

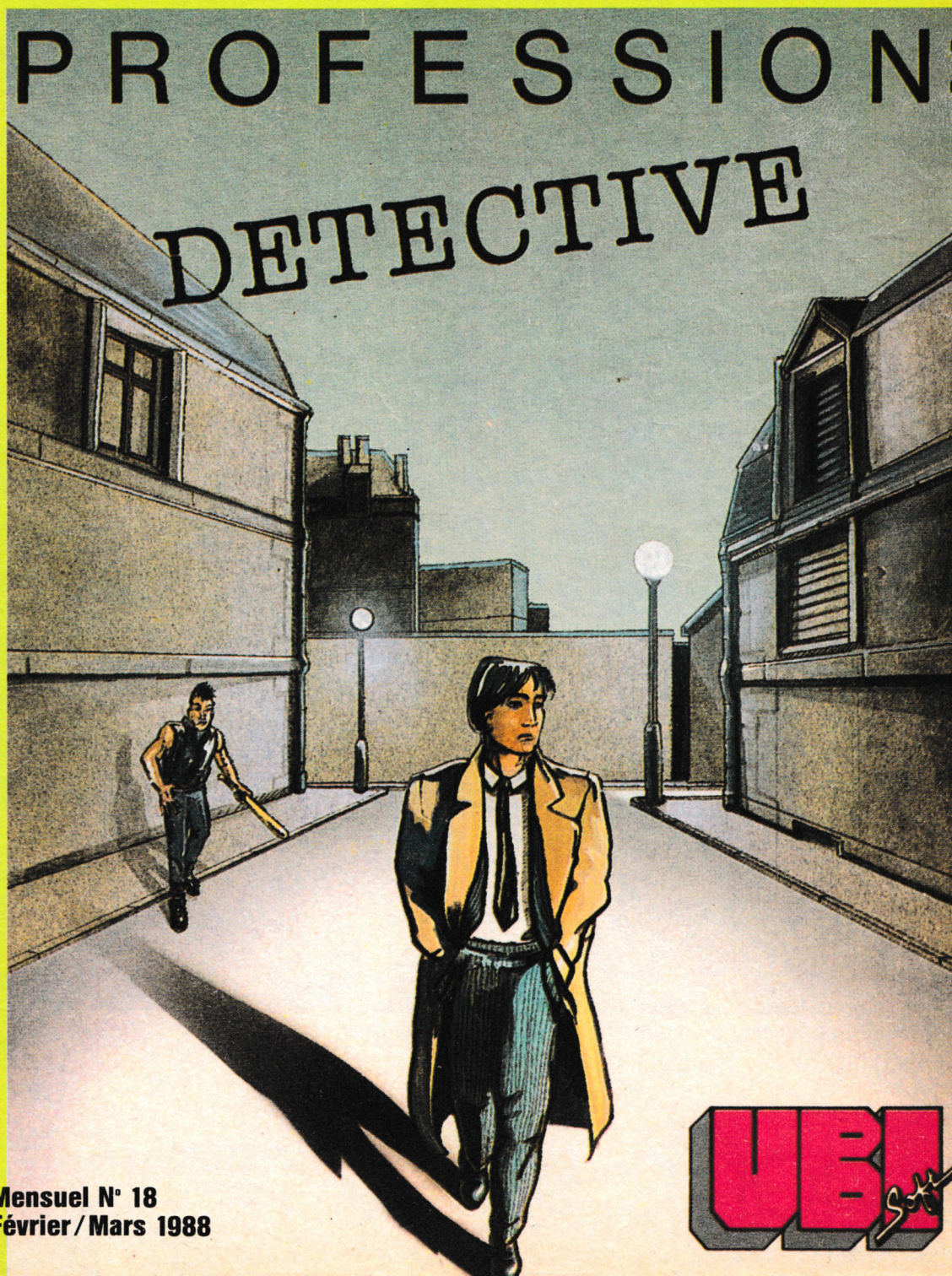
AMSTAR

**CONCOURS
PERMANENT**



JOUEZ AVEC logiciels®

PROFESSION DETECTIVE



**PLAN
D'AVENTURE :
L'ANGE
DE CRISTAL**

**LE LOGICIEL
DU MOIS :
WESTERN
GAMES**

M 2817 - 18 - 14,00 F



3792817014000 00180

**Mensuel N° 18
Février / Mars 1988**



“tant qu’il y aura des héros...”

