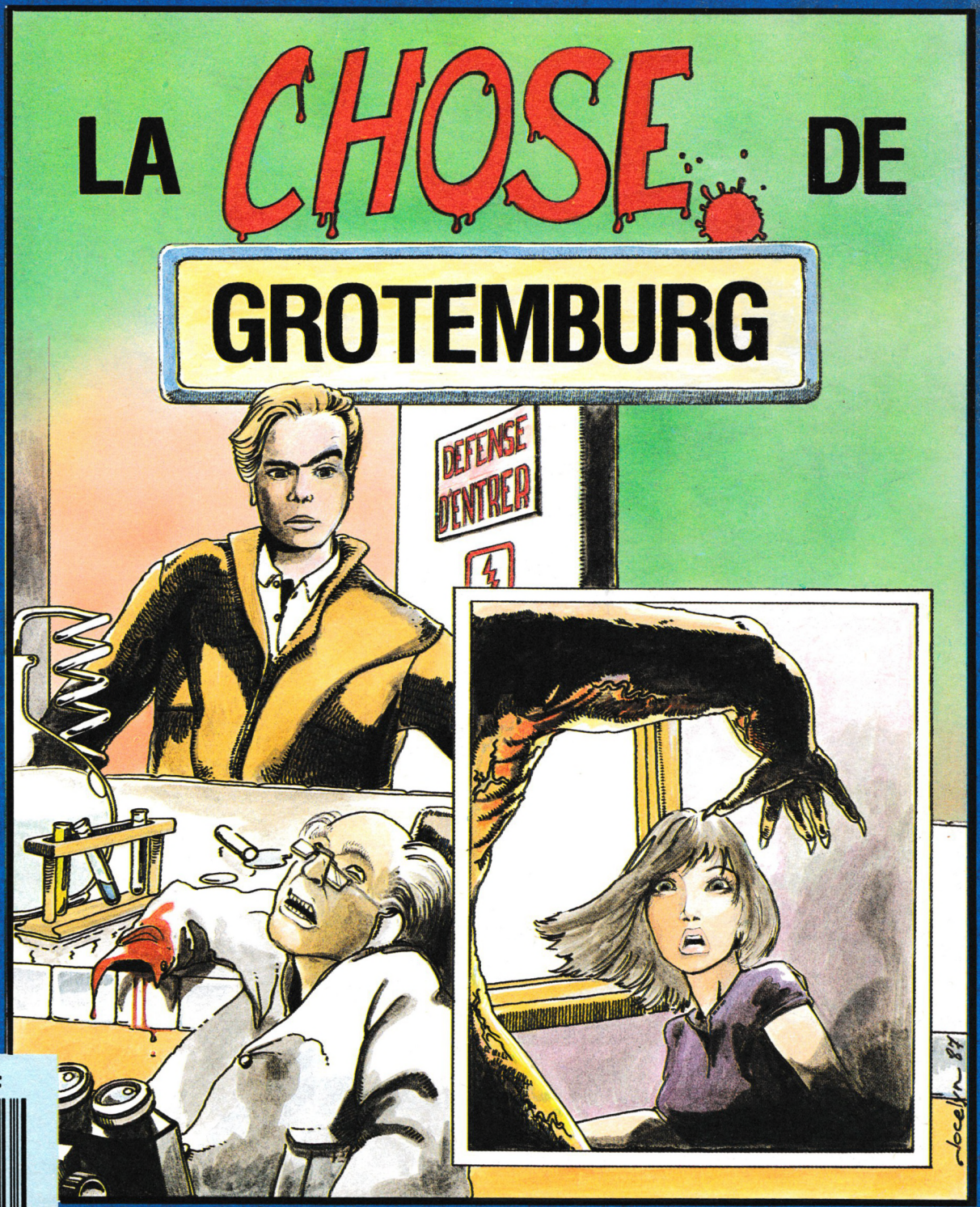
AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

Informatique AMSTRAD

UBI Soft PRESENTE

LA CHOSE... DE GROTEMBURG



96 PAGES :
+ DE BANCS D'ESSAIS...

★

A NE PAS MANQUER :
GRAND CONCOURS PERMANENT

★

LE LOGICIEL DU MOIS :
BIVOUAC

★

LISTINGS :
TERRATOR

M 2817 - 15 - 12,00 F
3792817012006 00150

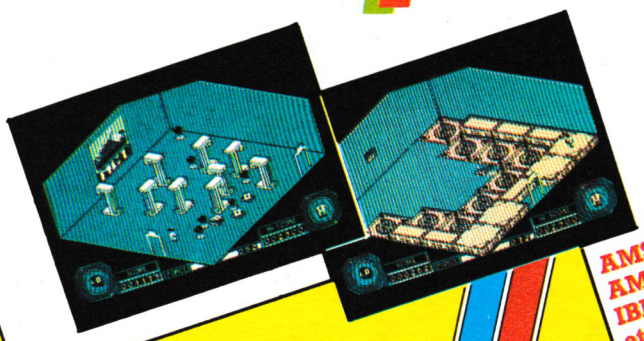
MENSUEL - N° 15 - NOV./DEC. 1987

Loriciels

"tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON







AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE AVENTURE !!!

TIRE DE L'AVENTURE TELEVISÉE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +



aura des héros..."

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rougè qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels®

MACH 3



AMSTRAD PC DISQUETTE



loriciels®

SAPIENS

plus de 3 millions de lieux

AMSTRAD
cpc 464/664/6128
SAPIENS
DISQUETTE



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels

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

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
AMAUROTE	M.A.D.	26	–
BIRDIE	Ere Informatique	–	–
BIVOUAC	Infogrames	200	250
COBRA	Loriciels	140	198
COMPIL'ACTION	Coktel Vision	–	–
COMPILATION FIL	FIL	140	190
EASIART	Métrotec	–	–
ERE HITS 2	Ere Informatique	145	225
FIVE STAR 2	Beau-Jolly	–	–
FREDDY HARDEST	Imagine	90	145
GAUNTLET THE DEEPER DUNGEONS	US Gold	–	–
HOLLYWOOD OR BUST	Mastertronic	26	–
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	90	145
LE MAITRE DES AMES	Ubi Soft	–	190
LES HITS DE LORICIELS	Loriciels	150	180
LES RIPOUX	Cobra Soft	145	195
MISSION JUPITER	Code Masters	31	–
RENEGADE	Imagine	90	145
SAC A DOS AMSTRAD	Carraz Editions	–	290
SUPER HITS	Océan	95	145
THE LAST MISSION	Loriciels	140	198
TRANTOR	Go	95	145
TRIO	Elite/Ubi Soft	100	145

LES BANCS D'ESSAIS PAS ASSEZ CRITIQUES ?

Nous recevons quelques remarques concernant nos bancs d'essais qui ne seraient pas assez critiques. Or, le rédacteur place ses commentaires dans le texte car, en effet, nous nous refusons à "mettre des notes".

MAIS ATTENTION !

Notre sélection se fait en deux temps :
– tout d'abord, la rédaction procède à une première élimination ;
– ensuite, les "élus" sont testés et seuls les meilleurs sont conservés.
Cela veut donc tout simplement dire que les logiciels présentés dans cette revue sont parmi les meilleurs !

Catherine VIARD

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

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Correspondants
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794.17V
Tél. 99.52.98.11 +
Télex SORMHZ 741.042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Rassort
Bretagne Edit' Presse
5, rue du Faubourg Montmartre
75009 Paris
Tél. 1.47.70.06.71
Tél. vert. 05.48.20.90
Chef des ventes
Christian CHOUARD

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

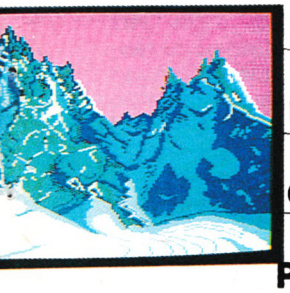
Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

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 imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

AMSTRAD est une marque déposée.
AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

SOMMAIRE



10 ACTUALITES

14 PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

18 ▶LE LOGICIEL DU MOIS

22 CONCOURS PERMANENT

28 PETIT PLONGEON DANS... OCEAN

30 LE COIN DES AFFAIRES

34 CHICHE, ON PROGRAMME

38 RESULTATS CONCOURS AMSTAR

59 LE DOSSIER DU MOIS

67 LISTING : TERRATOR

76 RESULTATS CONCOURS ERE INFORMATIQUE/AMSTAR

81 FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE

88 LE HIT DES LECTEURS

90 LE COIN DES AS

EDITORIAL

CONCOURS PERMANENT

FORMIDABLE ! Vous avez été des centaines, que dis-je, des milliers à répondre au concours ERE Informatique/SORACOM. Voilà qui nous encourage à poursuivre dans cette voie en vous proposant cette fois-ci un concours permanent.
Tous les mois, vous aurez la possibilité de gagner un séjour ski, golf, tennis ou un voyage, suivant les saisons et votre âge.
Notre groupe vient de passer des accords avec TRAVEL autre groupe organisateur de voyages.
Mais attention, vous devez obligatoirement utiliser le coupon-réponse de la revue et aucun autre.
Alors bonne chance à tous !

La Rédaction



La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

FREDDY HARDEST

Arcade





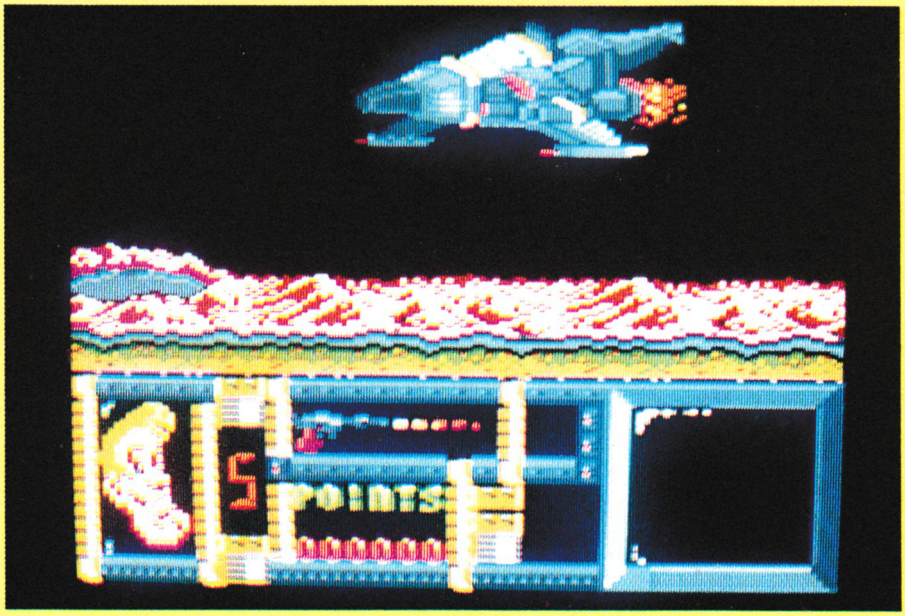
"C'est à boire, à boire, à boire c'est à boire qu'il nous faut...". Comme s'il n'avait pas encore épongé suffisamment d'alcool, notre ami Freddy est en train de chanter (que dis-je de crier !) cette très ancienne chanson terrienne dans son vaisseau qui avance à une allure folle sur la voie lactée. Trouvant sans doute qu'il n'est pas assez dangereux comme cela, il décide tout d'un coup de s'amuser un peu avec orage de météorites en jouant les envahisseurs de l'espace... Seulement voilà : un verre ça va, trois verres bonjour les dégâts !...Les réflexes sont moins rapides et les évaluations de distance plus tout à fait exactes si bien que Freddy ne tarde pas à entrer en collision avec une météorite et doit atterrir sur la lune de la planète Ternat qui est le site de la base d'êtres de Kaldar.

L'atterrissage est alors très douloureux d'une part pour le vaisseau qui est hors d'usage et d'autre part pour Freddy qui se trouve ainsi très vite dégrisé, seulement il est un peu tard...

Alors, il ne va avoir de cesse de se battre continuellement pour rester en vie et essayer de trouver un autre moyen de transport qui lui permettrait de s'échapper. Malheureusement, la tâche risque d'être très, très difficile. Il a à peine fait ses premiers pas sur ce sol hostile que des Evitors se précipitent vers lui, amis ou ennemis ? Il ne va pas tarder à se rendre compte que, comme leur nom l'indique, il vaut il vaut mieux les éviter ou les détruire car leur peau est empoisonnée et un simple contact est mortel. Mais Freddy découvre bien vite que les autres adversaires se révèlent encore plus coriaces ; il y a les Antoids qui attaquent en se roulant en boule, les Koptos qui sont de hideux personnages issus des cyclopes, les Serpos qui sont des serpents mutants et qui n'ont jamais l'appétit coupé et les Robots vigiles qui laissent fort peu de chance aux intrus.



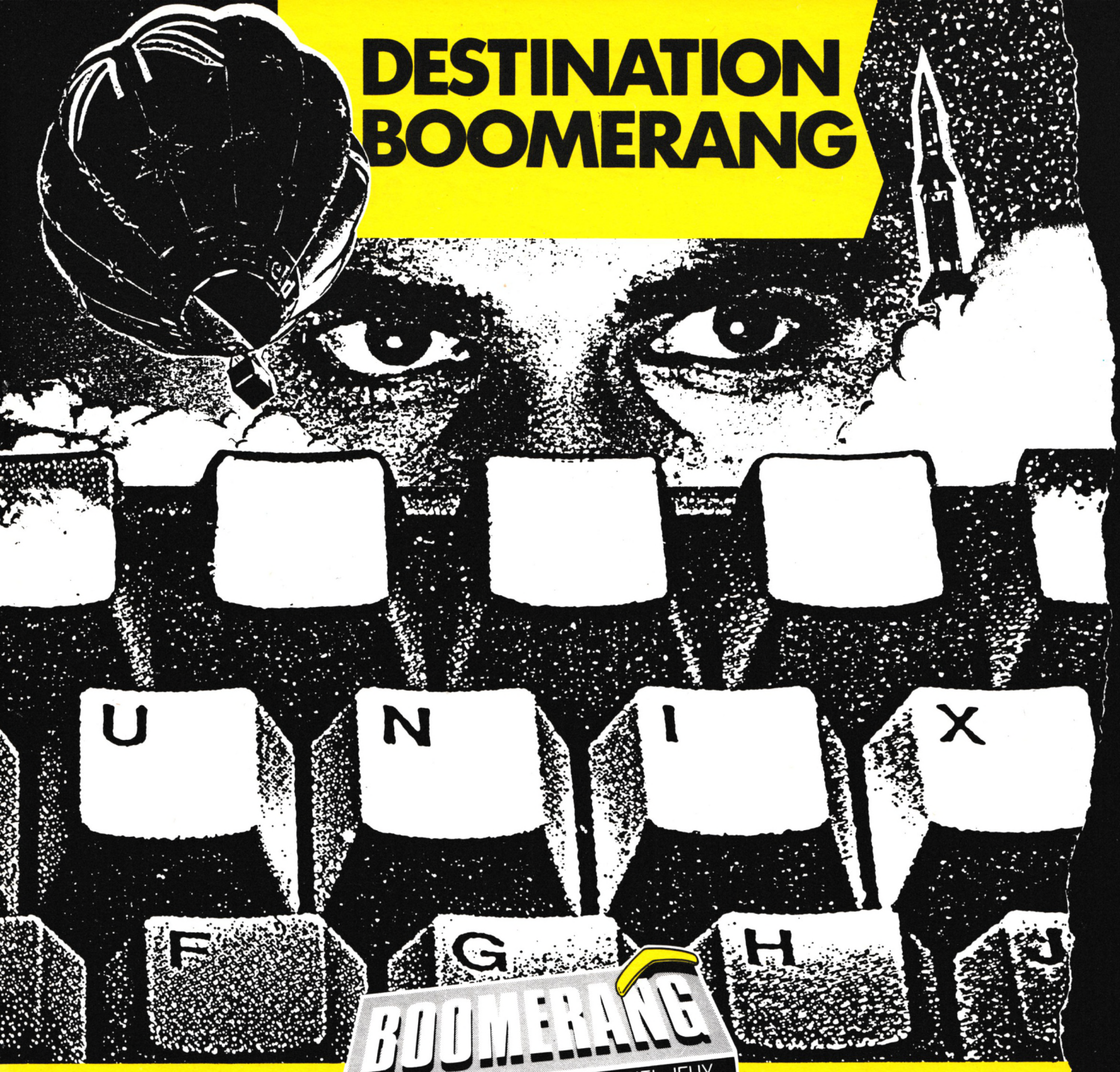
Freddy, étant un héros dans toute sa splendeur, finit par arriver en vue de la base où il va peut-être pouvoir "emprunter" un appareil... Le code d'accès lui est alors livré et après avoir chargé l'énergie du vaisseau, il faut encore localiser les instructions qui vont permettre de commencer le saut dans l'Hyperespace. Dans cette seconde phase, toute la partie droite de votre écran de contrôle va entrer en action car les terminaux d'ordinateurs vont vous permettre d'obtenir, entre autres, le code du Capitaine (à défaut de son âge) qui est absolument indispensable. Mais attention, les habitants de la base sont loin d'être d'accord et il va falloir affronter les cruels Robots Gabarda, les micro-détecteurs et les habitants en personne.



Notre avis :

Freddy est la dernière coqueluche d'Imagine conservant le principe de deux parties avec code de passage comme dans Game Over, par exemple. Le personnage est typé et se déplace de façon latérale mettant ainsi à jour un scrolling de bonne qualité, le degré de difficulté risque fort de vous retenir devant votre écran pendant un bon moment... Quant à l'accompagnement musical, il se réduit à des sons ... mais c'est peut-être pour éviter de donner trop d'Alka-Selzer à Freddy après la cuite monumentale qu'il a prise.

DESTINATION BOOMERANG



BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG VOUS EN DONNE PLUS

CADEAU

EXCEPTIONNELLEMENT ET JUSQU'A NOEL, BOOMERANG, 1ER CENTRE FRANÇAIS D'ECHANGE DU LOGICIEL DE JEUX, VOUS OFFRE UNE ANNEE D'ADHESION GRATUITE*. TOURNEZ LA PAGE ET FAITES VITE VOTRE COMMANDE, GRACE AU COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

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 BAISSE SIGNALÉS PAR -

CASSETTES

- 1942	22	45
* 20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
50 JEUX	54	109
* 6 PACK VOL. 2	44	89
* ACADEMY	42	85
ACE	39	79
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
ALIEN HIGWAY	27	55
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
- ANNALS OF ROME	52	105
ANTIRIAD	29	59
ARKANOID	44	89
- ARMY MOVE	39	79
ASTERIX	34	69
AU REVOIR MONTHY	47	95
- AVENGER	22	45
- BAD MAX	22	45
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	24	49
BALOON CHALLENGE	49	99
BARBARIAN	47	95
BASKET BALL	44	89
- BATMAN	24	49
BATTLE FOR MIDWAY	34	69
- BIG 4	24	49
- BIGGLES	15	35
- BILLY LA BANLIEUE	24	49
BLACK MAGIC	47	95
- BLAGGER	15	35
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
BREAKTRHU	24	49
BUBBLER	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
CANADAIR	52	105
* CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
* CENTURION	47	95
- CESNA OVER MOSCOU	64	129
- CHALENGE GOBOTS	42	85
* CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
CHILLER	15	30
CITY SLICKER	24	49
* COBRA (loriciel)	64	129
* COIN OP CLASSICS	47	95
COMMANDO	19	39
* CONFLIT	52	105
- CONFUZION	24	49
CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	125
CRAFTON ET XUNK	34	69
* CRAZY CARS	62	125
* CREPUSCULE DU NAJA	57	115
- CRYSTAL CASTLE	29	59
CRYSTANN	82	165
- DAN DARE	27	55
DANDY	34	69
DANGER STREAT	62	125
DARK STAR	22	45
DEACTIVATOR	24	49
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
* DEATHWISH	47	95
DESPOTICK DESIGN	62	125
DEVIL'S CROWN	32	65
DOG FIGHT	49	99
- DONKEY KONG	24	49
- DRAGON'S LAIR	22	45
- DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ENDURO RACER	47	95
ENIGME A OXFORD	79	159
- EQUINOXE	15	35
EREBUS	54	109
* EXOLON	42	85
EXPLORER	34	69
- EXPRESS RIDER	29	59
F15 STRIKE EAGLE	52	105
FIGHTER PILOT	15	30
- FIGHTING WARRIOR	15	30
FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75
- FLASH	39	79
- FLIGHT PAT 737	15	30
FORMULA ONE SIMUL.	15	35
FRANCE GEO	49	99
FRANKIE GO TO HOLLY	21	42
FUTURE KNIGHT	27	55
GALACHIP	22	45
GAME OVER	44	89
GAUNTLET	37	75
- GOLD HITS 2	27	55
* GOLF TROPHEE	57	115
- GOLIATH	27	55
GREEN BERET	15	30
- GREYFEEL	42	85
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
HIGHWAY ENCOUNTER	24	69
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
* HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
IMPOSSABALL	32	65
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
* INDIANA JONES	49	99
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	59	119
INVITATION	64	129
* JACK THE NIPPER 2	47	95
JAIL BREAK	32	65
- K.Y.A	54	109
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT LORE	15	30
KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI'S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
- KWAH	24	49
L'AIGLE D'OR	27	55
L'HÉRITAGE	49	99
LAST V8	19	39
LE CINQUIÈME AXE	29	59
LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
LE NECROMANCIEN	49	99
* LE TALISMAN D'OSIRIS	59	119
- LEADER BOARD	42	85
LES CLASSIQUES	69	139
DENTS DE SA MERE	32	65
* LES DIEUX DE LA MER	59	119
LEVIATHAN	47	95
LIGHT FORCE	32	65
LIVINGSTONE	44	89
LORD OF THE RING	24	49
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
* MALEFICE ATLANTES	62	125
MANANTHAN 95	62	125
* MANHATAN LIGHT	62	125
MANDRAGORE	39	79
MANIC MINER	22	45
- MARACAIBO	24	49
MARBLE MADNESS	49	99
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	44	89
- MARTIANOIDS	42	85
* MASK	44	89
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
- METROCROSS	42	85
MGT	27	55
- MIAMI VICE	24	49
MICROPPOL HITS	47	95
* MISSION	64	129
MISSION 2	39	79
MONOPOLIC	37	75
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	32	65
MR FREEZE	22	45
MUTANTS	44	89
NEMESIS	37	75
NEMESIS WARLOCK	44	89
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 4	49	99
ONE	39	79
- PAPERBOY	37	75
POSEIDON	22	45
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO	47	95
- QUARTET	39	79
QUESTOR	42	85
- RASPUTIN	19	39
- REBELS PLANET	19	39
RED SCORPION	47	95
RELIEF ACTION	74	149
* RENEGADE	42	85
REVOLUTION	27	55
* ROAD RUNNER	47	95
ROBBBOT	37	75
- ROCK'N WRESTLE	24	49
ROCKET BALL	37	75
- RODEO	22	45
ROOM 10	34	69
- SABOTEUR 2	39	79
SAI COMBAT	32	65
- SAILING	39	79
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	24	49
SENTINEL	47	95
SHAOLIN'ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
- SHOGUN	15	35
SHOLO	64	129
- SHORT CIRCUIT	22	45
SLAP FIGHT	44	89
- SOLD A MILLION 2	22	45
- SOLD A MILLION 3	22	45
SPACE HARRIER	29	59
* SPORT COMPILATION	74	149
- SPY VS SPY 2	44	89
* SPY VS SPY 3	49	99
- STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDERS 2	44	89
STARFOX	49	99
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
- STREAT HAWK	19	39
- STRIKE FORCE HARRIER	19	39
STRYFE	39	79
* SUN STAR	47	95
SUPER CYCLE	39	79
SUPER HITS	44	89
* SUPERSTRS GAMES 2	42	85
* SURVIVOR	49	99
TAI BOXING	34	69
TAI PAN	44	89
* TANK	42	85
- TARZAN	19	39
TENSION	54	109
- TENTH FRAME	27	55
TERROR OF THE DEEP	44	89
- THE GREAT ESCAPE	22	45
- THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	24	49
- TOP GUN	19	39
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRANSAT ONE	44	89
TRIO HIT PACK 3	47	95
TROLLIE WALLYE	22	45
* TRON FIRE	44	89
TUER N'EST PAS JOUER	49	99
- UCHIMATA	29	59
* ULTRON 1	57	115
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOLEY BALL	57	115
* W. CLASS LEAD. BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	27	55
- WERNER	29	59
- WHO DARES WIN 2	22	45
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95
WORLD GAMES	47	95
- XARQ	42	85
- XENO	39	79
XEVIOUS	27	55
ZAXX	29	59
- ZOIDS	24	49
ZOMBIE	59	119
* ZYNAPS	42	85

TITRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES

* 20000 AVANT J.-C.	74	149
- 3 D BOXING	34	69
* 6 PACK VOL. 2	67	135
* ACADEMY	74	145
* ACE	69	119
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGH WAY	57	115
AMERICA'S CUP	57	115
- ANTIRIAD	32	65
- ARKANOID	42	85
- ARMY MOVE	57	115
ASPHALT	57	115
- ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
A VIEW TO A KILL	39	79
BALOON CHALENGE	72	145
- BARBARIAN	57	115
BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	67	135
- BOMB JACK 2	44	89
BOUNDER	59	119
- BREAKTHRU	32	65
BUBBLER	72	145
CANADAIR	77	155
* CATCH 23	72	145
* CENTURION	69	139
- CESNA OVER MOSCOU	87	175
CHALENGE GOBOTS	72	145
* CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
* CLASH	92	185
* COBRA (loriciel)	89	179
COBRA	57	115
COMMANDO	47	75
COMPUTER HITS 6	54	109
* CONFLIT	72	145
CONVOY RAIDER	67	135
COSA NOSTRA	89	179
* CRAZY CARS	79	159
* CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
- CRYSTAL BLEU	62	125
CRYSTAL CASTLES	64	129
- DAKAR MOTO	84	169
DAN DARE	59	119
DANDY	49	99
- DANGER STEAT	72	145
DEACTIVATOR	67	135
DEATHCAPE	67	135
DEATVILLE	69	139
* DEATWISH	64	129
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
- DRAGON'S LAIR 2	37	75
EAGLE NEST	72	145
- ELECTRA GLIDE	34	69
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
EX. FIST FIGHT. WARR	47	95
* EXOLON	67	135
EXPLORER	49	99
F15 STRIKE EAGLE	77	155

FAIAL	79	159
FAIRLIGHT	44	89
FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
- FLASH	74	149
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	37	75
GAME OVER	72	145
GLIDER RIDER	52	105
GLOBE TROTTER	102	205
GOLD HITS 2	67	135
GOLDEN HITS	39	79
* GOLF TROPHÉE	89	179
HACKER	57	115
HACKER 2	52	105
HANSE	84	169
- HARRY ET HARRY	72	145
HAWAI	82	169
HIJACK	47	95
HISTOIRE D'OR	72	165
- HIT PACK 2	39	79
HYDROFOOL	64	129
IKARI WARRIORS	37	75
- IMPOSSABALL	52	105
INCANTATION	87	175
* INDIANA JONES	69	139
INDOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
INTERNATIONAL KARATE	47	95
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER	59	119
* JACK THE NIPPER 2	67	135
JAIL BREACK	52	105
JUMP JET	44	89
K.Y.A	92	185
KNIGHT GAMES	47	95
KRACK OUT	67	135
L'ANTRE DE GORK	82	169
- LA CITE PERDUE	92	185
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE CINQUIEME AXE	42	85
* LE MAITRE DES ÂMES	84	169
LE NECROMANCIEN	72	145
- LE PASSAGER TEMPS	84	169
* LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
- LEADER BOARD	62	125
* LEGENDE	72	145
LES ANNALES DE ROME	69	139
LES CLASSIQUES	94	189
* LES DIEUX DE LA MER	92	185
LEVIATHAN	69	139
LIVINGSTONE	67	135
* LOTO SPORTIF 1N2	122	245
- M'ENFIN	69	139
- MAD DOG	84	169
MAG MAX	72	145
* MALÉFICE ATLANTES	77	155
MANHATAN 95	74	149
* MANHATAN LIGHT	79	159
MARCHE A L'OMBRE	92	185
MARIO BROTHERS	64	129
- MASQUE	64	129
MERCENARY	92	185
MERMAID MADNESS	54	109
METROCROSS	79	159
MIAMI VICE	34	69
MICROPOOL HITS	72	145
MIROIR ASTRAL	109	219
* MISSION	89	179
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3D	82	165
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	129
- MOVIE	37	75
MUTANTS	74	149
NEMESIS	69	139
NEMESIS WARLOCK	72	145
- NEXUS	42	85
- NITROGLICERINE	54	109
OPERATION NEMO	77	155
PACK ELITE	37	75
PAPERBOY	67	135
- PING PONG	37	75
PROFANATION	74	149
- PSI 5 TRADING CO	69	139
PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
QUARTET	72	145
QUESTOR	67	135
- RED ARROWS	29	59
RELIEF ACTION	89	179
* RENEGADE	64	129
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
- REVOLUTION	39	79
* ROAD RUNNER	67	135
- ROBBBOT	29	59
ROBINSON CRUSOE	79	159
ROCKY HORROR SHOW	42	85
RODEO	82	165
ROOM 10	59	119
SABOTEUR	62	139
SABOTEUR 2	69	139
- SAILING	57	115
* SALOMON'S KEY	72	145
SAMOURAI TRILOGY	74	149
SARACEN	72	145
SCALEXTRIC	72	145
SCOOBYDOO	44	89
SECRET DU TOMBEAU	54	109
- SENTINEL	57	115
SHAOIN'ROAD	72	145
- SHOCKWAY RIDER	54	109
SHOLO	84	169
- SHORT CIRCUIT	32	65
SIGMA 7	47	95
* SKAAL	99	199
SLAP FIGHT	72	145
SOLD A MILLION 2	32	65
- SOLD A MILLION 3	29	59
* SPORT COMIPILATION	104	209
* SPY VS SPY 3	72	145
SRAM 2	54	105
STAIRWAY TO HELL	69	139
STAR RAIDERS 2	64	129
- STARFOX	59	119
STARQUAKE	69	139
STRYFE	64	129
* SUN STAR	69	139
SUPER CYCLE	69	139
- SUPER HITS	62	125
* SUPERSTAR GAMES 2	72	145
* SURVIVOR	69	139
- SW REPORTER	39	79
TAI BOXING	49	99
TAI PAN	64	129
* TANK	64	129
TEMPEST	64	129
TENSION	67	135
- TENTH FRAME	39	79
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	57	115
THE LAST MISSION	89	179
THE PAWN	64	129
THING BOUNCES BACK	64	129
THOMAHAWK	57	115
TOAD RUNNER	59	119
TOP SECRET	57	115
TORNADO LOW LEVEL	49	99
TRAILBLAZER	57	115
TRIVIAL PURSUIT	94	189
TUER N'EST PAS JOUER	74	149
- UCHIMATA	62	125
* ULTRON 1	72	145
VOLLEY BALL	74	149
WARLOCK	67	135
WARRIOR PLUS	54	109
- WERNER	34	69
WINTER GAME	57	115
WIZBALL	74	149
* WONDERBOY	57	115
* W.CLASS LEAD. BOARD	72	145
WORLD GAMES	77	155
XENO	57	115
- XEVIOUS	47	95
- YIE AR KUNG FU 2	37	75
- ZAXX	39	79
ZOIDS	39	79
ZOMBIE	44	89
* ZYNAPS	67	135

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

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

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

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

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C		VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
TOTAL REPRISE			

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2eme colonne)
TOTAL COMMANDE			

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 50 F * + FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 15 F

MONTANT TOTAL _____

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

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

FESTIVAL DE LA MICRO

A NOUS LES FESTI



Le mois d'octobre est toujours un mois de l'année qui devrait rimer avec festival...
En effet, cela a commencé avec la grande première du Festival de la Micro qui s'est tenu du 9 au 11 octobre 1987 à l'Espace Austerliz. Le lieu de ce salon n'était pas très grand mais l'ambiance qui y règnait faisait fortement penser à une intense activité dans une fourmilière.
Les visiteurs et passionnés de micro n'avaient pas les yeux assez grands pour tout voir !... Toutes les dernières nouveautés en France étaient présentes : c'est ainsi que nous avons pu découvrir les consoles de jeu **Atari, Sega** et **Nintendo** qui font une entrée en force dans notre pays ; les machines de jeux d'arcade étaient également là avec notamment **Out run** et **Hang on.**



Côté Amstrad, nous avons pu voir des nouveautés aussi bien du côté matériel que logiciel. En effet, le PC 1640 et le PCW 9512 montraient leur bout de nez pour la première fois en France ; quant aux éditeurs de logiciels, ils nous ont permis de découvrir le **Lieutenant Blueberry** pour **Coktel Vision, Oxphar** et **Birdie** (Banc d'essai dans ce numéro) pour **Ere Informatique,** le **Maître des âmes** pour **Ubi Soft** (Banc d'essai dans ce numéro) ou **Bivouac** (logiciel du mois) pour **Infogrames...**
De plus, le grand événement de ces trois jours c'était la finale des jeux micro-olympiques qui s'est passée avec le logiciel **"California Games"** présenté en avant-première par Epyx. Malheureusement, le produit n'est pas encore arrivé pour Amstrad mais cela ne saurait tarder... Notons quand même que la médaille d'or de ces jeux micro-olympiques est revenue à Michel Houng, 16 ans, résidant en Seine-et-Marne et qui est reparti avec un Amiga 2000 sous le bras. Fabuleux, non ?...







AMSTRAD COMPUTER SHOW

VALS



Deux semaines plus tard, l'événement se situait à Manchester avec la 8e édition de l'**Amstrad Computer Show** toujours aussi brillamment organisé par **Database Exhibitions.** La particularité de cette manifestation était de s'être déplacée dans le nord de l'Angleterre dans un gigantesque **G-MEX centre** dont toute la surface n'était malheureusement pas occupée, ce qui n'a pas empêché plus de 60 exposants d'être présents avec énormément de produits intéressants...

Au stand officiel d'Amstrad, nous avons appris qu'il n'y avait encore aucune date de fixée pour la distribution officielle du PCW 9512 en France (charmant programme, non ?). Par contre, le PC 1640 est déjà arrivé dans la version avec disque dur. Nous avons pu admirer sur place les qualités graphiques d'une démo sur PC 1640 avec une carte EGA... vraiment superbe !

Parmi les nombreux exposants, nous avons relevé pour vous le **digitaliseur** sur CPC de chez Rombo productions, toute la gamme des produits utilitaires de AMS ainsi que ceux de Métrotec comme **Easiart** testé dans ce numéro, enfin le nouveau et tout premier logiciel de jeu de la société Logotron qui porte le doux nom de **XOR.**

Il y avait un stand qui rassemblait en permanence une foule assez incroyable ; il s'agissait d'**Electromusic Research** qui faisait des prouesses sur CPC grâce à l'interface MIDI... Il faut aussi noter la présence de petits gadgets fort utiles tels que la **Plonker Box** pour stocker des disquettes sur le côté de votre écran ou **Thingi** qui permet de suspendre une ou plusieurs feuilles à côté de l'écran (très pratique pour saisir les programmes d'Amstar !).

Enfin, pour terminer, ces trois journées ont été continuellement étayées par des conférences et démonstrations qui se passaient dans le théâtre Amstrad ; apparemment, les Anglais en sont très, très friands...

Jamais deux sans trois, me direz-vous... Alors, soyez satisfaits car du 6 au 9 novembre, c'est le tour de l'Amstrad Expo à la porte de Versailles avec plus de 90 exposants ; cette manifestation risque d'être impressionnante...





LORICIELS

Depuis septembre 1985, Loriciels avait l'expérience de la distribution à l'étranger dans des pays tels que l'Allemagne, l'Angleterre, l'Australie et l'Espagne. Cependant, afin d'avoir une présence plus marquée sur le marché de la Grande-Bretagne, Loriciels a décidé de créer sa propre filiale ; c'est ainsi qu'est née Loriciels United Kingdom qui se trouve à Birmingham et dont la directrice du marketing porte le nom charmant de **Niki Penny...**

Si vous êtes des passionnés de la programmation sur micro et si vous vivez dans ou près de la ville fleurie qui n'est autre qu'Annecy, vous avez la possibilité de pouvoir bénéficier de tous les outils indispensables à l'élaboration de nouveaux programmes grâce au **"Studio d'Annecy"**, dont le premier produit paraîtra très bientôt en banc d'essai d'Amstar ; il s'agit de Forteresse...

Alors, si vous êtes intéressé par une assistance ou des contacts permanents avec Loriciels, notez bien les coordonnées suivantes : Loriciels S.A., Studio d'Annecy, 2, bd Decouz, 74000 Annecy. Tél. (16) 50.57.02.20.

FIL ET BRITISH TELECOM

Au début de cet automne, France Image Logiciel a signé une distribution exclusive pour la France des logiciels de British Telecom. De cette manière, le catalogue Fil va venir s'enrichir des trois nouvelles marques suivantes : Firebird Silver, Firebird Gold et Rainbird qui proposent suivant la marque vendue des logiciels allant de 30 F à 149 F. A suivre...



Captain America Version Commodore

GO

La fin de l'été a pu saluer en France la naissance d'une nouvelle marque ambitieuse se nommant GO et qui est un nouveau label créé par US Gold.

Les deux aspects principaux de GO sont de produire essentiellement des créations originales ainsi que d'utiliser la seconde face des cassettes pour y enregistrer une musique originale.

Le premier titre de cette marque s'appelle **Trantor** (précipitez-vous sur le banc d'essai de ce logiciel dans ce numéro...) ; durant ce mois de novembre, doivent apparaître trois nouveaux titres : **Captain America, Side Arms** (seule adaptation de jeu de café) et **Bravestaar.** Patience, patience...

CONCOURS ERE INFORMATIQUE/ AMSTAR

Dans ce numéro, vous allez trouver les résultats du concours que nos avions organisé avec Ere Informatique dans notre numéro de septembre-octobre dernier.

Dans ce concours, étaient intégrés deux aspects supplémentaires, à savoir un concours photo (dont les résultats sont également publiés) et une élection du **"Revendeur micro du siècle".** Voici l'heureux gagnant : il s'agit de **Micromania** qui se trouve dans les Alpes-Maritimes à Châteauneuf-de-Grasse... Outre nos félicitations, Micromania se verra octroyer un chèque voyage de 10 000 F offert par Cable et nous vous livrerons tous les "secrets" de Micromania dans le prochain numéro d'Amstar...

PILORI

Nous espérons que la nouvelle que nous faisons ici ne devra pas se renouveler... En effet, le listing **Bouldercrash** du n° 14 d'Amstar se révèle n'être en fait qu'une **copie** à peine modifiée d'un programme que Stéphane Valois avait réalisé et que notre défunt confrère Hebdogiciel avait publié...

En conséquence, la sanction que nous appliquons dans ce cas est de **supprimer tout droit d'auteur** pour **Thierry Peirve.** Sachez donc que l'usurpation de programme ne paie pas car même si par hasard il passe au travers de notre filtrage, les lecteurs seront toujours là pour dénoncer ce genre d'acte et c'est heureux...



Niki Penny

L'ULTIME EXPERIENCE AERIENNE EST MAINTENANT DISPONIBLE POUR VOTRE ORDINATEUR

Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! En commençant par 'Skate City', essayez votre habileté parmi les innombrables parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés tout en transperçant l'air!



U.S. GOLD
ATARI GAMES

CBM64/128
Disque
Cassette

SPECTRUM
Cassette
AMSTRAD
Disque
Cassette

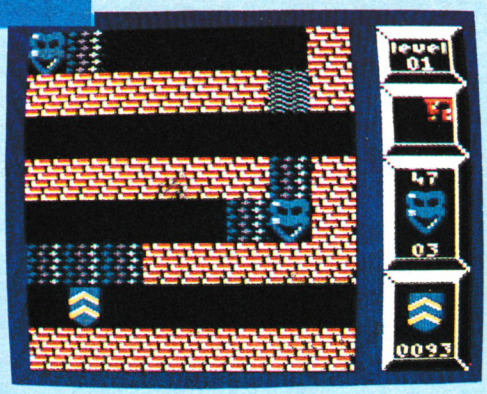
Écrans tirés de version Arcade.



U.S. Gold Ltd, France S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette – 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tel: 93 42 71 44/Tel. Bureau Paris: 1/43 35 06 75

PROCHAINEMENT...





LOGOTRON

Avec **XOR,** vous allez découvrir le premier logiciel de jeu de Logotron ; en évoluant dans un labyrinthe vous devez ramasser tous les masques du niveau pour obtenir une lettre. Il y a 15 niveaux et les 15 lettres constituent un indice sur la véritable nature de XOR...

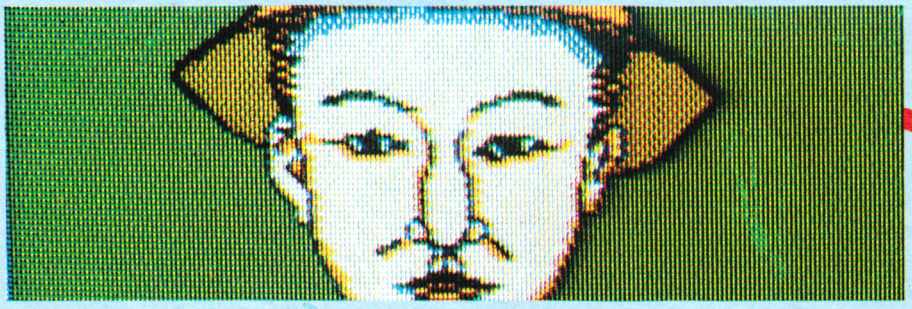
COKTEL VISION

Nous sommes en 1249 au temps des châteaux forts, des chevaliers et des croisades mais aussi des serfs, des troubadours et des tournois... **Au Nom de l'Hermine** propose de vivre une aventure qui ait en même temps un côté éducatif ; serait-ce la concrétisation d'apprendre en s'amusant ?

FIL

Pour les fêtes de fin d'année, FIL a prévu de quoi faire de superbes cadeaux et, en plus, il a soigné l'emballage en présentant chaque **mallette de jeux** sous forme de valises, de couleurs vives et différentes selon les micro-ordinateurs utilisés.
Pour Amstrad, deux mallettes seront disponibles et composées respectivement des jeux suivants :

— Mallette n°1 : Express raider, Super Soccer, Taï-Pan et Xévious.
— Mallette n°2 : Canadair, Dwarf, Star raiders II et Starglider...



CHIP

Après les aventures de Karl Adrix dans le Crépuscule du Naja, **Le Talisman d'Osiris** propulse le "KA" en Egypte avec pour mission de retrouver le talisman avant que des agents ennemis ne s'en emparent...



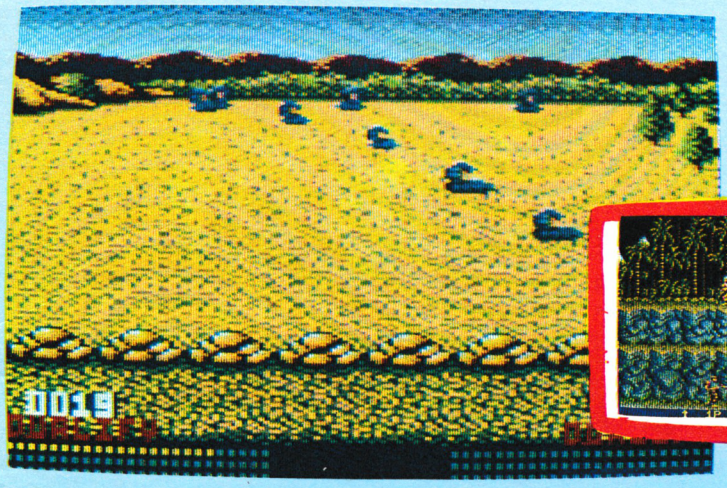
ERE INFORMATIQUE

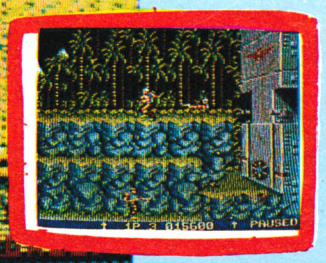
Avec **Qin,** il faut vous préparer à faire un long voyage vers le pays du Soleil Levant tout en n'oubliant pas, comme le disait Lao Tseu, que "le plus long voyage commence par un premier pas"... Cette aventure a pour but de découvrir le secret d'un vase clos qui est mystérieusement transmis de père en fils...

Préparez-vous à faire un saut en avant dans le temps pour vous retrouver sur la planète XUL 3 en 2915. Une fois arriv à destination, **L'ange de cristal** vous propose une mission en 2 épisodes : gagner la confiance des Swappis, habitants de XUL 3 et ensuite percer le mystère d'Antinès... Deux héros sont présents pour parvenir au but de cette aventure : Crafton et Xunk ! (Eh oui ! il s'agit en fait du 2nd épisode !...).
Après le spectacle créé par la Compagnie de la Manicle, **Oxphar** arrive sur vos écrans de CPC ; oscillant entre l'arcade et l'aventure, ce jeu vous fait résoudre des énigmes dont les solutions sont dissimulées dans le décor sous forme d'icônes. Partirez-vous, vous aussi, à la recherche de la pierre bleue de Savanah ?

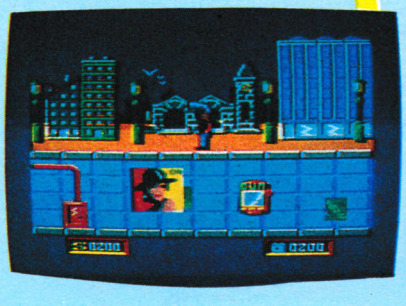
OCEAN

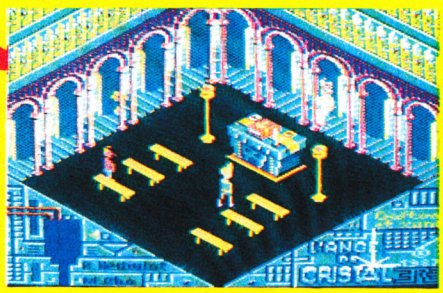
Dans un premier temps, Océan nous propose deux adaptations de jeux de café : tout d'abord, préparez-vous à faire partie d'une école de combat avec **Combat school** ; entraînez-vous afin de devenir le meilleur et lorsque cet objectif sera atteint, vous serez sélectionné pour libérer un ambassadeur retenu prisonnier par des terroristes...





La seconde adaptation contient tous les ingrédients de l'originalité ; multi-niveaux, **Gryzor** vous entraîne dans les corridors de la mort...





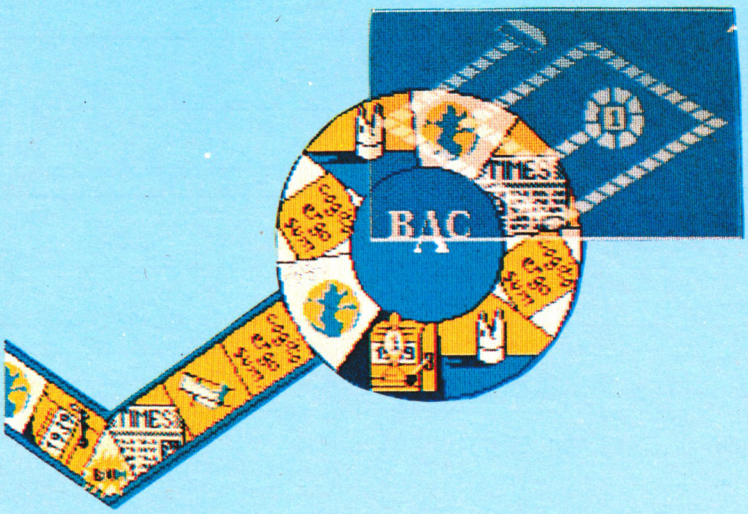




LORICIELS

La période médiévale est très à la mode en ce moment dans le domaine des jeux sur micro puisque cette fois il s'agit de vivre une aventure dans une **Forteresse.** En preux chevalier, vous allez voler au secours de la belle Gwendoline et la délivrer de l'armure qui la retient prisonnière...

Pénétrez dans le milieu spécifique de la banlieue et des zonards... Mais attention, tirez-vous avant qu'ils ne vous tapent vos cuirs ! Billy, lui, est à l'aise dans cet environnement. Il n'a pas peur des punks et il puise sa force dans le chewing-gum alors que les autres carburent à la bière... Son éternelle banane sur le front, il est de retour pour la suite de "Billy la Banlieue" avec **Billy II.**



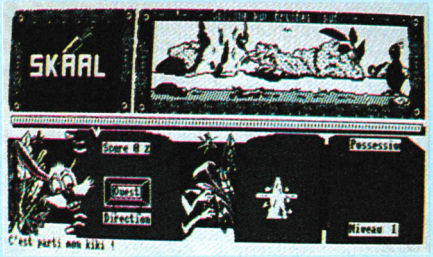
MICROIDS

Vous qui avez la chance d'être en terminale, vous n'allez pas tarder à subir votre premier Bac blanc ; avec **Play-bac,** vous pouvez le préparer en vous amusant. A mi-chemin entre le jeu de l'Oie et Trivial Pursuit vous avez environ 2000 questions portant sur les 5 thèmes suivants : philo, anglais, histoire, géographie et divertissement... Largement de quoi tester vos connaissances !



TITUS

Si vous avez toujours rêvé de la vitesse, vous avez la possibilité avec **Crazy cars** de piloter les plus prestigieuses voitures de sport du monde. Vous serez à la première place pour vivre une simulation de pilotage en 3D...



SOFTHAWK

Prenez une bonne ration de purée de carottes et partez vaillamment à la recherche de votre fiancée en commençant par découvrir l'entrée secrète dissimulée dans la vallée... Alors, peut-être, **Skaal** pourra-t-il se venger de l'organisation D.S.T., comprenez Délapinisation sur Terre...

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.93.20.01
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92500 RUEIL MALMAISON,
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12 ●

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.

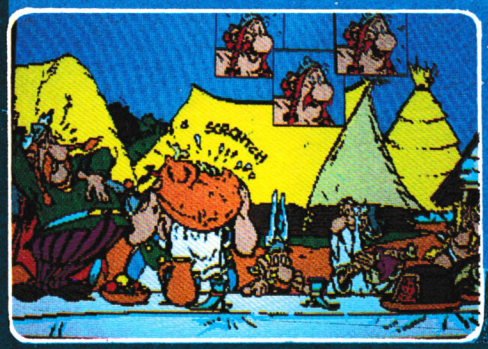
Le : / / à :

Signature :

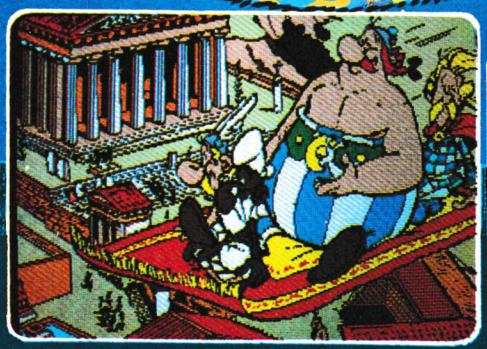
LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE





Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.



- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !



- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

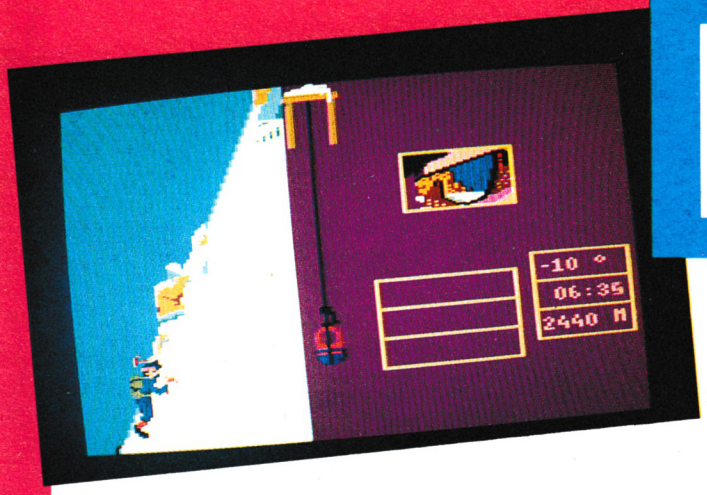
cedic/nathan

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright COKTEL VISION /CEDIC NATHAN ©1987 copyright Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo

Bon de commande: Nom et adresse : .....
Astérix chez R. disk : Thomson 220F☐.Amstrad CPC 199F☐.Atari ST 245F☐Comp.PC 255F☐ +10F de port.



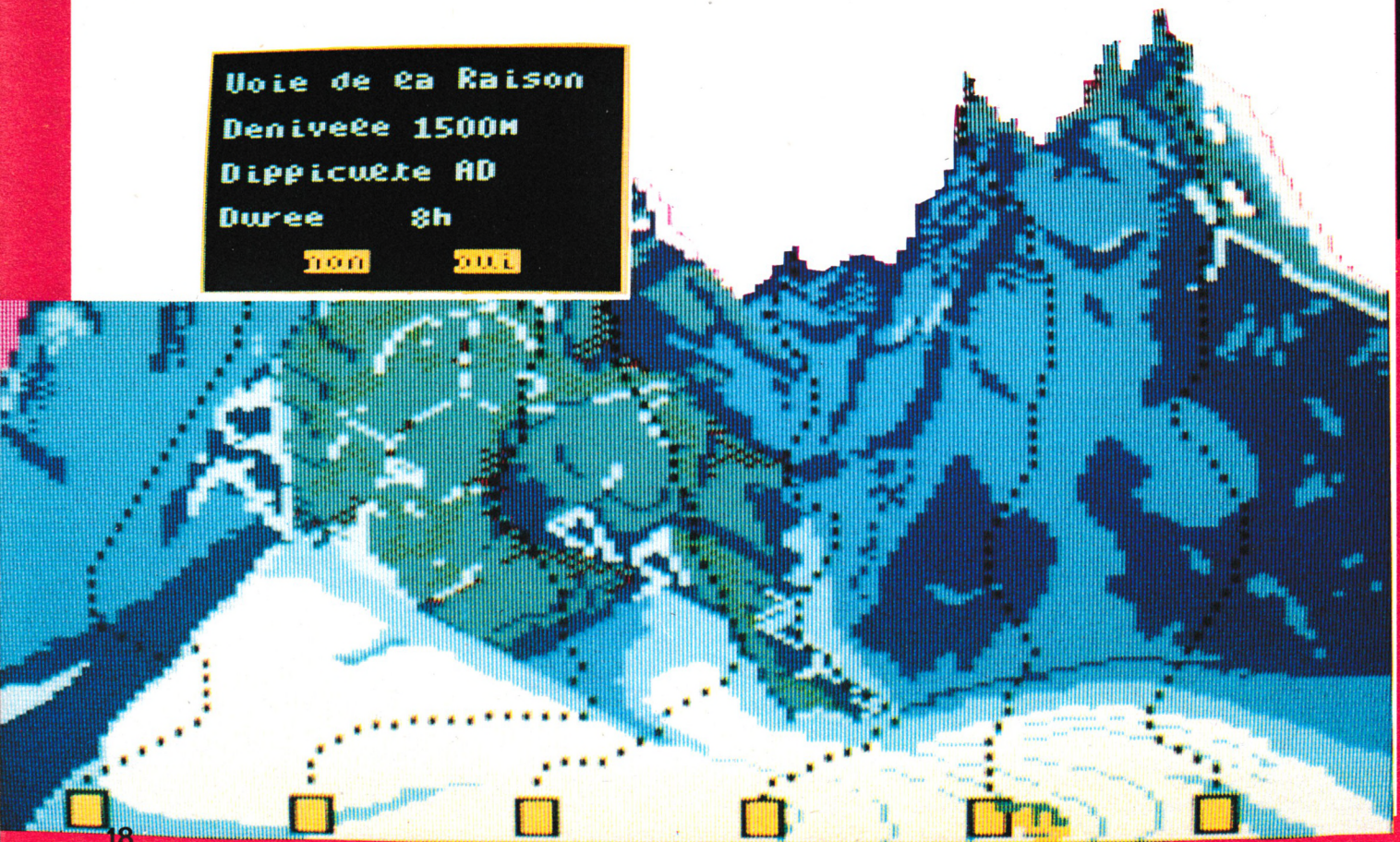
BIVOUAC

Simulation

C'est la fin de l'été et je sens que je suis enfin prêt ; cela fait maintenant des mois et des mois que je me prépare pour cette expédition : le matin, footing et exercices d'assouplissement pour avoir une bonne résistance et des réflexes immédiats ; quant à l'après-midi, il est en général consacré à des exercices de varappe car j'aurai très certainement des parois rocheuses à escalader.

Il faut que je vous explique quelle est ma passion depuis ma plus tendre enfance : moi, enfant de la plaine, j'ai toujours été subjugué et profondément attiré par cette masse imposante et si majestueuse que représente la montagne... Elle est à la fois belle, envoûtante, mais elle peut aussi être inquiétante et dangereuse, voire même capable de traîtrise. C'est pourquoi j'ai méticuleusement préparé cette course ; mon choix s'est porté sur la voie de la Raison (nom prédestiné ?) qui est une course d'une durée de 8h présentant un dénivelé de 1500 m et reconnue comme étant d'une assez grande difficulté. Je n'ai pas voulu choisir une expédition facile car j'ai envie d'aller au bout de moi-même et de savoir ce que je vaux...
La veille du grand jour est arrivée ; comme dans beaucoup de situations, tous les préparatifs sont d'une extrême importance. C'est pourquoi, je mets un soin tout particulier à préparer mon sac à dos. J'ai la possibilité de le constituer comme je le désire mais, plutôt que de faire des erreurs grossières, je préfère prendre le sac stan-





L DU MOIS



dard qui contient tous les objets nécessaires à ma réussite et à ma survie et qui pèse malgré tout la bagatelle de 17 kg.
Le sac à dos est un des éléments importants pour la réussite de l'expédition mais il faut également prendre en considération la saison où la course s'effectue ainsi que l'heure du départ. Etant donné la longueur de mon expédition (qui est de 8h), je décide de partir à 4h du matin !
Gla, gla ! Il ne fait pas chaud à cette heure-ci ! Je mettrais bien une petite laine. C'est certain qu'à 6h du matin il fait facilement -10°C à une altitude de 2400 m ! Heureusement que j'ai prévu gants, bonnet et doudoune dans mon sac à dos. Me sentant beaucoup mieux en étant plus au chaud, je commence la véritable ascension d'une pente tout enneigée et légèrement glacée. Le plus important dans ce genre d'exercice c'est d'être ordonné dans ses mouvements et surtout de maintenir toujours la même cadence...
Ah ! C'est malin ! Je suis en pleine ascension de la pente neigeuse et j'ai la bonne idée d'avoir faim juste au moment où je ne peux vraiment pas m'assurer pour manger ne serait-ce qu'un petit morceau de sucre ! Alors, je me fais une raison en me disant que la caverne que j'aperçois ne se trouve pas à plus d'une demi-heure.
En arrivant au bout de cette pente enneigée, le paysage change radicalement et je me retrouve ainsi agrippé à une sévère paroi rocheuse. Tout à coup, j'entends un bruit sourd qui semble grandir. Je lève la tête et j'ai tout juste le temps d'éviter une énorme pierre qui va voir s'il fait plus beau en bas... Le vent souffle violemment et tout-à-coup, je me sens complètement paralysé. Pourtant, je n'ai pas froid et je n'ai pas faim ; seulement, je réalise véritablement tout d'un coup l'ampleur de l'immensité qui m'entoure et surtout le fait que je ne peux plus revenir en arrière sans provoquer à coup sûr une chute mortelle. Il est maintenant 9h du matin, je suis accroché à cette roche, je suis en train de perdre tous mes moyens et pour compléter le tableau, j'ai maintenant trop chaud ! Bon, ce n'est pas tout ça ! Il va falloir bouger : je bouge ma main gauche (Aïe ! je n'ai presque plus de prise...) ; j'essaie malgré tout de bouger mon autre main et ma jambe droite et soudain... tout lâche, tout se dérobe et j'ai le souffle coupé par la vitesse de la chute. Aujourd'hui, les dieux sont avec moi car ma chute est amortie par la neige ! Aussi, après m'être remis de mes émotions, je me jure de recommencer et de parvenir au sommet de cette expédition...





Notre avis :

Bivouac a l'avantage d'être original quant au choix du scénario car, en effet, c'est le premier logiciel de simulation d'alpinisme. Nous découvrons des graphismes qui sont agréables bien que simples. Le fait d'avoir fait appel à Eric Escoffier explique certainement le réalisme de ce logiciel qui prend en compte la saison et les conditions météorologiques.
En conclusion, nous vous conseillons fortement de vous offrir ce grand frisson après avoir calfeutré vos fenêtres et après avoir pris la précaution de mettre une réserve de boisson chaude près de votre CPC !

JEUX

TITRES	K7/D7
1001 BC	145/136 F
1942	77/--- F
20 MILLES AVT J.C	109/139 F
3D GRAND PRIX	92/121 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
500 CC	99/143 F
ABSURDITY	77/136 F
ACADEMY (TAU CETI II) -	88/143 F
ACE	84/120 F
ACE OF ACES	84/130 F
ACROJET	69/121 F
ACTIVATOR	99/--- F
ADRIAN MOLE	102/--- F
ALIENS	---/100 F
AMERICA'S CUP	---/121 F
ANNALS OF ROME	111/151 F
ANTIRIAD	60/ 87 F
ARKANOID	70/113 F
ARMY MOVES	80/110 F
ASPHALT	111/136 F
ASTERIX (NATHAN)	---/159 F
ATHANALPA	126/--- F
AU REVOIR MONTY	---/113 F
AVENGER	58/ 88 F
BALLBLAZER	80/113 F
BALLBREAKER	98/143 F
BALLOON CHALLENGE	87/126 F
BARBARIAN	79/103 F
BASKETBALL	79/120 F
BATMAN	66/103 F
BATTLE FOR BRITAIN	98/--- F
BIG BAND	---/205 F
BIG TROUBLE	99/--- F
BIORYTHME	---/133 F
BLACK MAGIC	---/133 F
BLAGGER	94/--- F
BLUE WAR	---/159 F
BOMB JACK II	75/111 F
BOULDERDASH I	61/--- F
BRAXX BLUFF	76/--- F
BREAKTHRU	62/ 92 F
BRIDGE PLAYER 3	---/124 F
BUBBLER	79/115 F
C.O.R.E.	91/--- F
CATCH 23	94/132 F
CAULDRON II	73/105 F
CAULDRON I	73/--- F
CENTURION	99/143 F
CESSNA OVER MOSCOU	130/178 F
CHALLENGE OF THE GOBOTS -	88/126 F
CHOLO	128/169 F
CITY SEEKER	53/--- F
COBRA (OCEAN)	86/113 F
COLORIC	76/--- F
COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
COMETE DE HALLEY	---/150 F
COMMANDO	70/109 F
CONTAMINATION	---/156 F
CONTRAPTION	66/--- F
CONVOY RAIDER	73/111 F
CRAFTON	---/158 F
CRAZY CARS	117/152 F
CRISTAL CASTLE	70/133 F
CYRUS CHESS	77/110 F
DAKAR 4 X 4	---/170 F
DAKAR MOTO	---/173 F

UTILITAIRES

TITRES	K7/D7
3D MEGACODE	---/ 61 F
ADVANCED ART STUDIO	---/ 208 F
ADVANCED MUSIC SYSTEME	---/ 241 F
AIDE COMPTABILITE	---/ 376 F
ALIENOR 6128	---/1187 F
AMCALC	163/---- F
ANALYSE D'UN BILAN	121/---- F
ART STUDIO	---/ 171 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	140/ 237 F
BANCAMSTRAD	---/ 223 F
CALCUMAT	---/ 315 F
CARNET	---/ 95 F
COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	133/ 175 F
COMPTABILITE PME	---/1288 F
COURRIER	99/---- F
D BASE 2	---/ 881 F
DAMS	212/ 285 F
DATABASE	---/ 460 F
DATAMAT	---/ 315 F
DESSIN TECHNIQUE	---/ 323 F
EASYART	84/---- F
ELECTRO KIT AMDRUM	64/---- F
EXPLORATEUR	---/ 214 F
FAC.DEVIS CPC 6128	---/ 276 F
FACT/STANDART CPC	---/1018 F
FOURTH PROTOCOL	133/---- F
GEST.FICHIER+BUD.FAMILIAL	---/ 159 F
GESTION DE COMPTE	---/ 107 F
GRAPH-X	---/ 154 F
GRAPHIC CITY	120/ 144 F
GRAPHIQUE STUDIO	---/ 160 F
GRAPHIX	---/ 460 F
INTEGRE FACT-STOCK	---/ 376 F
LASER COMPILER	166/---- F
LASER GENIUS	103/ 105 F
LUDESSIN	126/ 111 F
MASTERCALC III	---/ 384 F
MASTERFILE III	---/ 345 F
MASTERFILE I	---/ 309 F
MICRO PEN	---/ 519 F
MINI OFFICE 2	103/ 120 F
MULTIPLAN	---/ 499 F
MUSIC SYSTEME	113/ 170 F
POLYFICHIER	---/ 186 F
PROGRAMMEUR	---/ 117 F
PROJECT PLANNER	---/ 222 F
RAMDISK	---/ 147 F
RICHELIEU	136/ 147 F
SCREEN DESIGNERS	---/ 156 F
SEM ASDS	---/ 114 F
SEM DRAW	186/ 223 F
SEMEXT MC	---/ 170 F
SEMEXT MF	---/ 170 F
SOLUTION CPC	---/ 638 F
SPACE MOVING	---/ 264 F
STOCK	---/ 197 F
STUDIO 3D	---/ 160 F
SPEECH	102/---- F
SUPER PAINT	---/ 201 F
TASCOPY	154/ 184 F
TASPRINT	---/ 184 F
TASWORD	205/---- F
TASWORD / MAILMERGE	---/ 345 F
TEACH YOURSELF BASIC	219/---- F
TEXTOMAT	---/ 315 F
TOOL BOX	572/---- F
TRACEUR SURFACE	73/---- F
TURBO EXPERT	---/ 175 F
TURBO PASCAL	---/ 615 F
TURBO TUTOR	---/ 227 F
VALEURS PLUS 1.2	---/ 275 F
WORDSTAR 664-6128	---/ 596 F

DAMES 3D CHAMPION	113/166 F
DAN DARE	---/135 F
DANDY	72/100 F
DANGER STREET	109/139 F
DEACTIVATOR	87/132 F
DEATH WISH 3	80/120 F
DEATHSCAPE	88/126 F
DEDALOS	51/--- F
DEEP STRIKE	79/ 88 F
DEEPERS DUNGEON	42/ 58 F
DESERT FOX	---/111 F
DESPOTWIK	---/190 F
DIEUX DE LA MERE	111/171 F
DOGFIGHT	88/--- F
DONKEY KONG	55/ 94 F
DOORS OF DOOM	---/ 73 F
DOSSIER G	103/143 F
DOWN TOWN HERO	---/190 F
DRAGON'S LAIR II	66/111 F
DRAGON'S LAIR I	62/ 99 F
DWARF	99/144 F
EAGLE NEST	85/128 F
EDEN BLUES	---/150 F
EIDOLON	27/ 54 F
ELECTRAGLIDE	27/--- F
ELITE	147/193 F
ENDURO RACER	73/111 F
EREBUS	---/133 F
EXOLON	75/135 F
EXPLORER	72/100 F
EXPRESS RAIDER	83/117 F
F-15 STRIKE EAGLE	91/137 F
FAIAL	---/162 F
FER ET FLAMME	---/222 F
FIGHTER PILOT	65/--- F
FINAL MARTIX	100/143 F
FIRELORD	---/113 F
FLUNKY	99/143 F
FRANK BRUNO'S BOXING	---/ 99 F
FRUTY FRANCK	73/--- F
GAME OVER	80/135 F
GAUNTLET	77/122 F
GEM OF SHADUS	64/--- F
GHOST'N'GOBLINS	72/100 F
GHOSTBUSTER	---/100 F
GLIDER RIDER	---/100 F
GLOBE TROTTER	---/196 F
GOLF TROPHEE	106/170 F
GREAT ESCAPE	65/ 94 F
GREEN BERET	60/121 F
GREYFELL	88/135 F
GUNFIGHT	107/--- F
H.M.S. COBRA	188/255 F
HANSE	102/171 F
HARD HAT MACK	69/--- F
HARRY & HARRY	---/162 F
HAWAII	---/162 F
HEAD OVER HELLS	70/--- F
HEARTLANDS	40/--- F
HI RISE	77/--- F
HIGH FRONTIERE	81/113 F
HIVE	96/137 F
HOW TO BE A COMPLETE BAST	94/--- F
HOWARD THE DUCK	80/--- F
HUMAN TORCHE	90/--- F
HYBRID	99/143 F
HYDROFOOL	87/126 F
IKARI WARRIORS	66/105 F
IMPOSSABALL	66/113 F
IMPOSSIBLE MISSION	27/ 54 F
INCANTATION	---/178 F
INDIANA JONES	96/136 F
INDOOR SPORT	85/133 F
INERTIE	109/137 F
INFILTRATOR	85/106 F
INTERNATIONAL KARATE	61/105 F
JACK THE NIPPER II	102/143 F
JAIL BREAK	62/ 87 F
JEU DE MARELLE	114/--- F
KAT TRAP	27/ 88 F
KILLED UNTIL DEAD	96/136 F
KILLER RING	---/133 F
KINETIK	84/126 F
KNIGHT GAMES	79/--- F
KONAMI'S GOLF	70/--- F
KRACK OUT	88/135 F
KUNG FU MASTER	79/--- F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	---/170 F
L'ANTRE DE GORK	---/162 F
L'HERITAGE	---/144 F
LA CITE PERDUE	---/196 F
LA FORMULE	128/170 F
LATIN KIT ANDRUM	64/--- F
LE CREPUSCULE DU NAJA	106/133 F
LE FINANCIER	73/--- F
LE MAITRE DES AMES	---/160 F

Nintendo®

EXCITE BIKE	282 F
GOLF	200 F
HOGANS HALLEY	282 F
ICE CLIMBERT	200 F
KUNG FU	200 F
PINBALL	200 F
SOCCER	200 F
TENNIS	200 F
WRECKING CREW	282 F

Prochainement:

BALLON FIGHT
CLU CLU LANDS
COMMANDO
DONKEY KONG I
DONKEY KONG III
DUCK HUNT
FOOTBALL
GHOST'N'GOBLINS
GUMSHOE
MACH RIDER
POPEYE
PRO WRESTLING
SLALOM
STACK UP
SUPER MARIO BROS
THUNDER CATS
URBAN CHAMPION
VOLLEY BALL
WILD GUNMAN

Existent aux USA

BURGURTIME
DOUBLE DRIBBLE
IKARI WARRIORS
KARATE CHAMP
KARATE KID
MUSCLE
RENEGADE
RUSH'N'ATTACK
RYGAR
SOLOMON'S KEY
SPELUNKER
SPY HUNTER
SQOONE
STAR FORCE
TROJAN
ZANAC

AMSTRAD® CONTACT' EURE

BP 937 - 27009 - EVREUX Cedex.

TEL :32.28.91.39

EDUCATIFS

TITRES	K7/D7
7 LOGICIELS VOCAUX	160/160 F
ALGEBRE 6eme 5eme	147/208 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE -	255/222 F
AMSTRADEUS	229/--- F
APPRENDS MOI A ECRIRE	---/174 F
APPRENDS MOI A LIRE	---/220 F
AU NOM DE L'HERMINE 5eme	---/195 F
BALLADE AU PAYS ECRITURE	139/166 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BATAILLE DES BREVETS	126/--- F
BEBE COMPLETE/COLORIE	173/173 F
BEBE COMPTE/ADITIONNE	173/173 F
BIG BEN	135/188 F
CARTE D'EUROPE	---/181 F
COURS DE BASIC	87/186 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6-5	---/173 F
DECOUVERTES ALGORITHMES	---/242 F
DESSIN 3D	---/207 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 2	---/182 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 1	---/182 F
ENIGME A OXFORD	152/208 F
EQUATIONS	136/159 F
ESPACE ET SOLIDE	---/158 F
FONCTION NUMERIQUE	---/180 F
FRANCAIS CM	141/185 F
FRANCE GEO	95/137 F
GEOMETRIE	---/158 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN II	---/199 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN I	---/199 F
LES 4 SAISONS	---/158 F
MATH 2eme CYCLE II	143/173 F
MATH,2eme CYCLE I	151/196 F
MATH 3eme	143/171 F
MATH 4eme	143/--- F
MATH 5eme-4eme	---/167 F
MATH 5eme	143/--- F
MATH 6eme	143/167 F
MICRO GEO	83/137 F
OBJECTIF EUROPE 4eme-3eme	---/173 F
OBJECTIF FRANCE 4eme-3eme	---/173 F
OBJECTIF MONDE 6eme	---/173 F
OPERATION DE BASE CM1-CM2	184/208 F
ORTHOGUS VOL 1	88/168 F
ORTHOGUS VOL 2	88/168 F
ORTHOGUS VOL 3	88/--- F
ORTHOGUS VOL 4	88/--- F
ORTHOGUS VOL 5	88/--- F
ORTHOGUS VOL 6	88/--- F
ORTHOGUS VOL 7	79/--- F
SUPER PROF MATHS	---/443 F
VISA POUR HYDE PARK 6eme	---/189 F

46F

JoyStick Controller



SEGA®

ACTION FIGHTER	186 F
ASTRO WARRIOR	186 F
ALEX KIDD	186 F
BANK PANIC	143 F
BLACK BELT	186 F
CHOPLIFTER	186 F
ENDURO RACER	186 F
F16 FIGHTER	143 F
FANTASIE ZONE	186 F
GANGSTER TOWN	186 F
GHOST BUSTER	143 F
GHOST HOUSE	143 F
GREAT BASEBALL	186 F
GREAT BASKETBALL	186 F
GREAT GOLF	186 F
GREAT VOLEY BALL	186 F
HY HERO	143 F
OUT RUN	227 F
PRO WRESTLING	186 F
QUARTET	186 F
ROCKY	227 F
SECRET COMMAND	186 F
SHOOTING GALLERY	186 F
SPACE HARRIER	227 F
SPY VS SPY	143 F
SUPER TENNIS	143 F
TEDDY BOY	143 F
THE NINJA	186 F
TRANSBOT	143 F
WONDER BOY	186 F
WORLD GRAND PRIX	186 F
WORLD SOCCER	186 F
ZILLION	186 F

Prochainement:

ALINE SYNDROME
FANTASY ZONE II
KUNG FU KID
MARKSMAN SHOOTING
MISSILE DEFENSE 3D
S.D.I.
ZAXXON 3D



46F

MOONRAKER I

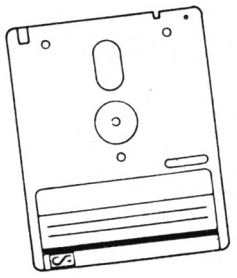
ACCESSOIRES

BOITIERS DE RANGEMENTS D7	
DATA CASE SERRURE 40	88 F
DATA CASE SERRURE 80	150 F
CARTOUCHE STEREO MUSIC TUTOR	
POLYPHONIQUE 12 VOIES	770 F
OPTION CLAVIER 4 OCTAVES	1062 F
CASSETTES VIERGES	
CASSETTES C-15	5 F
CORDONS	
ADAPTATEUR BUS CPC	99 F
CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI	50 F
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	38 F
DOUBLEUR JOYSTICK	61 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 464	84 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 664/6128	109 F
RALLONGE BUS 6128	135 F
DIGITALISEURS	
AMX DIGITIZER	980 F
DAPT GRAPHIC DISQUETTE	641 F
VIDEO DIGITISER	811 F
DISQUETTES VIERGES 3 POUCES	
DISQUETTES AMSOFT CF-2	24 F
DISQUETTES MAXELL CF-2	22 F
DISQUETTES MAXELL POUR PCW -	51 F
DISQUETTES VIERGES 5POUCES1/4	
DISQUETTES D-F 96 TPI	10 F
DISQUETTES D-F 48 TPI	7 F
DISQUETTES S-F 48 TPI	6 F
GRAPHISCOP	
GRAPHISCOP DISQUETTE	962 F
GRAPHISCOP CASSETTE	886 F
HOUSSES (MONITEUR + CLAVIER)	
HOUSSE 464 COULEUR (LUXE)	177 F
HOUSSE 464 COULEUR	99 F
HOUSSE 464 VERT --- (LUXE)	177 F
HOUSSE 464 VERT	99 F
HOUSSE 6128 COULEUR (LUXE)	177 F
HOUSSE 6128 COULEUR	99 F
HOUSSE 6128 VERT --- (LUXE)	177 F
HOUSSE 6128 VERT	99 F
HOUSSE PCW 8256 ---- (LUXE)	177 F
IMPRIMANTE	
HOUSSE DMP 2000/3000 (LUXE)	177 F
HOUSSE DMP 2000/3000	99 F
RUBAN POUR DMP 2000	60 F
RUBAN POUR PCW	73 F
LUNETTES FILTANTES	
LUNETTES MODELE HORUS	204 F
LUNETTES MODELE PLUTON	177 F
LUNETTES MODELE SATURNE	177 F
MANETTES DE JEUX	
AMSTRAD	135 F
COMPETITION PRO JOYSTICK	121 F
ELITE AUTOFIRE	156 F
ELITE STANDARD	115 F
JOYSTICK CONTROLLER	46 F
KONIX SPEED KING	115 F
MOONRAKER II	62 F
MOONRAKER I	46 F
PRO ACE	92 F
QUICK SHOT I	46 F
QUICK SHOT II	53 F
QUICK SHOT II +	94 F
QUICK SHOT II TURBO	117 F
QUICK SHOT 7	95 F
QUICK SHOT 9	169 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	165 F
PROFESSIONAL STANDARD	132 F
SLIK STIK	62 F
SUPER PRO	100 F
TAC 1 +	245 F
TAC 3	111 F
TAC 5	118 F
THE BOSS	151 F
REVUES ANGLAISES	
AMSTRAD ACTION	16 F
AMTIX	16 F
COMPUTING AMSTRAD	16 F
SERVEUR TELEMATIQUE	
KENTEL DISQUETTE	347 F
KENTEL CASSETTE	323 F
SOURIS	
AMX MOUSE	671 F
TAPIS SOURIS	91 F
SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHE VOCAL TH DISQUETTE --	415 F
SYNTHE VOCAL TH CASSETTE ---	381 F
VIDEO-CASSETTES	
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 1	45 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 2	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 7	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 9	68 F
BULLETIN UBI VHS 30 MN	99 F

COMPILATIONS

ALIGATA I ---------- ---/ 72 F
BIGTOP
KILLAPEDE
ALIGATA II ---------- ---/ 72 F
CERBERUS
GUZZLER
ALIGATA III ---------- ---/ 72 F
NUCLEAR
RIDING
ALIGATA IV ---------- ---/ 72 F
SPACE
TROLLIE
AMSTRAD GOLD HITS II ---- 94/136 F
AVENGER
BREAKTHRU
DESERT FOX
GOONIES
KONAMI'S GOLF
AMSTRAD GOLD HITS I ----- 87/126 F
ALIEN 8
BEACH HEAD II
RAID
SUPER TEST DECATHLON
BIG 4 ---------- 73/111 F
COMBAT LYNX
CRITICAL MASS
SABOTEUR
TURBO ESPRIT
BOMB JACK II ---------- 75/111 F
BOMB JACK II
bOMB JACK I
CHIP I ---------- 91/137 F
3D MLM
BUGGY II
DEVIL'S CASTLE
ZAXX
COMPIL'ACTION ---------- ---/163 F
DUEL 2000
JAMES DEBUG
OPERATION NEMO
COMPUTER HITS VOL 3 ----- 64/120 F
CAULDRON
DYNAMITE DAN
GEOFF CAPES STRONGMAN
JUGGERNAUT
THE DEVILS CROWN
WRIGGLER
CONFLITS ---------- 107/148 F
BATTLE FOR BRITAIN
BATTLE FOR MIDWAY
EEE HITS VOL I ---------- 133/204 F
MACADAM BUMPER
MISSION II
PACIFIC
FIVE STAR GAMES II ------ 87/133 F
ALIEN HIGHWAY
CAULDRON II
DANDY
DOOMSDAY BLUES
FROSTBYTE
FIVE STAR GAMES I ------- 84/120 F
EQUINOX
SPIND DIZZY
THREE WEEKS IN PARADISE
WHO DARES WINS II
ZOIDS
HIT PAK III ---------- 94/118 F
3DC
AIRWOLF II
GREAT GURIANOS
HIT PAK II ---------- 83/118 F
1942
ANTIRIAD
COMMANDO 86
FIGHTING WARRIOR
JET SET WILLY II
SCOOBY DOO
SPLIT PERSONALITIES
HIT PAK I ---------- 75/106 F
AIRWOLF I
BOMB JACK I
COMMANDO
FRANCK BRUNO'S BOXING
KONAMI'S COIN OP HITS --- 84/121 F
GREEN BERET
HYPER SPORT
MIKIE
PING PONG
YIE AR KUNG FU

TITRES	K7/D7
LAUREATS ----------	124/--- F
CAULDRON II	
GREEN BERET	
SILENT SERVICE	
IES CLASSIQUES I --------	130/178 F
CASSE BRIQUE	
PAC MAN	
SPACE INVADERS	
MASTERTRONIC I ----------	---/ 73 F
FORMULA 1 SIMULATOR	
CONQUEST	
STORM	
MASTERTRONIC II ---------	---/ 73 F
LAST V8	
MOLECULE MAN	
PIPELINE	
MASTERTRONIC III --------	---/ 73 F
APPRENTICE	
GOLDEN TALISMAN	
SPEED KING	
NOM GAME 4 ----------	88/--- F
BACK TO THE FUTURE	
DAN DARE	
HACKER I	
MISSION OMEGA	
SQUACH	
OCEAN'S ALL STAR HITS ---	95/141 F
GALVAN	
KNIGHT RIDER	
MIAMI VICE	
SHORT CIRCUIT	
STREET HAWK	
TOP GUN	
PACK FIL II ----------	---/178 F
CAULDRON II	
GREAT ESCAPE	
REVOLUTION	
SORCERY	
PACK UBI III ----------	140/--- F
BIG 4	
COMBAT LYNX	
CRITICAL MASS	
SABOTEUR I	
TURBO ESPRIT	
DEEP STRIKE	
HEARTLAND	
THRUST	
PACK UBI II ----------	141/173 F
ACADEMY	
SABOTEUR II	
SENTINEL	
PACK UBI I ----------	141/180 F
DRAGON'S LAIR	
SIGMA 7	
STAR GLIDER	
SPORTS COMPILATION ------	145/212 F
BASEBALL	
BASKETBALL	
FOOTBALL U.S	
STAR GAMES II ----------	75/135 F
AVENGER	
EIDOLON	
HIGHWAY ENCOUNTER	
KNIGHT GAMES	
TRAILBLAZER	
STAR GAMES I ----------	79/ 96 F
BARRY McGUIGAN	
BEACH HEAD II	
RESCUE ON FRACTALUS	
THE WAY OF THE TIGER	
THEY SOLD A MILLION III -	77/110 F
KUNG FU MASTER	
FIGHTER PILOT	
GHOSTBUSTER	
RAMBO	
THEY SOLD A MILLION II --	84/121 F
BRUCE LEE	
KNIGHT LORE	
MATCH DAY	
MATCH POINT	
THEY SOLD A MILLION I ---	81/132 F
BEACH HEAD	
DECATHLON	
JET SET WILLY	
SABRE WULF	



DISQUETTE VIERGE

Prix CONTACT:

3" AMSOFT: 24 F

MAXELL: 22 F

LE NECROMANCIEN ---------	76/135 F
LE PASSAGER DU TEMPS ----	---/181 F
LE SYNDROME ----------	---/170 F
LE TALISMENT D'OSIRIS --	111/139 F
LE TIGRE ET LA CHEVRE ---	114/--- F
LEADERBOARD ----------	87/125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT --	---/ 58 F
LEGENDE ----------	---/135 F
LEVIATHAN ----------	80/--- F
LIGHT FORCE ----------	66/113 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE --	---/115 F
LIVINGSTONE ----------	94/143 F
LORDS OF THE MIDNIGHT ---	27/--- F
LOTO SPORTIF ----------	---/180 F
LUCKY LUCK NITROGLYCERINE	---/166 F
M'ENFIN ----------	114/145 F
MACADAM BUMPER ----------	110/--- F
MAD DOG ----------	130/141 F
MAG MAX ----------	70/120 F
MANDRAGORE ----------	---/ 54 F
MANHATTAN 95 ----------	117/140 F
MANHATTAN LIGHT ---------	117/151 F
MARBLE MADNESS ----------	106/--- F
MARCHE A L'OMBRE ----------	---/170 F
MARIO BROTHERS ----------	80/ 96 F
MARTIANOIDS ----------	88/--- F
MASK ----------	94/118 F
MASQUE ----------	---/145 F
MASSACRE A LA TOMATE ----	---/170 F
MELTDOWN ----------	79/--- F
MERCENAEY ----------	87/175 F
METRO CROSS ----------	84/121 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	166/--- F
MEURTRES EN SERIE -------	---/227 F
MGT ----------	99/143 F
MICRO SAPIENS ----------	81/--- F
MICRO SCRABBLE ----------	---/180 F

MILLIONNAIRE ----------	98/--- F
MIRROIR ASTRAL ----------	---/219 F
MISSION II ----------	27/--- F
MISSION OMEGA ----------	87/--- F
MONOPOLY ----------	128/184 F
MONTY ON THE RUN --------	51/106 F
MOVIE ----------	79/--- F
MUTANT ----------	80/135 F
MYSTERY ON NILE ---------	87/129 F
NEMESIS ----------	79/120 F
NEMESIS THE WARLOCK -----	81/133 F
NEXOR ----------	---/147 F
NEXUS ----------	---/120 F
NIGHT SHADE ----------	61/--- F
NUCLEAR DEFENSE ---------	---/ 73 F
NUMEROLOGIE ----------	105/--- F
OLYMPE ----------	96/169 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE -	---/184 F
ONE ----------	79/130 F
OPERATION NEMO ----------	---/154 F
PACIFIC ----------	---/129 F
PACMAN SUPER PAC --------	87/115 F
PAPER BOY ----------	75/126 F
PASSAGERS DU VENT II 464	271/--- F
PASSAGERS DU VENT II 664	---/271 F
PASSAGERS DU VENT II 6128	---/271 F
PASSAGERS DU VENT I 464	271/--- F
PASSAGERS DU VENT I 664	---/271 F
PASSAGERS DU VENT I 6128	---/271 F
PAWN 6128 ----------	---/130 F
POSEIDON ----------	---/130 F
PRICE OF MAGIC ----------	58/--- F
PROFANATION ----------	109/137 F
PROHIBITION ----------	106/170 F
PSI 5 TRADING ----------	---/136 F
PSYCHEDELIA ----------	43/--- F
PUNCHY ----------	---/ 87 F

QUACK A JACK ----------	76/--- F
QUARTET ----------	77/113 F
QUESTOR ----------	---/113 F
RANARAMA ----------	66/113 F
RED HAWK ----------	72/--- F
RED SCORPION ----------	94/--- F
RENEGADE ----------	70/118 F
RETURN TO OZ ----------	27/--- F
ROAD RUNNER ----------	84/135 F
ROBINSON CRUSOE ---------	---/150 F
ROCK RAID ----------	34/--- F
ROLAND AHOY ----------	85/ 87 F
ROLAND GOES DIGGING -----	---/ 96 F
ROLAND IN THE CAVES -----	---/ 96 F
ROLAND ON THE ROPES -----	---/ 96 F
ROLAND ON THE RUN --------	---/ 96 F
SABOTEUR II ----------	75/113 F
SABOTEUR I ----------	---/ 98 F
SAILING ----------	85/113 F
SAMOURAI TRILOGY --------	80/133 F
SARECEN ----------	62/ 92 F
SCALEXTRIC ----------	88/132 F
SCHOKWAY RIDER ----------	66/103 F
SCOUBIDOU ----------	73/106 F
SENTINEL ----------	96/136 F
SEPULCRI ----------	84/--- F
SHADOW FIRE ----------	---/ 54 F
SHAO LINS ROAD ----------	94/--- F
SHOGUN ----------	---/126 F
SHORT CIRCUIT ----------	60/ 94 F
SIGMA 7 ----------	87/133 F
SILENT SERVICE ----------	88/121 F
SKYFOX ----------	83/--- F
SLAP FIGHT ----------	80/133 F
SOLOMONS KEY ----------	84/ 96 F
SORCERY ----------	73/--- F
SORCERY PLUS ----------	---/111 F
SPACE HARRIER ----------	66/110 F
SPACE HAWKS ----------	---/ 87 F
SPIN DIZZY ----------	---/120 F
SPITFIRE 40 ----------	77/111 F
SPY VS SPY III ----------	99/143 F
SPY VS SPY II ----------	87/130 F
SPY VS SPY I ----------	---/ 54 F
SRAM II ----------	---/162 F
SRAM I ----------	---/126 F
STAINTLESS STEEL ---------	---/124 F
STAR RAIDERS II ----------	79/120 F
STARGLIDER ----------	120/158 F
STREET HAWK ----------	53/--- F
STRESS ----------	98/--- F
STRIKE FORCE COBRA ------	99/143 F
STRIKE FORCE HARRIER ----	79/114 F
STRYFE ----------	125/170 F
SUB ----------	57/--- F
SUBTERRANEAN STRYKER ----	---/ 60 F
SUNSTAR ----------	55/117 F
SUPER CYCLE ----------	79/121 F
SURVIVOR ----------	79/115 F
SW REPORTER ----------	---/136 F
SWORD AND SORCERY -------	---/ 84 F
T.T. RACER ----------	81/115 F
TANKS ----------	66/118 F
TARZAN ----------	81/--- F
TEMPLE OF ASHAI TRILOGIE	79/122 F
TENEBRES ----------	87/121 F
TENSION ----------	---/136 F
TENTH FRAME ----------	84/125 F
TERROR OF THE DEEP ------	94/140 F
THAI BOXING ----------	58/--- F
THAI PAN ----------	73/118 F
THANATOS ----------	80/118 F
THE FIFTH QUADRANT ------	94/130 F
THEATRE EUROPE ----------	92/--- F

THING BOUNCES BACK ------	88/--- F
TIME TRAX ----------	73/--- F
TOAD RUNNER ----------	---/118 F
TOBROUK ----------	---/126 F
TOMAHAWKS ----------	77/118 F
TOP GUN ----------	70/121 F
TRAILBLAZER ----------	---/110 F
TRIAXOS ----------	88/135 F
TRIVIAL PURSUIT ---------	145/189 F
TUER N'EST PAS JOUER ----	90/132 F
UCHI MATA ----------	85/128 F
ULTRON I ----------	---/137 F
VOLLEY BALL ----------	109/137 F
WERNER ----------	58/103 F
WINTER GAMES ----------	77/109 F
WIZZBALL ----------	7[illegible]/ 96 F
WONDER BOY ----------	8[illegible]/113 F
WORLD CLASS LEADERBOARD -	88/128 F
WORLD GAMES ----------	80/121 F
XENO ----------	87/113 F
XEVIOUS ----------	65/ 98 F
YIE AR KUNG FU II -------	66/113 F
Z COMME ZARK DAVOR ------	---/125 F
ZOMBI ----------	109/125 F
ZYNAPS ----------	65/--- F



46F

Grands Titres à Petits Prix

TITRES	K7/D7
180 ----------	25/--- F
AMAURATE ----------	28/--- F
APPRENTICE ----------	20/--- F
BACK TO REALITY ----------	20/--- F
BIG TOP BARNEY ----------	25/--- F
BOMBSCARE ----------	22/--- F
BOOTY ----------	22/--- F
BOY RACES ----------	25/--- F
CAVES OF DOOM ----------	20/--- F
CERBERUS ----------	25/--- F
CHILLER ----------	20/--- F
CHIMERA ----------	22/--- F
CHRONOS ----------	22/--- F
COLLAPSE ----------	22/--- F
COLONY ----------	23/--- F
CONQUEST ----------	25/--- F
CYLU ----------	22/--- F
FEUD ----------	23/--- F
FINDERS KEEPERS ----------	20/--- F
FIVE A SIDE SOCCER ------	25/--- F
FLYSPY ----------	23/--- F
FORMULA I SIMULATOR -----	20/--- F
FOOTBALL ----------	23/--- F
GUNSTAR ----------	22/--- F
GUZZLER ----------	25/--- F
HARVEY HEAP BANGEN ------	22/--- F
HELICHOPPER ----------	22/--- F
INTO OBLIVION ----------	20/--- F
JACKLE & WIDE ----------	22/--- F
JOE BADE ----------	25/--- F
KANE ----------	20/--- F
KENTILLA ----------	20/--- F
KILLAPEDE ----------	25/--- F
KNIGHT TYME ----------	26/--- F
LASTV8 ----------	25/--- F
MASTER CHESS ----------	22/--- F
MILK RACE ----------	23/--- F
MOLECULE MAN ----------	20/--- F
NINJA MASTER ----------	22/--- F
MONTERRAQUEOUS ----------	20/--- F
NUCLEAR HEIST ----------	25/--- F
PARABOLA ----------	22/--- F
PIPELINE ----------	20/--- F
RADZONE ----------	20/--- F
REALM ----------	23/--- F
REBELSTAR ----------	22/--- F
RIDING THE RAPIDS -------	25/--- F
SHORT'S FUSE ----------	22/--- F
SOUL OF A ROBBOT --------	20/--- F
SPACE ACE ----------	25/--- F
SPEED KING ----------	20/--- F
SPIKY HAROLD ----------	22/--- F
STAR FIREBIRDS ----------	22/--- F
STORM ----------	20/--- F
STRIKE ----------	28/--- F
THE FEAR STORM II -------	28/--- F
THINK ----------	22/--- F
THRUST ----------	22/--- F
THUNDERZONE ----------	22/--- F
TROLLIE WALLIE ----------	25/--- F
ULTIMA ----------	23/--- F
VIDEO POKER ----------	20/--- F
WILD BUNCH ----------	22/--- F
WILLOW PATTERN ----------	22/--- F
ZARKON ----------	23/--- F

A Renvoyer A CONTACT'EURE _ B.P 937 _ 27009 EVREUX Cedex.

Remplir en caractères d'imprimerie ce bon de commande

TITRES	PRIX
Participation Aux Frais De Port Et d'Emballage	+ 20F
☐ Contre - Remboursement ----------	+ 20F
	TOTAL:

☐ Carte Bleue
☐ Mandat
☐ Chèque

CB

VALIDITE __/__ Signature:

Mon appareil est : ☐ une console NINTENDO
☐ une console SEGA
☐ un AMSTRAD CPC.

☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐AZERTY ☐OWERTY ☐ D.7 ☐ K.7

NOM_Prénom: _____

ADRESSE: _____

_____ Téléphone: _____

Code Postal: _____ VILLE: _____

GRAND CONCOURS

Le Club Travel et notre Groupe de Presse s'associent dans l'opération : CONCOURS MENSUEL. Le Club Travel a été créé il y a près de 20 ans. De nombreuses entreprises nationales font appel à Travel dans le cadre des classes vertes, classes neige (IBM, SNIAS, AEROSPATIALE, MATRA, des banques etc). Travel complète son essor pour le développement d'Agences régionales. Travel entend atteindre la densité d'un réseau national de 150 partenaires pour 1992. Or, 1992 c'est aussi notre objectif ! Autant de raisons qui motivent notre choix.
Chaque mois nous organiserons un concours. Un seul prix variable suivant les périodes de l'année : voyage, stage de voile, de ski, de tennis, de golf, séjour, week-end...
L'informatique c'est bien et se détendre grâce à elle c'est super non !



NOTRE GAGNANT

Pour un jeune de moins de 14 ans :
Vacances scolaires de février 1988 :
Un séjour ski au Plat d'ADET
(chalet de la Ruade).

ou

Même époque de 14 à 17 ans :
Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.

ou

Pour un gagnant au dessus de 18 ans :
TUNISIE - Un week-end 3 jours 1/2
en demi-pension à HAMMAMET (hôtel trois étoiles).

Ce concours mensuel est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar. Ne peuvent participer au concours les personnels du groupe et les personnels des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels.
Les réponses doivent figurer sur ce bulletin.



HAMMAMET ▶

• 1 • D'où vient le nom Arcades en informatique ?

_____

• 2 • Quel est l'auteur du jeu "COBRA" ?

_____

• 3 • Le nom du réalisateur dont le film a été exploité sous forme de jeux par Cobra Soft :

_____

• 4 • Donnez le mois et l'année de la création d'ERE INFORMATIQUE :

_____

• 5 • Qui a réalisé le jeux "Les Ripoux" ?

_____

• 6 • Le nom du sportif qui orne la jaquette du jeu "Les dieux de la mer" :

_____

• 7 • Qui est OSIRIS ?

_____

• 8 • Où se passent les derniers méfaits de "Jack the nipper" ?

_____

• 9 • Quel est l'âge de Gwendoline capturée dans "Forteresse" ?

_____

• 10 • Indiquez le nombre de bonnes réponses reçues :

_____

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL AMSTAR – Editions SORACOM – BP 11 – 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 15 décembre 1987.

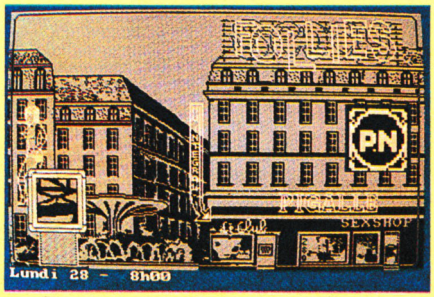
NOM _____ Prénom _____

Adresse _____ Ville _____

Code Postal _____ Signature

LES RIPOUX

Aventure/Simulation

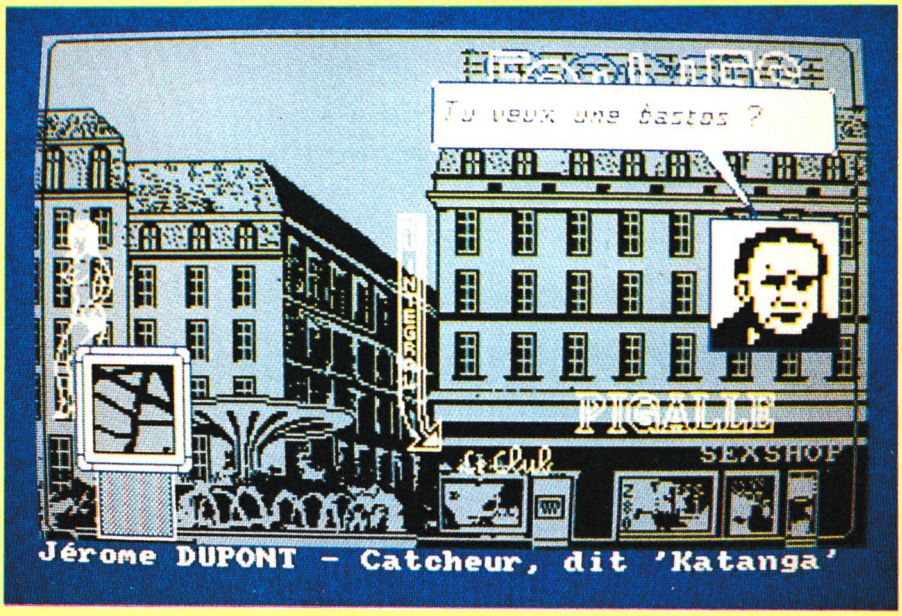


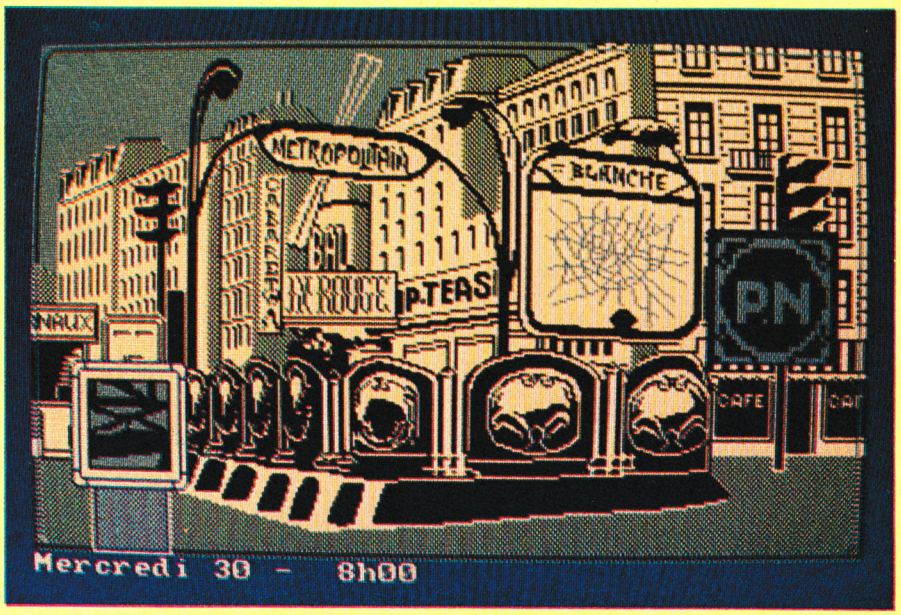
Nous sommes le lundi 28 du mois en cours et il est 8h00 du matin, j'en suis déjà à mon troisième café mais cela ne m'empêche pas d'avoir le moral au plus bas, de me sentir tout mou et d'avoir envie de donner tout de suite ma démission...

Mais il me suffit de contempler ma note administrative (qui ne dépasse pas 50 !) pour me rappeler à l'ordre. En effet, si je donne ma démission en ayant une note inférieure à 70, je suis cuit et les "Bœufs-carottes" vont tout de suite me tomber dessus.

Comment, vous ne savez pas ce que sont les Bœufs-carottes ? Mais ce sont tout simplement les représentants de la police des polices ! Et étant donné mes activités autres que celle d'inspecteur, je commence à les sentir de plus en plus souvent accrochés à mes basques. C'est pourquoi, je n'ai pas intérêt à faire le moindre faux pas. Alors, comme tous les matins, je vais lire mon ordre de mission pour la journée : patrouiller rue Lottin, rue de Maubeuge, rue Fleury, surveiller métro Caulaincourt et arrêter Léa Marchand (cette brave Léa aurait-elle encore fait un excès de zèle dans l'exercice de sa profession ?), charmant programme ! Il va encore falloir que je me tape tout le 18e arrondissement. Enfin, cela va me permettre de faire mes petites récoltes auprès de toutes les personnes qui ont plus qu'intérêt à ce que je ne fasse pas de rapport sur eux... C'est ainsi que petit à petit mon capital se gonfle et lorsque j'aurai enfin constitué le pactole de 200 briques, je pourrai devenir l'heureux propriétaire de ce Bar-PMU de mes rêves portant le doux nom "Le rendez-vous des trotteurs".

Quittant le commissariat, je me rends à pied vers la rue Cottin (Oh, j'ai tout mon temps et le fait de prendre la voiture ou le métro m'empêche de faire des rencontres lucratives). En passant par le bout du boulevard Barbès, je rends une petite visite cordiale à Pierre Gault qui tient le fast-food O'Burger et je joue le tout pour le tout : je le menace de lui coller le service de l'hygiène sur le dos ! Résultat tout à fait positif : dorénavant, il me versera 1000 balles chaque semaine contre mon silence. Me sentant en grande forme, je fais un petit détour par le boulevard Rochechouart où se trouve madame Irma (vous savez celle qui voit tout, sait tout et entend tout...). Toc, toc, toc... Qui est là ? Je suis fermement décidé à obtenir un renseignement aujourd'hui et elle finit par le lâcher : Aziz Bel Khami - rue Bervic... C'est certain qu'une petite visite s'impose ! Malgré tout, je n'oublie pas la ronde que je dois effectuer (conscience professionnelle oblige !) et le reste de la journée va se dérouler tranquillement suivant la routine habituelle : un hold-up à la Caisse de France et une agression rue Ramey... Je tiens quand même à signaler que j'ai réussi à arrêter l'agresseur de la rue Ramey : voilà qui va faire monter ma note administrative !... C'est donc avec un moral un peu plus élevé que je vais commencer le second jour de la semaine en espérant réaliser mes rêves rapidement...





Notre avis :

Voilà enfin une adaptation de film digne de ce nom et qui ne se limite pas à une simple version arcade ! Vous avez votre part d'aventure, votre part d'enquête et votre part de réflexion... Les graphismes sont très jolis, les possibilités d'action nombreuses ainsi que les personnages peuplant cette histoire...
Pour terminer, retenez bien ceci, qui dit Bertrand Brocard dit indices extérieurs au programme alors ne négligez pas la lecture du journal gratuit livré avec le logiciel !

TURLOGH LE RODEUR

Enfin une aventure dont vous serez vraiment le héros! Grâce aux 48 pages couleur de B.D. interactive, vous vivrez le début des aventures de TURLOGH LE RODEUR. Cet épisode vous mettra en condition et en forme pour affronter la suite en logiciel. C'est inédit, prenant et animé.



C'EST LUI OU VOUS !!

COBRA Soft

INEDIT
B.D. INTERACTIVE INCLUSE

En vente dans le Donjon le plus proche de chez vous !



RENEGADE

Arcade

Mais que fait la police ? Figurez-vous que l'autre nuit en sortant de ma rame (je sais : il n'est pas prudent de prendre le métro lorsque l'obscurité arrive), je me suis retrouvé nez à nez ou plutôt, nez à groin avec une bande de plusieurs loubards. Certains d'entre eux, les plus sympathiques d'ailleurs, étaient armés de battes de baseball très avenantes. Tout cela laissait présager un début de soirée animée. En effet, ces charmants avaient l'air peu enclins à discuter tricot ou fusion thermonucléaire. Qu'importe, je décidai de leur faire profiter de l'ampleur de ma culture asiatique, autrement dit, de leur faire une démonstration d'art martial. La tâche ne fut pas aisée puisque l'un d'entre eux se jeta sur moi et me maintint les poignets pendant qu'un grand escogriffe se chargeait de me tambouriner le visage à coup de poings. Cela n'était bien sûr pas dans mes intentions de laisser ce pachyderme user de ma bienveillance naturelle. Un coup de pied en arrière et je me dégage de l'emprise du voyou. D'une pichenette, l'autre olibrius se retrouve au pays des rêves bleus. Mais bientôt il se relève et, plus vif que jamais, s'avance vers moi. Je dois, cette fois-ci, lui décocher un coup de pied aérien pour que le fâcheux se décide enfin à disparaître. Les porteurs de battes, n'ayant pas apprécié le traitement infligé à leur camarade se précipitent sur moi de toute la vitesse de leurs petites jambes. Bien entendu, pas moyen de quitter le théâtre de l'action : d'un côté un mur et une porte fermée, de l'autre, la fin du quai. Tiens, j'ai une idée : d'un coup et d'un seul, j'envoie valser mes adversaires au bas du quai. Au moins ceux-là ne se relèveront pas. Puisque nous voilà dans le feu de l'action pourquoi ne pas se débarrasser également du chef de la tribu, le voilà d'ailleurs. Je ne fais pas plus de détails : lui aussi est envoyé ad patres. Cette petite scène m'a mis en appétit. Tant mieux puisque tout à l'heure les abords du port et une rue mal famée m'attendent.









Notre avis :

Renégade n'est pas le premier jeu d'arcade présentant un duel acharné mais il est un des rares qui vous oppose plusieurs adversaires. Cela impose vitesse et coordination pour échapper à l'emprise de vos ennemis. Le graphisme du jeu et l'animation des personnages sont particulièrement réussis. Les sprites sont assez petits mais leur aspect est très satisfaisant. Seul point un peu regrettable : le mouvement du personnage est assez complexe puisqu'il utilise le joystick et le clavier pour deux phases de jeu (déplacement et combat) peut-être aurait-il été plus simple d'employer le bouton de tir combiné avec les directions de la manette.

LE MAITRE DES AMES

Jeu de rôle



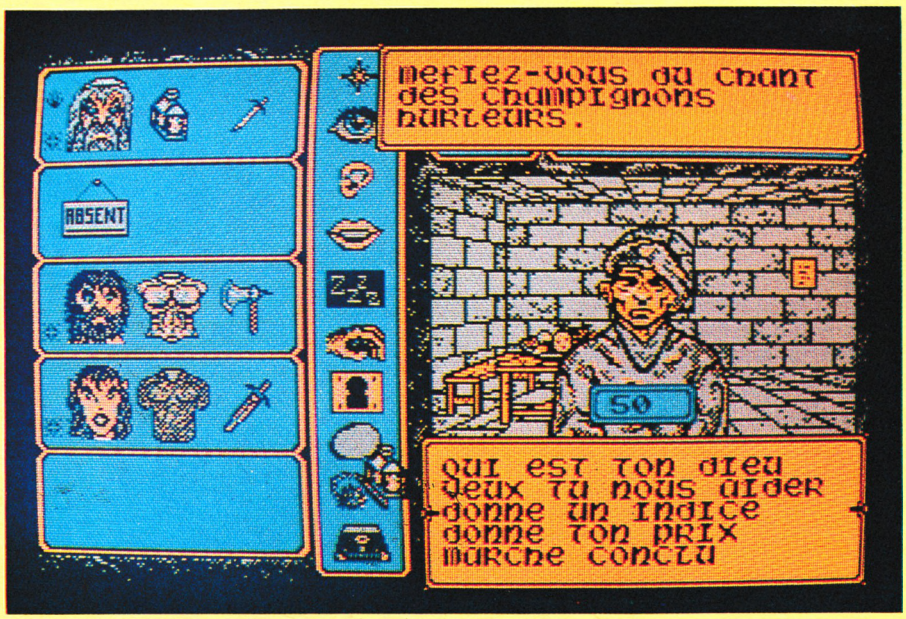
Oh yeah, oh yeah (version moderne de Oyez, Oyez) braves gens : l'aventure vous attend. L'aventure avec un grand "H". Qui n'a pas rêvé d'être un explorateur de châteaux dédaliques ? Le premier qui répond "moi" a droit à une grande claque de ma part. Car enfin, soyons un peu sérieux, un jeu d'aventure cela se prépare. Je rappelle les ingrédients nécessaires : des personnages, leurs équipements, un lieu, quelques monstres et une quête (je voulais dire une mission, les avares peuvent revenir). Voilà c'est parti : une petite page écran, les options s'affichent : créer, donjon ou histo. La dernière vous narre la douloureuse et pénible histoire des "libérateurs" une troupe d'aventuriers venus du côté de nulle part. Leur quête (ça suffit maintenant) : résoudre le mystère de l'ancienne forteresse, dernière habitation connue du sorcier du coin. Evidemment, l'endroit regorge de surprises, toutes plus désagréables les unes que les autres, à vous de les découvrir !

L'écran du jeu est divisé en 4 grandes parties, la présentation des personnages et de leur matériel (armes, protections), la liste des actions, les fenêtres de dialogue et enfin la vue sur le décor. Ce dernier est en général composé de murs de pierres grises agrémentés de torches et de portes.

Une boussole située en haut de l'écran vous indique l'orientation du mur qui vous fait face. Le déplacement du personnage (ou des personnages) s'effectue par un appui sur les touches ou une action sur le manche suivie d'un "Feu" magistral. Juste à côté du portrait des personnages, on trouve parfois deux symboles : l'activité et la présence. L'activité symbolisée par une petite flamme indique le joueur qui peut effectuer des "actions". Parmi celles-ci on trouve : écouter, voir (ou plutôt observer), goûter, ouvrir une porte, dialoguer, combattre, dormir, etc...



Tout cela est assez simple : il suffit de "cliquer" sur l'icône choisie puis d'activer le personnage en n'oubliant pas de tenir compte de ses capacités. Par exemple, le magicien est apte à comprendre de nombreuses langues ou a jeter des sorts. Le voleur, plus rusé, pourra facilement ouvrir des portes ou dérober des objets. C'est donc à vous d'utiliser au mieux les capacités de chacun. Au départ, une équipe : les "libérateurs" est fournie sur la disquette. Entraînez-vous avec ces personnages avant d'en créer de nouveaux.

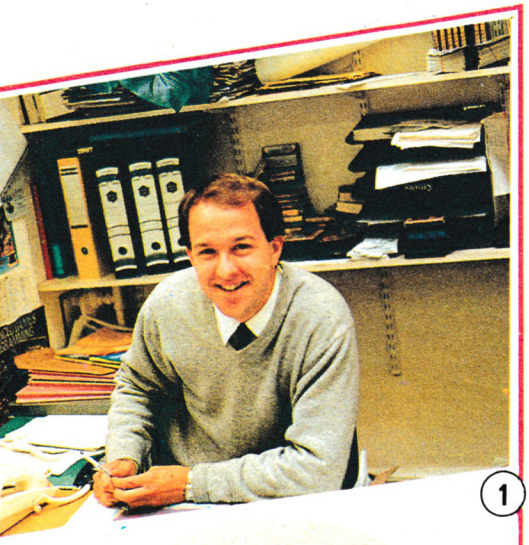


Notre avis :

Le Maître des âmes est assez simple d'utilisation et permet une grande variété d'actions sans employer le clavier. Cela est appréciable dans le cas de dialogues avec les personnages rencontrés. La création d'une équipe est elle aussi simplifiée au maximum : tirage aléatoire de chacune des caractéristiques (force, intelligence, vue...). De plus les graphismes sont agréables bien que peu colorés cela étant dû au choix du mode écran 1.

PETIT PLONGEON DANS...

ocean



1



2



3

Etant de passage à Manchester pour la grande manifestation que représentait la 8e édition de l'Amstrad Computer Show, nous avons décidé de vous dévoiler tous les secrets d'une maison d'édition qui vous régale avec des jeux tels que Arkanoïd, Game Over, Wizball ou Renégade.

Lorsque nous arrivons au 6 Central Street, nous découvrons un petit immeuble à l'entrée discrète qui se trouve juxtaposé à une église... Nous trouvons comme seule indication sur la porte : Ocean, first floor... Lorsque nous poussons la porte, le sort en est jeté, nous pénétrons dans une véritable petite fourmilière...
Nous sommes reçus par **Miles Rowland** qui est le numéro 5 de la société lorsque nous considérons l'ordre hiérarchique du personnel d'Ocean... Nous allons alors faire la connaissance d'un peu plus de 50 personnes, effectif important pour cette entreprise qui a 5 ans d'âge... et de nombreux logiciels à son actif ! Après avoir bu une indispensable tasse de café, nous entreprenons la visite de tous les bureaux. En chemin, nous croisons **David Ward** , le grand chef d'Ocean ainsi que **Jon Woods** qui n'est autre que son second. Outre les services purement administratifs, nous nous arrêtons plus particulièrement dans le bureau des graphistes qui concoctent des illustrations tout simplement superbes ! Nous avons également l'honneur de faire la connaissance de Freddy, qui est la dernière coqueluche de la maison. La charmante **Lynne** nous remet une "photo" sous cadre de ce cher Freddy, Miles nous donne le programme correspondant (nous vous livrons le banc d'essai exclusif de Freddy Hardest dans ce numéro...).

1 - Miles ROWLAND
2 - David WARD : "Le big boss"
3 - Jon WOODS
4 - "Le roi du Hard"

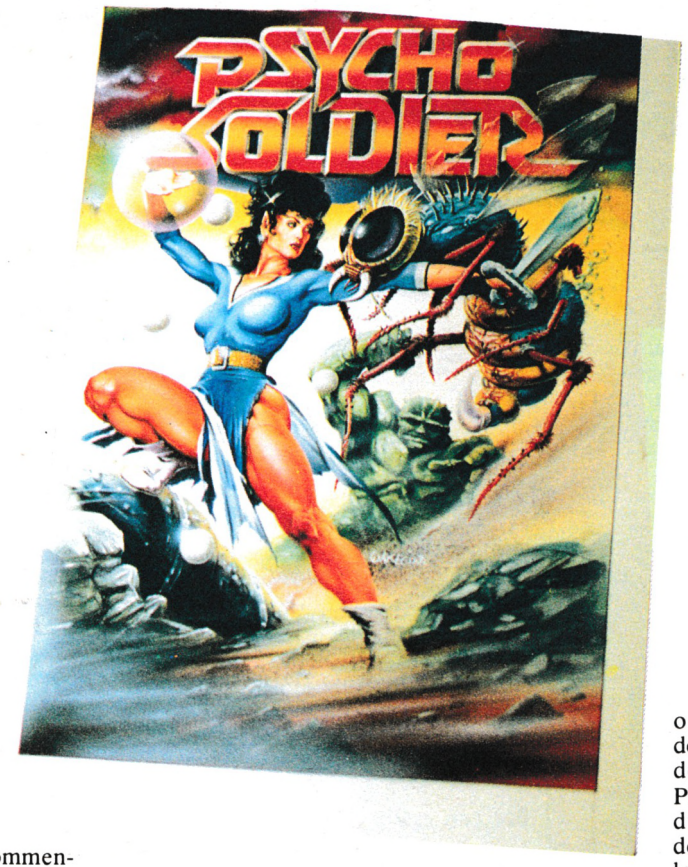


4

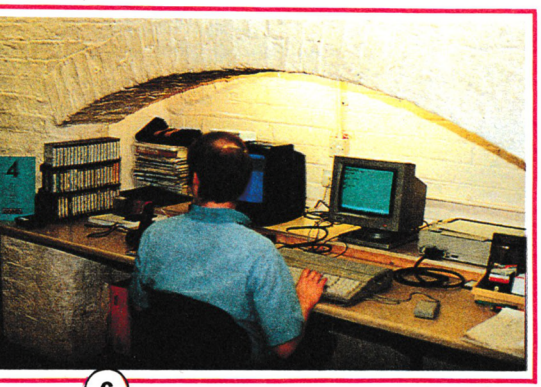
L'ANTRE DES PROGRAMMEURS

C'est alors que nous rencontrons **Gary Braley**, responsable des programmeurs qui nous invite à découvrir le repaire de toute l'équipe. Ils les cachent bien leurs programmeurs ! En effet, ils sont tous installés au sous-sol de la maison dans un véritable labyrinthe. Il faut vous dire que nous sommes fortement impressionnés par cette équipe composée d'une vingtaine de programmeurs permanents. Nous allons parcourir une bonne douzaine de bureaux pour les voir travailler qui sur Spectrum,





qui sur C64, qui sur Amstrad... Pourtant, au départ, ils ont tous un point commun ; en effet, tous les utilitaires ont été créés sur Atari ST et donc tous les jeux commencent sur cette machine. C'est seulement par la suite qu'ils sont transposés sur les machines respectives. Cette technique représente pour eux une facilité et leur permet de réaliser un jeu de A à Z dans un délai moyen de 4 mois...



6

Ce serait beaucoup trop long de vous présenter toute l'équipe mais sachez qu'outre les programmeurs et les graphistes, tous plus géniaux les uns que les autres, vous avez Roger qui livre une musique pour un jeu après que les programmeurs lui aient donné la taille disponible dans le programme ; vous avez également le roi du hard qui est tout simplement capable de vous mettre dans une valise l'équivalent d'un jeu de café (pratique pour les voyages, non ?)... Enfin, au bout, tout au bout du labyrinthe, vous avez les originaux de jeux de café qui sont régulièrement consultés et exploités pour obtenir des adaptations les plus parfaites possibles sur toutes les machines. De tous ces "bureaux", ressort une atmosphère telle que nous resterions bien ici toute la journée !

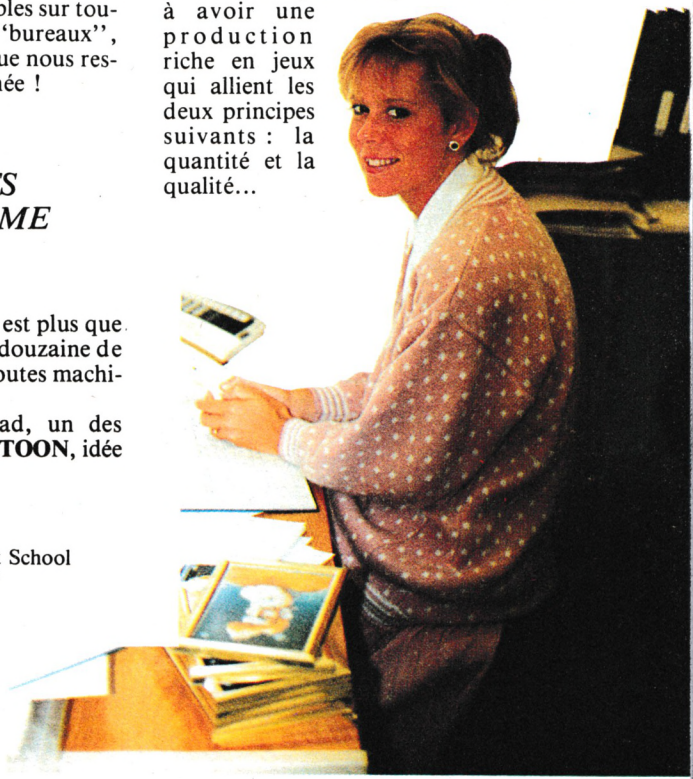
LES PROJETS A COURT TERME

Pour la fin de l'année, Ocean est plus que prolifique car il annonce une douzaine de titres pour les fêtes de Noël, toutes machines confondues...
En ce qui concerne Amstrad, un des grands projets actuels est **PLATOON**, idée originale basée sur le film ; il devrait être prêt pour le tout début de l'année 1988.
Par ailleurs, il y a deux autres produits que nous avons vus en démonstration et qui sont actuellement dans la phase de finition ; il s'agit de **COMBAT SCHOOL**, adaptation du jeu de café qui fait actuellement fureur et de **GRYSOR,** autre superbe adaptation de jeu de café... Jamais deux sans trois... Citons encore une autre adaptation qui, d'après les premiers écrans que nous avons vus, risque d'être éblouissante : il s'agit de **RASTAN** le Barbare qui évolue dans un environnement riche en hémoglobine pendant six niveaux ! Nous n'avons pas vu les autres produits annoncés mais ils ne manqueront certainement pas d'apparaître dans les prochaines actualités d'Amstar.
Pour terminer, risquons nous à exprimer un souhait : que nous puissions continuer à avoir une production riche en jeux qui allient les deux principes suivants : la quantité et la qualité...



5

5 - Equipe de Platoon et Combat School
6 - "L'antre des programmeurs"
7 - Lynne



7

LE COIN DES AFFAIRES

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

MISSION JUPITER

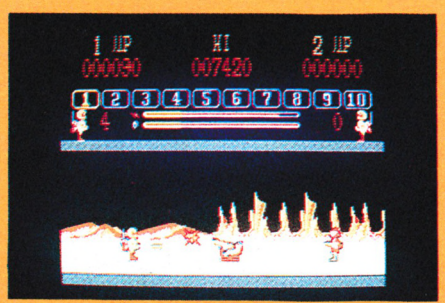
(Arcade)

Les fanatiques et inconditionnels d'arcade pure vont être servis et séduits par ce logiciel. Cette mission sur Jupiter risque fort de vous entraîner dans les profondeurs de cette planète.

Vous êtes équipé comme un cosmonaute et disposez d'une propulsion verticale pour vous permettre d'atteindre vos ennemis à tous les niveaux ; quant à votre défense, elle est assurée par un laser... Par contre, il paraît évident de vous conseiller de ménager aussi bien votre énergie que votre laser car je tiens à vous rappeler que la route risque d'être bien longue...

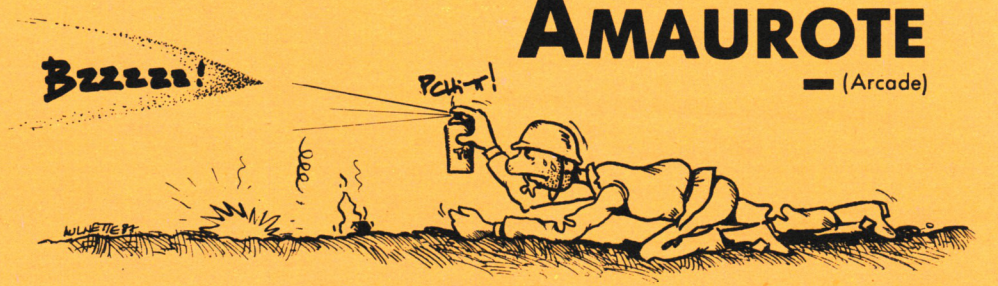
Notre avis :

Ce logiciel a un gros avantage : il est très coloré et présente un décor construit tout de flore (très agréable). Vous ajoutez à cela un bon graphisme et une animation pas trop rapide... Vous avez alors la possibilité de "passer vos nerfs" de manière très agréable.

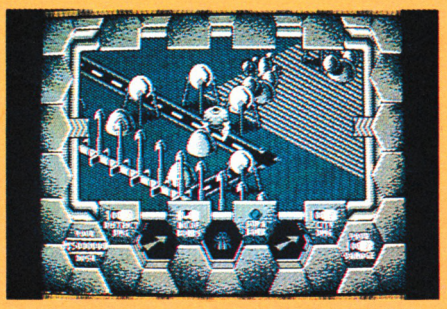


AMAUROTE

(Arcade)



Vous qui êtes le meilleur officier de l'armée royale d'Amaurote êtes désigné comme volontaire d'office pour faire une opération d'épuration du royaume.
En effet, il se trouve qu'Amaurote est totalement envahi par des insectes qui sont de trois types : tout d'abord, vous avez les "faux-bourdons" qui sont bêtes et méchants et encore ils sont méchants simplement s'ils en reçoivent l'ordre, car ils n'agiront jamais d'eux-mêmes ; ensuite,



vous avez les éclaireurs qui ne vous toucheront pas mais iront porter la nouvelle de votre présence à la Reine qui a tout pouvoir de décision et qui donne les ordres...

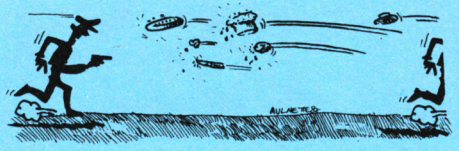
Amaurote étant divisé en 25 districts, vous devez faire une investigation dans chacun d'entre eux et vous ne serez autorisé au retour que lorsque vous aurez éliminé tous les insectes.

Notre avis :

Ce logiciel propose un graphisme soigné d'un bel effet et est accompagné d'une musique complètement "stressante" que nous vous recommandons de couper. Détail important que nous vous spécifions : Amaurote fait partie des programmes chers du coin des affaires puisqu'il atteint 31 francs !

HOLLYWOOD OR BUST

(Arcade)



C'est dans une ambiance très 1920 que le premier contact avec Hollywood or Bust se passe ; le héros Buster Baloney se présente sous la forme BCBG avec son beau costume et son petit canotier.

Mais que lui arrive-t-il au pauvre homme et qu'a t-il fait pour en arriver à ce stade ? Figurez-vous que ce fieffé coquin qui est acteur de métier, est précisément recherché pour avoir caché 5 oscars. Etant pour-



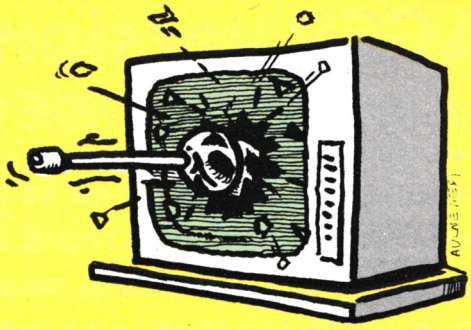
suivi par des gardes de sécurité, il est obligé de s'échapper du studio en allant dans la rue. Seulement, une fois dehors, il lui faut résister pendant un certain temps avant d'avoir la possibilité de retourner dans le studio et sa seule arme est constituée par des gâteaux à la crème.

Notre avis :

Hollywood or Bust est un logiciel original et plaisant, bien sûr, ce n'est pas du "grand graphisme" mais le logiciel est accompagné par une musique très hollywoodienne d'une part et une animation correcte d'autre part. Attention ! Ce logiciel ne s'utilise qu'avec un joystick.

COBRA

Arcade





Cobra est confortablement installé dans sa baignoire en train de prendre un bain des plus relaxants lorsque soudain un message de détresse s'affiche sur son écran de contrôle : Dominique, sa belle et douce Dominique a été kidnappée et elle est retenue prisonnière par l'horrible Salamandar au cœur de sa Cité Perdue.
N'écoutant alors que son courage et l'appel de son cœur, Cobra revêt sa combinaison rouge (indispensable pour mener à bien toute mission...) et met en place son laser à induction au bout de son bras gauche ; il est alors fin prêt pour la bataille qu'il ne vas pas mener tout seul car son inséparable Armanoid, androïde femelle, ne le laisse jamais partir sans être là pour lui venir en aide !
Armanoid étant activée, les deux compagnons avancent dans le domaine de Salamandar livrant des combats acharnés contre les défenseurs de la Cité Perdue.Pour les aider à évoluer dans cet immense espace, de temps en temps, une étoile apparaît afin de leur indiquer le chemin à prendre pour se rapprocher de Salamandar qu'il faut détruire complètement.
De plus, il peut être bien utile d'avoir une Armanoid dans ses bagages car si elle est désactivée, Cobra, peut alors s'en servir comme bouclier mais attention elle doit toujours rester dans son champ de vision car sinon Cobra perd tous ses moyens et il ne peut plus tirer...
Pour mener à bien cette opération, il reste quand même un point d'importance qui consiste à avoir suffisamment d'énergie pour aller jusqu'au bout des choses. Pour cela, il suffit à Cobra d'entrer en contact avec les statues qui sortent du sol et y entrent mais attention, certaines d'entre elles captent toute l'énergie au lieu de refaire le plein !



Notre avis :

Cobra est une adaptation du dessin animé du même nom présentant tous les héros de cette série télévisée. Elle présente un graphisme 3D et des déplacements multidirectionnels bien faits et rapides. Il est certain que la réalisation technique est bonne ; par contre, le jeu en lui-même risque de ne pas vous passionner très longtemps...

INFOS. NEWSTRAD SOFTS.

NEWSTRAD, c'est un nouveau magazine magnétique mensuel destiné aux utilisateurs d'AMSTRAD CPC.

NOUVEAU NEWSTRAD 31 FRS. SEULEMENT

LA PARTIE SOFT. Numéro 1

LOGITHEQUE : Fichier pour classer vos logiciels.

Edito. - Info.
Test softs. - Test périph.
Cours d'initiation au Basic
Cours d'initiation au LM.

STARFIGHT: Un jeu spacial composé de 4 tableaux entierement differents. (Langage Machine)

Aide aux aventuriers perdus
Trucs et Astuces.
Courrier de lecteurs.
Petites annonces.

Envoyez nous vos réalisations :
- JEUX.
- UTILITAIRES.
- MUSIQUES.
- GRAPHIQUES
Toute oeuvre retenue sera rénumérée.

LE TRESOR DU LOUVRE: Partez à la recherche des trésors enfouis dans les galeries du louvre.9 tableaux.LM

GRAPHIQUES | UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE | MUSIQUES

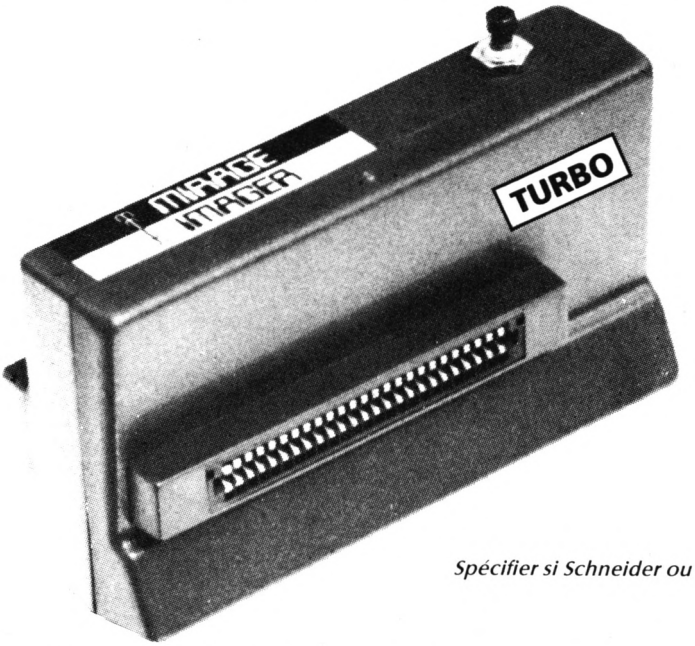
Pour 1 mois	K7.31	D.55	Nom.....	Envoyez votre réglement
Pour 3 mois	93	165	Adresse.....	à MICRO-PASSION.
Pour 6 mois	185	329	.....	33 bis rue Carnot.
Pour 12 mois	340	605	Ville.....	77400 THORIGNY

Les premiers abonnés recevront un logiciel gratuit. TEL.64 30 82 78.

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

Spécifier si Schneider ou 6128 AZERTY "Nouvelle broche" S.V.P.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

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

Ses caractéristiques :

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

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger 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 de 8 h à 19 h.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE. Tél. +44.291.257.80

EN EXCLUSIVITE : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO

SOUNDBLASTER

(195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et à l'ordinateur. Tous les câbles et prises sont fournis. Reliez vos enceintes Hi-Fi ou autoradio (jusqu'à 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir à passer par votre chaîne Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stéréo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pèse 100 grammes. Il est livré prêt à fonctionner avec : câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord à l'ordinateur, cinq mètres de câble pour enceintes, prise pour casque d'écoute, deux boutons de réglage volume et balance, et instructions complètes en français.

SOUNDBLASTER ne vaut que 195.00 FF port compris.

(Pour expédition hors Europe ajouter 20 FF S.V.P.).

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'écoute stéréo ultra-léger.

Note : les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie à l'ordinateur en un instant. Comporte un support à force d'insertion nulle pour travail soigné et rapide. Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales. Transférez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM. Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette. Programme les EPROMS 8K ou 16K à partir de RAM disquette ou K7. Programmation ultra-rapide : une EPROM de 16K est programmée en moins de 2 minutes et demi. L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livrée avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (spécifiez S.V.P.) transférable sur EPROM. Instructions complètes en français.

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550.00 FF (port compris)

(Pour expédition hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.).

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Transfert automatique et intégral en une opération. Extraordinairement facile à utiliser.

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) ..... **150.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde K7/K7 des programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Enfantin à utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que : **100.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

ADAPTATEUR périphériques AMSTRAD CPC vers SCHNEIDER et AZERTY "nouvelles broches". Vous êtes l'heureux possesseur d'un nouvel AMSTRAD AZERTY ou d'un SCHNEIDER. Félicitations ! Cependant, il ne vous est pas possible de lui raccorder les périphériques des AMSTRAD QWERTY car les broches sont différentes. Quel dommage ! procurez-vous notre cordon adaptateur et le tour est joué ! Vous pourrez maintenant connecter tous les périphériques/interfaces conçus pour "l'ancienne" broche AMSTRAD.

Cordon ADAPTATEUR "nouvelle/ancienne" broche ..... **120.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger 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 de 8 h à 19 h.

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

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Devinette : quelle différence y a-t-il entre un programme qualité PRO et un autre qualité débutant ?
La longueur ? Non. Les performances ? Non plus. La présentation des pages d'écran ? Pas toujours.
Réponse : un programme bien fait est avant tout IMPLANTABLE. Et cela vous étonne ?

Imaginez que vous vous serviez d'un programme écrit par quelqu'un d'autre : vous répondez aux questions de l'écran depuis un moment et voilà que vous commettez une erreur, soit par étourderie ou parce que la question était ambiguë, claire comme de la boue. Conséquence : un adorable et tendre message "Improper Argument in 3210" et c'est planté définitivement. Oh que vous êtes ravi d'avoir perdu tout ce que vous aviez rentré ! Quel bonheur de refaire RUN et de repartir à zéro... jusqu'au prochain plantage. Ce n'est pas sur le clavier que vous aimeriez taper, mais sur ce *!* /* de charlot (et je suis poli) qui a osé programmer ce piège à loups (là aussi je suis poli).
Je devine que vous êtes en train de penser : "Hé, je m'appelle par LORICIELS, mes programmes c'est pour mes doigts et je connais bien mes listings." Et alors ? J'admets votre mémoire d'éléphant, mais vous n'êtes pas à l'abri des étourderies de frappe, genre virgule à la place d'un point décimal, %& au lieu de 56 parce qu'un doitg s'est endormi sur le SHIFT et j'en passe... Suite au plantage, vous recherchez le listing afin de trouver le GOTO subtil qui remettra le programme sur ses rails.
Bref, un bon quart d'heure de perdu à cause d'une fraction de seconde d'étourdie bien humaine. Programmer une sécurité d'entrée à cet endroit, vous aurait pris quinze secondes et non quinze minutes...

L'erreur fatale est reproductible.
La sécurité programmée est définitive
(Et vlan ! Bien dit, hein ?)

Il y a deux sortes de programmes : le petit bout d'essai que l'on tape "pour voir si ça marche" et celui que l'on veut conserver parce que l'on est sûr de l'utiliser encore dans des mois, voire des années. Alors là, il lui faut tous ses vaccins.
Presque toutes nos sécurités concernent les entrées au clavier, pour la bonne raison que c'est la seule chose que le listing ne connaît encore pas.

LES TROIS INPUT

Il y a l'INPUT qui demande un nombre, celui qui attend une chaîne et enfin cette petite merveille de LINE INPUT.
Il y a plusieurs syntaxes admises, tout d'abord l'INPUT multiple qui attend plusieurs valeurs séparées par des VIRGULES :

```
INPUT "Entrez jour, mois,
an",J,M,A
```

On répondra par exemple 23,8,87 et ENTER. C'est peut-être pratique comme écriture mais vivement déconseillé, car si vous oubliez une valeur, une virgule ou si vous donnez une valeur en trop, l'écran affiche plus bas "Redo from start", traduction "recommencez depuis le début".
Remarquez que j'ai programmé l'INPUT suivi du texte puis virgule, puis nom de la variable (ou des variables). Il faut toujours faire ainsi car le curseur attendra à droite du texte, c'est plus propre.
Si on programme PRINT "Votre Nom" : INPUT N$ c'est l'horreur à l'écran car un point d'interrogation précède le curseur. Si vous ne voulez ni "?" ni texte, vous ne pouvez écrire INPUT,N$; il faut au moins une chaîne vide devant la virgule : INPUT"",N$.
A présent, je vous demande d'oublier l'INPUT d'un nombre car il est trop risqué. En effet, si vous tapez des lettres alors qu'il n'attend que des chiffres, vous aurez encore droit au "Redo from start" : pour entrer un nombre, on le demande comme chaîne, puis on vérifie par VAL, car VAL("abcd") = 0.

```
50 LOCATE 10,5:INPUT "Prix ",P$
60 P = VAL (P$)
70 IF P=0 AND P$ ≠ "0"
   THEN GOTO 50
```

La ligne 70 permet d'entrer zéro. Si on a tapé des lettres, l'INPUT est redemandé en ligne 50, mais comme nous l'avons fixé par un LOCATE (comme pour un PRINT), l'écran ne sera pas souillé. Vue l'astuce ?
En répondant à un INPUT de chaîne, on peut taper une longue phrase, mais à condition qu'elle ne comporte pas de virgules ! Sinon, le CPC s'imagine que c'est un séparateur pour deux chaînes, alors qu'il n'en attend qu'une. Résultat "Redo from start"...
Heureusement, on dispose de LINE INPUT (super conseillé) qui lui gobe vraiment tout, les virgules, les guillemêts et même les blancs mis à la fin ! Pour illustrer cela, essayez le listing n° 1.

1

```
10   Les INPUT - M.A. 9/87
20 CLS
30 PRINT "INPUT sur valeur numerique":PR
INT
40 INPUT"Entrez un Nombre : ",NB
50 PRINT:PRINT"Par erreur tapez des Lett
res."
60 PRINT"Pour sortir tapez un nombre."
70 INPUT"Allez-y : ",NB
80 PRINT STRING$(40,"_"):PRINT
90 PRINT"sur cet INPUT A$ entrez un Nom"
100 INPUT"Allez-y : ",A$
110 PRINT:PRINT"Idem mais entrez DEUX mo
ts separes par  une virgule. Pour sortir
 tapez un mot."
120 INPUT"Allez-y : ",A$
130 PRINT STRING$(40,"_"):PRINT
140 PRINT"Et maintenant avec LINE INPUT
A$"
150 PRINT"tapez n'importe quoi (virgules
,etc...)"
160 LINE INPUT"Allez-y : ",A$
170 PRINT:PRINT"le PRINT A$ donne :":PR
NT:PRINT A$:PRINT
```

LA SAISIE DE NOMBRES

Je suppose que vous êtes aussi flemmard que moi, donc que vous n'êtes pas très chaud pour refaire le coup du P=VAL(P$) à chaque INPUT de nombre. Est-ce que je me trompe ? Alors, on va se faire un petit sous-programme bien soigné que l'on appellera chaque fois par GOSUB. Il va même vérifier la présence de virgules (mises pour des points décimaux) et émettre un BIP en cas d'erreur détectée.

Examinez dans le listing n° 2 le module en 9000. Si une erreur est détectée le "flag" (drapeau, mouchard) FER devient égal à 1.

A présent, passons au programme principal : première remarque, toutes mes entrées sont par LINE INPUT (en cas de virgule), ensuite, je demande toujours en NB$ parce que mon module 9000 ne connaît que lui. Enfin, GOSUB 9000.

De retour, on teste le flag d'erreur FER : =1 rebelote, =0 la variable

FRIC & FLIC



AVENTURE

Dès la première image tu entres dans l'univers obscur de *BIG BAND* pour une aventure extraordinaire où l'impossible devient réalité.
Avec *BIG BAND*, "triller des années 70", réalise le cass du siècle !



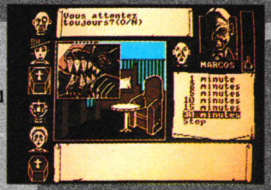
Amstrad CPC 2 disquettes 195 F

FANTASTIC



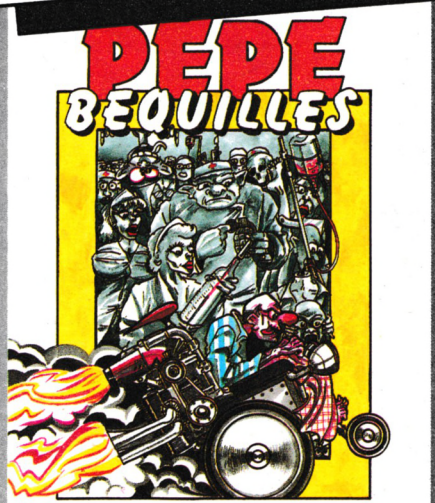
AVENTURE FANTASTIQUE

Réalité et cauchemard se mêlant, il faudra garder toute ta lucidité pour affronter les forces du mal avant qu'elles ne parviennent à ta propre destruction...
L'univers mystérieux et angoissant d'*INCANTATION* te passionnera.



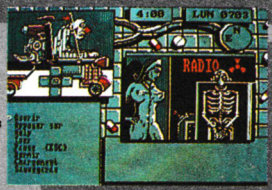
Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F

COMIC



AVENTURE HUMORISTIQUE

Humour et gags font de *PEPE BEQUILLES* un divertissement "anti-héro" qui ne manquera pas de séduire les amateurs de nouveautés originales.



Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F

définitive prend la valeur de NB retournée par le module.
On peut même pousser le vice jusqu'à transformer une virgule accidentelle en point ! Facile, réécrivons la ligne 9020.

```
9020 PV=INSTR(NB$,","):IF PV
> 0 THEN MID$(NB$,PV,1)="."
```

LE ON ERROR GOTO

Un petit secret : savez-vous comment faire planter le module 9000 ? Avec NB$="+" ou NB$="-". Comme quoi on est toujours à la merci d'un cas d'erreur si particulier que l'on ne l'avait pas envisagé. Comme dit le proverbe "on ne peut pas tout prévoir", même dans la fusée Ariane, alors nous...
Contre cela, il y a ON ERROR GOTO, GOTO 64000 par exemple. On le programme au début du listing. Désormais, en cas de rencontre d'une erreur quelconque, au lieu de nous planter bêtement avec un "type mismatch in 1670", il se rend à la ligne indiquée où nous lui avons rédigé tout ce qu'il doit faire pour que le programme se poursuive. Sympa non ?
En cas d'erreur, le ON ERROR GOTO peut fournir deux variables numériques : ERL qui est le numéro de la ligne où s'est produit le malheur, et ERR qui est le code de l'erreur ; par exemple pour "syntax error" c'est le code 2, 11 c'est "Division by zéro", etc... (voir votre manuel). Pour ne pas les confondre, pensez à ERreur Ligne et ERreur Référence.
Supposons un programme où la position X d'un LOCATE est obtenue par un savant calcul.

```
560 LOCATE X,12:PRINT A$
```

Or, on peut imaginer que ce calcul puisse aboutir à un X=0 ou X négatif, ce qui provoquerait un "Improper argument in 560" donc ERL=560 et ERR=5. Dans une ligne après 64000, il suffira de programmer :

```
64060 IF ERL=560 AND ERR=5
THEN X=1:RESUME 560
```

Ce RESUME 560 a deux effets : il réarme, réactive le ON ERROR GOTO qui vient de se désamorcer et fait ensuite un GOTO 560 avec la valeur de X rectifiée. Donc à l'écran, on ne se sera aperçu de rien !
A la suite de la ligne 64000, on peut prévoir une multitude de lignes de ce genre, mais la dernière sera réservée au cas imprévu ; il y aura arrêt du programme parce que pas de RESUME, mais que l'on sache pourquoi et où.

2

```
10 ' SAISIE de NOMBRES
20 CLS
30 PEN 2:PRINT"Essayez d'entrer les pire
s betises":PEN 1
40 LOCATE 5,5:LINE INPUT"Longueur : ",NB
$:GOSUB 9000
50 IF FER=1 THEN 40 ELSE LONG=NB
60 PEN 3:LOCATE 20,7:PRINT"Long=";LONG:P
EN 1
70 LOCATE 6,9:LINE INPUT"Largeur : ",NB$
:GOSUB 9000
80 IF FER=1 THEN 70 ELSE LARG=NB
90 PEN 3:LOCATE 20,11:PRINT"Larg=";LARG:
PEN 1
100 LOCATE 5,15:PRINT "surface=";LONG*LA
RG
110 END
9000 ' Surveille Entree de nombres
9010 ' Recoit NB$, retoune NB + flag err
eur FER (0=correct 1=erreur)
9020 IF INSTR(NB$,",") THEN 9060
9030 NB=VAL(NB$)
9040 IF NB=0 AND NB$<>"0" THEN 9060
9050 FER=0:GOTO 9070
9060 FER=1:PRINT CHR$(7);
9070 RETURN
```

(Quand ON ERROR GOTO est actif, les habituels messages d'erreurs ne s'affichent plus).

3

```
10 ' protection par ON ERROR GOTO
20 ON ERROR GOTO 64000
30 CLS
40 PRINT"A quel endroit de l'Ecran ? ( O
N ERROR  guette les reponses absurdes.)"
50 PEN 2:PRINT "pour l'instant";TOTERR;"
erreurs":PEN 1
60 LOCATE 2,5:INPUT"position X (1 a 40)
",X$:X=VAL(X$)
70 LOCATE 2,7:INPUT"position Y (1 a 25)
",Y$:Y=VAL(Y$)
80 PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224);:PEN
 1:PRINT " une touche"
90 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
100 GOTO 30
64000 ' Traitement des erreurs
64010 PRINT CHR$(7);:PEN 1
64020 TOTERR=TOTERR+1
64030 IF ERL=60 THEN RESUME 60
64040 IF ERL=70 THEN RESUME 70
64050 IF ERL=80 THEN RESUME 30
64060 PRINT "Erreur numero";ERR;"ligne";
ERL
64070 END
```

64900 LOCATE 10,24:PRINT "Erreur Numéro";ERR:"ligne";ERL

A titre d'exemple, je vous ai concocté le petit listing n° 3. Deux petits gadgets ont été ajoutés au module 64000 : un BIP sonore et un totalisateur d'erreurs (TOTERR).
Remarquez que l'on peut la plupart du temps indiquer seulement le ERL. Ligne 64060, le RESUME fait repartir le programme à une ligne différente de ERL ; dans la pratique, c'est le cas le plus courant.
Après avoir fait joujou avec ce mini-programme, ajoutez la ligne :

75 abcdef

RUN et entrez des nombres corrects : vous aurez droit au message "Erreur numéro 2 ligne 75" (Syntax error). Supprimez cette ligne 75 et relancez non pas par RUN mais par GOTO 30. Puis aux deux questions, répondez par des ENTER à vide ; comme le ON ERROR GOTO n'a pas été réactivé, c'est le conventionnel message "Improper argument in 80".

LA SURVEILLANCE DES CALCULS FARFELUS

On ne parle plus des erreurs d'entrées, mais des résultats de calculs qui peuvent provoquer un plantage.
Dans l'exemple du calcul de X pour un LOCATE, il aurait été plus sage de programmer

550 IF X<1 THEN X=1
ELSE IF X>40 THEN X=40

En fait, l'ennemi le plus fréquemment farceur est sans conteste le "Division by zéro". A chaque signe / dans votre programme, regardez bien si le diviseur peut devenir nul et prévoyez la parade une ligne avant la division.
Exemples de pièges :
A=34/(5−B) : si B=5
C=23/(D−E) : si E=D

Autre piège classique, la variable numérique entière qui devient supérieure à 37767 : A%=21345 : B%=18567 puis C%=A%+B%, d'où le message "overflow" (=dépassement).

C'est à vous de prévoir, soit le contrôle "sur place", soit le recours à ON ERROR GOTO.

CONCLUSION

On a trop tendance à croire qu'un "programmeur génial" est celui qui a eu une idée super originale pour aboutir à un produit de hautes performances. Ce n'est pas tout ! Il faut aussi que ce soit du stable, du solide ; sinon on dira : "L'idée était bonne, dommage que la réalisation soit bâclée."
Et ça ne pardonne pas. Je pense par exemple à un certain micro-ordinateur super révolutionnaire et pas cher, mais qui s'est révélé comme étant aussi une super boîte à bugs, d'où faillite de ce très grand et génial constructeur anglais...
Revenons à nos petits programmes BASIC. La règle est hélas la même : comme on est toujours limités par le temps disponible, mieux vaut se limiter à quelque chose de modeste mais en béton, plutôt que de l'immense en château de cartes. En plus de cela, la seconde solution est démotivante alors que la première est stimulante.

MAGIC



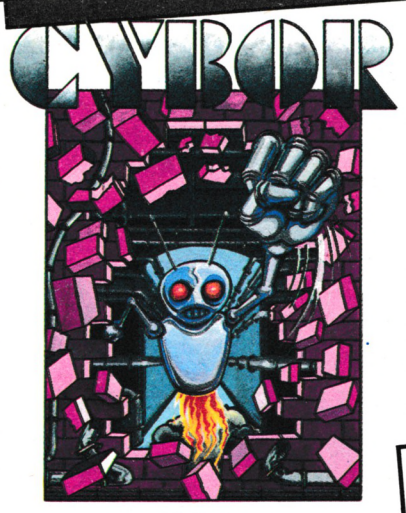
AVENTURE ANIMEE

Toi, *SKAAL*, dernier survivant d'une race exterminée par la tribu des OHMS, retrouve ta fiancée, lâchement enlevée et enfermée dans un château par la D.S.T. (Délapinisation Sur Terre), afin de repeupler le globe de tes semblables.



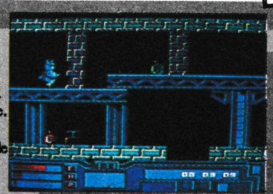
Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F

ROBOTIC

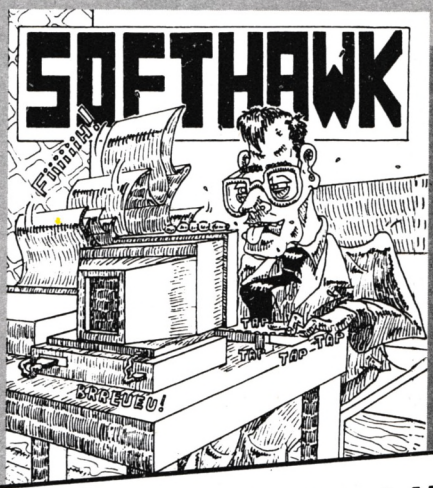


ARCADE

L'OrdiCentral XBO24 lance un appel au *CYBOR* de type JMT61 pour mission souterraine. Ordre de misson : Destruction immédiate de la pile thermonucléaire RAZ. Tout duplicant préprogramné par l'OrdiRebel sera évité ou détruit.



Amstrad CPC disquette 160 F, cassette 110 F



LE JEU SANS HIC

SOFTHAWK
19, rue des Bergers 38000 GRENOBLE
Tél. 76.87.59.10
Auteurs nous contacter

Distribution CABLE

1er CONCOURS INFORMATIQUE

OUVERT A TOUS

•

1er Alexandre AUTROU

•

Voici enfin les résultats que vous attendez tous depuis la clôture du concours que nous avions organisé cet été... Nous vous livrons donc les vingt noms des auteurs de programmes que nous avons sélectionnés.
Cela sous-entend donc que ces vingt programmes sont retenus pour une publication ultérieure dans une des revues des Editions SORACOM et que, par conséquent, ces programmes ne peuvent être proposés à d'autres revues.
En ce qui concerne la distribution des lots, chaque participant sera avisé individuellement dans le courant du mois de décembre.

LISTE DES GAGNANTS

NOM	PROGRAMME	NOM	PROGRAMME
1 : Alexandre AUTROU	MOULINSART	11 : Mustapha NIH	ALPHA STRIP
2 : Jean-François STREIFF	ROBBY	12 : Yvan FORGEDUX	SPEEDWAY
3 : Olivier HESSE	MISSION AIRPORT	13 : Gilles CRAQUE	PASSE-MURAILLES
4 : Stéphane VALLOIS	ROCK	14 : Vincent BOUVELLE	BILLY LA BANLIEUE 2
5 : Jean-Jacques MICHEL	CASSE-BRIQUES	15 : Christian ROMAN	LA BRECHE DE HELM
6 : Christian BERNARDINI	LE VOYAGE	16 : Julian ALVAREZ	SUPER TANK
7 : Dominique TROUILLOT	DIABOLO	17 : Jean-François MAHE	CROIDS
8 : Patrick CLEMENT	STRATEGE	18 : Jean-Pierre CHARDON	INNOCENT EXIL
9 : Dominique TRONCZYK	LA ROUE DE LA FORTUNE	19 : Mikaël HEVIN	PONGO
10 : Bernard COCCHI	YELLOW STAR	20 : Marc DELAPENIERE	REBOUND BALL

RENEGADE

TAITO
COIN-OP



Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.

Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.

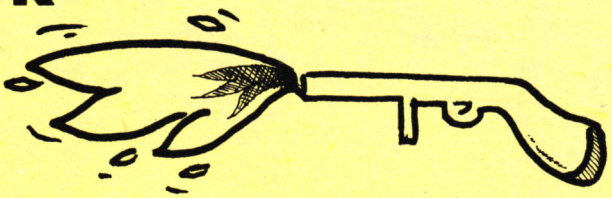
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!

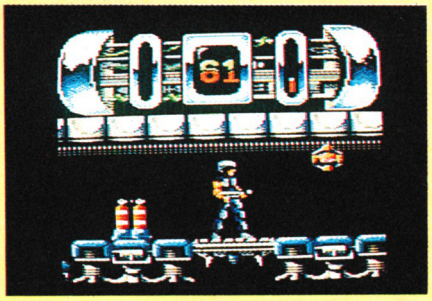
Imagine
...the name of the game

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

TRANTOR

Arcade

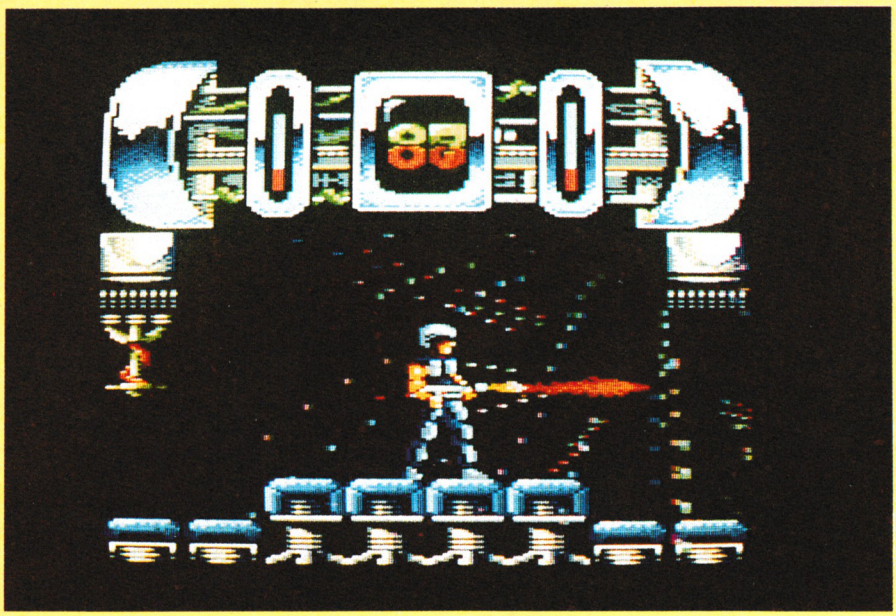




Pauvre Trantor, il se trouve être le dernier Stormtrooper (ou soldat d'assaut). Abandonné par les siens sur une planète inconnue, avec pour seule arme un lance-flammes. Un seul lance-flammes ? Mais c'est bien trop peu. Comment survivre parmi un tel environnement avec un matériel aussi léger ? Ne paniquons pas : vous êtes tout de même endurci aux épreuves intergalactiques de survie en milieux extra-terrestres. Donc, il n'y a apparemment pas de problèmes. Voilà : vous êtes rassuré maintenant, il ne s'agit après tout que d'une banale promenade dans un vaste complexe souterrain. Banale, certes, mais non dépourvue de dangers : le temps est limité : 90 secondes vous sont aimablement accordées pour achever votre mission. Cette dernière est en fait assez simple. Le labyrinthe ou plutôt la série de couloirs servant de décors cache en fait un complexe de sécurité qui s'est activé dès votre entrée (forcée) dans les galeries.

Votre but : retrouver les 8 terminaux dispersés à l'intérieur du complexe et recueillir les 8 lettres contenues à l'intérieur. Une fois les lettres retrouvées, il faut les placer dans un certain ordre pour obtenir un mot ayant un rapport avec l'informatique. Il ne vous reste plus qu'à trouver la centrale de sécurité où l'on vous donnera le code du faisceau de téléportation. Puis la plate-forme (de téléportation) vous ouvrira les bras, le code est entré : vous êtes sauvé. Mais pas si vite, la route est longue. Un exemple parmi tant d'autres : des "choses" volantes (et quelques fois rampantes) assaillent votre personne, vous ôtant une précieuse énergie vitale. Votre arme préférée n'a pas de réserve infinie en ce qui concerne le carburant. Heureusement, les coffres répartis le long des galeries contiennent parfois des objets utiles à votre progression par exemple, des réserves de carburant, de l'énergie (c'est elle qui disparaît le plus rapidement), des disquettes, des écrans de protection (ils ont malheureusement une durée de vie très limitée).





Notre avis :

La présentation graphique du jeu est exceptionnelle : 3 écrans graphiques se succèdent (c'est un peu trop long sur cassette). La deuxième séquence montre votre arrivée à l'entrée du souterrain et la destruction de votre vaisseau, cela n'influence pas le cours du jeu mais it's terrific ! La taille des sprites est respectable (pas besoin de loupe !), le mouvement reste souple et délié, l musique n'est pas en reste et les bruitages sont bien adaptés. A propos de musique, les possesseurs de cassette sont avantagés puisque la face B comprend un morceau de rock du groupe "Resister". C'est une bonne manière de faire la promotion d'une toute jeune maison d'édition.

GORBAF LE VIKING

Arcade



Avez-vous déjà vu un roi pleurer ? Si ce n'est pas le cas, venez avec moi, je vais vous en montrer un et vous raconter les événements qui l'ont mis dans cet état... C'est ainsi que nous découvrons Gorbaf, le fort, le puissant, derrière une fenêtre du château et semblant contempler les fjords étroits qui entourent le royaume de Wunlandia... Seulement, il songe à son fils qui est retenu prisonnier par les agissements d'un mage cruel et jaloux : Hingka, qui n'a pas supporté d'être destitué par Gorbaf ; alors, il a offert l'esprit de Vorka à Pikorsitis et le seul moyen de délivrer le jeune prétendant au trône est de trouver quelqu'un qui ait une force supérieure à celle de Pikorsitis !



Ah ! J'en vois un qui lève le doigt au fond de la salle ; vous êtes donc volontaire pour diriger Gorbaf dans les cavernes ténébreuses qui se trouvent sous le temple de Pikorsitis... Je salue votre témérité car vous ne savez pas à quoi vous vous engagez ! En effet, vous commencez par évoluer dans un dédale de colonnes où se trouvent des armes et des cœurs pour vous regonfler en énergie. Cela représente le bon côté des choses car vous ne tardez pas à rencontrer des "bêtes" repoussantes, tel un rat ou une chauve-souris qui ne vous laissent absolument aucune chance de passage ! La seule et unique solution consiste à les figer sur place en utilisant vos armes mais attention ! car chaque ennemi n'a qu'une seule place possible vous permettant de passer. Et il ne faut absolument pas manquer votre coup car le nombre d'armes est limité et si vous les gaspillez, vous ne pourrez pas aller à l'entrée de la caverne suivante après avoir trouvé la clé vous ouvrant le passage. Il reste encore un ennemi de taille à affronter dans le blanc des yeux : il s'agit de la vigilance de Pikorsitis qui est représentée par de grands yeux barrant le passage et qu'il faut déconnecter pour pouvoir progresser.
Alors, toujours partant ?



Notre avis :

Gorbaf apparaît sous la forme d'un sprite petit et trapu qui a l'avantage de se déplacer rapidement... La difficulté essentielle (et loin d'être insurmontable) se situe dans la manière de figer les ennemis pour pouvoir passer ; avec un peu d'entraînement, vous obtenez les bons réflexes.
Le graphisme en lui-même est simple et sans bavure et propose des décors suffisamment diversifiés pour que nous ayons envie de continuer... pendant quelques heures.

VISA POUR HYDE PARK

Educatif ▬





Ce matin, lorsque je me suis installé devant mon micro-ordinateur, il y avait sur mon lecteur de disquette, une pauvre petite disquette perdue, sans nom et complètement muette. J'ai tout de suite voulu en savoir plus et je me suis hasardé à faire un ICPM... Quelle ne fut pas ma joie de découvrir que l'écran s'animait ! Seulement voilà, en demandant plus d'explications, la disquette a décidé que j'étais trop curieux ; alors, elle m'a kidnappé et emmené en Angleterre... Drôle d'idée ! Ensuite, elle m'a expliqué que si je voulais retourner en France, je devais réussir à communiquer avec les Anglais jusqu'à ce que je sois capable de savoir où se trouve mon billet d'avion pour Paris et d'être ensuite capable d'aller le chercher.

C'est ainsi que j'ai fait ma première rencontre. Il s'agissait de Kerry, un garçon du même âge que moi. Je lui ai dit que je m'appelais Marc, que je venais de Grenoble et que j'aimerais bien pouvoir retourner en France. Il a eu la gentillesse de m'emmener chez lui, de me présenter ses parents et de me faire visiter sa maison. C'est alors que nous avons appris qu'un message m'attendait chez Harrod's ; seulement pour y aller, il fallait se rendre à Londres et prendre le train (mon Dieu, quelle épopée !).

Seulement, une fois arrivé chez Harrod's et avoir fait tout ce que le message m'indiquait, je ne voyais toujours pas les côtes de Bretagne se dessiner à l'horizon....

Un rendez-vous en cachant un autre, ma balade dans Londres devait se terminer dans Hyde Park... Et là, entre deux hamburgers, devinez ce que j'ai trouvé ? Mais un aller simple pour Paris, bien sûr ! Comme j'étais heureux de pouvoir rentrer chez moi !... Mais malgré tout, je me suis promis une chose : je referai ce voyage en Angleterre car c'était vraiment très, très agréable.



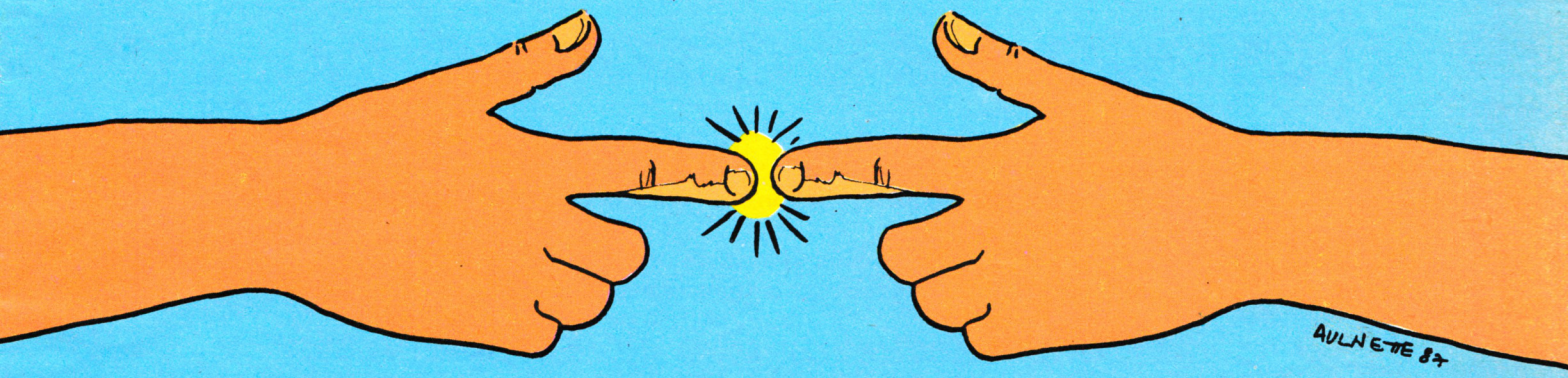


Lorsque vous découvrez VISA POUR HYDE PARK, vous avez l'heureuse surprise de ne pas trouver l'aspect rebutant que peuvent présenter certains programmes éducatifs. En effet, vous vous retrouverez plongé dans une aventure et vous ne pourrez continuer que si vous progressez dans la langue anglaise. Ce programme s'adresse à des élèves de 6e, est très simple d'utilisation et présente des graphismes soignés, aux tons pastels très attirants... Le plus souvent, vous devez opérer un choix parmi plusieurs réponses, avec toujours la possibilité de faire appel à une touche AIDE pour le cas d'une panne sèche. A cette occasion, apparaît un écran renseignant sur la façon de s'exprimer suivant la situation.

Vous me direz, c'est bien joli de voir la structure des phrases mais la prononciation dans tout cela ? Coktel Vision y a aussi pensé puisqu'avec la disquette se trouve une cassette audio donnant la lecture à deux voix de chaque page d'aide. Alors, quand cela est agréable et bien réalisé, pourquoi ne pas se risquer à l'anglais entre deux jeux d'arcade ?...

VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

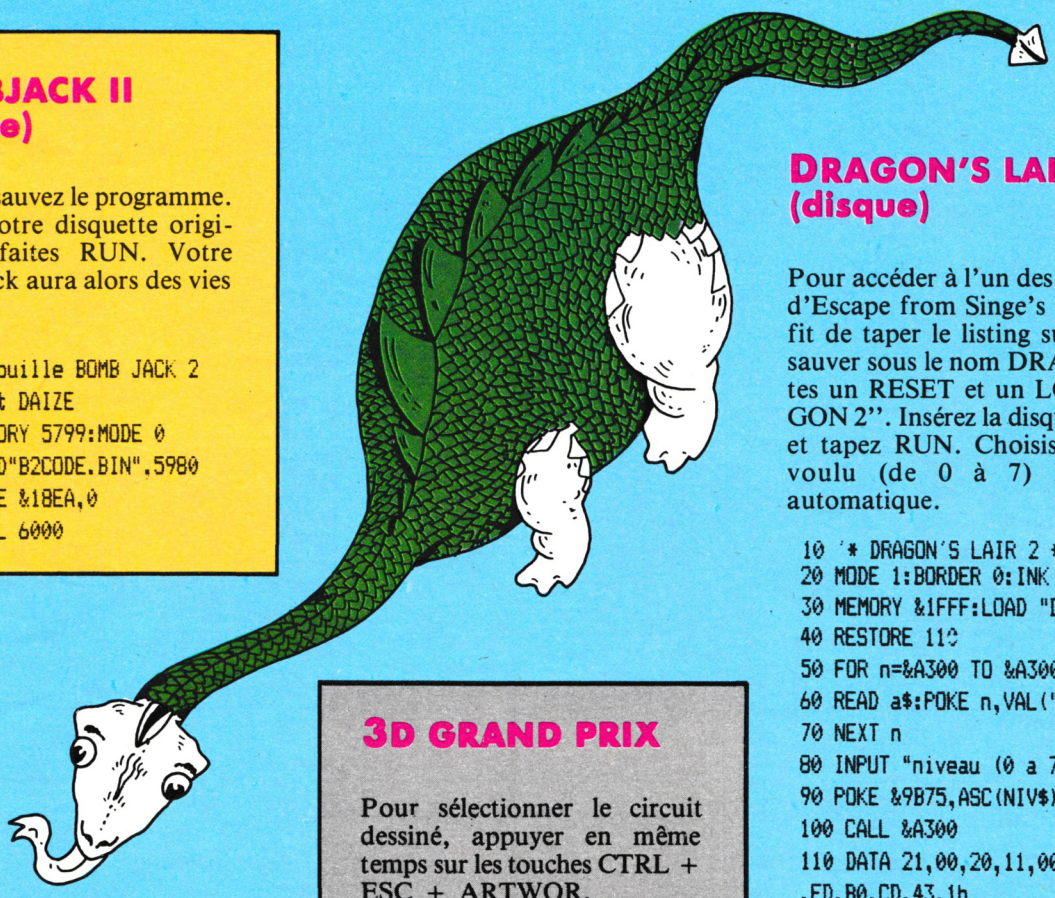
Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme... "Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



BOMBJACK II (disque)

Tapez et sauvez le programme. Insérez votre disquette originale et faites RUN. Votre Bomb Jack aura alors des vies infinies.

```
5 'Bidouille BOMB JACK 2
Florent DAIZE
10 MEMORY 5799:MODE 0
20 LOAD"B2CODE.BIN",5980
30 POKE &18EA,0
40 CALL 6000
```



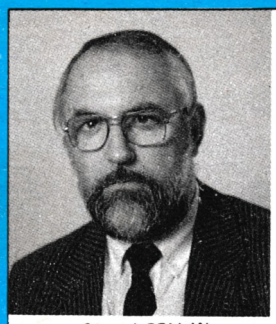
3D GRAND PRIX

Pour sélectionner le circuit dessiné, appuyer en même temps sur les touches CTRL + ESC + ARTWOR.

DRAGON'S LAIR II (disque)

Pour accéder à l'un des huits niveaux d'Escape from Singe's Castle, il suffit de taper le listing suivant puis le sauver sous le nom DRAGON 2. Faites un RESET et un LOAD "DRAGON 2". Insérez la disquette originale et tapez RUN. Choisissez le niveau voulu (de 0 à 7) la suite est automatique.

```
10 '* DRAGON'S LAIR 2 *
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
30 MEMORY &1FFF:LOAD "DL2",&2000
40 RESTORE 110
50 FOR n=&A300 TO &A300+13
60 READ a$:POKE n,VAL("&"+a$)
70 NEXT n
80 INPUT "niveau (0 a 7):",niv$
90 POKE &9B75,ASC(NIV$)
100 CALL &A300
110 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,7D
,ED,B0,CD,43,1b
```



Gérard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité – Service

Notre Groupe

7 ans d'expérience de vente dans le monde

Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste.
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

L'EXPERIENCE | **LA CONFIANCE** | **LA QUALITE**

- **Expérience** : notre groupe fait de la VPC depuis 1980.
- **La confiance** : le choix des produits que nous soumettons à nos clients, émanation directe de nos relations privilégiées avec vous.
- **La qualité** : les produits proposés sont sélectionnés. Ce système commercial permet au client éloigné de faire son choix sans se déplacer. De notre côté, nous pouvons réduire les marges, donc vendre moins cher.

CE CATALOGUE TOUCHE PLUS D'UN MILLION DE LECTEURS

OFFRE SPECIALE

GAGNEZ DU TEMPS

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO



COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

90 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

122 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 3"

Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2

125 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



CASSETTES AUDIO

Pour 16 minicassettes

75 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 5" 1/4

Pour 50 à 70 disquettes

175 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

CLASSEZ ET PROTEGEZ

FABRICANTS – ARTISANS – IMPORTATEURS

Vous avez un produit à vendre. Ce produit peut intéresser nos lecteurs ?
N'hésitez pas à prendre contact avec nous.
G. PELLAN Tél : 99.57.90.37

MA BIBLIOTHEQUE INFORMATIQUE

BASIC

INITIATION BASIC – niveau 1 – GW BASIC et BASIC Microsoft – H Lilen : le "best-seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum. ***CODE R 52 (176 pages) : 125 F.***

INITIATION AUX FICHIERS BASIC – J. Bénard : avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft puis celui de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne, à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principales causes de perte de temps. ***CODE R 189 (160 pages) : 115 F.***

PASSEPORT POUR BASIC – R. Busch : de ABS à XDRAUW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents BASIC. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de la main. ***CODE R 402 (128 pages) : 45 F.***

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE – Le microprocesseur – P. Melusson : langages, calcul binaire, codages, fonctions logiques, technologie et organisation des microprocesseurs, le MC 6800 de Motorola, les mémoires, circuits et systèmes d'interface, la programmation.
CODE R 407 (160 pages) : 45 F.

INITIATION BASIC – niveau 2 – programmation structurée – D. Crochet et D. Vilain : ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
CODE R 158 (272 pages) : 160 F.

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC – J. Bénard les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs ; l'emploi des ordres BASIC sur les différentes machines ; le ou les ordres BASIC nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné ; tableaux comparatifs des symboles ; index des mots classés selon leur rôle ; liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en BASIC.
CODE R 123 (448 pages) : 185 F.

J'APPRENDS LE BASIC – M. Caut : se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre, destiné aux 12 ans et plus..., guidé par un "prof sympa", on apprend le BASIC progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.
CODE R 484 – (128 pages) : 75 F.

PRATIQUE DU BASIC COMPILE – compilation – programmation – H. Lilen : ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick BASIC, de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste, en particulier, sur les différences qui existent entre les BASIC compilé et interprété. De nombreux exemples, totalement développés, rendent évidentes toutes les notions à acquérir. ***CODE 17 (160 pages) : 120 F.***

30 PROGRAMMES POUR COMMODORE 64 – D. Lasseran : des programmes variés mettent en œuvre les commandes BASIC, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modification, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants. ***CODE R 406 (128 pages) : 45 F.***

PASCAL

PRATIQUE DU TURBO-PASCAL : CREEZ VOS LOGICIELS – J.-J. Meyer : ce livre vous enseigne de façon progressive et pédagogique comment analyser puis décomposer les applications même les plus complexes, se fabriquer des outils professionnels en TURBO PASCAL, créer des écrans de présentation ou de saisie, des menus déroulants, transférer des données entre progiciels, adapter toute imprimante à votre ordinateur... ***CODE R 40 (224 pages) : 190 F.***

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD – P. Brandeis et F. Blanc : destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaisances : faire de l'Assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs, etc. Une bonne connaissance d'un langage comme le BASIC est nécessaire : ***CODE P 310 (232 pages) : 150 F.***

INITIATION PASCAL – J.-C. Guillemot : le présent ouvrage s'est appuyé sur le PASCAL USCD tout en respectant au mieux les spécifications des normes établies par le projet SOL. Chaque point du langage fait l'objet d'un développement accompagné d'un diagramme de syntaxe et est illustré par des exemples. Les chapitres sont tous terminés par des exercices afin que le lecteur puisse vérifier ses connaissances. ***CODE R 74 (224 pages) : 110 F.***

70 PROGRAMMES TURBO-PASCAL – M. Caceu et J.-C. Guillemot : vous pouvez utiliser ce livre que vous sachiez ou non écrire des programmes en TURBO PASCAL. Les auteurs y décrivent soigneusement chaque programme en donnant des exemples testés sur IBM-PC. Les programmes reproduits représentent rigoureusement ceux qui ont fourni les résultats indiqués. ***CODE R 124 (192 pages) : 125 F.***

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL – D. Stivison : cet ouvrage permet à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
CODE S 0180 : 198 F.

ASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD – M. Henrot : pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage BASIC. Dans une première partie, l'auteur donne les principes de base de l'assembleur du Z80. Dans une seconde partie, les connaissances acquises sont appliquées aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de son. Des routines et adresses utiles apprennent à utiliser à fond les périphériques des Amstrad 464, 664 et 6128.
CODE P 295 (192 pages) : 105 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, grâce à des instructions spéciales : les RSX. Ils pourront ainsi obtenir une plus grande rapidité d'exécution et de très beaux graphismes. Les nombreux exemples et commentaires aident à assimiler facilement les instructions. ***CODE P 352 (368 pages) : 200 F.***

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR – B. Geoffrion et H. Lilen : ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices-programmes de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau. ***CODE R 1 (192 pages) : 130 F.***

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC – F. Pierot : cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines, livrées sous la forme d'un programme BASIC et d'un listing assemblé aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80. ***CODE P 340 (304 pages) : 145 F.***

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80 – A. Pinaud : une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80, puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX. ***CODE P 373 (224 pages) : 165 F.***

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR – T. 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. ***CODE S 0193 : 148 F.***

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR – G. Fagot-Barraly : cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. ***CODE S 208 : 98 F.***

LANGAGE MACHINE

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE – S. Webb : la façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT... est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. ***CODE S 195 : 82 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD – M. Charbit : loin d'être un recueil fastidieux de problèmes et de solutions, ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. Il aborde les in-

structions BASIC par niveau. Avec l'énoncé du problème sont précisées les données en entrée et en sortie, l'analyse puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires. Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner, fonctionnent sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 271 (256 pages) : 130 F.***

VISA POUR LE BASIC – J.-M. Jego : initiation au langage BASIC, cet ouvrage permet, non pas de devenir un expert en BASIC, mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible. ***CODE P 261 (104 pages) : 65 F.***

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD – M. Martin : l'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Les possibilités du synthétiseur de son sont développées pour programmer un morceau de musique ou pour produire des effets spéciaux. Le lecteur trouvera également des instructions graphiques évoluées et une initiation au tracé en haute résolution. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'Amstrad CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. ***CODE P 286 (168 pages) : 100 F.***

AMSTRAD CPC : PROGRAMMES BASIC (n° 2) : grâce à ce livre, offrez de super-programmes à votre Amstrad et notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés. ***CODE R 223 (184 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC : LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS (n° 3) : introduction complète au BASIC de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions BASIC, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées. ***CODE R 222 (198 pages) : 149 F.***

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC : ce livre permet d'exploiter les capacités du BASIC locomotive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du BASIC, les tris, fenêtres, masque d'écran, protection contre les copies, etc. ***CODE R 268 (263 pages) : 149 F.***

COMPILATION CPC n° 1, 2, 3 et 4 : 70 F.

PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD – R. Zaks : quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. ***CODE S 105 : 118 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

AMSTRAD : OUVRE-TOI (n° 4) : ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464, car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes. ***CODE R 224 (130 pages) : 99 F.***

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n° 5) : ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même. ***CODE R 225 (184 pages) : 129 F.***

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n° 6) : aide indispensable pour les programmeurs BASIC et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence, très complet, révèle tous les secrets du CPC. ***CODE R 226 (600 pages) : 249 F.***

AMSTRAD CPC 464 : TRUCS ET ASTUCES (n° 1) : la structure hardware, le système d'exploitation, les tokens BASIC, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères...). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce. ***CODE R 221 – (278 pages) : 149 F.***

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n° 8) : ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires. ***CODE R 230 (184 pages) : 129 F.***

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n° 10) : tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquettes. Ce livre contient aussi, bien sûr, le DOS désassemblé et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un Disk Manager et de nombreux programmes utilitaires. ***CODE R 232 (230 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC : Montages extensions et périphériques (n° 11) : pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre avec de nombreux schémas, tout ce que l'on peut réaliser en la matière. **CODE R 235 (450 pages) : 199 F.**

AMSTRAD : le livre du CP/M (n° 12) : avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation. ***CODE R 233 (238 pages) : 149 F.***

DES IDEES POUR LES AMSTRAD CPC (n° 13) : des idées sous forme de nombreux programmes BASIC, couvrant des sujets très variés et qui transformeront votre CPC (464, 664 ou 6128) en "petit génie". ***CODE R 243 (264 pages) : 129 F.***

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC (n° 14) : pour bien connaître et bien utiliser les routines utiles des CPC 6128, 664 et 464. Un livre à la portée de tous qui contient de nombreux exemples et programmes et un désassembleur. ***CODE R 239 – (264 pages) : 149 F.***

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (n° 15) : ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du BASIC. ***CODE R 248 (219 pages) : 99 F.***

LA BIBLE DES AMSTRAD CPC 664 et 6128 (n° 16) : ce livre de référence concerne les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Vous y trouverez une foule de "trucs" indispensables dont un générateur de masques, des routines, des aides à la programmation, etc. ***CODE R 250 (430 pages) : 199 F.***

AMSTRAD CPC TRUCS ET ASTUCES, tome 2 (n° 17) : parmi de nombreux trucs pour Amstrad CPC 664 et 6128 : l'analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, les interfaces, le contrôle vidéo... ***CODE R 251 (250 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC-PCW : le livre du logo (n° 18) : cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec l'Amstrad. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masques, structure des données, intelligence artificielle... ***CODE 234 (408 pages) : 149 F.***

AMSTRAD : programmes éducatifs sur CPC (n° 19) : ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens. ***CODE R 260 (303 pages) : 179 F.***

AMSTRAD : communications, modem et minitel sur CPC (n° 20) : un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW. ***CODE R 217 (206 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW : la bible du graphisme : tout sur le GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications claires sur le GSX. ***CODE R 227 (558 pages) : 199 F.***

AMSTRAD : le grand livre du PCW : voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. ***CODE R 262 (408 pages) : 179 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD – J. Deconchat : ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 222 (248 pages) : 135 F.***

SUPER JEUX AMSTRAD – J.-F. Sehan : des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le BASIC de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille, etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage. ***CODE P 257 (240 pages) : 140 F.***

AMSTRAD EN FAMILLE – J.-F. Sehan : une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne BASIC. Pour l'amateur initié au BASIC qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 240 (240 pages) : 145 F.***

AMSTRAD A L'ECOLE – D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia : 21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier, pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en BASIC sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. ***CODE P 343 (232 pages) : 120 F.***

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD – M. 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. ***85 F.***

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD – M. Archambault : nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes : ***85 F.***

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD – P. Beaufils, B. Desperrier : programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. ***95 F.***

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD – D. Bonomo, E. Dutertre : pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. ***90 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 1 – système de base – D. Martin : un mémento indispensable au programmeur de CPC : instructions BASIC, jeu d'instructions du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits utilisés. Ce mémento comprend également un recueil d'astuces : comment protéger le programme, comment installer une routine en langage machine dans une remarque, etc. ***CODE P 247 (224 pages) : 140 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 2 – système disque – D. Martin et P. Jadoul : consacré aux Amstrad CPC 464 (avec extension DD1), 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle, programmation et brochage des circuits spécialisés. Un chapitre est réservé au langage Logo distribué avec le système disque. Comme le tome 1, ce mémento comprend un recueil de trucs et astuces. ***CODE P 256 (232 pages) : 155 F.***

AMSTRAD EN MUSIQUE – D. Lemahieu : cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage BASIC, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son. ***CODE P 324 (244 pages) : 165 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD PCW – D. Roy et J.-J. Weyer : le guide indispensable de l'utilisateur de PCW : il traite successivement du BASIC Mallard, Locoscript, Multiplan, dBASE et CP/M Plus. Pour chaque langage ou logiciel sont données les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage. ***CODE P 375 (240 pages) : 215 F.***

GESTION SUR AMSTRAD PCW – J.-M. Jego et A. Gargadennec : c'est au travers d'applications de gestion concernant les PME et les professions libérales que sont étudiés trois logiciels complémentaires utilisables sur Amstrad 6128 et PCW : Locoscript, logiciel de traitement de textes ; dBASE II, logiciel de bases de données ; Multiplan, tableur. Les modèles et tableaux de bord proposés sont de difficulté croissante et peuvent être adaptés à l'aide des commentaires des auteurs. ***CODE P 347 (232 pages) : 175 F.***

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC – G. Fouchard et J.-Y. Corre : un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images sur Amstrad (464, 664, 6128). Le premier chapitre traite de la création graphique en décrivant les outils (matériel et logiciel) de création. Le second concerne l'animation des images. Des exemples en BASIC et assembleur Z80 aideront l'amateur averti à réaliser ses propres animations. ***CODE P 338 (128 pages) : 110 F.***

TROIS ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR AMSTRAD – R. Descamps : ce livre dévoile les secrets de l'intelligence artificielle de façon simple et pratique, grâce à de nombreux exemples et 27 programmes BASIC qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad. Le lecteur initié au BASIC étudiera l'intelligence artificielle à travers des jeux puis il apprendra à créer de petits systèmes experts. ***CODE P 278 (280 pages) : 160 F.***

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES – J.-C. Despoine : traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DMP2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. ***CODE S 221 : 128 F.***

LOCOSCRIPT – B. Le Du : ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. ***CODE S 195 – 82 F.***

ASTROCALC – G Blanc, P. Destrebecq : si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera. ***CODE S 162 : 148 F.***

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC – D.-J. David : ce livre étudie la programmation en BASIC des fichiers et des périphériques. Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeu et RS 232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordres BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC. ***CODE P 316 (168 pages) : 120 F.***

AMSTRAD 3-D – J.-P. Petit : cet ouvrage contient un véritable logiciel montrant toutes les étapes nécessaires à la création d'objets et à leur visualisation en trois dimensions à l'écran. On apprend à créer une bibliothèque d'objets et à les déplacer les uns par rapport aux autres et même à les incorporer dans des jeux d'aventure. Des explications progressives et des dessins d'écran permettent d'assimiler rapidement la technique et la programmation de l'image en 3 dimensions sur Amstrad CPC. ***CODE P 365 (264 pages) : 195 F.***

MINITEL

LES SECRETS DU MINITEL – C. Tavernier : principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel, informatique domestique et minitel, téléphonie et transmission d'informations, les différents principes de transformation de données, comment devenir serveur, réalisation d'un modem universel. ***CODE R 491 (168 pages) : 115 F.***

GUIDE DU MINITEL – P. Gueulle : que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ses coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des PTT, Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique. ***CODE R 504 (96 pages) : 85 F.***

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE – P. Gueulle : l'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique, qui permet la communication entre ordinateurs, brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage. ***CODE R 487 (128 pages) : 90 F.***

DIVERS INFORMATIQUE

- ***JOUEZ AVEC MO5 – Eddy Dutertre : 40 F.***
- ***MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC – Michel Archambault : 110 F.***
- ***COMMUNIQUEZ AVEC ORIC – Denis Bonomo et Eddy Dutertre : 145 F.***
- ***INTERFACES POUR ORIC-1 ET ATMOS – M. Levrel : 59 F.***
- ***ORIC A NU – Fabrice Broche : 151 F.***
- ***PLUS LOIN AVEC LE CANON X07 – Michel GANTIER : 85 F.***

PRATIQUE DES IMPRIMANTES – M. 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. ***95 F.***

DIVERS

- ***LA BAULE-DAKAR : 54 F***
- ***EXPEDITION POLE NORD : 95 F***
- ***EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK : 80 F.***

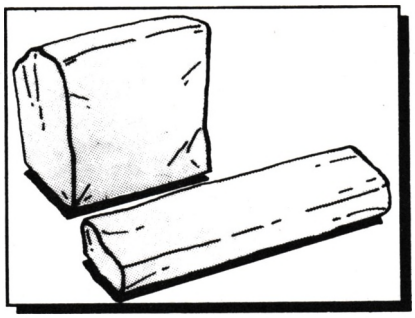
MARINE

- ***MANŒUVRE CATAMARAN CROISIERE : 49 F***
- ***TRAITE RADIO MARITIME : 162 F***

NOUVEAU

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

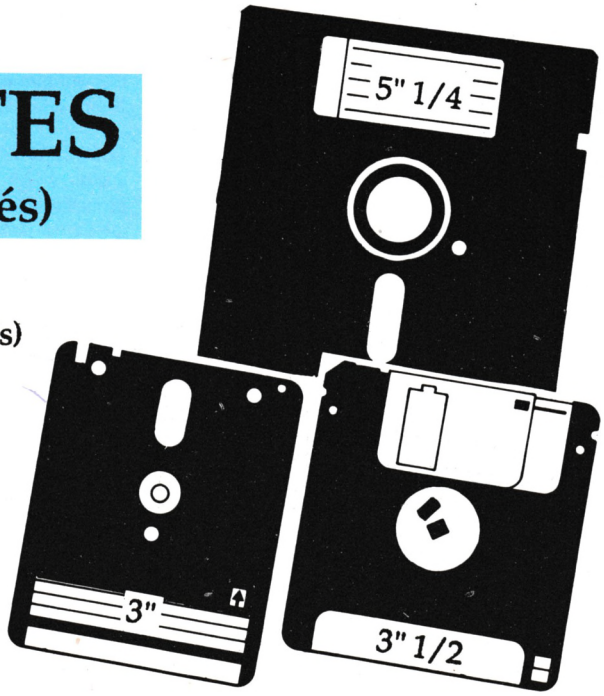
Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐	CPC 464 et 664	Moniteur monochrome ☐	219 F port + emb. 20 F
		Moniteur couleur ☐	219 F port + emb. 20 F
☐	CPC 6128	Moniteur monochrome ☐	219 F port + emb. 20 F
		Moniteur couleur ☐	219 F port + emb. 20 F
☐	PC 1512	Moniteur monochrome ☐	249 F port + emb. 20 F
		Moniteur couleur ☐	249 F port + emb. 20 F
☐	MACINTOSH	Clavier simple ☐	249 F port + emb. 20 F
		Clavier pavé numérique ☐	249 F port + emb. 20 F
☐	ATARI ST	Moniteur SM 125 ☐	219 F port + emb. 20 F
☐	DMP 2000 Amstrad		110 F port + emb. 20 F

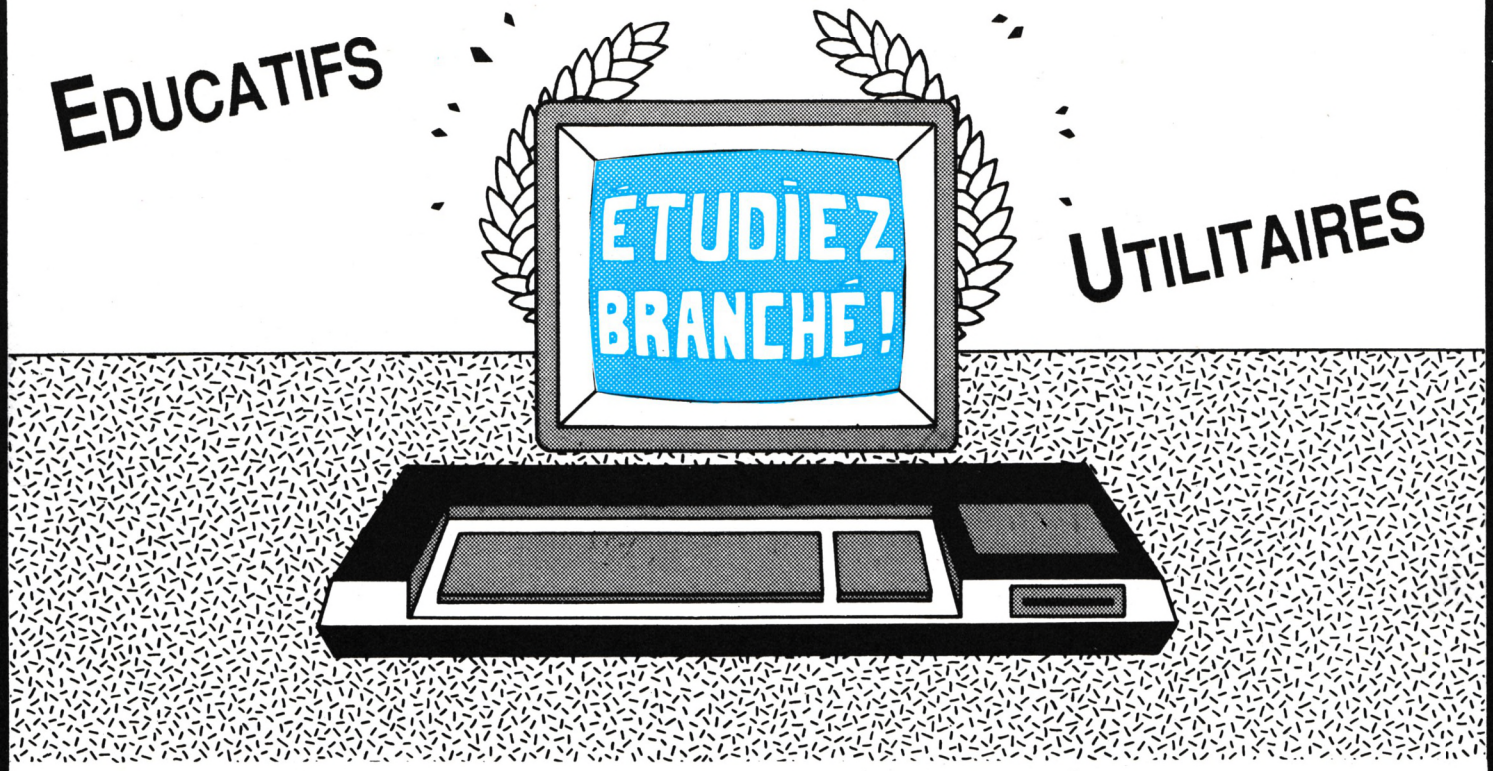
DES DISQUETTES
(doubles faces, doubles densités)



(port compris)

– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	**50 F**
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	**190 F**
– Disquettes 3" Maxell avec la pochette cartonnée, lot de 10	**270 F**

EDUCATIFS



UTILITAIRES

CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

		Prix TTC
MATHS – 6 Algèbre pour classe de 6ème (également intéressant pour CM1-CM2) *M. et M.-T. COQUIO*	• Opérations + ; – ; x ; / • Fractions • Calculs sur les relatifs • Pourcentages avec graphisme • Suites proportionnelles avec graphisme • Calculs d'aires • Symétries orthogonales	• PC — **220 F** • AMSTRAD 2 K7 — **170 F** 1 disk — **200 F** • ATARI ST 1 disk — **220 F**
MATHS – 5 4 Algèbre pour classes de 5ème et 4ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Multiples et diviseurs d'un entier • Nombres premiers • Puissances d'un entier naturel • Décomposition d'un entier naturel • P.G.C.D. et P.P.C.M. • Calcul algébrique • Rationnels (simplifications et opérations de fractions) • Equations et inéquations dans R	• PC — **220 F** (octobre) • AMSTRAD 1 disk — **200 F** • ATARI ST 1 disk — **220 F**
MATHS – 3 Algèbre pour classe de 3ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Constructions de vecteurs • Calculs sur les droites • Systèmes linéaires 2,2 • Régionnement du plan • Calculs sur les racines carrées • Notions de trigonométrie	• AMSTRAD 2 K7 — **170 F** 1 disk — **200 F** • PC — **220 F** • ATARI ST 1 disk — **220 F**
EQUATIONS Algèbre pour classes de 3ème et 2nde *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Systèmes linéaires 2,2 • Systèmes linéaires à n équations • p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)	• AMSTRAD 1 K7 — **150 F** 1 disk — **200 F**

• Un rappel des cours

• Des exemples ou démonstrations

• Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS – Second cycle 1 Niveau 2nde à terminales *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités • Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices • Suites récurrentes avec graphisme • Fonctions réciproques	• AMSTRAD 2 K7 ——— 200 F 1 disk ——— 250 F
MATHS–Second cycle 2 Algèbre 2ème à terminales *M. COQUIO*	• Image par application affine • Courbes avec options (dont hardcopy) • Courbes superposées • Courbes définies par morceaux (disquette) • Famille de courbes • Courbes planes (cinématique) • Courbes définies par une intégrale	• AMSTRAD 2 K7 ——— 170 F 1 disk ——— 200 F
GEOMETRIE plane Niveau 4ème à terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).	• AMSTRAD 1 disk ——— 200 F • ATARI ST (géométrie plane et dans l'espace) 1 disk ——— 220 F
ESPACES et SOLIDES Niveau 1ère et terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.	• AMSTRAD 1 disk ——— 200 F

NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES Niveau Terminale et Sup. M. HIRTZLER	– Tracé de y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités. – Calculs, calculs d'aires – Exemples (conchoides, cissoides, coniques) – Complexes (calculs, équations, transformations et exemples).	• ATARI ST 1 disk ——— 220 F
FRANCAIS Niveau CM1, CM2, 6e A. MALASSIS	– Dictée réussie – Exemples et exercices – Conjugaison – Participes passés avec ETRE et AVOIR.	• AMSTRAD CPC 2 K7 ——— 170 F 1 disk ——— 200 F

701 61 33	Equation, inéquation 4ème et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	175 F
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4ème et 3ème. IBM - Disquette	280 F
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6ème et 5èmùe IBM - Disquette	280 F
71 00 147	Enigme a Munich 4ème et 3ème IBM - Disquette	280 F
660 42 72	Je révise sciences 6ème et 5ème IBM	235 F

LES UTILITAIRES

PRODUITS C.P.C.

La " trilogie" du 6128 (disponibles sur disquette seulement).

1201 D	Tasword 6128 "Mailmerge". Le traitement de texte du 6128	360 F
1202 D	Masterfile 6128 Base de données relationnelle	360 F
1203 D	Mastercalc 6128 Tableur simple, rapide et puissant.	300 F
Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64K Dk' tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions VORTEX. Clavier AZERTY accommodé.		
1200 K	Tasword 464	260 F
1201 D	Tasword "disquette" pour 464 et 664 (avec Tasword 6128)	360 F
1208 D	Tascopy, copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3)	230 F
1207 K	Tascopy CPC version cassette	190 F
1258 D	Semabank, gestion de comptes bancaires rapide et fiable	330 F
1259 D	Statistiques multivariées pour CPC 464 et 6128	395 F
1205 K	Tasprint CPC sur cassette	190 F
1212	Conversion BUS 6128 nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...).	175 F

PRODUITS C.P.C. ET P.C.W. (2 versions sur la même disquette)

1206 D	Tasprint, le typographe. 5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. (compatible Tasword CPC & PCW, Locosript, Wordstar...)	230 F
1262 D	Tas-Sign, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous même...	300 F

PRODUITS P.C.W. 8256 ET 8512

1217 D	Tasword 8000, le traitement de texte rapide avec "mailmerge" pour les utilisations professionnelles.	450 F
1221 D	Masterfile 8000, la base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.	550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

1226 D	Tasword PC, le traitement de texte des PC, simple, puissant et avec "mailmerge".	490 F
1251 D	Tasprint PC, le typographe, 20 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".	390 F
1263 D	Tas-Sign PC, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...	390 F

BON DE COMMANDE

a adresser à

BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan
35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port emballage	Montant
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					**TOTAL**	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					**TOTAL**	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes franco (étranger, nous consulter)					**TOTAL**	
					TOTAL	
					MONTANT GLOBAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM _____ Prénom _____

N°_____ Rue_____

_____

Ville _____ Code postal _____

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° CARTE BLEUE | | | | | | | | | | | | | | | | |

DATE Limite de validité | | | | | | |

Signature

AMST 15

LE CREPUSCULE DU NAJA

Arcade/Aventure



Vous êtes maintenant devant l'immeuble correspondant à l'adresse indiquée sur la petite annonce. Celle-ci était rédigée ainsi : vous êtes sans peur et sans reproche, vous avez l'âme d'un aventurier ? Alors, nous avons besoin de vous !... Veuillez vous présenter immédiatement à l'adresse suivante...
Lorsque la porte s'ouvre, vous avez l'impression de pénétrer dans un repaire ultra-secret et toutes ces impressions se trouvent confirmées lorsque vous faites la connaissance de votre futur coéquipier. Il s'appelle Karl Adrix et possède à lui tout seul les trois qualités indispensables au bon déroulement d'une mission : en effet, il a le Q.I. d'un savant, la classe d'un agent secret et la force d'un aventurier. Autant dire qu'à vous deux, vous allez faire une "sacrée paire !".



Votre première mission va se dérouler en plein dans la jungle grande et hostile de l'Asie du Sud-Est. Votre ordre de mission est des plus succincts et des plus obscurs mais vous savez malgré tout qu'une terrible menace pèse sur l'Asie et que vous devez pénétrer au plus profond de la jungle afin d'atteindre le repaire de la bête et d'anéantir toutes ses possibilités d'action. Bien entendu, vous allez rencontrer plus de méchants sans pitié qui, tel le vampire vous pompent toute votre énergie, que d'aides efficaces dans cet univers que l'on peut difficilement traverser. Mais sachez malgré tout que vous pouvez notamment vous procurer un bouclier (fort utile !) ou un réacteur (indispensable pour se déplacer dans n'importe quel lieu...). A vous d'en faire un bon usage !●



Notre avis :

Le crépuscule du Naja est le premier épisode d'une série de dix aventures qui doivent arriver au grand KA ; nous pouvons déjà vous dire que la prochaine destination sera l'Egypte.
Avec cette nouvelle série, vous avez des décors très fournis et très colorés ; le sprite du héros n'est peut-être pas exceptionnel mais il subit une bonne animation, alors laissez-vous tenter par cette première aventure d'autant plus qu'elle est rythmée par une musique relativement agréable.

Anti erreurs 2

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, rebobinez 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 ligne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le 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 listage.
Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô 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.

ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct.
Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

ABONNEZ-VOUS !
24%
d'économie
voir page 94

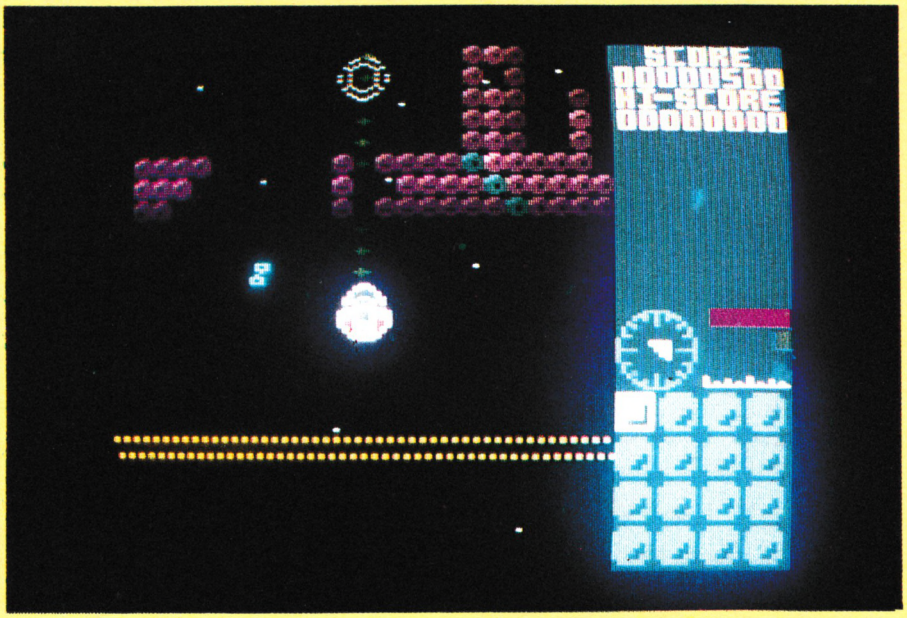
```
10 ' ************************** >LA
20 ' #                        # >LB
30 ' *     ANTI  -  ERREURS    * >LC
40 ' #                        # >LD
50 ' *              VERSION 2.0 * >LE
60 ' #                        # >LF
70 ' ************************** >LG
80 '                           >LH
90 ' (c)AMSTAR & G. NOE 1987   >LJ
100 '                          >RB
110 '                          >RC
120 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> >RD
130 '<      INITIALISATION      > >RE
140 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >RF
150 '                          >RG
160 ON ERROR GOTO 1250         >QD
170 MODE 2                     >HH
180 DIM G$(23)                 >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$: >FR
NEXT
200 'ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI- >RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220 ' ANTI-BUG FICHIER         >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280 >ZD
240 OPENOUT "CPC"              >MA
250 MEMORY HIMEM-2             >NX
260 CLOSEOUT                   >RJ
270 POKE HIMEM+1,255           >PP
280 DEFINT B-Z                 >WH
290 '                          >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >JN
:PAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16      >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R >GU
E U R S    ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385    >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE >EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23           >NL
360 M$="Realise par Gregory NOE" >HJ
370 F$=""                      >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)         >PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)         >PL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$     >UL
410 FOR T=1 TO 100             >LQ
420 NEXT T,I                   >EF
430 '                          >RH
440 ' ************************** >RJ
****
450 '                          >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM >XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$               >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO >GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU  >VR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INK >NK
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC >XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)  >AR
530 GOTO 560                   >ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560   >YQ
550 GOTO 500                   >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L >QR
E LISTAGE N'EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER >JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA >TL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T >HH
OUCHE POUR LA LECTURE"
600 CALL &BB05                 >LH
610 '                          >RH
620 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >RJ
630 '< TRAITEMENT DU FICHIER >  >RK
640 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> >TA
650 '                          >TB
660 OPENIN "!"+NF$             >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS.. >JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE >YW
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$      >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310   >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP   >WN
720 '                          >RK
730 '    CALCUL DE LA CLE DE CONTRO >TA
LE
740 '                          >TB
750 A=0:FLG=0                  >MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)         >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)            >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F >PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F >PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN >CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 8 >CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840          >ND
830 L$=UPPER$(L$)              >MC
840 A=A+ASC(L$)+I              >LU
850 NEXT I                     >PB
860 '                          >TE
870 CH$=STR$(A)                >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1) >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2   >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))       >TY
910 C=INT(A/23)                >AH
920 P=A-(C*23)                 >LJ
930 C$=G$(P)                   >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))    >WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)     >UT
960 C$=C$+G$(P)                >TD
970 '                          >TG
980 FOR I=1 TO 6               >WK
990 L$=MID$(A$,I,1)            >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030 >XJ
1010 LI$=LI$+L$                >XF
1020 NEXT                      >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A >EK
SC(MID$(A$,I,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$             >MW
1050 '                         >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090  >YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$  >WZ
1080 LI$="":GOTO 1160          >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T >QM
AB(57) ">";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160   >UT
1110 FG=1                      >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))    >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)     >VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GO >VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                 >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO >HD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT  >RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ >JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                       >YK
1200 '                         >XF
1210 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >XG
1220 '< TRAITEMENTS DES ERREURS > >XH
1230 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >XJ
1240 '                         >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$( >YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260 '                         >YB
1270 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >YC
1280 '<    ATTENTE TOUCHE...   > >YD
1290 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< >YE
1300 '                         >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL >AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                    >EK
```

MUTANTS

Arcade



Pas plus tard qu'hier, j'étais encore en train de promener mon vaisseau (le "Rainbow Warrior", quel joli nom'!) dans les zones d'un système stellaire que j'affectionne particulièrement parce qu'il est truffé de mutants. Je suis tombé nez à nez avec un morceau de mécanisme qui semblait appartenir à un dispositif de destruction (explosif ou désintégrateur). Pour des raisons que je ne m'explique moi-même pas très bien, je décidais de ramener cette pièce dans la zone de contrôle.



Le plus drôle, c'est que je n'étais pas au bout de mes surprises. Lorsque chacune des pièces qui se trouvaient dans les quinze zones qui constituent le système, fut ramenée, une formidable explosion se produisit. Il ne restait rien de tous les mutants que j'avais dû combattre, des zones que j'avais visitées. C'était en fait le vide total, j'étais seul, angoissé, quand une nouvelle mission me fut donnée.

Je ne vous dévoilerais rien quant à cette deuxième mission pour maintenir tout le mystère. Mais vous ne serez pas déçu car le vaisseau et les armes utilisées dans ce **deuxième niveau sont les mêmes que ceux utilisés dans la mission précédente. Il est vrai que l'on s'habitue à ses armes et lorsque l'on a découvert un missile efficace, on n'aime pas beaucoup s'en séparer.**

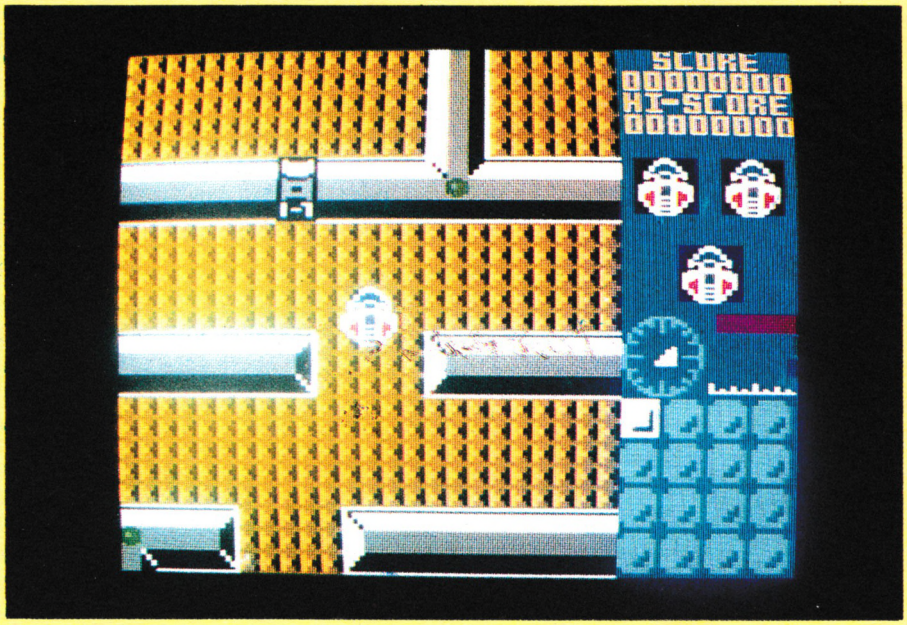
Il en va de même pour les torpilles à photons, ces petites armes optiques, rapides mais malheureusement, possédant un faible rendement sur les gros mutants. Les barrières qui sont aussi mises à votre disposition, sont des outils plus conventionnels et permettent de vous protéger lorsqu'ils sont disposés dans des points stratégiques de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Toutes ces armes sont sélectionnables depuis votre vaisseau principal, il faut donc bien choisir son arme en fonction des particularités de la zone que l'on désire explorer.

On peut remarquer certains points de détail ; en effet, il faudra déterminer pour chaque zone, l'arme la plus appropriée car il n'en existe qu'une seule capable de vous faire terminer ce tableau.

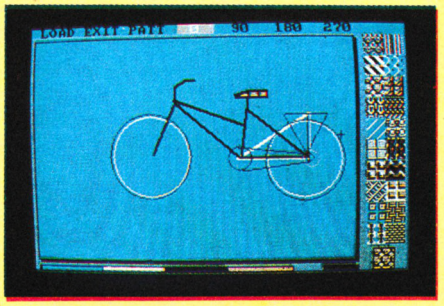
Des gages sont aussi disséminés dans l'univers, ils vous permettent, si vous pensez à les prendre, une fois rendu dans le labyrinthe, de récupérer des vies (voilà qui est intéressant car les quatre vies accordées au départ semblent légèrement insuffisantes).

Encore un voyage dans le futur dont vous ne reviendrez pas vivant, à moins de réaliser des prouesses avec votre joystick.●



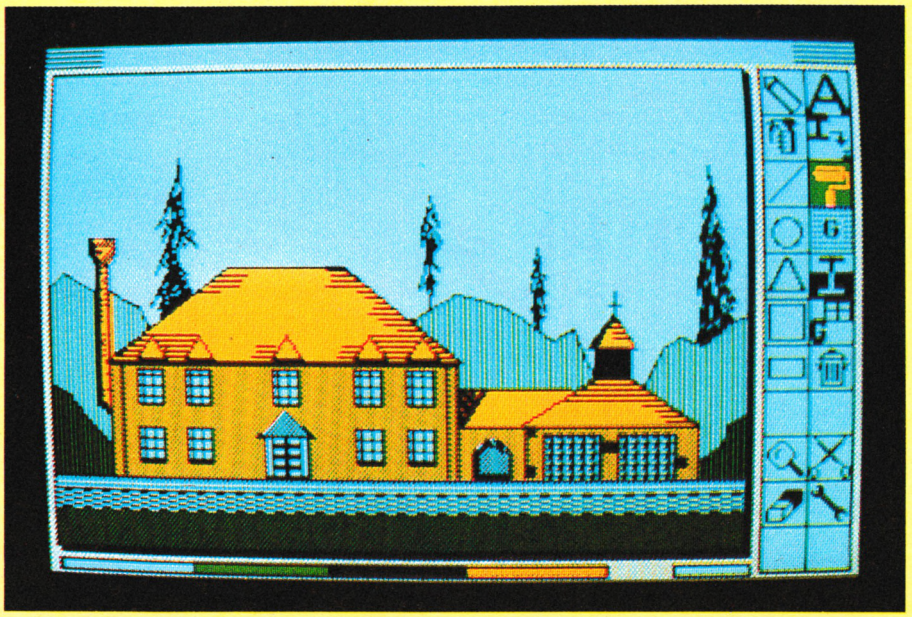
EASIART

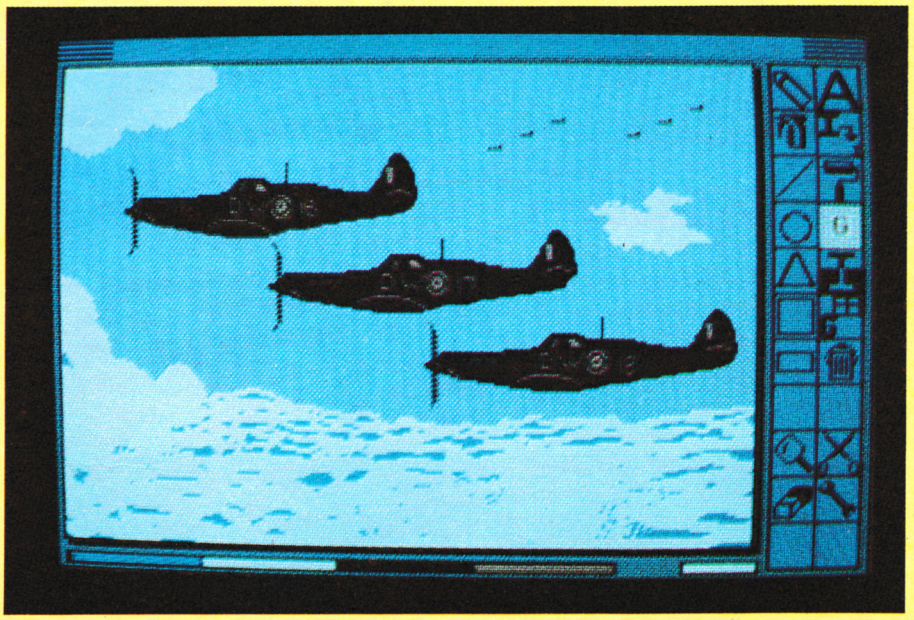
Utilitaire



Dans Easiart on trouve easy et art, on peut donc en conclure qu'il s'agit d'un logiciel de dessin facile à employer n'est-ce-pas ? Bravo, c'est tout à fait cela. Le premier menu vous propose le choix entre 3 outils : le joystick, la souris ou le trackerball. Ce dernier est une sorte de grosse souris à l'envers, c'est-à-dire que l'on manipule une sphère pour effectuer les déplacements. Puisqu'au départ, aucun de ces ustensiles n'est censé être reconnu, c'est donc le clavier qui sert d'informateur.
Disons-le tout de suite, le joystick n'est pas l'objet le plus approprié pour manipuler le programme : tout cela est bien trop lent. D'un autre côté, le trackerball n'est pas très précis pour les tracés à main levée, donc le meilleur compromis reste la souris (celle d'AMS en l'occurrence).

L'écran à un petit air de Macintosh avec sa surface blanche et sa petite rangée d'icônes.
Examinons ces dernières : le petit stylo en haut, c'est le dessin à main levée. Neuf épaisseurs de traits sont disponibles de "fin à énorme".
La deuxième icône : la lettre A est utilisée pour l'écriture en caractères normaux ou doubles, italiques et italiques inversés. On peut y ajouter la perspective et les caractères gras. Le spray ou "bombe à peinture" permet d'ombrer certains dessins à l'aide de 10 motifs différents. Tenez en passant une icône utile : la petite feuille au coin corné permet de revenir au menu principal. Passons rapidement sur les figures géométriques : droites, cercles (mais pas ellipses malheureusement), triangles, carrés et rectangles sont amplement suffisants pour tous vos besoins. Le symbole de la poubelle se passe lui aussi de commentaires et il efface le dessin à jamais (avec tout de même une demande de confirmation). La gomme présente une particularité :elle efface une couleur uniquement et permet donc des effets intéressants. Pour ceux d'entre vous qui veulent soigner les petits détails, la loupe possède un fonctionnement astucieux puisqu'un petit rectangle se déplace sur l'écran délimitant la portion de dessin qui apparaît agrandie. Cette partie recouvre donc le dessin original mais elle se place ailleurs dès que le curseur carré l'atteint. Cela semble un peu compliqué mais c'est en fait très simple et surtout très original. Les ciseaux permettent de découper un morceau de dessin et de le recopier autre part. Attention, la zone concernée n'occupe pas tout l'écran : c'est sans doute dû à un problème de mémoire.
Il existe naturellement une fonction "remplissage" symbolisée par un rouleau à peinture. Ce coloriage peut s'effectuer avec des motifs multicolores ou bichromes. Une option inversion ajoute un effet de superposition intéressant. Il est possible de créer une fenêtre à l'intérieur de l'écran et donc de n'appliquer les commandes de dessin qu'à cet espace. Un générateur d'icônes et un générateur de motifs complètent la panoplie. Dernier détail, la boîte à outils où se trouve une série d'utilitaires permettant sauvegarde et impression des dessins. La sélection des couleurs se fait grâce à une petite barre de menu en bas de l'écran.





Notre avis :

Easiart porte bien son nom étant donné sa facilité d'utilisation (souris, icônes). Il comporte un grand nombre d'options mais il possède quelques petits défauts (la taille de la zone à couper/coller ou bien le nombre de couleurs limitées à 3). Pour tous renseignements, contactez Metrotec Ltd au 19.44.91.510.95.95.

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

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



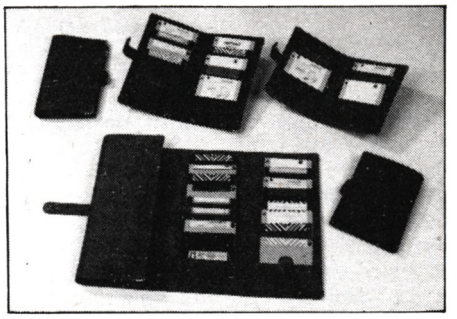
☐ Sac pour Amstrad (clavier)
CPC 464☐664☐6128☐PCW 8256.☐
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : ..... **290 F** TTC

☐ Sac pour moniteur Amstrad mono-chrome ☐ couleur. ☐
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : ..... **400 F** TTC



☐ Housse pour Amstrad (claier)
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 F** TTC
☐ pour 6 disquettes .... **116 F** TTC
☐ pour 10 disquettes .. **150 F** TTC
☐ 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 DIFFUSION

17, rue Russeil - 44000 NANTES

IZARD Créations - 99.31.64.73

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 .....

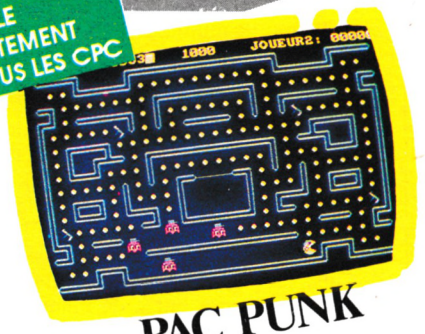
..... Tél. .....

Signature :

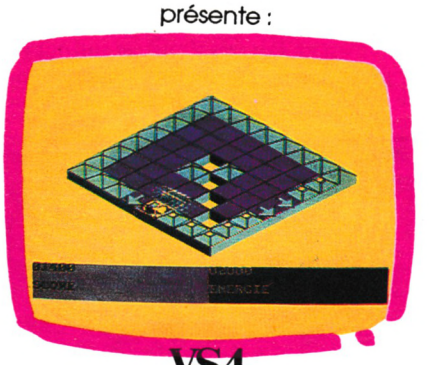
BRETAGNE EDIT PRESSE

présente :

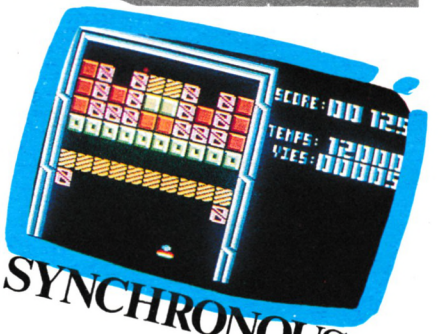
DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

Bon de commande à retourner à :
BRETAGNE EDIT PRESSE
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de réglement :

Chèque ☐ Mandat ☐ Chèque postal ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes

TITRES	QUANTITE	Prix Unitaire	MONTANT
PACPUNK VS4 SYNCHRONOUS		75,00 75,00 75,00	
		Port (forfait)	5,00
		TOTAL	
		Envoi en recommandé (5,00 par D7)	
		MONTANT GLOBAL	

Commande en date du :

Signature :

Compilation FIL

Compil' ACTION

Trio ELITE

Five Star

Les HITS de Loriciels

ERE Hits 2

Super HITS

COMPILATIONS



COMPILATION FIL

REVOLUTION (Arcade)

Avec ce logiciel fabuleux, vous allez très certainement perdre la boule ! En effet, vous avez entre les mains... un joystick d'accord ! mais aussi la lourde responsabilité du destin d'une balle. Vous devrez la diriger dans un labyrinthe à plusieurs étages et atteindre le plus haut niveau après avoir résolu les problèmes posés à chaque étage.
Révolution est tout simplement diabolique avec son animation en 3D et ce pouvoir que peut avoir l'inertie !



CAULDRON II (Arcade)

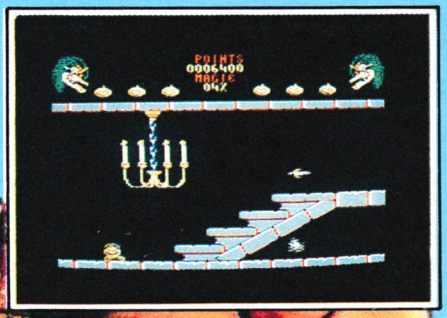
Ce logiciel est juste une petite histoire de citrouille mais rassurez-vous, les douze coups de minuit n'ont aucune influence sur celle-ci. Elle est simplement la seule rescapée de tout le carnage que cette sorcière maléfique a osé effectuer auprès de toutes ses compatriotes. Mais l'heure de la vengeance a sonné !
Ce superbe logiciel a tout pour lui : le graphisme, les couleurs et l'animation... autrement dit, il a tout !

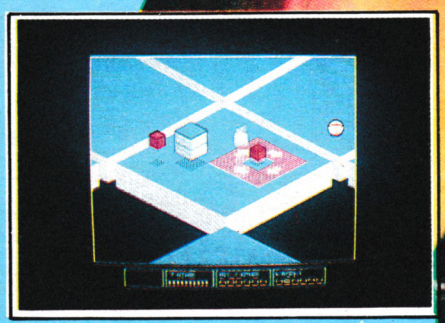
THE GREAT ESCAPE (Arcade/Simulation)

Faisons un retour en arrière pour nous retrouver en cette année 1942 où la guerre fait toujours rage. Pour vous, votre combat est particulier puisque vous êtes prisonnier dans un camp à haute sécurité et ne vivez que pour vous évader. Cette grande évasion du siècle est réaliste mais a l'inconvénient d'être désservie par son graphisme (dommage !).

SORCERY (Arcade/Aventure)

Osez pénétrer dans le château du Mal et luttez contre l'emprise maléfique d'un nécromancien. Comme vous n'êtes pas en promenade de santé, vous devez à la fois éviter les rencontres avec les forces du Mal et délivrer les huit sorciers qui sont pris au piège.
Graphisme éclatant pour un logiciel aux multiples tableaux dotés d'une animation très réussie.

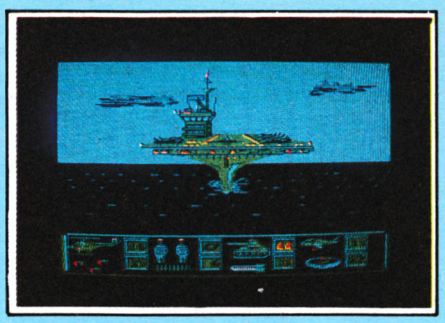




COMPIL' ACTION

OPERATION NEMO (Wargame/Action)

Afin de préparer l'invasion de la 3e armée dans une région stratégique, vous êtes catapulté commandant du porte-avions "Le Démoniaque" et devez vous emparer de la base XXO.
Ce wargame qu'il faut absolument qualifier d'action n'est pas difficile en soi mais a l'avantage de se composer de plusieurs phases : d'une part, il faut procéder à



l'embarquement du matériel et des hommes et d'autre part, l'opération se compose de combats terre-air, air-air, terre-terre ou air-terre.
Mis à part le fait que vous avez intérêt à avoir votre disquette CP/M pour charger le programme, le graphisme de ce logiciel s'avère suffisamment agréable pour vous séduire.

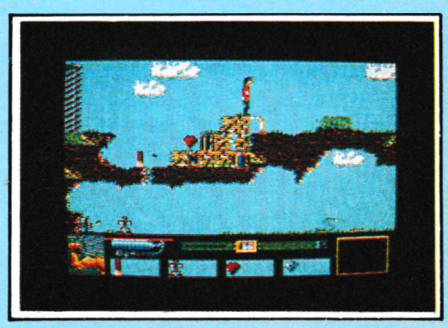


DUEL 2000 (Simulation)

Ce logiciel propose une présentation originale d'une simulation de combat. En effet, vous commencez par un traditionnel combat de karaté suivi par un combat de rue entre deux loubards ; quant au dernier affrontement, il est tout à fait particulier car il voit s'opposer 2 robots (Avouez qu'il fallait y penser !).
Les combats se passent sur un beau décor de fond futuriste et lumineux. Par contre, on peut regretter que les adversaires soient représentés comme des ombres ce qui fait que les coups portés ne sont pas très nets.

JAMES DEBUG dans : le mystère de l'île perdue (Arcade/Aventure)

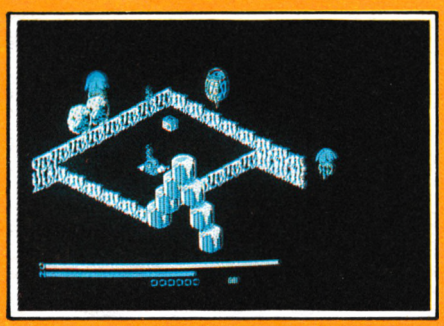
Voici une mission que James Debug a effectuée il y a maintenant un an. Rappelez-vous : la destination était l'île Raiwawae, sur laquelle se trouvaient disséminés six fragments de magnétophone. Il lui fallait absolument reconstituer cet élément indispensable à l'accusation de l'odieux personnage ayant osé détruire l'île !...
Logiciel joliment coloré qui malheureusement présente un graphisme un peu décevant notamment en ce qui concerne le personnage principal.



TRIO ELITE

AIRWOLF 2 (Arcade)

Après sa première mission, nous retrouvons Stringfellow Hawke avec un nouveau hélicoptère et avec pour mission de détruire un vaisseau ennemi menaçant notre civilisation. Seulement, le chemin est long d'ici et de nombreux dangers menacent Hawke mais heureusement, il va aussi trouver des armes super sophistiquées. Présentant un graphisme tout à fait différent de la première version, nous nous retrouvons avec un logiciel de type "Space Invaders" avec des passages couplés avec une musique des plus agréables.







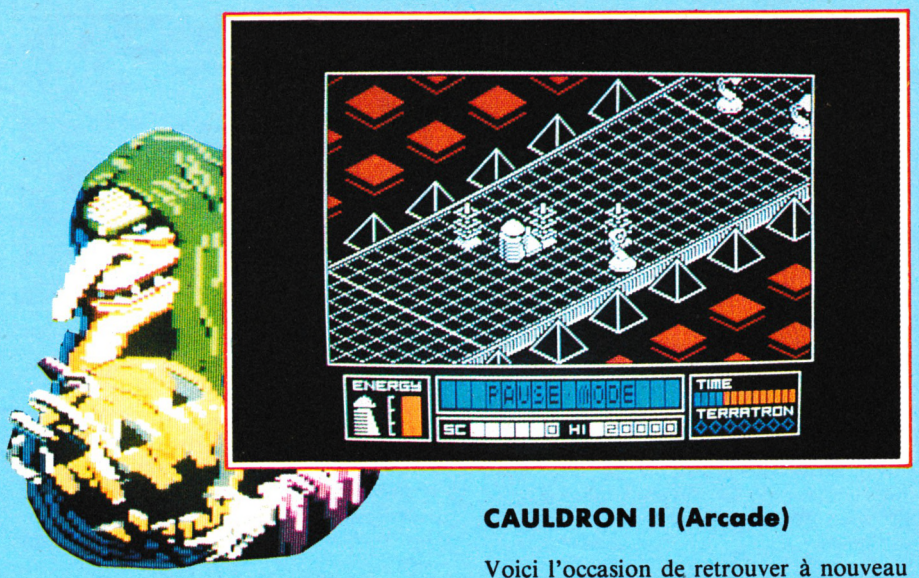
GREAT GURIANOS (Arcade)

Préparez-vous à faire une remontée dans le temps afin de plonger dans le monde dur et sans pitié des vikings ! Mais, rassurez-vous, Great Gurianos est largement équipé pour toutes les mauvaises rencontres qu'il va faire ; il possède une épée à lame tranchante, une armure au titanium et un bouclier en chrome de carbone... de quoi faire le tour du monde !
Après une telle page de présentation, vous avez l'agréable surprise de découvrir un écran coloré un peu nu en décors mais présentant un personnage qui a l'avantage d'être grand ; de plus, l'animation s'avère rapide... Vous avez donc les éléments nécessaires pour passer un bon moment récréatif.

3DC (Arcade)

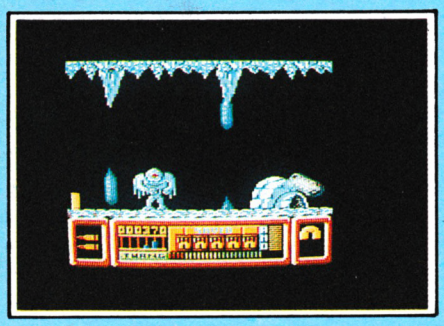
Pauvre de toi qui, tel Robinson Crusoë est échoué sur ce banc de sable au plus profond de la mer ! Ta seule chance de salut et de retour aux terres passe par la reconstitution d'un sous-marin dont les pièces sont disséminées dans ce milieu aquatique fort hostile qui n'épargne que les plus agiles et les plus rapides. N'hésitez pas à vous mouiller pour ce logiciel qui est présenté avec un graphisme 3D qui mérite que vous vous y arrêtiez.

FIVE STARS



ALIEN HIGHWAY (Arcade)

Grâce à la puissance bien connue des Vortons, la Terre a réussi à éviter la domination du redoutable Alien. C'est maintenant qu'il faut donc agir et frapper le cœur industriel de l'Empire Alien avant qu'ils ne reviennent en force...
Vous faites progresser le Terratron sur une voie en 3D fort encombrée par les Aliens et vous ne devez pas oublier de régénérer le Terratron en entrant en contact avec sept stations prévues à cet effet.
A noter que le graphisme est correct mais n'a rien de très exaltant.



DANDY (Arcade)

Vous avez à votre disposition deux compagnons de choc avec Sheeba, mastodonte de 120 kg et Thor, valeureux guerrier que l'on ne présente plus. En parcourant tous les donjons, vous récoltez des indices vous permettant de résoudre une énigme.
Le sujet de ce logiciel n'est pas dénué d'intérêt et peut vous réserver plusieurs heures agréables ; par contre, il est à regretter que le graphisme n'ait pas pris tout à fait le même chemin.

CAULDRON II (Arcade)

Voici l'occasion de retrouver à nouveau ma sorcière bien-aimée et sa citrouille... Si vous voulez plus de renseignements à son sujet, allez faire un tour du côté de la compilation de FIL !

DOOMSDAY BLUES (Arcade/Aventure)

Sous ce nom, se cache un logiciel français bien connu qui n'est autre qu'Eden Blues dont vous pouvez voir la présentation dans Ere Hits Vol. 2 qui se trouve également dans ce dossier.

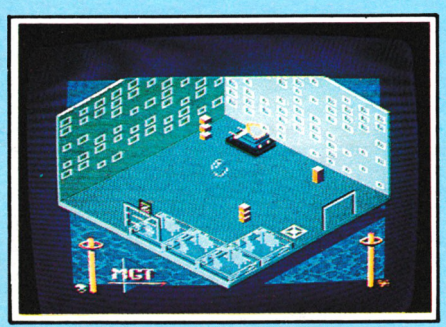
FROST BYTE (Arcade)

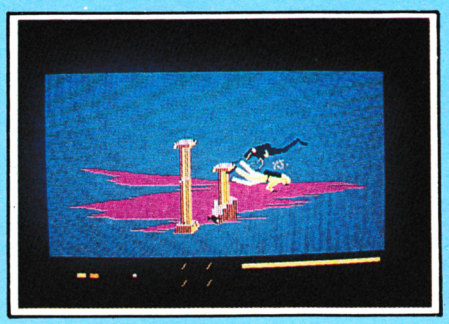
Apprêtez-vous à avoir le hocquet avec le bien-nommé Hickey, sorte de "i" sans le point qui se déplace par contorsions successives. Il doit aller délivrer cinq de ses camarades en fouillant toutes les cavernes gelées et inhospitalières.
Vous serez séduit par ce héros à déplacement original qui évolue dans de nombreux décors colorés. De plus, le graphisme est réussi et l'animation demande à l'utilisateur des réflexes plus que prompts... Alors, essayez-le ! Vous ne le regretterez pas.

Les HITS De LORICIELS

MARACAIBO (Arcade/Aventure)

Si sur terre, l'agent très spécial est bien sûr 007, il se trouve que dans l'élément marin, il s'agit de 009 et nous pouvons dire que contrairement à son habitude, il manque d'air.
Alors, sus aux amphores pour lui apporter de l'oxygène tout en évitant les éléments hostiles du milieu ainsi que les mines de fond d'un charmant bateau qui se trouve en surface.

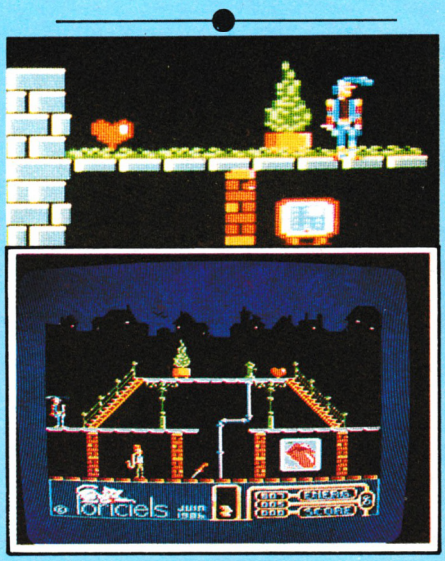




Maracaïbo est un superbe logiciel qui a eu la place de logiciel du mois dans nos colonnes... Alors, point n'est besoin de commentaires supplémentaires.

MGT (Arcade/Aventure)

Votre ordre de mission est très simple : l'univers est menacé et la seule solution pour le sauvegarder est de détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase. Pour cela, vous êtes aux commandes du Magnétik Tank pour aller de salle en salle à travers les plates-formes de glace.
Logiciel tout de bleu vêtu aux superbes graphismes et à l'animation sur coussins d'air, MGT mérite fortement que vous vous y arrêtiez d'autant plus que le plan de MGT se trouve dans l'Amstar n°5 (allez le consulter, vous ferez un heureux en la personne d'Olivier).

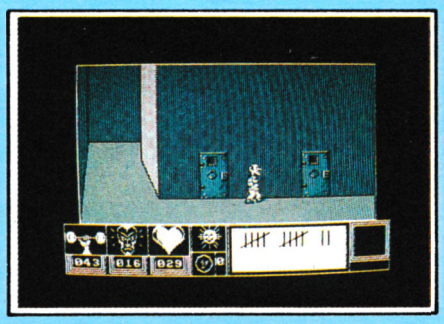


BILLY LA BANLIEUE (Arcade/Aventure)

Pour terminer cette compilation vraiment exceptionnelle, nous allons faire un petit tour en banlieue dans un milieu branché avec un jeu chébran aux graphismes ne manquant pas de piquant...
Tout en se promenant dans son quartier et en faisant des bonnes et des mauvaises rencontres, Billy doit trouver ce qui lui permettra de s'éclater sur quatre jeux vidéo répartis dans toute la ville.



ERE HITS vol2

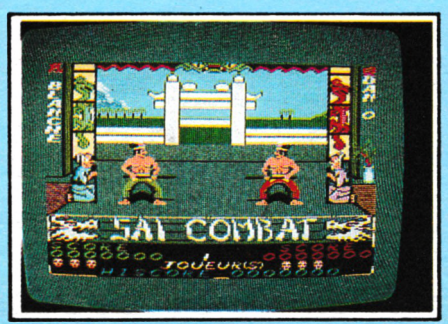


EDEN BLUES (Arcade/Aventure)

Après le "nettoyage" par le vide que viennent d'effectuer les robots, vous êtes le seul humain existant encore en ce bas monde ! Mais votre résidence est loin de ressembler au Hilton... car vous êtes derrière les barreaux ! Seulement, une chose étrange se passe : en cognant sur la porte, elle se brise... très bien, mais pour aller où et faire quoi ? Il ne vous reste plus qu'à partir à la recherche de force, de témérité et de vitalité dans un univers fait de gris bleuté ; toutes ces fonctions sont accessibles par une sélection d'icônes.

SAI COMBAT (Simulation)

Après avoir effectué les préliminaires nécessaires (se mettre en tenue et se concentrer fortement...) vous pénétrez dans l'impressionnant sanctuaire où vont se dérouler les combats utilisant un très ancien art martial alliant le karaté et le saï, bâton servant à donner et à bloquer les coups...
Logiciel aux couleurs éclatantes, Saï combat offre un graphisme que nous pouvons qualifier de correct et une bonne animation graphique.

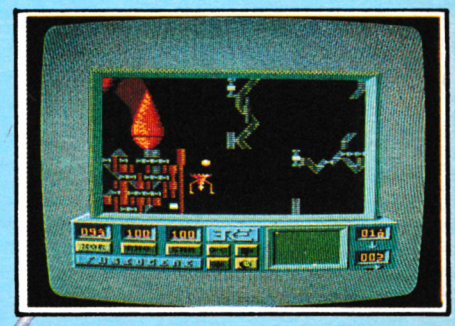


ROBBOT (Arcade/Simulation)

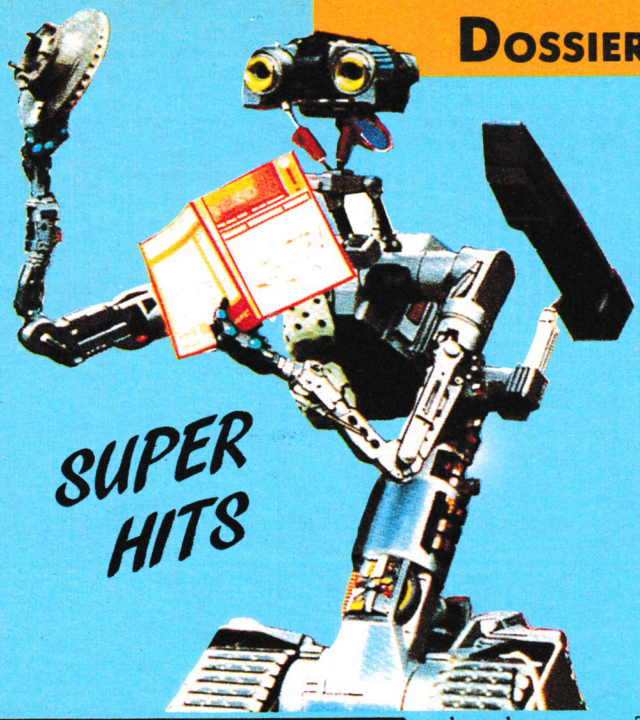
C'est un trio de choc qui vous est proposé XOR, RHO et SAM qui sont des robots ayant respectivement les fonctions suivantes : l'un est porteur, l'autre sert d'agent de liaison et le dernier est un parfait dépanneur qui, bien sûr, ne sait pas se réparer lui-même... car comme chacun le sait, ce sont toujours les cordonniers qui sont les plus mal chaussés !
C'est avec grand plaisir que vous allez explorer toute la planète afin de découvrir les obstacles et les passages.
De plus, trois modes sont à votre disposition pour évoluer dans ce programme avec un graphisme net et une infinité d'écrans : mode pilotage, mode contrôle et mode exploration.

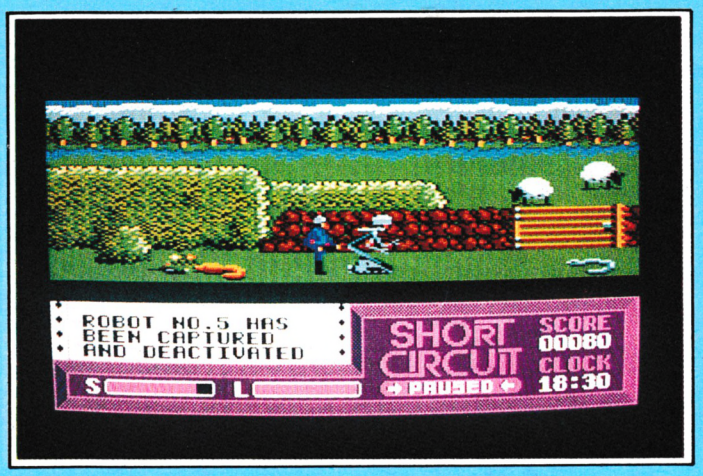
CRAFTON & XUNK (Arcade/Aventure)

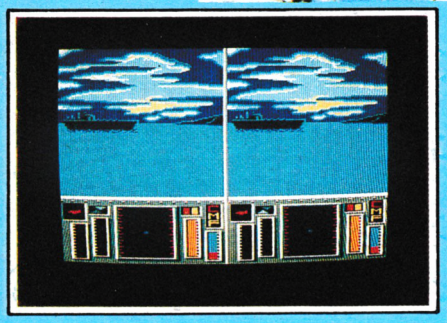
Un androïde et un podocéphale, est-ce suffisant pour découvrir une combinaison de 8 chiffres qui permettra d'accéder à la salle de l'ordinateur qui doit être absolument sauvegardé ? A vous de le prouver !
Dans un superbe graphisme 3D, les salles se suivent et ne se ressemblent pas ; plusieurs jours de suspense sont garantis sur un fond musical entêtant qui ne vous quittera pas de sitôt... Et pour profiter pleinement du logiciel, allez donc voir les pages centrales du n°11 d'Amstar !









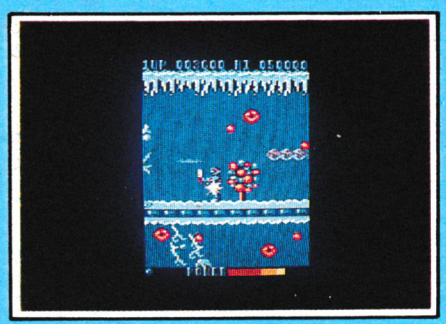


TOP GUN (Simulation)

Prenez les commandes d'un Tomcat F-14 et réalisez des prouesses dans la combinaison d'un des pilotes les plus brillants de la Navy américaine, j'ai nommé Mavenick...
L'écran est divisé en deux parties vous permettant de surveiller à la fois votre position et celle de votre adversaire. L'action est rapide mais le graphisme "fil de fer" est décevant. A notre avis, Top Gun peut cependant convenir aux non-initiés à l'aviation qui pourront faire ici leurs premières armes.

GALVAN (Arcade/Aventure)

Vous le dernier, le seul, l'unique espoir et dernier survivant de l'équipe d'élite de la Police Spatiale. Pour détruire à tout jamais le règne de Lynep, vous pénétrez dans des cavernes Techno et pour passer de l'une à l'autre, vous devez affronter à chaque fois un démon à tête multiple.
Ce logiciel présente une animation relativement rapide avec malgré tout, un petit inconvénient au niveau du personnage ; il a tendance à se confondre dans le paysage très varié qui vous assure un bon moment de détente.



SHORT CIRCUIT (Arcade/Aventure)

Vraiment, les choses ne sont plus ce qu'elles étaient ! Voilà qu'un petit éclair frappe un automate et celui-ci ne trouve rien de mieux que d'obtenir ainsi une conscience ! Maintenant, il ne reste plus qu'à attraper ce "Numéro 5" pour le disséquer et savoir ce qui s'est passé... Présentant un graphisme clair, soigné et très agréable, ce logiciel en deux parties ne manque pas d'intérêt. Un petit truc pour passer directement à la seconde partie : appuyez en même temps sur les 5 lettres composant le mot OCEAN.

KNIGHT RIDER (Arcade)

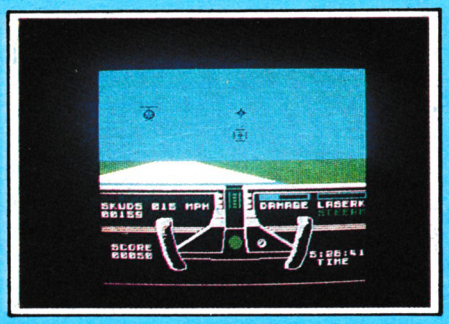
Installez-vous au volant de KITT, voiture absolument unique, entièrement commandée par ordinateur, Deren, coordinateur de toute mission vous prie de déjouer un complot mis au point par une bande de terroristes internationaux qui pourraient bien apporter une troisième guerre mondiale. Vous avez trois missions à votre disposition séparées en deux parties : tout d'abord, un parcours en voiture où vous vous occupez de la conduite pendant que KITT s'occupe des ennemis, suivi du complot à déjouer de l'intérieur, le tout étant réalisé dans un graphisme propre mais qui n'a rien d'exceptionnel.

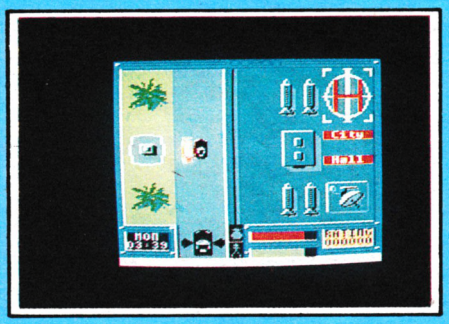
STREET HAWK (Arcade)

Après Michael Knight, vous poursuivez votre voyage parmi les héros de feuilletons télévisés en enfourchant le Tonnerre Mécanique qui vous permet de veiller sur toutes les vies innocentes de la ville. Mais surtout, ne vous faites pas coincer par la police officielle car alors, c'est la fin de carrière assurée pour le beau Jesse Mach. Tout le jeu se vit en vue de dessus ce qui permet de bien couvrir les environs immédiats ; malgré tout, vous risquez peut-être de vous en lasser assez rapidement même si vous branchez le Turbo !

MIAMI VICE (Arcade)

Décidément, les fanatiques de télé sont comblés avec cette compilation car il s'agit tout simplement de se mettre maintenant dans la peau de Crockett et de Tubbs toujours à l'affût des grosses affaires de contrebande...
A nouveau, l'aventure se vit du dessus et il vous sera indispensable de faire le plan de la ville pour pouvoir remonter jusqu'aux "gros bonnets" responsables de tout ce trafic ! Alors, vous aurez une aide précieuse en consultant le plan d'Amstar n°10.





Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin"—c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis—le plus difficile de tous et le roi des sports californiens—lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™



CBM 64

CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

U.S. GOLD

Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

AMSTRAD

Nouveautés...

ARTIC FOX	105 F	165 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH 3	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ERE HITS N°2	145 F	219 F
FORTERESSE	129 F	189 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HIGHT FRONTIERE	89 F	139 F
HITS N°4 (Logiciels)	145 F	179 F
HURLEMENTS		175 F
HYBRID	89 F	139 F
INDIANA JOHNES		139 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F	189 F
L'ŒUIL DE SET	145 F	189 F
LA CH. DE GROTENBURG	145 F	189 F
LE CREPUSC. DU NAJA	119 F	155 F
LE MAITRE DES AMES		189 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LEGENDE		145 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LOTO SPORTIF		185 F
MANHATTAN LIGHT	135 F	175 F
MASK	95 F	139 F
MASQUE PLUS		189 F
MISSION	125 F	175 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PACK UBI 3	145 F	
PEGASUS	109 F	169 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
PLAY BAC (jeu de société)		NC
RENEGADE		139 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SALOMONS KEYS		139 F
SPORTS-PACK	195 F	285 F
SUNSTAR	89 F	139 F
TANKS	89 F	139 F
THAI PAN	89 F	139 F
THRONE FIRE	85 F	
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	149 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		205 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM		239 F
ARKANOID	79 F	113 F
ARMY MOVES	85 F	125 F
ASPHALT	109 F	135 F
BALLBREAKER	95 F	143 F
BARBARIAN	79 F	119 F
CANADAIR	95 F	139 F
CHAL. OF THE GOBOTS	88 F	135 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME I	139 F	219 F
EXPRESS RAIDER	83 F	117 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		219 F
FLASH	135 F	189 F
GLOBE TROTTER		195 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	89 F	125 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N°1 ou N°2 (Logiciels)	139 F	169 F
INERTIE	109 F	139 F
K.Y.A.	135 F	189 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE NECROMANCIEN	95 F	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PAS. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSAG. DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLAS. (compilat.)	135 F	185 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT		65 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LUCKY LUKE		165 F
M'ENFIN (Gaston Lagaffe)	115 F	145 F
MANHATTAN 95	115 F	139 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARCH. A L'OMB. (Renaud)	135 F	179 F
MARIO BROTHER	59 F	99 F
MASQUE		145 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MULTIPLAN (utilitaire)		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PACK UBI II	149 F	185 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROHIBITION	119 F	185 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROBINSON CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SRAM II		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (Ocean)	89 F	139 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
ZOMBI	115 F	125 F

PCW

Bob winner	219 F
CYRUS II CHESS	139 F
GUILD OF THIEVES	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	239 F
RUBIS (log. de gestion en Franç.)	445 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

PC 1512

UTILITAIRES

ALADIN (trésorerie)	936 F
ALIENOR II PC	1638 F
CALCOMAT	749 F
COMPTABILITE GENERALE	935 F
DATAMAT	749 F
FACTURATION EN STOCK	1308 F
FASST (assembleur-désassembleur)	750 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
TEXTOMAT	749 F
WORDWRITER	435 F

LIVRES

102 PROG. POUR PC ET COMPAT.	145 F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199 F
DISQUE DUR PC 4 DISC	225 F
INITIATION A MS DOS	159 F
TRAIT. DE L'IMAGE SUR ORDIN.	215 F
TURBO PASCAL APPLICATIONS	215 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
A VIEW TO A KILL	149 F
ACE OF ACES	279 F
ARKANOID	169 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
EDEN BLUES	235 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	385 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GRAND SLAM BRIDGE	249 F
GUNSHIP	365 F
H.M.S. COBRA	269 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒUIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES ARMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE PLUS	249 F
MEAN 18 GOLF	159 F
MEGAWATT	NC
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PHALSBERG	269 F
PINBALL WIZARD	249 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR	149 F
SAPIENS	215 F
SRAM	235 F
SRAM 2	245 F
SUMMER GAMES II	155 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GLASS LEADERBOARD	245 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

PERIPHERIQUES

PROLONG. JOYSTICK CPC	89 F
DOUB. DE JOYSTICK (en V-Amstrad)	100 F
LIGHT PEN CPC (K)	229 F
LIGHT PEN CPC (D)	329 F
LIGHT PEN PUV 8256	675 F
LIGHT PEN PC 1512	179 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC (D)	455 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC (K)	419 F
INTERFACE SERTE RS 232 C	755 F
PCX STIK COMMODORE K7	385 F
AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC	725 F
TAPIS SOURIS	100 F
HOUSSE 464 et 6128 COULEUR	115 F
HOUSSE 8256 VERT	195 F
HOUSSE PL 1512	180 F
HOUSSE 520 ST	170 F
DISQUETTES VIERGES AMS (× 10)	290 F
DISQUETTES VIERGES ST (× 10)	155 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK SHOT II +	120 F
ECONOMY (Controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	175 F
SPEED KING	119 F
TAC I PLUS	285 F
TAC III	130 F
THE BOSS	150 F
VENUS (6 microswitch !)	170 F

CONSOLES DE JEUX SEGA

ALEX KID	195 F
ACTION FIGHTER	195 F
F 16 FIGHTER	159 F
GHOST HOUSE	159 F
PRO-WRESLING	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
TEDDY BOY	159 F
WONDER BOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

ATARI 2600

GHOST BUSTERS	149 F
RIVER RAID	135 F
SPACE SHUTTLE	135 F
TENNIS	135 F

NITENDO

EXITEBIKE	285 F
HOGAN'S HALLEY	285 F
SOCCER	195 F
WRECKING CREW	285 F

DE NOMBREUX AUTRES TITRES...
DES NOUVEAUTES CHAQUES SEMAINES...
TELEPHONEZ-NOUS !

Pour tous les autres titres, nous contacter.



MINITEL : 36-15
Tapez CLUBTEL
Code STAR
Nouveautés, Hit Parade, Promotions, - Messagerie, Commandes

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

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

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX

TOTAL	
Frais de Port	15 F
C. R.	
TOTAL	

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE de REGLEMENT
Chèque □ Mandat-Poste □
Contre-Remboursement **+ 20 F.** □

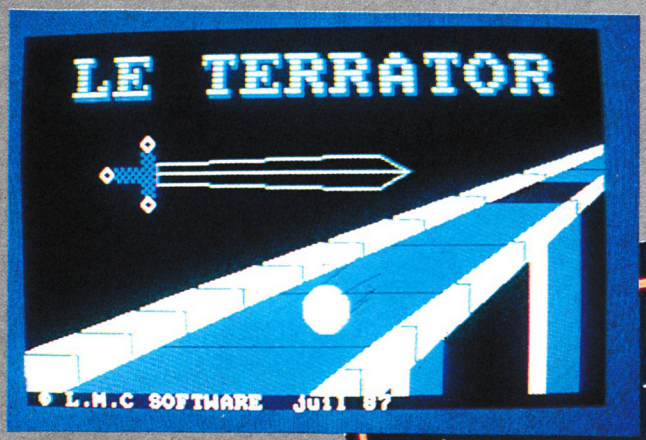
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

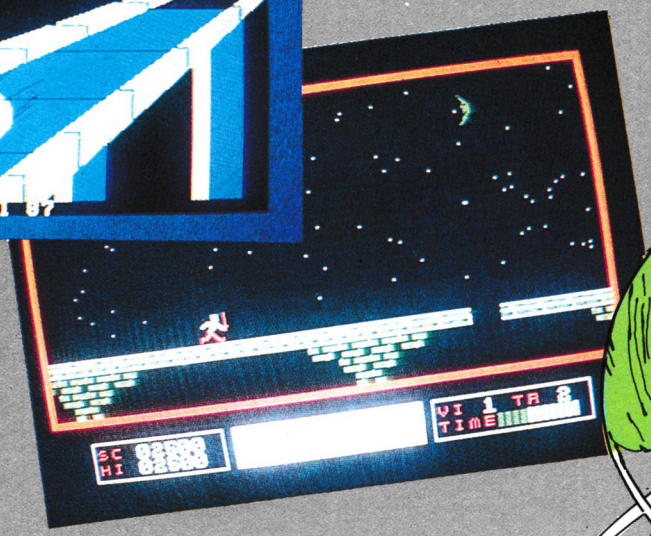
AMSTAR 11

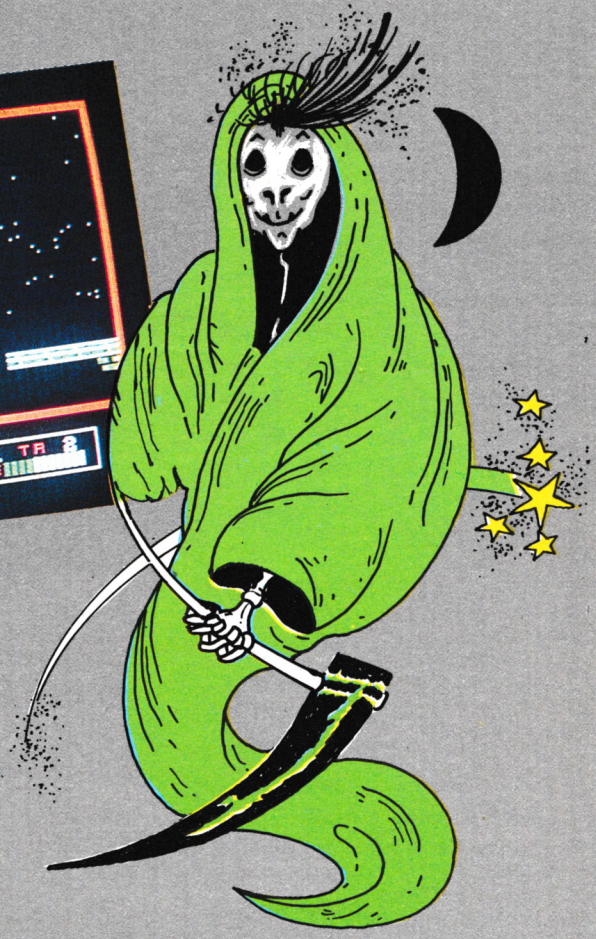
TERRATOR

Claude LEMOULLEC

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128







Un pont immense sur lequel de multiples dangers vous guettent. Un ciel étoilé et un croissant de lune. Allez-vous dans un décor aussi inhospitalier parvenir à traverser le Terrator, ce pont censé relier le monde des morts à celui des vivants. Seuls votre courage et votre épée pourront vous aider dans cette terrible aventure.

Le mode d'emploi est contenu dans le programme.

CHARGEMENT :

Tapez et sauvez les 3 programmes sous les noms indiqués au début de chaque listing.

(TERRATOR, TERRATO 1, TERRATO 2)

TERRATOR

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::  >BH
20 REM :                           :  >EC
30 REM :presentation(facultatif)   :  >ET
40 REM :                           :  >EE
50 REM ::::::::::::::::::::::::::::  >BM
60 EVERY 25,2 GOSUB 490              >QW
70 MODE 1:INK 0,0:BORDER 1:INK 1,0:  >TW
   INK 2,2:INK 3,19
80 a$="LE TERRATOR":x=64:y=368:GOSU   >JV
   B 100
90 GOTO 170                          >TF
100 a=LEN(a$):a8=a*8                 >NT ▶
```

```
110 LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT a$;:PEN  >CN
1
120 tx=x:y2=398                     >LG
130 FOR f=1 TO 8:x2=0:FOR g=1 TO a8 >AT
140 IF TEST( x2,y2)=1 THEN PLOT x+4 >PZ
,y,2:PLOT x+4,y-2:PLOT x,y-2:PLOT x
+2,y-2:PLOT x+4,y-4:PLOT x+2,y-4:PL
OT x,y-4:PLOT x-2,y+2,3:PLOT x,y+2:
PLOT x+2,y+2:PLOT x+2,y:PLOT x-2,y:
PLOT x,y:'PLOT x,y,color:PLOT x+2,y
:
150  x=x+6:x2=x2+2                  >MM
160 NEXT g:y=y-6:tx=tx:y2=y2-2:x=tx >NY
:NEXT f
170 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(12):INK >GG
 1,26
180 FOR H=2 TO 304 STEP 2:PLOT H,1, >WG
2:DRAW 720,304:NEXT
190 Y=64:FOR H=1 TO 8:PLOT 1,X,0:DR >HJ
AW 640,x:y=y-7:x=x+y:NEXT
200 FOR h=215 TO 237 STEP 2:PLOT 50 >XQ
0,h:DRAW 640,h:NEXT
210 FOR h=-160 TO 2 STEP 2:PLOT H,1 >XQ
,3:DRAW 720,304:NEXT
220 FOR h=306 TO 386 STEP 2:PLOT H, >ZG
1,3:DRAW 720,304:NEXT
230 PLOT -160,0,1:DRAW 720,304:PLOT >YW
 -80,0:DRAW 720,304:PLOT 2,0:DRAW 7
20,304
240 PLOT 304,0,1:DRAW 720,304:PLOT  >FR
336,0,1:DRAW 720,304:PLOT 386,0,1:D
RAW 720,304
250 x=0:z=30:FOR h=0 TO 576 STEP 64 >AH

260 PLOT h,x,0:DRAW h,x+z           >UL
270 DRAW h-100,x+z:x=x+27:z=z-3:NEX >FE
T
280 x=306:z=20:FOR h=-1 TO 304 STEP >DP
 44
290 PLOT x,h:DRAW x+z,h:DRAW x+z,h- >FR
50
300 x=x+59:z=z-2:NEXT               >RN
310 x=0:FOR h=416 TO 432 STEP 2     >WY
320 PLOT h,0,1:DRAW h,30+x:x=x+1.25 >JJ
:NEXT
330 x=0:FOR h=434 TO 466 STEP 2     >WH
340 PLOT h,0,2:DRAW h,42+x:x=x+1.9: >HF
NEXT
350 x=0:FOR h=560 TO 576 STEP 2     >XD
360 PLOT h,0,1:DRAW h,160+x:x=x+1.2 >KF
5:NEXT
370 x=0:FOR h=578 TO 610 STEP 2     >XD
380 PLOT h,0,2:DRAW h,172+x:x=x+1.9 >JB
:NEXT
390 PEN 1:LOCATE 7,10:PRINT CHR$(20 >GB
2);:PEN 2:PRINT CHR$(206);CHR$(206)
;CHR$(206)
400 FOR H=9 TO 11:LOCATE 10,h:PRINT >UR
 CHR$(206):NEXT
410 PEN 1:LOCATE 10,8:PRINT CHR$(20 >MA
2):LOCATE 10,12:PRINT CHR$(202)
420 PLOT 162,248,3:DRAW 162,258:DRA >QC
W 400,264:DRAW 432,248:DRAW 162,248

430 DRAW 162,236:DRAW 400,230:DRAW  >HJ
432,248
440 XT=344:YT=104:P=25:EN=3         >WF
450 PLOT 700,700,EN:P2=P*P:ORIGIN X >MZ
T,YT:FOR H=0 TO P*0.71 STEP 2:J=SQR
(P2-H*H):MOVE H,J:DRAW H,-J:MOVE J,
H:DRAW J,-H:MOVE -H,J:DRAW -H,-J:MO
VE -J,H:DRAW -J,-H:NEXT:ORIGIN 0,0
460 PLOT 360,120,0:DRAW 400,140:PLO >ZB
T 370,100:DRAW 389,115:PLOT 375,108
:DRAW 395,125:PLOT 340,130:DRAW 380
,160
470 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39):PE >FC
N 1:LOCATE 2,25:PRINT CHR$(164);" L
.M.C SOFTWARE  juil 87"
480 RUN"!terrato1"                  >QV
490 DI:IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:R >QA
ETURN ELSE READ p,o:IF p=-1 THEN RE
STORE 510:GOTO 490
500 SOUND 7,p,o,15:GOTO 490         >VN
510 DATA 159,24,0,10,119,72,0,10,10 >GG
6,8,0,10,159,8,0,10,106,8,0,10
520 DATA 95,24,0,10,95,24,0,10,95,2 >RN
4,0,10,95,8,0,10,89,8,0,10,119,8,0,
10
530 DATA 95,36,0,10,106,12,0,10,119 >HQ
,48,0,10
540 DATA 106,18,0,10,95,6,0,10,95,1 >KQ
8,0,10,106,6,0,10,119,24,0,10,106,1
8,0,10,95,6,0,10
550 DATA 95,24,0,10,106,18,0,10,95, >VV
6,0,10,95,24,0,10,119,18,0,10,106,6
,0,10
560 DATA 106,24,0,10,142,18,0,10,14 >JU
2,6,0,10,142,24,0,10,127,24,0,10
570 DATA 119,48,0,10,106,8,0,10,159 >TW
,8,0,10,106,8,0,10
580 DATA 95,24,0,10,95,24,0,10,95,2 >RV
4,0,10,95,8,0,10,89,8,0,10,119,8,0,
10
590 DATA 95,36,0,10,106,12,0,10,119 >HX
,48,0,10
600 DATA 106,18,0,10,95,6,0,10,95,1 >KM
8,0,10,106,6,0,10,119,24,0,10,106,1
8,0,10,95,6,0,10
610 DATA 95,24,0,10,106,18,0,10,95, >HU
6,0,10,95,24,0,10,106,8,0,10,95,8,0
,10,106,8,0,10
620 DATA 119,72,0,10,119,8,0,10,156 >TU
,8,0,10,119,8,0,10
630 DATA 119,48,0,10,119,24,0,40,-1 >CQ
,-1
```

TERRATO 1

```
10 REM  ::::::::::::::::::::        >WQ
20 REM  :                  :        >DJ
30 REM  :                  :        >DK
40 REM  :                  :        >EA
50 REM  :                  :        >EB
60 REM  : CLAUDE LE MOULLEC :        >VA
70 REM  :                  :        >ED
80 REM  :                  :        >EE
90 REM  :                  :        >EF
100 REM :                  :        >KB
110 REM ::::::::::::::::::::        >XR
120 SYMBOL AFTER 96                 >NL
130 SYMBOL 97,0,124,68,124,68,68,0, >CK
0
140 SYMBOL 99,0,60,64,64,64,60,0,0  >AJ

150 SYMBOL 101,0,124,64,124,64,124, >DH
0,0
160 SYMBOL 104,0,68,68,124,68,68,0, >CJ
0
170 SYMBOL 105,0,56,16,16,16,56,0,0 >BG

180 SYMBOL 108,0,64,64,64,64,124,0, >BG
0
190 SYMBOL 109,0,40,84,84,84,84,0,0 >BY

200 SYMBOL 111,0,124,68,68,68,124,0 >CL
,0
210 SYMBOL 115,0,56,64,56,4,120,0,0 >AG

220 SYMBOL 116,0,124,16,16,16,16,0, >BM
0
230 SYMBOL 118,0,68,68,68,40,16,0,0 >BU

240 SYMBOL 201,0,252,252,252,0,63,6 >EJ
3,63
250 SYMBOL 202,0,255,255,255,0,252, >HK
252,252
260 SYMBOL 203,129,68,36,24,24,36,6 >FF
8,129
270 SYMBOL 204,0,64,8,0,0,0,24,0    >YW
280 SYMBOL 205,0,0,96,4,0,16,0,96   >ZW
290 SYMBOL 206,255,4,2,255,1,1,1,25 >BF
5
300 SYMBOL 207,16,16,16,255,16,16,1 >EV
6,16
310 SYMBOL 210,0,48,0,0,0,4,16,0    >YL
320 SYMBOL 211,255,0,0,255,0,0,0,25 >BK ▶
```

```
5
330 SYMBOL 212,5,2,5,8,16,32,64,128 >BP

340 SYMBOL 216,238,238,238,238,238, >KC
238,238,0
350 SYMBOL 226,0,0,64,0,0,12,0,0    >YM
360 SYMBOL 236,240,240,240,240,240, >LE
240,240,240
370 SYMBOL 237,15,15,15,15,15,15,15 >DF
,15
380 SYMBOL 252,0,0,67,254,67,0,0,0  >AA
390 SYMBOL 253,0,119,216,188,189,24 >HQ
8,119,0
400 SYMBOL 254,15,11,6,12,28,24,48, >CB
96
410 SYMBOL 255,32,16,24,12,14,11,31 >DF
,15
420 REM :::::::::variables de base  >CM
430 MEMORY &74FE:OPENOUT "!rien":ME >GU
MORY HIMEM-1:CLOSEOUT
440 REM :::::::: HOMME NR 1 ::::::: >AM

450 RESTORE 460:FOR h=&9B00 TO &9B0 >UX
0+63:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEX
T
460 DATA 00,11,EE,02,00,11,E8,02,00 >AA
,11,E0,02,00,00,E0,02,00,F0,C0,02,3
0,F0,E0,02,60,30,F0,02,00,30,90,87,
00,70,00,C2,00,0E,00,02,00,0F,00,00
,01,0F,08,00,0F,09,0C,00,0F,00,0E,0
8,08,00,07,08,00,00,01,00
470 REM :::::::: HOMME NR 2 ::::::: >AR

480 RESTORE 490:FOR h=&9B41 TO &9B4 >UP
1+63:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEX
T
490 DATA 00,77,88,00,00,71,88,00,00 >ZL
,70,88,00,00,70,00,00,00,30,F0,00,0
0,70,F0,C0,00,F0,C0,60,10,90,C0,00,
30,00,E0,00,00,00,0E,00,00,00,0F,00
,00,01,0F,08,00,03,09,0F,01,07,00,0
F,01,0E,00,01,00,0C,00,00
500 REM :::::::: HOMME NR 3 ::::::: >AL

510 RESTORE 520:FOR h=&9B82 TO &9B8 >UM
2+63:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEX
T
520 DATA 00,11,EE,00,00,10,E6,00,00 >ZN
,10,E2,00,00,00,C0,00,00,10,E0,00,0
0,30,F0,00,00,70,D0,80,00,F0,B0,80,
10,90,E0,00,00,00,0E,00,00,01,0E,00
,00,03,0E,00,00,07,03,00,00,06,03,0
0,00,06,03,00,00,0E,07,00
530 REM :::::::: HOMME NR 4 ::::::: >AQ

540 RESTORE 550:FOR h=&9BC3 TO &9BC >UV
3+63:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEX
T
550 DATA 00,77,88,00,00,76,80,01,00 >ZB
,74,80,02,00,30,00,04,00,70,B0,08,0
0,F0,C1,00,10,B0,C2,00,10,D0,A4,00,
00,70,80,00,00,07,00,00,00,07,08,00
,00,07,0C,00,00,0C,0E,00,00,0C,06,0
0,00,0C,06,00,00,0E,07,00
560 REM :::: TRANSFERT D'ECRAN :::: >TK

570 RESTORE 580:FOR h=&9C60 TO &9C7 >PG
9:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
580 DATA 21,00,C5,11,00,75,06,20,C5 >NX
,E5,06,50,7E, 12,13,23,10,FA,E1,CD,
26,BC,C1,10,EF,C9
590 REM ::::  RETOUR D'ECRAN   :::: >PQ

600 RESTORE 610:FOR h=&9C7E TO &9C9 >QJ
7:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
610 DATA 21,00,C5,11,00,75,06,20,C5 >NA
,E5,06,50,1A,77,13,23,10,FA,E1,CD,2
6,BC,C1,10,EF,C9
620 REM ::::::::  DATAS WC :::::::  >ZX
630 RESTORE 640:FOR h=&9E00 TO &9E3 >PH
F:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
640 DATA 06,00,30,00,03,00,30,00,01 >AR
,08,30,00,00,0C,30,00,00,06,30,00,0
0,03,30,00,00,01,38,00,00,00,3C,00,
FF,FF,FC,00,F0,F0,F0,00,F0,F0,F0,00
,70,F0,E0,00,30,F0,E0,00,10,F0,70,0
0,30,F0,30,00,70,F0,30,00
650 REM ::::::::  FLASH WC :::::::  >ZB

660 FOR h=1 TO 80:POKE &9E43+h,INT( >RK
RND*254):NEXT
670 REM :::::::: DATAS PONT ::::::: >BZ

680 RESTORE 690:FOR h=&9D00 TO &9D0 >YY
0+(40*4):READ A$:POKE H,VAL("&"+A$)
:NEXT
690 DATA 3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3, >MB
4,3,4,3,4,3,4
700 DATA 3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3, >MT
4,3,4,3,4,3,4
710 DATA 0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1, >MF
2,0,0,0,0,0,0
720 DATA 0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1, >MG
2,0,0,0,0,0,0
730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,0, >MB
0,0,0,0,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,0, >MC
0,0,0,0,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0, >MA
0,0,0,0,0,0,0
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0, >MB
0,0,0,0,0,0,0
770 REM ::: AFFICHAGE DES SPRITE :: >DJ
:
780 RESTORE 790:FOR h=&A019 TO &A03 >PP
9:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
790 DATA DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02 >YT
,DD,66,03,06,10,C5,E5,06,04,1A,00,7
7,13,23,10,F9,E1,CD,26,BC,C1,10,EE,
C9
800 REM :::  SCROLLING DROITE  ::: >AW

810 RESTORE 820:FOR h=&A050 TO &A06 >PY
8:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
820 DATA 21,01,C5,06,20,C5,E5,D1,E5 >KT
,23,01,4D,00, 1A,ED,B0,12,E1,CD,26,
BC,C1,10,ED,C9
830 REM :::  SCROLLING GAUCHE  ::: >AW

840 RESTORE 850:FOR h=&A070 TO &A08 >PJ
8:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT

850 DATA 21,4E,C5,06,20,C5,E5,D1,E5 >KJ
,2B,01,4D,00,1A,ED,B8,12,E1,CD,26,B
C,C1,10,ED,C9
860 RUN"!terrato2"                  >QY●
```

TERRATO 2

```
10 REM  ::::::::::::::::::::        >WQ
20 REM  :                  :        >DJ
30 REM  :                  :        >DK
40 REM  :                  :        >EA
50 REM  :                  :        >EB
60 REM  : CLAUDE LE MOULLEC :        >VA
70 REM  :                  :        >ED
80 REM  :                  :        >EE
90 REM  :                  :        >EF
100 REM :                  :        >KB
110 REM ::::::::::::::::::::        >XR
120 GOTO 3110                       >EF
130 REM ::::::::::::::::::::        >XU
140 REM :                  :        >KF
150 REM : variable de base :        >VP
160 REM :                  :        >KH
170 REM ::::::::::::::::::::        >XY
180 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+( >GZ
x-1)*2
190 CALL &BBFF:BORDER 1:INK 0,0:INK >QQ
 1,26:INK 2,6:INK 3,9:CLS:BORDER 0
200 tr$=CHR$(22)+CHR$(1)            >RE
210 nr$=CHR$(22)+CHR$(0)            >RY
220 bo$=CHR$(253)+CHR$(32)          >UM
230 f1$=CHR$(252)+CHR$(32)          >UN
240 sc=0:ta=1:rec=0:vie=3:av=0      >ZW
250 epe=1:fin=0:t1=10:temps=12      >ZW
260 ENT 1,15,-1,3:ENV 1,15,-1,3     >WA
```

```
270 ENT 2,200,20,5:ENT 3,100,-50,3 >ZQ

280 REM :::::::::::::::::::::::::: >EK
::
290 REM :                          >LK
 :
300 REM :      dessin de base      >UD
 :
310 REM :                          >LC
 :
320 REM :::::::::::::::::::::::::: >EE
::
330 WINDOW #1,1,40,22,25:CLS #1    >XJ
340 PEN 2:LOCATE 4,23:PRINT"sc     >ZC
                vi   ta":LOCATE 4,
24:PRINT"hi                    ti
me"
350 PEN 1:LOCATE 7,23:PRINT "00000" >EW
:LOCATE 7,24:PRINT "00000"
360 GOSUB 2560:GOSUB 2570:GOSUB 258 >DR
0
370 PLOT 44,12,1:DRAW 44,52:DRAW 19 >FY
6,52:DRAW 196,12:DRAW 44,12
380 PLOT 428,12:DRAW 428,52:DRAW 59 >GU
6,52:DRAW 596,12:DRAW 428,12
390 FOR h=12 TO 52:PLOT 208,h:DRAW  >QA
416,h:NEXT h:
400 PEN 3:LOCATE 20,23:PRINT tr$;"L >RN
E":LOCATE 17,24:PRINT "TERRATOR"
410 LOCATE 1,10:PRINT tr$:add=&9D00 >DJ

420 FOR g=17 TO 20:FOR h=1 TO 40    >XW
430 a=PEEK(add):IF a=0 THEN 480     >YJ
440 IF a=1 THEN PEN 3:LOCATE h,g:PR >WQ
INT CHR$(201):PEN 1:LOCATE h,g:PRIN
T CHR$(204):GOTO 480
450 IF a=2 THEN PEN 3:LOCATE h,g:PR >HE
INT CHR$(202):PEN 1:LOCATE h,g:PRIN
T CHR$(205)
460 IF a=3 THEN PEN 3:LOCATE h,g:PR >CC
INT CHR$(143):PEN 1:LOCATE h,g:PRIN
T CHR$(206):PEN 0:LOCATE h,g:PRINT
CHR$(226):GOTO 480
470 IF a=4 THEN PEN 3:LOCATE h,g:PR >CT
INT CHR$(143):PEN 1:LOCATE h,g:PRIN
T CHR$(211):PEN 0:LOCATE h,g:PRINT
CHR$(210):GOTO 480
480 add=add+1:NEXT h,g              >RF
490 PEN 2:FOR h=1 TO 40:LOCATE h,1: >ME
PRINT CHR$(131):LOCATE h,21:PRINT C
HR$(131):NEXT
500 FOR h=2 TO 20:LOCATE 1,h:PRINT  >DQ
CHR$(133):LOCATE 40,h:PRINT CHR$(13
8):NEXT
510 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(135):LOCA >JQ
TE 40,1:PRINT CHR$(139):LOCATE 10,1
0:PRINT nr$
520 FOR h=1 TO 100:x=INT(RND*620)+1 >XE
0:y=INT(RND*224)+166:PLOT x,y,1:NEX
T
530 PEN 3:LOCATE 32,3:PRINT CHR$(25 >MD
5):LOCATE 32,4:PRINT CHR$(254)
540 CALL &9C60                      >LD
550 REM :::::::::::::::::::::::::: >EK
::
560 REM :                          >LK
 :
570 REM :     routine principale    >ZV
 :
580 REM :                          >MB
 :
590 REM :::::::::::::::::::::::::: >EP
::
600 RESTORE 3100:GOSUB 2960        >VR
610 EVERY 600,2 GOSUB 2910         >TJ
620 CALL &A019,&C478,&9BC3         >TX
630 IF fin=1 THEN 2410             >PU
640 IF INKEY(da)=0 AND epe=1 THEN 7 >CY
60
650 IF INKEY(ht)=0 AND epe=1 THEN 1 >DG
280
660 IF INKEY(fe)=0 AND epe=1 THEN 1 >DE
010
670 IF INKEY(ga)=0 AND epe=0 THEN 8 >CF
70
680 IF el>0 THEN el=el-1           >RV
690 st=st+1:IF st<t1 THEN 630      >XK
700 st=0:GOSUB 1490:GOTO 630       >WR
710 REM :::::::::::::::::::::::::: >EH
::
720 REM :                          >LH
 :
730 REM :     avance du guerrier    >YW
 :
740 REM :                          >LK
 :
750 REM :::::::::::::::::::::::::: >EM
::
760 SOUND 1,20,1:CALL &A019,&C478,& >FN
9BC3
770 FOR t=1 TO 50:NEXT:CALL &A050  >AN
780 CALL &A019,&C478,&9B00          >TF
790 FOR t=1 TO 50:NEXT:CALL &A050  >AQ
800 IF el<20 THEN el=el+2          >TF
810 av=av+1:GOSUB 1490:GOTO 630    >ZD
820 REM :::::::::::::::::::::::::: >EK
::
830 REM :                          >LK
 :
840 REM :      recul du guerrier    >XK
 :
850 REM :                          >MB
 :
860 REM :::::::::::::::::::::::::: >EP
::
870 CALL &A019,&C478,&9B41         >TL
880 FOR h=1 TO 10                  >CH
890 CALL &A019,&C478,&9B41         >TN
900 FOR t=1 TO 50:NEXT:CALL &A070  >AK
910 CALL &A019,&C478,&9B82         >TL
920 FOR t=1 TO 50:NEXT:CALL &A070  >AM
930 LOCATE h+2,16:PRINT CHR$(32):LO >QB
CATE h+3,16:PEN 2:PRINT CHR$(212)
940 NEXT:epe=1                     >ED
950 IF fi=1 THEN RETURN ELSE GOTO 6 >DG
20
960 REM :::::::::::::::::::::::::: >EQ
::
970 REM :                          >ME
 :
980 REM :       l'epee tourne      >MD
 :
990 REM :                          >MG
 :
1000 REM :::::::::::::::::::::::::: >FH
:::
1010 CALL &A019,&C478,&9B00        >UM
1020 PEN 0:LOCATE 14,15:PRINT tr$+C >ZM
HR$(209)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(209)
+nr$
1030 SOUND 1,600,20,7,0,3:PEN 2:FOR >JF
 h=1 TO 20
1040 LOCATE 15,15:PRINT CHR$(203):L >HQ
OCATE 15,15:PRINT CHR$(207)
1050 NEXT:LOCATE 15,15:PRINT CHR$(3 >FK
2)
1060 CALL &A019,&C478,&9B00        >UT
1070 feu=1:GOSUB 1490:feu=0:GOTO 63 >EJ
0
1080 REM :::::::::::::::::::::::::: >FR
:::
1090 REM :                         >TF
  :
1100 REM :      envol de l'epee    >NY
  :
1110 REM :                         >RJ
  :
1120 REM :::::::::::::::::::::::::: >FL
:::
1130 PEN 0:LOCATE 14,15:PRINT tr$+C >ZP
HR$(209)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(209)
+nr$
1140 SOUND 1,200,100,7,0,2         >TT
1150 PEN 2:RESTORE 1220:FOR h=15 TO >KG
 4 STEP -1
1160 CALL &A019,wc,&9C10:wc=wc+2   >ZG
1170 CALL &A019,wc,&9E00           >RG
1180 READ ha:FOR g=1 TO 5          >RM
1190 LOCATE h,ha:PRINT CHR$(203):LO >QV
CATE h,ha:PRINT CHR$(207):NEXT g
1200 LOCATE h,ha:PRINT CHR$(32)    >ZR
1210 NEXT h:PEN 2:LOCATE 3,16:PRINT >FC
 CHR$(212):epe=0:RETURN
1220 DATA 15,14,13,12,12,12,12,12,1 >JM
```

JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ LA MUSIQUE
AVEC LE SYNTHÉTISEUR MUSICAL T.M.P.I.

12 VOIES STEREO pour CPC 464, 664, 6128.

1350 F (OPTIONNEL)



NUMERO VERT
05 40 44 17
APPEL GRATUIT

980 F DISQ

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR - VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

TMPI

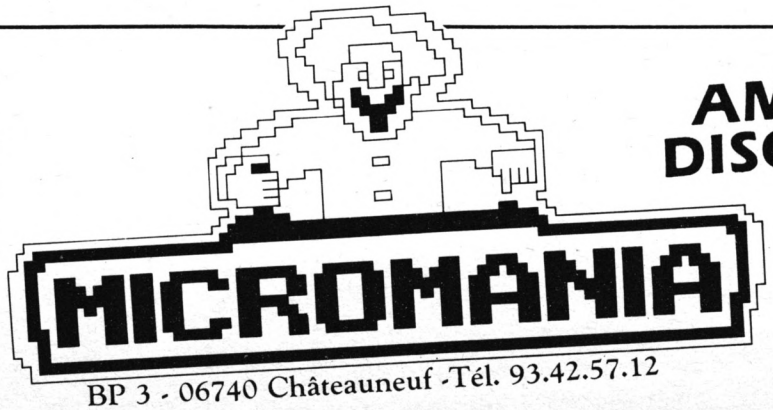
LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE
rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand


```
2,12,13,14
1230 REM ::::::::::::::::::::::::::: >FN
:::
1240 REM :                           >TC
 :
1250 REM :      le guerrier saute    >YH
 :
1260 REM :                           >TE
 :
1270 REM ::::::::::::::::::::::::::: >FT
:::
1280 SOUND 1,200,45,15,1,1           >TF
1290 IF el<4 THEN 1380               >PX
1300 sau=1:CALL &A019,&C478,&9C10    >ZB
1310 CALL &A019,FN po(13,14),&9B00   >ZJ
1320 FOR h=1 TO 4:CALL &A050:        >VB
1330 GOSUB 1490:CALL &A050:NEXT h    >AB
1340 CALL &A019,FN po(13,14),&9C10: >JG
av=av+4
1350 CALL &A019,&C478,&9B00          >UV
1360 sau=0:el=0:GOSUB 1490:GOTO 630 >CH

1370 REM :::::  saut sans elan  ::: >CA
:::
1380 CALL &A019,&C478,&9C10          >UA
1390 CALL &A019,FN po(13,14),&9BC3   >AH
1400 GOSUB 1490:FOR t=1 TO 100:NEXT >BG

1410 CALL &A019,FN po(13,14),&9C10   >ZM
1420 CALL &A019,&C478,&9BC3          >UR
1430 GOSUB 1490:GOTO 630             >RJ
1440 REM ::::::::::::::::::::::::::: >FR
:::
1450 REM :                           >TF
 :
1460 REM :      les dix tableaux     >XG
 :
1470 REM :                           >TH
 :
1480 REM ::::::::::::::::::::::::::: >FW
:::
1490 ON ta GOTO 1500,1540,1610,1700 >HF
,1800,1870,2010,2050,2140,2330
1500 REM ****  tab 1   RIEN    **** >UN

1510 IF av<39 THEN RETURN ELSE 1520 >BZ

1520 av=0:ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+ >UB
100:GOSUB 2590
1530 PEN 0:LOCATE 38,17:PRINT CHR$( >JT
143)+CHR$(143):PEN 1:RETURN
1540 REM ****  tab 2   UN TROU **** >WA

1550 IF av>78 THEN av=0:GOTO 1580    >ZE
1560 IF sau=1 THEN RETURN            >UG
1570 IF TEST(208,142)=1 THEN RETURN >YZ
 ELSE fin=1:RETURN
1580 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+200 : >MG
GOSUB 2590
1590 POKE &9C85,8:CALL &9C7E:POKE & >JU
9C85,32
1600 PEN 2:LOCATE 38,16:PRINT bo$:m >RN
x=38:RETURN
1610 REM ****  tab 3  UN BOULET *** >YL
*
1620 mx=mx-1:IF mx=2 THEN LOCATE mx >UD
,16:PRINT"  ":pas=pas+1:IF pas=3 TH
EN 1670 ELSE mx=38
1630 PEN 2:LOCATE mx,16:PRINT bo$    >BB

1640 IF sau=1 THEN RETURN            >UF
1650 IF mx=13 OR mx=14 THEN fin=1    >ZR
1660 RETURN                          >FG
1670 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+500:G >BV
OSUB 2590:pas=0:t1=5
1680 PEN 1:LOCATE 38,15:PRINT fl$:m >RW
x=38:RETURN
1690 REM ****  tab 4 LA FLECHE **** >XD

1700 mx=mx-1:PEN 1:LOCATE mx,15:PRI >KU
NT fl$
1710 IF mx>15 THEN RETURN            >UN
1720 IF mx=15 AND feu=1 THEN 1760    >YY
1730 IF mx=14 AND feu=1 THEN 1760    >YY
1740 IF mx=13 THEN fin=1             >RR
1750 RETURN                          >FG
1760 LOCATE mx,16:PRINT"  ":pas=pas >PP
+1:mx=38:CALL &A019,&C478,&9BC3
1770 IF pas=5 THEN 1780 ELSE RETURN >CM

1780 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+600:G >HT
OSUB 2590:pas=0:CALL &9C7E
1790 PEN 0:LOCATE 38,17:PRINT CHR$( >JB
143)+CHR$(143):PEN 1:RETURN
1800 REM ****  tab 5  UN TROU  **** >WW

1810 IF av>78 THEN 1840              >QH
1820 IF sau=1 THEN RETURN            >UF
1830 IF TEST(208,142)=1 THEN RETURN >YY
 ELSE fin=1:RETURN
1840 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+200    >BC
1850 PEN 0:LOCATE 38,17:PRINT CHR$( >RG
143)+CHR$(143)
1860 GOSUB 2590:mx=38:RETURN         >YV
1870 REM **** TAB 6  TROU+FLE  **** >YM

1880 IF TEST(208,142)=0 AND sau=0 T >AF
HEN fin=1:LOCATE mx,15:PRINT "  ":R
```

```
ETURN
1890 IF TEST(208,142)=0 THEN pas=pa >EH
s+1
1900 mx=mx-1:PEN 1:LOCATE mx,15:PRI >KW
NT f1$
1910 IF mx>15 THEN RETURN           >UQ
1920 IF mx=15 AND feu=1 THEN 1960   >YC
1930 IF mx=14 AND feu=1 THEN 1960   >YC
1940 IF mx=13 THEN fin=1            >RU
1950 RETURN                         >FJ
1960 LOCATE mx,16:PRINT"  ":mx=38:C >BN
ALL &A019,&C478,&9BC3
1970 IF pas>4 THEN 1980 ELSE RETURN >CR

1980 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+600   >BM
1990 GOSUB 2590:av=0:CALL &9C7E:RET >GU
URN
2000 REM ****  tab 7   RIEN    **** >UQ

2010 IF av<39 THEN RETURN ELSE 2020 >BQ

2020 av=0:ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+ >UX
100:GOSUB 2590
2030 PEN 0:LOCATE 37,17:PRINT CHR$( >RW
143)+CHR$(143)
2040 LOCATE 21,17:PRINT CHR$(143)+C >BW
HR$(143):PEN 1:RETURN
2050 REM ****  tab 8 DEUX TROUS *** >ZP
*
2060 IF av>78 THEN 2090             >QD
2070 IF sau=1 THEN RETURN           >UD
2080 IF TEST(208,142)=1 THEN RETURN >YW
 ELSE fin=1:RETURN
2090 POKE &9C85,8:CALL &9C7E:POKE & >JP
9C85,32
2100 ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+600   >BW
2110 GOSUB 2590:CALL &A019,&C4AB,&9 >EE
E00
2120 wc=&C4AB:pas=0:wc1=1:RETURN    >CE
2130 REM ****  tab 9   WC       *** >RA
*
2140 wc=wc-1:CALL &A019,wc,&9E00    >ZZ
2150 wc=wc-1:CALL &A019,wc,&9E00    >ZA
2160 IF wc>&C47D THEN RETURN        >WJ
2170 IF wc=&C47D AND feu=1 THEN 222 >BW
0
2180 IF wc=&C47C AND feu=1 THEN 222 >BW
0
2190 IF wc=&C47B AND feu=1 THEN 222 >BW
0
2200 IF wc<&C47B THEN fin=1         >UZ
2210 RETURN                         >EJ
2220 GOSUB 1130:pas=pas+1           >UK
2230 IF pas=4 THEN 2240 ELSE RETURN >BC

2240 son=0:FOR h=1 TO 10:CALL &A019 >KV
,wc,&9E43
2250 FOR t=1 TO 90:NEXT t:CALL &A01 >LB
9,wc,&9E00
2260 SOUND 1,46+son,3,5:son=son+10  >CV
2270 FOR t=1 TO 90:NEXT t,h:CALL &A >PB
019,wc,&9C10
2280 av=0:ta=ta+1:GOSUB 2560:sc=sc+ >VC
1000:GOSUB 2590
2290 fi=1:GOSUB 870:fi=0            >TC
2300 PEN 0:LOCATE 38,17:PRINT CHR$( >JN
143)+CHR$(143):PEN 1:RETURN
2310 REM un os ? TEL 96.38.94.24 (d >PU
emande CLAUDE)
2320 REM ****  tab 10   UN TROU *** >XY
*
2330 IF av>78 THEN gain=1:GOTO 2680 >BH

2340 IF sau=1 THEN RETURN           >UD
2350 IF TEST(208,142)=1 THEN RETURN >YW
 ELSE fin=1:RETURN
2360 REM ::::::::::::::::::::::::: >FU
:::
2370 REM :                          >TH
  :
2380 REM :          VIE -1          >LD
  :
2390 REM :                          >TK
  :
2400 REM ::::::::::::::::::::::::: >FN
:::
2410 FOR h=1 TO 10:OUT &BC00,2:OUT  >QD
&BD00,49:FOR t=1 TO 70:NEXT:SOUND 4
,1500+h*100,20,7,0,0,h:OUT &BC00,2:
OUT &BD00,43:FOR t=1 TO 70:NEXT:NEX
T h:OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
2420 IF wc1=1 THEN CALL &A019,wc,&9 >KZ
C10:wc1=0
2430 IF mx>1 THEN PEN 0:LOCATE mx,1 >JL
5:PRINT CHR$(143):LOCATE mx,16:PRIN
T CHR$(143)
2440 fin=0:vie=vie-1:av=0:epe=1      >AE
2450 IF ta>7 THEN ta=7 ELSE ta=1     >YA
2460 pas=0:t1=15:temps=12:tps=REMAI >KZ
N(2)
2470 GOSUB 2560:GOSUB 2570:GOSUB 25 >EA
80
2480 LOCATE 13,15:PRINT"    ":LOCAT >XB
E 13,16:PRINT"    "
2490 IF vie<1 THEN 2680              >QF
2500 CALL &9C7E:RESTORE 3080:GOSUB  >RJ
2960:GOTO 610
2510 REM ::::::::::::::::::::::::: >FQ
:::
2520 REM :                          >TE
  :
2530 REM :    gestion des scores    >ZX
  :
2540 REM :                          >TG
  :
2550 REM ::::::::::::::::::::::::: >FV
:::
2560 LOCATE 10,10:PRINT nr$::PEN 1: >AB
LOCATE 35,23:PRINT USING "##";ta:RE
TURN
2570 LOCATE 10,10:PRINT nr$::PEN 1: >AW
LOCATE 31,23:PRINT USING "#";vie:RE
TURN
2580 PEN 3:LOCATE 32,24:PRINT CHR$( >CE
216)+CHR$(216):PEN 1:LOCATE 34,24:P
RINT CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+
CHR$(216):RETURN
2590 IF sc<1000 THEN LOCATE 9,23:PR >YM
INT nr$;"  ":LOCATE 8,23:PEN 1:PRI
NT tr$;sc,nr$:RETURN
2600 IF sc>999 THEN LOCATE 8,23:PRI >YK
NT nr$;"   ":LOCATE 7,23:PEN 1:PRI
NT tr$;sc;nr$:RETURN
2610 IF rec<1000 THEN LOCATE 9,24:P >BV
RINT nr$;"  ":LOCATE 8,24:PEN 1:PR
INT tr$;rec,nr$:RETURN
2620 IF rec>999 THEN LOCATE 8,24:PR >BC
INT nr$;"   ":LOCATE 7,24:PEN 1:PR
INT tr$;rec;nr$:RETURN
2630 REM ::::::::::::::::::::::::: >FU
:::
2640 REM :                          >TH
  :
2650 REM :        perdu/gagne       >TJ
  :
2660 REM :                          >TK
  :
2670 REM ::::::::::::::::::::::::: >FY
:::
2680 PRINT tr$:fin=0                >PX
2690 WINDOW #2,12,29,8,14:PAPER #2, >JW
1:CLS #2
2700 WINDOW #3,13,28,9,13:PAPER #3, >JR
2:CLS #3
2710 IF gain=1 THEN PEN 3:LOCATE 15 >DM
,10:PRINT"YOU HAVE WIND":gain=0:GOT
O 2730
2720 PEN 3:LOCATE 15,10:PRINT"RUN A >NJ
RBORTED"
2730 LOCATE 13,12:PRINT"TRY AGAIN?  >QN
(Y/N)";nr$
2740 FOR h=1 TO 30:SOUND 1,46+(h*10 >MB
),3,5:NEXT
2750 IF sc>rec THEN rec=sc:GOSUB 26 >EH
10
2760 sc=0:LOCATE 7,23:PEN 1:PRINT"0 >HL
0000"
2770 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 2770    >ZD
2780 q$=UPPER$(q$):IF q$="Y" THEN 2 >EL
810
2790 IF q$="N" THEN RESTORE 3090:GO >PA
SUB 2960:END
2800 GOTO 2770                       >ND
2810 RESTORE 3090:GOSUB 2960         >WB
```

```
2820 PAPER #2,0:CLS #2:ta=1:vie=3:G >NH
OSUB 2560:GOSUB 2570:GOSUB 2580
2830 FOR H=1 TO 15:X=INT(RND*256)+1 >DA
92
2840 y=INT(RND*96)+160:PLOT x,y,1:N >HA
EXT
2850 CALL &9C7E:av=0:pas=0:GOTO 600 >CC

2860 REM ::::::::::::::::::::::::: >FZ
:::
2870 REM :                        >UC
  :
2880 REM :         temps -1       >NQ
  :
2890 REM :                        >UE
  :
2900 REM ::::::::::::::::::::::::: >FU
:::
2910 DI:LOCATE 2,2:PRINT CHR$(7):te >FH
mps=temps-1:IF INT(temps/2)=temps/2
 THEN GOTO 2930 ELSE 2920
2920 PEN 0:LOCATE 32+((temps-1)/2), >VC
24:PRINT tr$;CHR$(138);nr$:GOTO 295
0
2930 PEN 0:LOCATE 32+(temps/2),24:P >CN
RINT tr$;CHR$(133);nr$
2940 IF temps=0 THEN fin=1        >UV
2950 EI:RETURN                    >GJ
2960 REM ::::::::::::::::::::::::: >FA
:::
2970 REM :                        >UD
  :
2980 REM :    intermedes musicaux >BU
  :
2990 REM :                        >UF
  :
3000 REM ::::::::::::::::::::::::: >FK
:::
3010 tempo=12:note=1:WHILE note<>0 >EB
3020 READ note,duree              >QD
3030 SOUND 49,note/2,INT(tempo/2*du >VP
ree*0.8334),15
3040 SOUND 42,note,INT(tempo*duree* >QA
0.8334),15
3050 SOUND 28,note/3,INT(tempo/2*du >VP
ree*0.8334),15
3060 WEND                         >JD
3070 FOR t=1 TO 1000:NEXT t:CALL &B >NC
CA7:RETURN
3080 DATA 478,1,426,1,379,2,319,2,3 >JH
19,2,478,1,426,1,379,2,319,2,319,2,
478,1,426,1,379,2,319,2,358,2,506,2
,478,3,0,0
3090 DATA 478,2,319,1,358,1,379,2,4 >WC
78,2,284,1,319,1,358,2,478,2,253,1,
284,1,319,2,239,2,478,2,319,1,358,1
,379,2,478,2,284,1,319,1,358,2,478,
2,253,1,284,1,319,2,239,2,0,0
3100 DATA 478,2,426,1,358,1,379,1,4 >WV
26,1,319,2,319,2,319,1,284,1,379,1,
358,1,426,2,426,2,426,1,358,1,379,1
,426,1,478,1,239,1,253,1,284,1,319,
1,358,1,379,1,426,1,478,1,0,0
3110 PEN 1:t$="":WHILE INKEY$<>"":W >AZ
END:PEN 2:A$="[1]-REGLES  [2]-JOYST
ICK  [3]-CURSEUR "
3120 WHILE T$="":B$=LEFT$(A$,1)   >YN
3130 LOCATE 1,25:PRINT A$         >TH
3140 T$=INKEY$:A$=RIGHT$(A$,LEN(A$) >QZ
-1)+B$:WEND
3150 IF T$="1" THEN GOTO 3190     >VC
3160 IF T$="2" THEN GOTO 3270     >VD
3170 IF T$="3" THEN GOTO 3280     >VG
3180 T$="":GOTO 3110              >NL

3190 MODE 1:LOCATE 16,1:PEN 1:PRINT >RF
"LE TERRATOR":PEN 2:LOCATE 16,2:PRI
NT"----------"
3200 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT"    Le >UY
 TERRATOR est un pont entre le  mo
nde des morts et celui des vivants.
 A vous de savoir si vous le franch
irez."
3210 LOCATE 1,7:PRINT"    Il vous >XQ
sera difficile d'arriver  sain et
sauf a l'autre bout mais cela  n'e
st pas tout a fait impossible."
3220 LOCATE 1,10:PRINT"    Vous n' >HF
avez que trois vies pour  reussir
 a vous en sortir.Il vous faudra ev
iter tous les pieges mortels qui se
   dresseront devant vous."
3230 LOCATE 1,14:PRINT"    Il vous >VE
 faudra aussi combattre a  l'epe l
'ignoble WC ultime rempart entre vo
us et la victoire."
3240 LOCATE 1,17:PRINT"    Attenti >XL
on pour que votre saut soit efficac
e il vous faudra de l'elan.Les  fl
eches et l'ignoble WC se combattent
   a l'epe.(FIRE ou COPY)"
3250 LOCATE 15,22:PEN 1:PRINT"BONNE >MD
 CHANCE"
3260 GOTO 3110                    >MD
3270 ga=74:da=75:ht=72:fe=76:GOTO 1 >FD
80
3280 ga=8:da=1:ht=0:fe=9:GOTO 180 >BB
3290 END                          >ZC
```



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **195F**
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **179 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **145 F**
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY **185 F**
IIIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK +ROBOT **225F**
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER **225F**
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN **160F**
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STRET HAWK+MIAMI VICE **145 F**
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX **145F**
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE **145F**
+STARION +LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER **179F**
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS + 5è AXE **179F**
LORICIEL HIT 3 **179F**
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT. WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BASKETMASTER	145F
BIVOUAC NF	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BRAVESTAR	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DIEUX DE LA MER	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IS NO GOOD	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES RIPOUX	195F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MACH 3	179F
MASK2	145F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PULSATOR NF	145F
RAMPART	145F
RYGAR	145F
SIDE ARMS	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
SUPERSPRINT	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THUNDERCATS	145F
TOUR DE FORCE	145F
TRANTOR	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F

HIT PARADE

ACE OF ACE NF	145F
ARKANOID NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
3D GRAND PRIX	140F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F

HIT PARADE

GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
Les Passagers du Vent 2NF	285F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	220F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TT RACERS NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
1001 BC NF	165F
ACADEMY NF	145F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BOMBJACK 2 NF	99F
CHARLY DIAMS	179F
COSA NOSTRA NF	145F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGONLAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GHOST N GOBBELINS NF	99F
HARRY ET HARRY NF	169F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIVINGSTONE NF	195F
MANHATTAN NF	125F
MASQUE NF	179F
M'ENFIN NF	179F
MUTANTS NF	145F
NEMESIS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THE SENTIENL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
ZOMBI NF	165F
ZOX 2099 NF	175F

Soldes démentes ! 59 F

ELEVATOR ACTION	SIGMA 7
GALVANSHORT CIRCUIT	SHORT CIRCUIT
HEAD OVER HEALS	TENTH FRAME
LEGEND OF KAGE	THE GREAT ESCAPE
MARIOS BROTHER	UCHI MATA JUDO
QUARTET	WIZZBALL
REVOLUTION	ZORRO

PC 1512

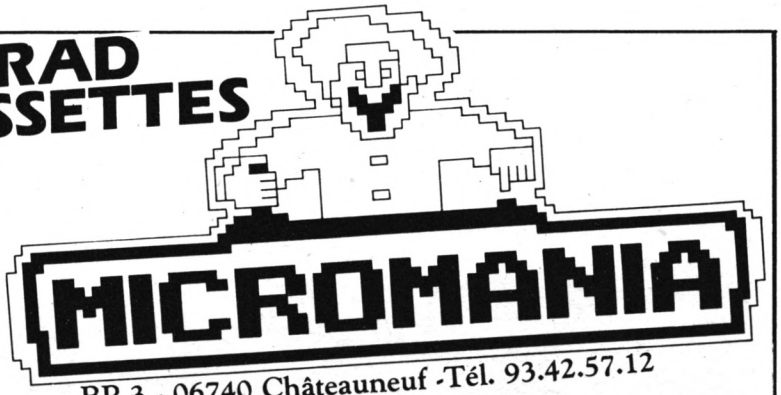
ALBUM EPYX **225F**
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL **295F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS **245F**
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

*** 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 connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

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

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **119F**
+ACE OF ACE+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **99F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+ RIDER **95 F**
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY **125 F**
ERE HITS N°2 **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES **95F**
+HIGHWAY ENCOUNTER
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **120F**
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**
IIIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**

HIT PACK 1
+BOMBJACK
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING **95F**
LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER **99F**
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 **99F**
+TENNIS + 5è AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 **99F**
+TONY TRUAND+AIGLE
D'OR+EMPIRE
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERNAT. WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC	125F
BLOOD VALLEY	95F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
HURLEMENTS	135F
IS NO GOOD	195F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MASK2	95F
MANHATTAN LIGHT	145F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PIRATES	95F
RAMPART	95F
RYGAR	95F
SIDE ARMS	95F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREETSPORT BASKET	95F
SUPERSPRINT	95F
THE LAST NINJA NF	95F
TRANTOR	95F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THUNDERCATS	89F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
3D GRAND PRIX NF	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXOLON	89F
F15 STRIKE EAGLE	99F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
INFILTRATOR NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
TAI PAN NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
COSA NOSTRA NF	95F
FLASH NF	95F

GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IKARI WARRIOR NF	85F
INERTIE NF	95F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	95F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	89F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
ZOMBI	135F

Créez votre Album ! Chaque jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	NIGHT SHADE
AMERICA 'S CUP	QUARTET
ANTIRIAD	RAID
ELEVATOR ACTION	REVOLUTION
GALVAN	ROBBOT
GREEN BERET	SABOTEUR2
HEAD OVER HEALS	SILENT SERVICE
IMPOSSIBLE MISSION	TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT	WIZZBALL
LEGEND OF KAGE	WORLD GAMES
MARIOS BROTHER	XEVIOUS
MUTANT	ZORRO

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
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

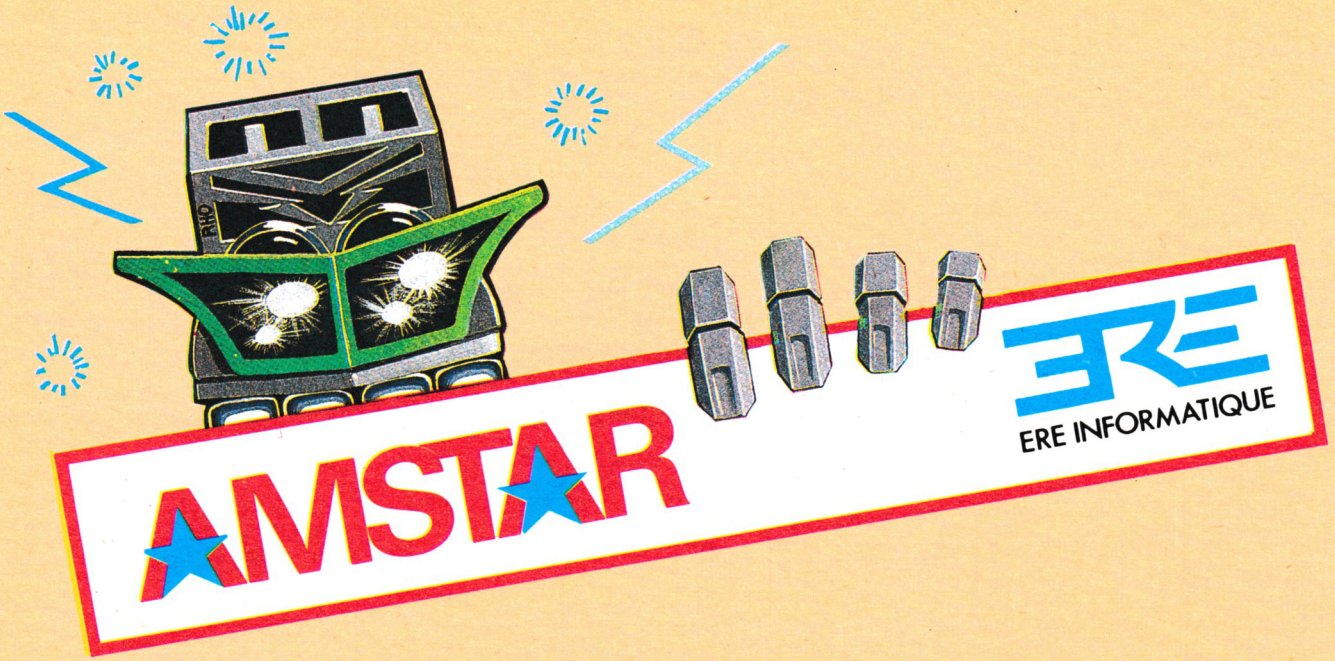
TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

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

Entourez votre ordinateur de jeux: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre



RESULTAT DU CONCOURS

LA TRACE DU ROBOT

1 - **GAVOIS Samuel** - FERQUES
2 - **GAFFET Hervé** - AMIENS
3 - **LE PADELLEC Stéphane** - LES ULIS
4 - **LAMURE Jean-Marc** - BAR-LE-DUC
5 - **LAPLACE Hubert** - ARPAJON/CERE
6 - **GAY Emmanuelle** - GAP
7 - **OUVRARD Thierry** - SAUZE VAUSSAIS
8 - **RICOCHON Patrick** - LA COURONNE
9 - **L'HUILLIER Gilles** - METZ BORNY
10 - **MORICE Olivier** - LA ROCHELLE
11 - **GRUDLER Pascal** - BELFORT
12 - **MOITY Hélène** - LE PECQ
13 - **BOMEY Pierre-Yves** - BOURGES
14 - **BROQUE Jean-Pol** - LOURDES
15 - **PISTONO Philippe**
St RAMBERT EN BUGEY
16 - **MARTEL Philippe** - LOUVRES
17 - **DEL ROSARIO Christophe** - COGNIN
18 - **DA RUA Dominique** - CLERMONT-FD
19 - **TARTARIN Stéphane** - DIJON
20 - **LACOMME Eric** - ROQUEFORT
21 - **DESCHARMES Thierry** - SOMMEVOIRE
22 - **GAUTIER Régis** - ECHIRE
23 - **TRIBOTE Frédéric** - LE MANS
24 - **GRANDJARD Olivier** - ST QUENTIN
25 - **DECEUNINCK Frédéric** - REVEL
26 - **ESQUIEU Fabien**
St GERMAIN LES VERGNES
27 - **LEOURIER Hervé** - MONTGERON
28 - **CHUSSEAU Frédéric** - PAU
29 - **MARECHAL Damien** - CAHORS
30 - **CANESI Lionel** - AJACCIO
31 - **POCHET Christine** - MEAUX
32 - **JEAN-PIERRE Frédéric** - CANTELEU
33 - **BEAUGENDRE Fabien** - DRAVEIL
34 - **COTTEVIEILLE Olivier** - St ETIENNE
35 - **GRUNY Mickaël** - MOLSHEIM
36 - **PIERRE Claude** - PAIMPOL
37 - **ROLLAND Renaud** - BREHAL
38 - **BRANDIBAS Jerôme** - PERIGUEUX
39 - **MAZE Pascal** - CERGY
40 - **GAUDIEUX Jean-Philippe**
BEAUMONT DE LOMAGNE
41 - **BLARD Jean-Luc** - Ste CLOTILDE (Réunion)
42 - **LEDOUX Tanguy** - ROCROI
43 - **FOUQUET Patrick** - JOUE LES TOURS
44 - **VINET Eric** - St JULIEN DE CANCELLES
45 - **DUFRAINE Bertrand** - VIERZON
46 - **TAILLEFER Régis** - SAINT-ISMIER
47 - **KREISLER Jean-Baptiste**
BOULOGNE-BILLANCOURT
48 - **MENANTEAU Eric** - COUHE
49 - **JANNET Arnaud** - St-CLAUDE
50 - **HAMET Jean-Louis** - TOUL
51 - **THEVENEAU OLivier** - ALFORTVILLE
52 - **RAGUT Gaëtan** - SEIGNELAY
53 - **GARLINSKI David** - St VALLIER
54 - **DURAND Didier** - PERPIGNAN
55 - **BOURGOUIN Fabrice** - MAROLLES
56 - **LEBRASSEUR Eric** - St SYMPHORIE D'OZON
57 - **AGRON Philippe** - CHATEAU THIERRY
58 - **DONOCATO Philippe** - CASTELJALOUX
59 - **VERAGUE Grégory** - ROUBAIX
60 - **GRONDIN Ivan** - St JEAN DE MONTS
61 - **CONSEIL Stéphane** - MARIGNIER
62 - **PONS Christophe** - L'HAY LES ROSES
63 - **RENAULT Olivier** - ROMILLY/SEINE
64 - **PETIT Loïc** - COLMAR
65 - **IVARS René** - NIMES
66 - **LOULERGUE Frédéric** - CHATEAUROUX
67 - **TEINTURIER David** - SAINT-VAURY
68 - **VALERA Laurent** - LIMOUX
69 - **CAIGNET Christophe** - FABREGUES
70 - **LE BOURHIS Bruno** - AURAY
71 - **ANDREIS Pierre** - GARDANNE
72 - **BELNET Thomas** - LA FARLEDE
73 - **BOUSIGNIERE Jean-Claude** - FOURMIES
74 - **FAURE Jean-Louis** - BARAQUEVILLE
75 - **BLOT Yvan** - BEAUGENCY
76 - **LEHONGRE Fabrice**
HEROUVILLE St CLAIR
77 - **DENIS Yvan** - BESSENAY
78 - **BRETTEVILLE André** - PAIMPOL
79 - **GOUDARD Alexandre** - NANTES
80 - **RAFFRAY Mickaël** - RENNES
81 - **LAGARDE Stéphane** - MONTLUÇON
82 - **MELET Laurent** - ECOLE
83 - **DEBIEE Stéphane** - RAMBOUILLET
84 - **MONTEXIER David** - CREON
85 - **MUTIN Michel** - CRAS/REYSSOUZE
86 - **BAQUER Patrick** - MIREPOIX
87 - **BOULANGER Patrice** - LE PORTEL
88 - **ROCHER Emmanuel** - PESSAC
89 - **RIOU Lionel** - MAYENNE
90 - **LABBE Patrice** - CANAPVILLE
91 - **PORTEJOIE Pierre** - CHANTELLE
92 - **CADRIEU Francis** - LE PONTET
93 - **LAURY Stéphanie** - ANGERS
94 - **MOHAMED Patrick** - St LUBIN
95 - **ROUSSEL OLivier** - NORVILLE
96 - **GOMES Francis** - BOURG-LES-VALENCE
97 - **GERARD Eric** - REIMS
98 - **PERCHE Laurent** - NICE
99 - **ARTUSO Benoît** - XERTIGNY
100 - **IMBS Frédéric** - FRIEDOLSHEIM

LISTE DES PRIX

1er et 2e prix : **1 interface TV + 1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**
3e prix : **1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**
4e et 5e prix : **1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 sac moniteur + 1 sac clavier + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I.**
Du 6e au 20e prix : **1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor.**
du 21e au 50e prix : **1 joystick Switchcolor + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK.**
Du 51e au 100e prix : **1 bande dessinée offerte par les Editions SORACOM.**

score : 007

lives : 0



CONCOURS PHOTO

LISTE DES GAGNANTS

1 - **PIERRE Claude**
22500 PAIMPOL

2 - **BEUTIER David**
53000 LAVAL

3 - **CLARIN Hervé**
01140 THOISSEY

4 - **COUILLARD Cyrille**
17500 JONZAC

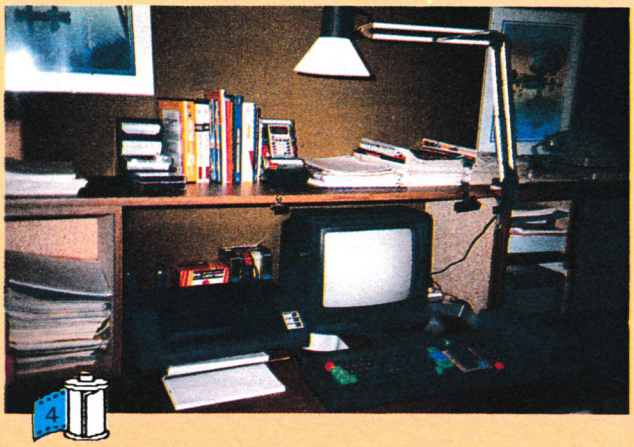
5 - **QUEF Thomas**
83143 LE VAL





PRIX CONCOURS PHOTO

Du 1er au 5e prix : **1 synthétiseur vocal DK'Tronics + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**





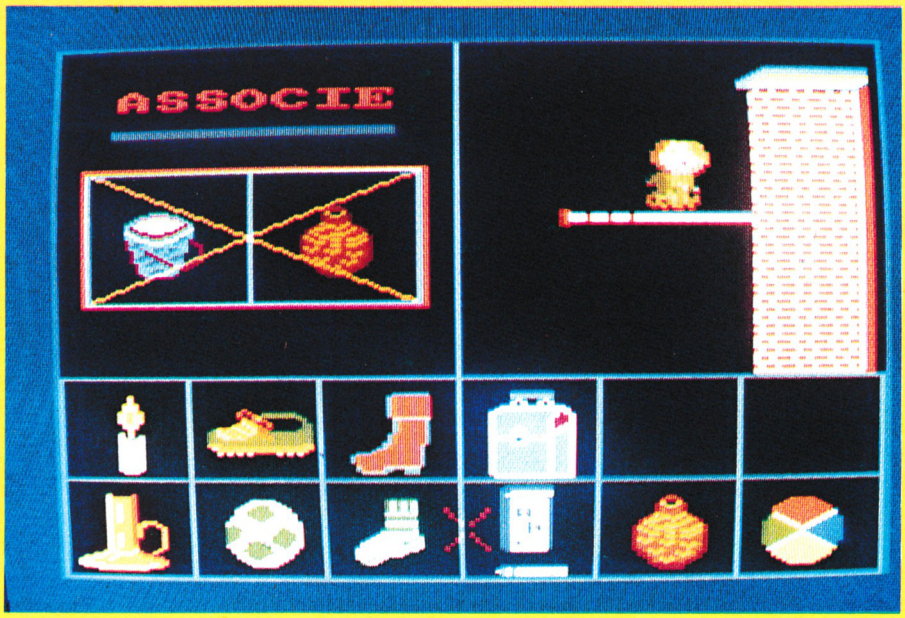
SAC A DOS AMSTRAD

(Educatif) ▬



Pour cette période de fin d'année, voici une opération qui mérite d'être signalée car elle touche un public qui n'a pas encore énormément de logiciels spécifiques à son âge ; il s'agit d'une disquette regroupant 5 logiciels éducatifs pour des enfants de maternelle ou de CP.
La série commence par un **labyrinthe** dans lequel l'enfant doit réaliser une demande à l'écran en trouvant le bon chemin pour y accéder ; par exemple, il doit "chercher la poule"... Ensuite vient un exercice d'association d'objets avec le logiciel **Associe** qui permet à l'enfant, à partir de six images, de pouvoir réunir des images par paires suivant ce qui lui est proposé ; par exemple : la bougie avec le bougeoir, la chaussure de foot avec le ballon ou la botte avec la chaussette... Le dernier logiciel se trouvant sur la première face de la disquette s'intitule **ABC des petits** et se présente ainsi : après avoir choisi le type de lettres désiré (minuscules ou majuscules) vous sélectionnez le domaine étudié (par exemple, mots commençant par une lettre allant de A-H ou l'alphabet tout entier). Puis apparaît à l'écran le premier mot illustré par un dessin le représentant ; l'enfant doit alors recopier le mot en entier ou, pour les plus petits, indiquer simplement la première lettre...
Le logiciel suivant s'intitule **Mémorise** et fait appel, comme son nom l'indique, à la faculté de mémorisation d'images. En effet, pendant un temps déterminé au départ, 6 images sont affichées à l'écran puis tout est effacé ; les dessins réapparaissent alors un par un et l'enfant doit les remettre à leur bonne place... Pour terminer, avec **L'intrus**, il s'agit de trouver et d'éliminer parmi les six images présentées celle qui n'appartient pas à la famille présentée.
Un dernier détail est à noter : cet ensemble de logiciels sur disquette est livré dans un sac à dos en coton très attrayant et qui peut très bien servir à emporter le goûter à l'école.●





Notre avis :

Ce sac à dos Amstrad a toutes les chances de remporter un franc succès auprès des petits (nous en avons déjà eu la preuve par un test effectué sur toute une classe de maternelle). Tous les éléments sont réunis : chaque exercice est présenté avec une agréable musique, les dessins sont clairs, significatifs et colorés et l'utilisation de chaque logiciel est simple. De plus, les exercices sont adaptés à l'enfant, alors...

IMAGINE'S ARCADE HITS



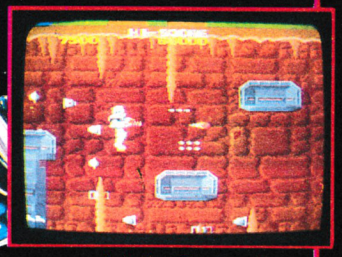
ARKANOID



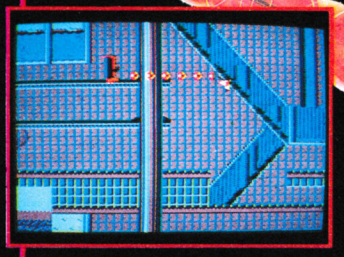
SLAP FIGHT



KUNG-FU H



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER



DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS



Imagine

...the name of the game

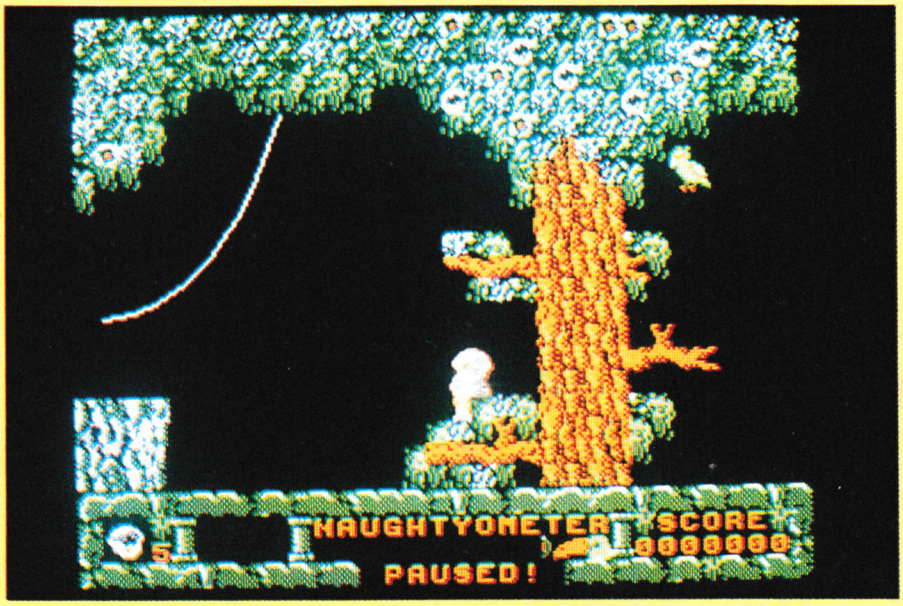
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

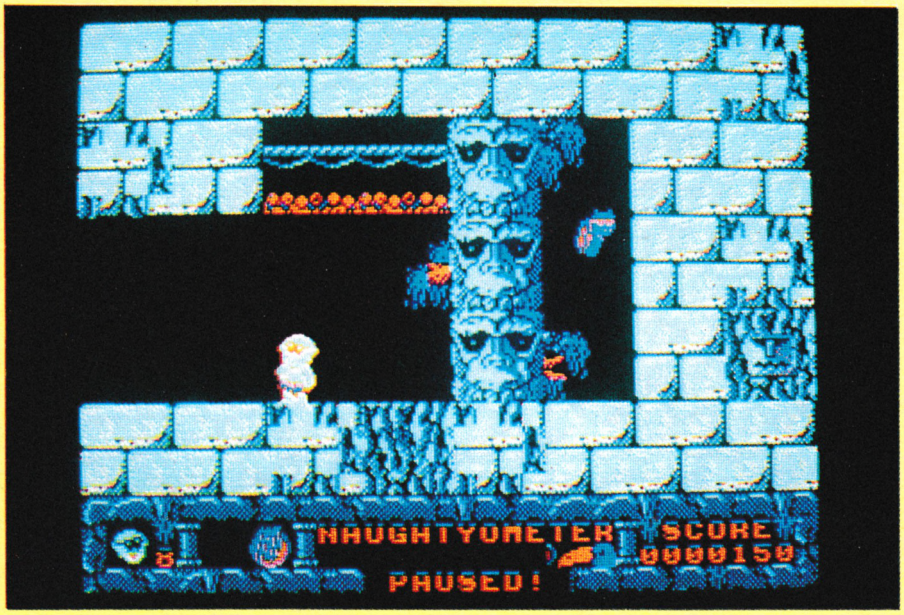
JACK THE NIPPER II

(Arcade/Aventure) ▬



Ce matin, Papa, Maman, la bonne et moi avons dû nous lever de très bonne heure ; en effet, nous devions prendre l'avion pour nous rendre en Australie où nous sommes déportés suite à l'issue de notre dernière aventure... Je devais avoir vraiment mis trop de bonne volonté à faire grandir mon échelle de détestabilité !
Toujours est-il que nous sommes actuellement dans les nuages et cela ne me plaît pas du tout. Je ne peux absolument rien faire dans cet avion et j'ai bien l'impression que ce ne sera pas mieux une fois arrivé en Australie ! Complètement désespéré, je jette un petit coup d'œil dehors et j'aperçois une immense forêt à perte de vue ; en réfléchissant un tout petit peu (je peux le faire) je me rends compte que nous sommes en train de survoler la jungle. Voilà un endroit qui doit être amusant avec ses indigènes et ses animaux insolites sans compter la luxuriante végétation.
Aussi, n'écoutant que l'appel des bêtises, je me précipite hors de l'appareil et me sers de ma couche comme parachute... C'est après une descente sans histoire que je fais mes premiers pas dans cet univers inconnu. Seulement, je ne peux même pas prendre le temps d'admirer le paysage car je me rends compte que Papa m'a suivi dans mon escapade et que je dois filer très vite si je ne veux pas ramasser la fessée de ma vie.
Comme je l'ai déjà dit, la jungle représente un monde très hostile mais où je vais pouvoir prendre "mon pied" pour amasser énormément d'objets dit méchants et avoir ainsi la plus belle échelle de détestabilité que j'aie jamais eue. Pour m'aider dans entreprise, je vais récolter une foule d'objets tels que du miel, des oignons, des boucliers ou des rondins... Cette énumération est loin, très loin d'être complète et je pense que chaque joueur a ses propres découvertes à faire. Enfin, comme tout décor de jungle qui se respecte, d'arbre en arbre se trouvent des lianes et c'est avec joie que je joue à Tarzan car il ne faut pas oublier qu'à mon âge je suis encore relativement court en jambes !●





Notre avis :

Cette nouvelle aventure de Jack se passe dans un décor totalement différent, ce qui nous permet d'apprécier un autre graphisme qui est très coloré. Par contre, Jack apparaît un peu moins sympathique.

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE



Le "disque dur" qui a permis la création de BOB WINNER. (Michel Winogradof, Bernard Auré, Bruno Masson).

Lorsque nous avons lancé l'opération des Amstar d'Or, non seulement vous avez été séduits par l'idée mais, en plus, vous avez été très nombreux à participer... Nous avons pu ainsi constater que vous étiez une forte majorité à avoir les mêmes goûts et préférences, ce qui a permis de décerner, sans conteste possible, l'Amstar d'Or au logiciel Bob Winner de Loriciels. Nous avons alors pensé que vous deviez connaître un peu plus ceux qui sont les "responsables" d'un tel succès.

Nous rencontrons tout d'abord Bernard Auré car, en effet, il faut savoir qu'un logiciel est une réalisation d'équipe et, dans le cas présent, ils sont trois à avoir sévi...

Amstar : Bonjour, Bernard... Pouvez-vous nous dire quel a été votre rôle dans cette histoire ?
Bernard : Mais oui, bien sûr. Je me suis occupé de la programmation du logiciel et je peux vous assurer que ce n'était pas une mince affaire, loin de là !...
Amstar : Pouvez-vous nous expliquer comment est née l'idée de Bob Winner ?
Bernard : C'est très simple : l'idée de base était de réaliser un logiciel d'un nouveau genre qui serait bien sûr un jeu multi-combats avec un maximum d'animation et présentant une situation la plus réaliste possible.
Amstar : L'idée de départ était là ; mais comment avez-vous fait pour la réaliser car il faut rappeler que Bob Winner a été le premier logiciel a apparaître avec le principe des images digitalisées ?...
Bernard : En effet, nous avons rencontré là un gros problème car, étant donné ce que nous voulions faire, nous ne disposions d'aucun élément pour démarrer... Il a donc fallu commencer par écrire tous les utilitaires qui nous étaient indispensables avant de pouvoir commencer le programme en lui-même ; c'est ce qui explique que Bob ait été un peu long à voir la lumière du jour : il y a un peu plus de 9 mois entre l'ébauche du projet et la sortie du produit final... Mais, rassurez-vous, l'accouchement s'est bien passé !
Amstar : C'est le moins que l'on puisse dire !... Pouvez-vous nous expliquer le principe que vous avez utilisé pour réaliser ces superbes images digitalisées ?
Bernard : Tout le graphisme concerne notre ami Bruno Masson et comme je l'aperçois là-bas, il va pouvoir vous l'expliquer lui-même. BRUNOOO !... Viens par ici, s'il te plaît...

Amstar : Bonjour Bruno, j'étais justement en train de demander à Bernard comment cela s'était passé pour les dessins de Bob Winner ?
Bruno : Très bien, merci !...(?). Voilà le principe qui a été utilisé : j'ai commencé par dessiner sur d'immenses feuilles de papier tous les décors qui devaient intervenir dans le jeu. Ensuite, ces dessins ont été digitalisés et nous avons ensuite retravaillé sur le résultat obtenu... Voilà, c'est tout !
Amstar : Oui, cela paraît très simple comme cela, mais il ne faut pas oublier qu'il y a derrière tout logiciel une somme d'heures de travail assez considérable, quand même !... En ce qui concerne Bob Winner, pouvez-vous nous indiquer comment se passe la fin du jeu ?
Bernard : Il n'y a pas de fin du jeu !... En effet, le principe est de posséder 3 clés que l'on obtient après avoir livré et gagné 3 combats. Ces 3 clés réunies permettent de rentrer dans le temple et de se retrouver devant une statue. A ce moment-là, vous avez un temps limité pour répondre à une série de questions posées le plus souvent sous forme de test logique. En cas de réussite, vous êtes régénéré et vous repartez pour un tour en ayant toujours plus de combats... Donc à priori, il n'y a pas de fin.
Amstar : Et si vous nous parliez un peu de vous et de vos projets ?
Bernard : Oh, c'est très simple ; j'ai 29 ans et j'ai fait des études d'ingénieur. En 1980, je me suis procuré un TRS 80... et la passion est née. J'ai alors eu envie d'écrire un jeu et c'est depuis la fin de 1985 que je travaille pour Loriciels. En ce qui concerne les projets, je prépare un nouveau logiciel mais, attention, c'est encore Top Secret !...
Bruno : Pour ma part, j'ai 27 ans et après avoir fini les Arts Déco, je suis arrivé dans le domaine de la micro par hasard (au début !...). Mes passions ont pour noms peinture, illustration et B.D... Pour l'instant, le principal projet est de mettre en place tout un département graphique chez Loriciels.
Amstar : Nous vous remercions tous les deux pour tous ces renseignements. Il faut encore préciser qu'il y a un troisième compère dans l'aventure qui s'appelle Michel Winogradof et qui est l'auteur de la musique de Bob Winner. Il est l'un des compositeurs attitrés de Loriciels mais il faut signaler qu'il fait également partie du Splendid (Super, non !)...
Et maintenant, il reste la grande nouvelle à annoncer (Eh oui ! il en fallait bien une quand même...) : ça y est, **Bob Winner** est maintenant **disponible sur cassette** !... Par contre, pour une raison de capacité mémoire, la version sur K7 a été légèrement modifiée : pour atteindre les différents pays, il faut avoir accompli entièrement sa mission dans la capitale précédente.

BIRDIE

Arcade/Simulation



Il est des moments où l'angoisse, le découragement et la tristesse me prennent. La vie sur terre est particulièrement âpre et difficile et souvent je me pose cette question purement métaphysique : la vie dans les airs ne serait-elle pas plus facile, plus légère ? Ah, si seulement j'avais la possibilité de voler, ce serait plus facile de m'évader, que dis-je de fuir et de pouvoir rêver douillettement installé dans les nuages...

C'est dans ce triste état d'esprit que je me retrouve dans le pays des songes. Mais soudain, je sens mon angoisse qui explose, je me sens très, très mal, j'ai la tête qui me tourne et lorsque je veux porter ma main à mon front... Horreur ! Je ne vois qu'une foule de plumes blanches... Serais-je devenu un oiseau ? Mais, alors, je peux voler !...

Après un timide essai, je me retrouve en train de battre majestueusement des ailes et je comprends rapidement deux choses : pour voler correctement, je dois me déplacer à une certaine vitesse et je ne dois pas oublier de battre des ailes pour prendre de l'altitude. Pour cela, je contrôle en permanence les deux indicateurs se trouvant à ma gauche (Hé, on est équipé ou on ne l'est pas !...). Aimant voir les choses de haut, je me suis stabilisé à une certaine hauteur pensant être tranquille ; mais bien vite, je me fais attaquer par un horrible prédateur... Vite, un piqué puis je remets les gaz (Excusez-moi, je me croyais dans une simulation de vol...).

Mes indicateurs de droite me signalent que la nuit ne va pas tarder à arriver et que ma réserve d'énergie est presque nulle... Il faut absolument que je me mette quelques papillons dans le bec pour rétablir la situation. Me sentant alors en meilleure condition physique, je continue ma progression à travers un paysage peuplé d'arbres et sur fond montagneux lorsque j'aperçois une porte... Poussé par la curiosité je la passe bien dans l'axe et, oh surprise, je change de dimension.

J'effectue alors un parcours que l'on peut qualifier du combattant avant de me retrouver dans une nouvelle dimension qui, celle-là, n'est pas des plus réjouissantes. En effet, un épais brouillard est tombé et je ne vois strictement rien... sans compter que la nuit va bientôt arriver m'empêchant de repérer les plantes carnivores ! Finalement, j'aimerais bien me réveiller et pouvoir reprendre mes activités d'humain avec deux bras et deux jambes...





Notre avis :

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'idée est originale et le bel oiseau est vraiment majestueux dans ses déplacements. les décors se trouvent peuplés par des êtres qui paraissent parfois étranges et bizarres ; c'est ainsi que vous découvrez des parachouettes, des bébés polyphages ou autres ypocomes... Le graphisme en lui-même est superbe, très fin et l'animation assez précise pour faire évoluer correctement votre oiseau. Le score n'apparaît qu'en mode pause ce qui vous permet de profiter pleinement de l'image qui, en plus, bénéficie de deux largeurs d'écran, l'écran géant étant celui que l'on obtient en option. Un conseil cependant : il est nettement moins fatigant de l'utiliser en photo qu'en action.

Birdie est un logiciel beau et non-violent mais peut-être rechercherez-vous le but final de ce jeu...

Birdie

N'avez-vous jamais rêvé d'être un oiseau ?
De vous élever dans les airs simplement en étendant les ailes ?
BIRDIE réalise pour vous ce miracle.
BIRDIE vous propulse d'un coup d'aile au cœur d'un monde inconnu et dangereux.
BIRDIE vous apporte, grâce à la qualité exceptionnelle de sa 3D, une vertigineuse sensation de réalité.
BIRDIE, un fantastique jeu d'arcade.

STEPHANE PICQ

Cassette ou disquette AMSTRAD CPC

ARCADE 3D







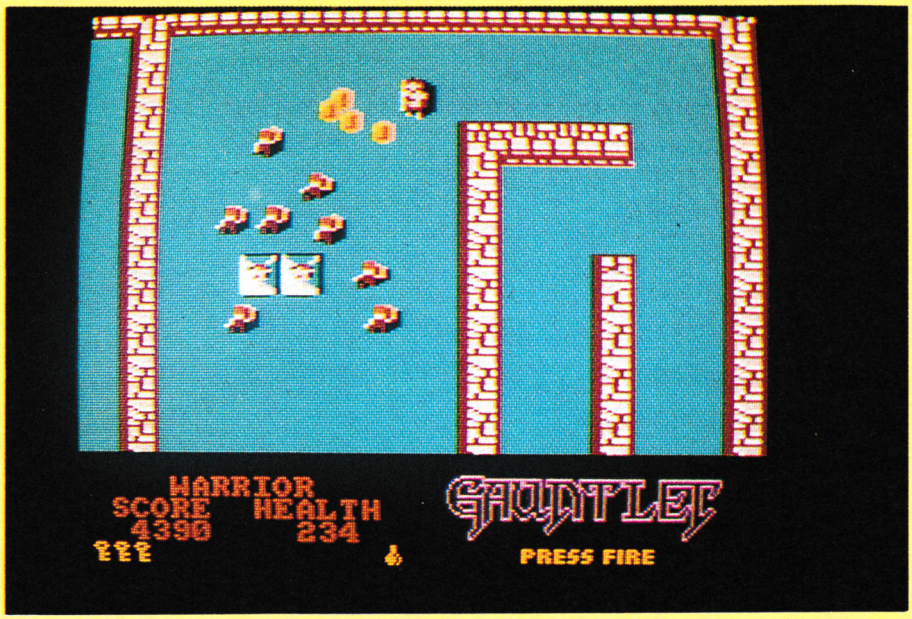
ERE INFORMATIQUE

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

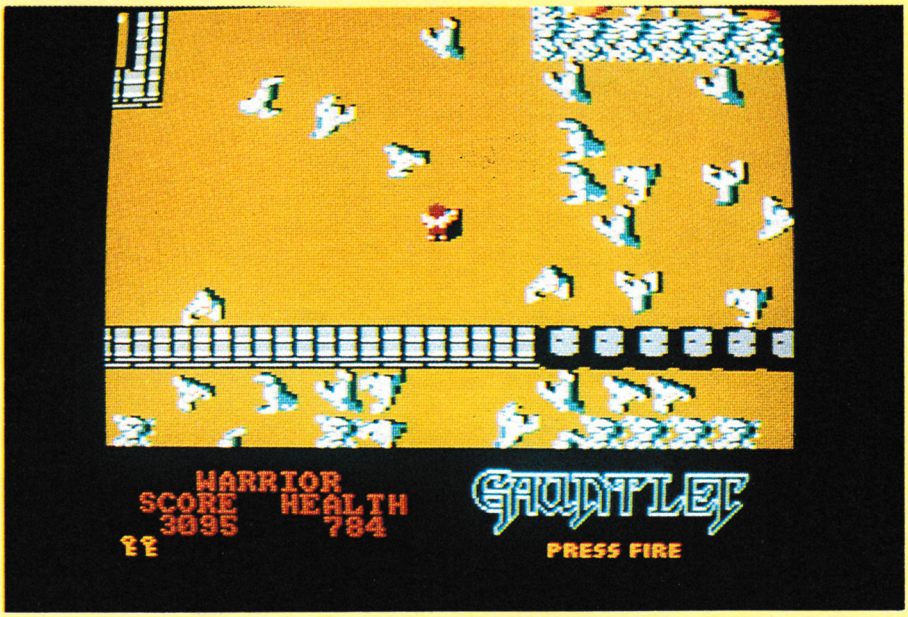
1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

GAUNTLET : THE DEEPER DUNGEONS

Arcade



Cela fait déjà de nombreux mois que je déambule sans m'arrêter dans les donjons à la recherche de toujours plus de trésors... Souvenez-vous, fidèles lecteurs, moi, Merlin, le grand magicien du pays breton, vous ai conté mes exploits dans Gauntlet... J'avais utilisé toute ma puissance magique contrairement à mes "collègues" (qui sont Thor le valeureux guerrier, Thyra, la charmante walkyrie ou l'éminent elfe Questor...) qui, eux, avaient la possibilité de s'abriter plus ou moins derrière une armure.

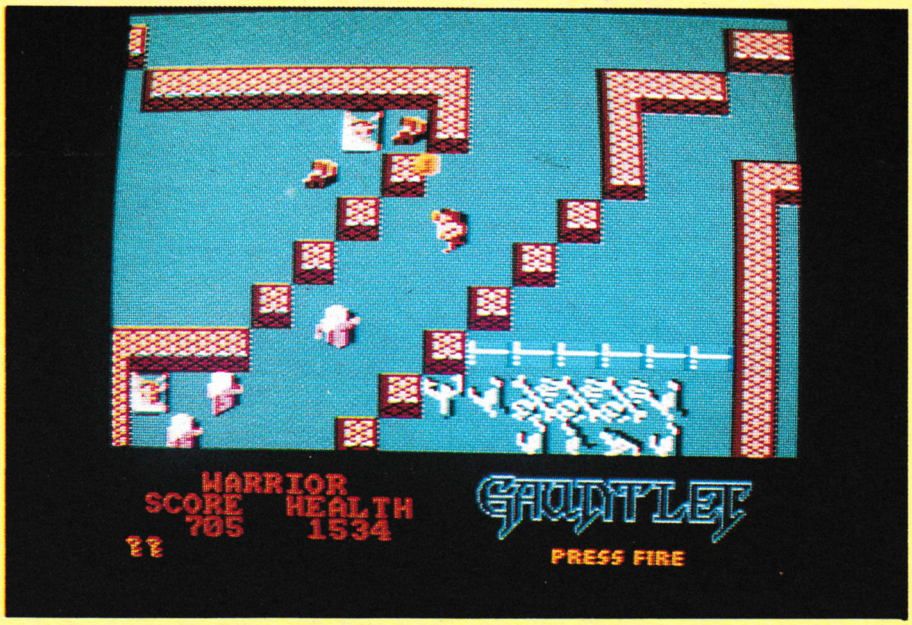


Aujourd'hui, je suis parvenu à visiter et à démunir chaque donjon de tous ses trésors ; je me sens donc fin prêt pour une expédition encore plus grandiose, se déroulant au plus profond des donjons... C'est donc ainsi que je me retrouve dans le premier niveau. Je me rends compte très rapidement que cette fois, il va falloir défendre encore plus âprement les malheureux petits 2000 points de vie... Mais heureusement que dans une certaine mesure, je suis malgré tout en pays de connaissance et je sais qu'il va falloir que je localise très vite les générateurs de monstres et les anéantir sans aucune pitié. Afin que mon capital "vie" diminue le moins vite possible, je me délecte avec toute nourriture ou boisson (du cidre, s'il vous plaît ! Où sont les galettes ?) qui se trouve sur mon chemin.

Mais attention, pas de précipitation prématurée! Certaines bouteilles de cidre sont empoisonnées alors... point trop n'en faut. Le but du jeu est toujours aussi cupide ; amasser le plus grand nombre de trésors, mais n'oubliez pas qu'un trésor partagé fait deux heureux, alors profitez de la possibilité que vous avez pour jouer à deux ou même en équipe...

Tous ceux qui ont déjà apprécié Gauntlet pourront donner une nouvelle dimension à ce jeu ayant toujours la même rapidité ainsi que la même devise : "Une main de fer dans un gant de velours..."





Attention ! CHIENS affectueux

sémaphore LOGICIEL

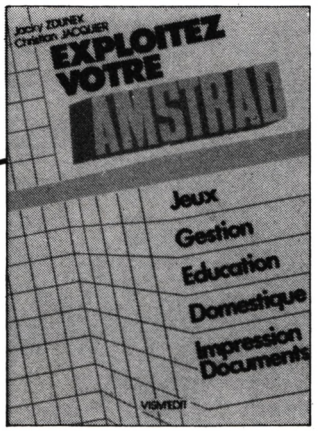
TAS-SIGN l'artiste en lettres...

Créez vous-mêmes enseignes, réclames, affiches... Tas-Sign fait passer le message clairement et lisiblement ! Quatre écritures caractéristiques, de 4 à 19 centimètres de haut, italique, soulignement, espacement normal ou proportionnel, cadrage et centrage automatiques, huit options de tramage, cadres. Tas-Sign imprime dans la hauteur ou la largeur du papier sur la longueur que vous désirez (papier continu). 395.— Fttc (ind.).

COMMANDES : Sémaphore p.a. DMS-Diffusion
av. du Salève 01220 Divonne-les-Bains tél. 50 20 79 85

ATELIER ES

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.

RADIO-CASQUE FM STEREO

SUPER SON



— une simple ANTENNE souple, discrète.
— plus rien dans la poche
— EN TOUTE LIBERTE
— courez, pédalez, skiez marchez, STEREO EN TETE
AU PRIX EXCEPTIONNEL DE LANCEMENT DE **199F** + 20 F
(port et emballage compris)

Règlement à la commande, par chèque mandat ou CCP à :
BRETAGNE EDIT PRESSE la Haie de Pan
35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37



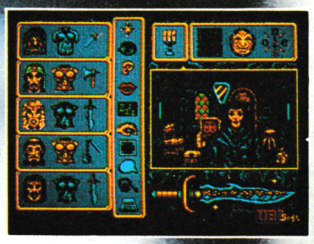
Nom _____

Adresse _____

Le donjon et dragon

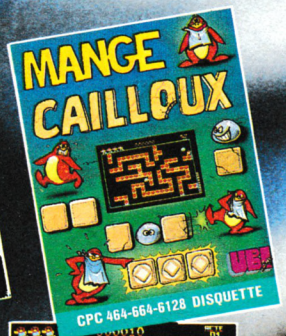




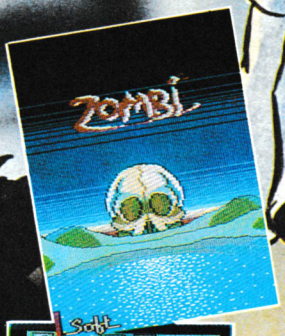


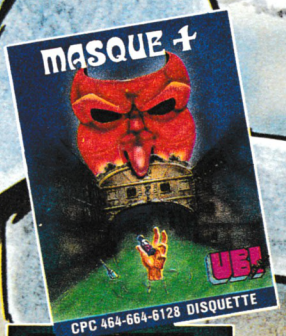
d'écran
Atari ST





















Photos d'écran S Photos d'écran ST

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

Jeux / Versions	Amstrad K7	Amstrad Disc	Atari ST	PC et compatibles	CBM K7	CBM Disc	[illegible] K7	[illegible]
Le Maître des âmes		195 F	259 F *	259 F *				
Peur sur Amityville	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
Hurlements	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
L'Oeil de Set	150 F	195 F	259 F *	259 F *				
Mange cailloux	99 F	149 F						
Voyager						160 F		
Gabrielle	140 F *	180 F *	259 F *	259 F *				
Zombi	140 F	180 F	259 F *	259 F	140 F *	180 F	149 F *	99 F *
		195 F	259 F *	259 F *				

[illegible] disponible

Port gratuit

Chèque bancaire ☐
C.C.P. ☐

ADRESSE . . . . . .

[illegible] à UBI SOFT 1, Voie Félix Éboué 94021 Créteil Cédex - Téléphone : 43.77.74.01

UBI Soft

PEUR SUR AMITYVILLE



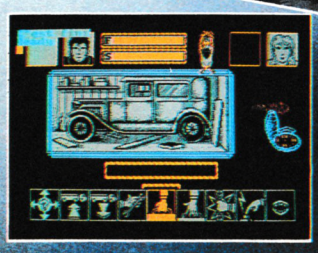


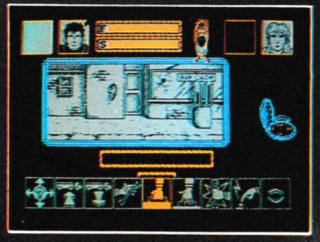
Du même auteur

ZOMBI !

HURLEMENTS

L'ŒIL DE SET



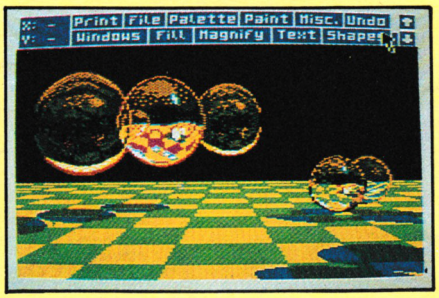






LE HIT DES LECTEURS

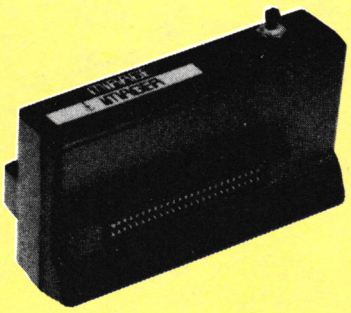
Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	▬
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	▲
3	Typhon	Compilateur BASIC	▲
4	Echosoft	Synthèse vocale	▬
5	Print Master	Utilitaire imprimante	▼



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Army Moves	Arcade	▲
2	Arkanoïd	Arcade	▼
3	Enduro Racer	Simulation sportive	▲
4	Road Runner	Arcade	▲
5	Clash	Aventure	▲



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

CONSEILS

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

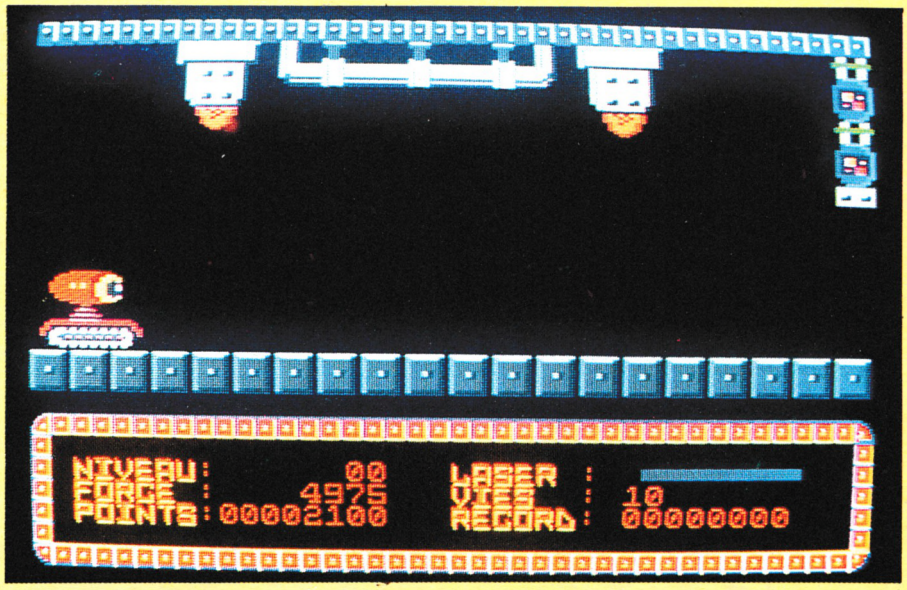
Nom du logiciel	Editeur
BIVOUAC	Infogrammes
COBRA	Loriciels
FREDDY HARDEST	Imagine
LE CREPUSCULE DU NAJA	Chip
LE MAITRE DES AMES	Ubi Soft
LES RIPOUX	Cobra Soft
RENEGADE	Imagine
TRANTOR	Go

THE LAST MISSION

Arcade



Passionnés d'arcade et de labyrinthes, vous allez être satisfaits. The Last Mission est un de ces jeux nécessitant un minimum de réflexion et un maximum d'action. Votre vieux joystick rouillé va pouvoir enfin se réveiller. Le scénario est réduit à sa plus simple expression : il s'agit d'explorer toutes les salles d'une construction bizarre et d'exterminer tout ce qui bouge. Joyeux programme, non ? Votre délicatesse innée et votre horreur de la violence vous contraignent à ne pas être le protagoniste direct de ce massacre. En revanche, une machine radio-commandée par joystick est une solution satisfaisante.

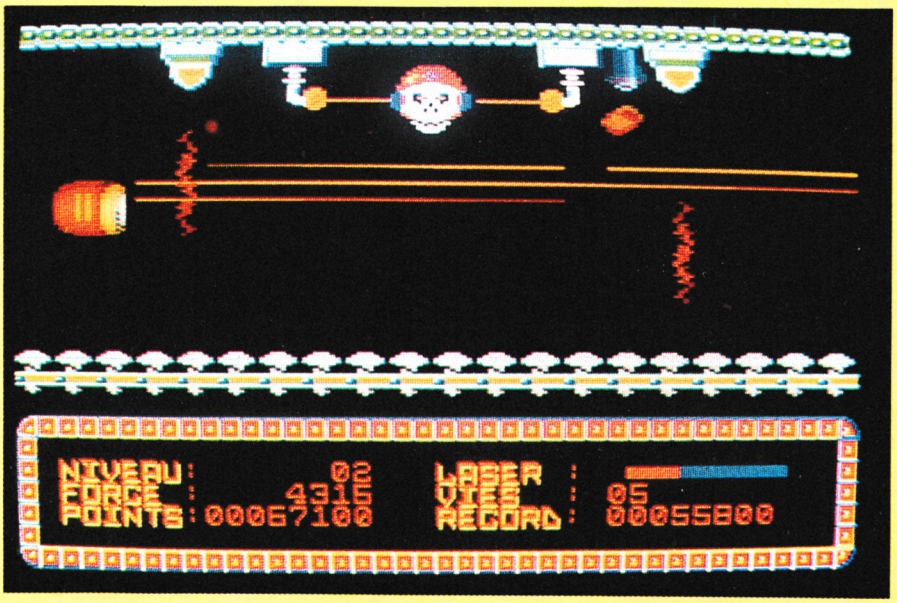


Vous voilà donc à errer dans les sombres couloirs dédoliens (ou dédalesques?) cherchant à vous mettre un ennemi sous le laser. Chose aisée, puisque les adversaires sont légion. Attention, un seul petit contact et vous passez de vie à trépas. Pour ne pas trop user votre énergie et votre patience, on vous offre généreusement un petit véhicule à chenilles. Ne le perdez pas ! Il s'agit d'un élément important pour le passage des niveaux.

La seule touche de réflexion consiste à retrouver son chemin parmi les poutrelles et les briques multicolores. D'autant que certaines portes sont "désintégrables" d'un seul côté. Il faut alors laisser de côté le véhicule et manœuvrer la tête (soumise à la pesanteur) afin de pouvoir continuer son voyage vers les ascenseurs des niveaux supérieurs.

Si le graphisme et l'animation sont tout à fait corrects, en revanche le jeu présente deux caractéristiques très éprouvantes pour les nerfs du joueur : tout d'abord après une bataille acharnée contre les aliens, la pièce qui vient d'être nettoyée se remplit d'immondes bestioles semblables aux précédentes, dès que vous passez à la salle suivante. De plus, lorsque votre mort est évidente, vous êtes obligé de repasser par la case départ !

Il est donc préférable d'être soit très patient, soit très habile. A vous de vérifier si vous possédez au moins une de ces qualités.●



LE COIN DES AS



LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU MARCHES DU PODIUM

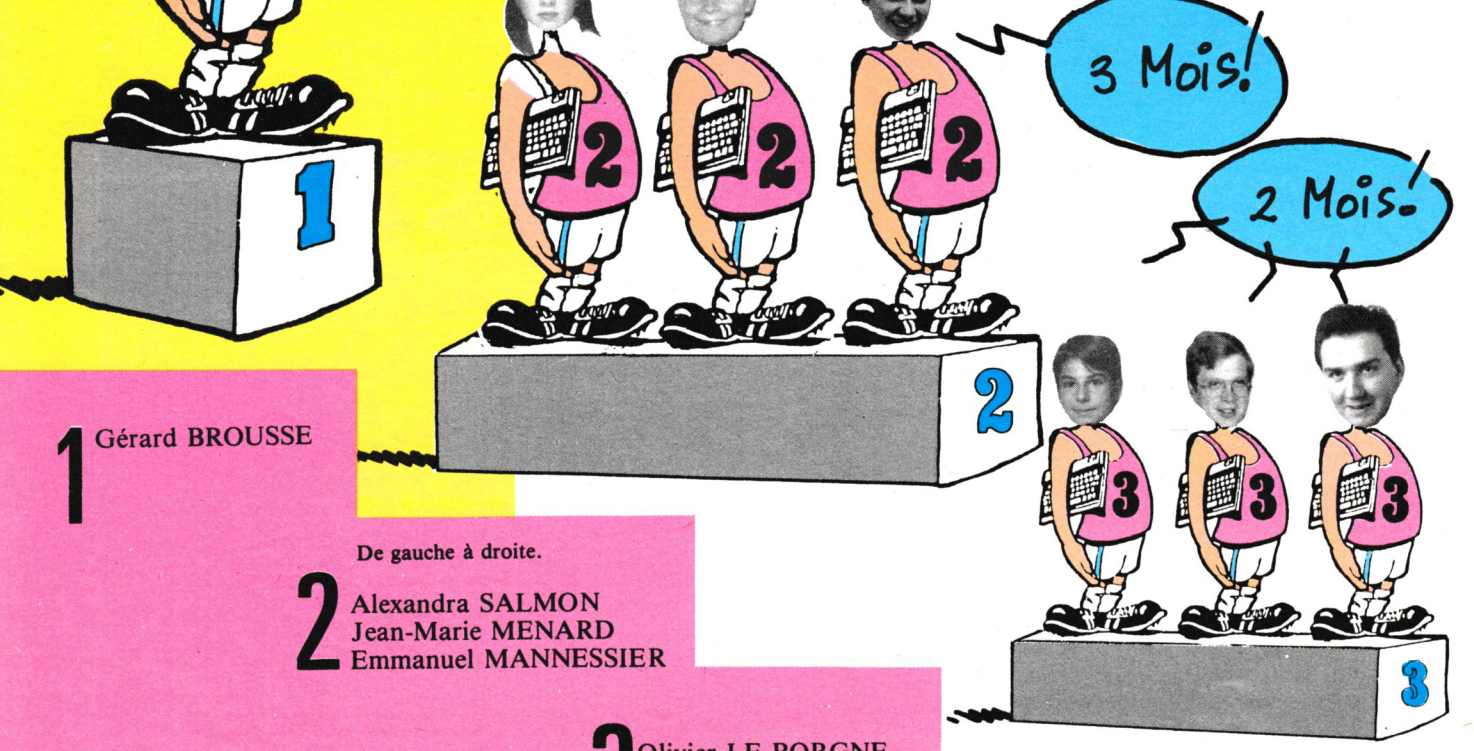
1 - Gilles PIERRE
2 - Jean-François COIN
3 - Marc PLOUX
4 - Laurent PETIT



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-dessus 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...

ARKANOID	846 830	Marc PLOUX
ARMY MOVES	I : 647 250 II : 202 450	Emmanuel MANNESSIER
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	9 684 500	Jean-Marie MENARD
SPACE HARRIER	2 429 682	Laurent PETIT
SPINDIZZY	98% of screens 43% of jewels 68% of games	Olivier LE BORGNE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,51	Gilles PIERRE et Jean-François COIN
– Bobsled	25,70	Martial VANDAMME
– Speed skating	0 : 26,3	Fabien GUERIN
– Sky jump	236	Yannick SCHLICHT
YIE AR KUNG-FU	9 026 600	Frédéric FLORENT



1 Gérard BROUSSE

De gauche à droite.

2 Alexandra SALMON
Jean-Marie MENARD
Emmanuel MANNESSIER

3 Olivier LE BORGNE
Martial VANDAMME
Frédéric FLORENT

C.T.S. FRANCE présente



GRAPHO

L'UTILITAIRE D'ANIMATION GRAPHIQUE

GRAPHO est un système de création graphique et d'animation pour AMSTRAD 6128.
GRAPHO utilise pleinement les 5 mémoires écran du 6128.

GRAPHO C'EST :
1. Un éditeur graphique pour créer motifs et décors.
2. Un générateur d'animation pour tester et mettre au point vos animations sans programmer.
3. Un jeu de plus de 40 instructions (RSX) supplémentaires au basic pour programmer vos scénarios à partir des 5 mémoires écran.
4. Un manuel d'utilisation à la portée de tous avec pistes vertes pour les débutants et pistes rouges pour les initiés.

AVEC GRAPHO :
- Construisez des jeux
- Réalisez des animations humoristiques
- Créez des spots publicitaires
- Etc...

PÉRIPHÉRIQUES UTILISABLES AVEC GRAPHO :
- Claviers : QWERTY ou AZERTY
- Disques : 1 ou 2 lecteurs de disquettes
- 2 joysticks ou clavier

Avec GRAPHO, parlez en termes de : séquences d'animation, avant-plans, arrière-plans, décors, collisions, présence dans une zone, copies, transferts, etc...
Laissez les difficultés techniques à GRAPHO...

Lu dans CPC :
"TOUT EST RÉUNI POUR FAIRE DE VOUS UN AS DE LA PROGRAMMATION".
"DES ANIMATIONS RÉUSSIES A TOUS LES COUPS".

GAGNEZ DEUX VOYAGES A LAS VEGAS AVEC GRAPHO

Découvrez l'AMÉRIQUE, la Capitale Mondiale du Jeu... Mais aussi le pays de la Silicone Valley et du C.E.S. de LAS VEGAS, une des plus grandes manifestations mondiales dédiées à l'informatique.

Participez simplement en créant avec GRAPHO :
2 catégories : – JEUX (scénario, graphisme)
– ANIMATION (sujet, composition à votre choix)

1er/2e prix : 1 voyage à LAS VEGAS (prix comprenant voyage aller-retour, hôtel, entrée C.E.S.)
3e au 50e prix : 1 boîte de 10 disquettes 3"
51e au 100e prix : 1 joystick pour votre Amstrad

DÉPHÊCHEZ-VOUS ! Date limite de participation : 31.12.87 à minuit.

SI VOUS GAGNEZ UN DES DEUX VOYAGES, VOTRE REVENDEUR LE GAGNERA AUSSI !

En vente chez votre revendeur, grands magasins, FNAC.

fnac

C.T.S. FRANCE 6, av. Philippe de Girard - 93420 VILLEPINTE
Tél. 43.85.59.28 - Télex 270105.Réf. 912.
PRESENT A AMSTRAD EXPO

IZARD Créations - 99.38.95.33

PROTEGEZ VOS REVUES !



BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Je désire recevoir

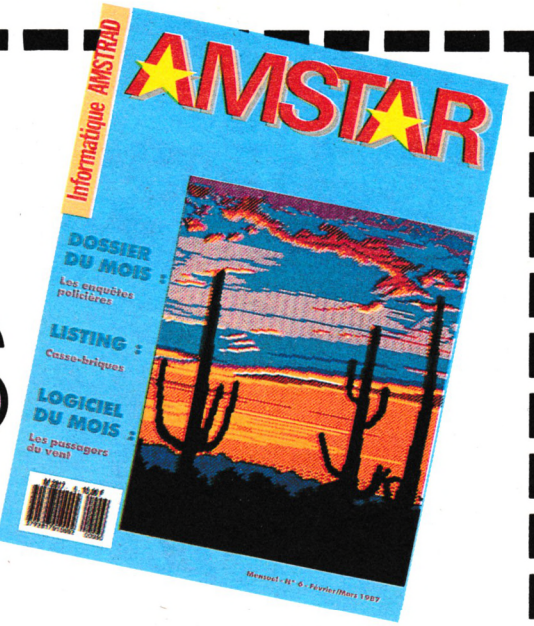
- ☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
- ☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- ☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- ☐ Classeur(s) CPC : 60 F
- ☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

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 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	**15 F**	__
☐ 12	**18 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.


MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
PRESENT A AMSTRAD-EXPO du 6 au 9 Nov.
L'ACTION EST PRENANTE.
LA SIMULATION EST REELLE.
MICROPROSE FRANCE 50, Rue La Condamine, 75017, PARIS. Tél: 1 45 22 57 01

LES SUCCÈS DE FIN D'ANNÉE
EN DISQUETTES

STAMP DIFFUSION

BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Genre : Aventure/Action. **Age :** pour tous.
POUR LA PREMIÈRE FOIS A L'ÉCRAN



Dans une trame d'aventure rythmée de scènes d'action, Blueberry est aux prises avec le spectre aux balles d'or. Le joueur est le metteur en scène et le héros de cette très grande aventure qui représente un événement majeur dans l'univers du logiciel de jeu. A commander et à recommander !

COMPIL "ACTION"

Genre : Wargamé action et stratégie.
Age : pour tous.
super

Compilation de trois jeux d'action :
- OPÉRATION NÉMO : de l'action, des combats maritimes, terrestres ou aériens multiples, un grand réalisme.
- LE MYSTÈRE DE L'ILE PERDUE : du suspense, de l'action... James Debug doit démasquer la grande puissance coupable d'avoir déversé des programmes buggés dans un grand nombre de pays.
- DUEL 2000 : 3 combats de difficulté croissante : karaté, combat de rue, affrontement de robot.

STARTING-BLOCK

super

Genre : simulation sportive **Age :** pour tous.
Un grand logiciel de simulation sportive avec 5 épreuves différentes : course à pied, parachute, natation, cyclisme sur piste et saut à ski. Après l'entraînement, le joueur se mesure à 3 concurrents s'acharnant à ses côtés sous les vivas de la foule. Suivent le palmarès (mémorisé) et la remise des médailles.

ASTÉRIX CHEZ RAHAZADE

Genre : Aventure/Action. **Age :** pour tous.
UN NOUVEL ALBUM. UN SUPER LOGICIEL



Le joueur est à la fois metteur en scène, scénariste et auteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie.
Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Sauveront-ils Rahazade ? Un grand logiciel d'aventure (300 K) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée.

STAMP DIFFUSION

BON DE COMMANDE à renvoyer avec votre règlement à
STAMP DIFFUSION - 17 RUE RUSSEIL. 44000 NANTES

INDIQUER : vos quantités et le nom du matériel

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. _____
SIGNATURE ▶ _____

	THOMSON	Q	AMSTRAD CPC	Q	PC et COMP.	Q	ATARI	Q
ASTERIX	220 F		199 F		255 F		245 F	
BLUEBERRY	220 F		199 F		255 F		245 F	
STARTING-BLOCK	175 F		175 F		220 F		220 F	
COMPIL "ACTION"	195 F		180 F		–		–	

MONTANT TOTAL _____
FRAIS PORT ET EMBALLAGE _____ 25 F
PLUS DE 2 DISQUETTES _____ GRATUIT
TOTAL A PAYER _____

ABONNEZ-VOUS !

24% D'ÉCONOMIE

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros ..... **100 F**
(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

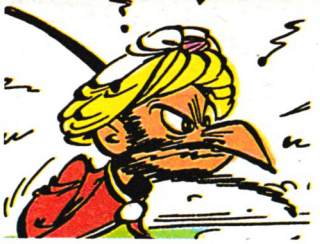
NOM _____ *Prénom* _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ *VILLE* _____

Signature

IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY





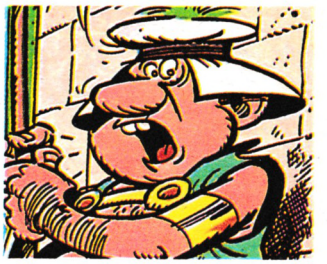
IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.



DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défiler à la moindre opportunité.



HAROUN EL POUSSAH, Calife de Bagdad la Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



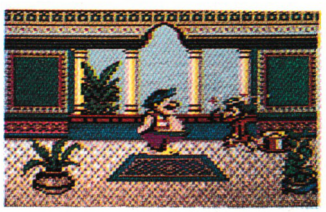
Autour de Bagdad la Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractèrise.

GRACE A VOUS,
IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.







THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles

INFOGRAMES – 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE

INFOGRAMES

LA MICRO-SPECTACLE

QUAD

AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST



MASSON

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM .....

ADRESSE .....

.....

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