M A C H 3



POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC - THOMSON - AMIGA



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

SOMMAIRE

6

ACTUALITE

12

LE LOGICIEL DU MOIS

16

REPORTAGE : LORICIELS

19

LISTING : ROBBY

30

GRAND CONCOURS

38

◁ PLAN : L'ANGE DE CRISTAL

40

POSTER : WESTERN GAMES

45

LE DOSSIER DU MOIS

56

LE COIN DES AFFAIRES

65

FAISONS PLUS AMPLI CONNAISSANCE

66

CHICHE, ON PROGRAMME !

70

LE COIN DES AS

74

PETITES ANNONCES

78

BULLETIN D'ABONNEMENT



EDITORIAL

L'utilisateur d'Amstrad est gâté puisque une société vient de sortir un nouveau mensuel. Dommage que "quelque journaliste" prenant pour référence Hebdogiciel donne dans la vulgarité gratuite vis à vis des concurrents.

Malgré tous les démentis nous savons désormais que les nouveaux titres appartiennent à Amstrad France.

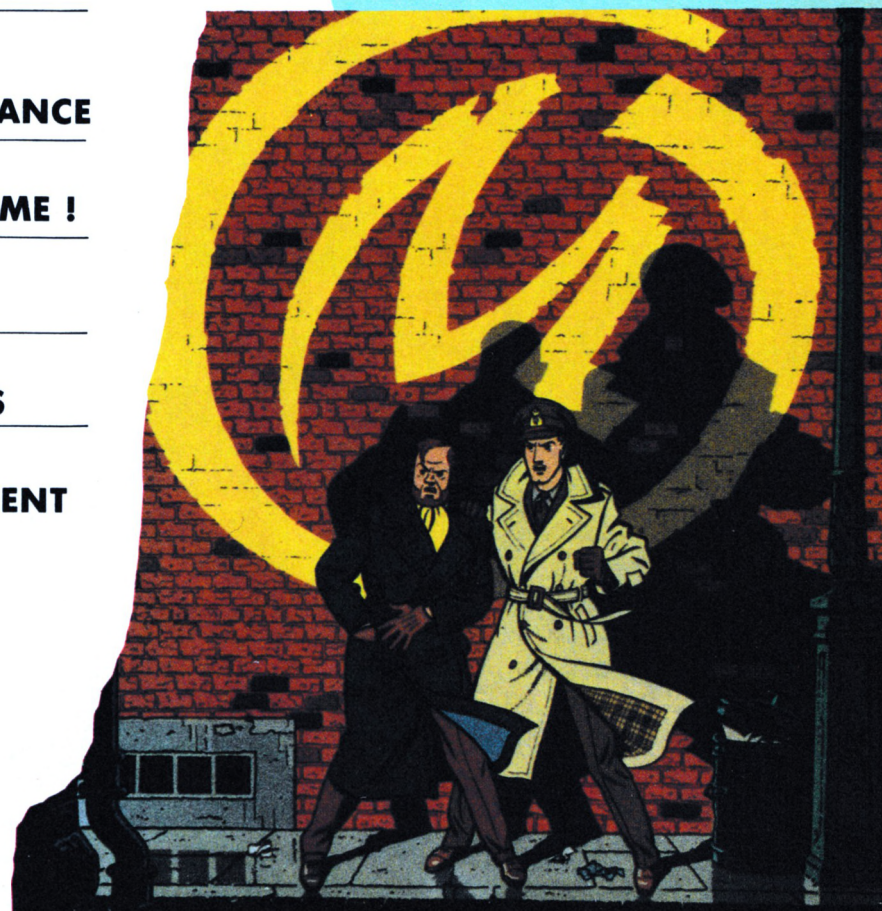
Nul doute qu'un "œil" veille au bon contenu des rédactionnels pour soigner l'image de marque.

S. FAUREZ
(directeur de publication)

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).





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

Directeur de publication

Sylvio FAUREZ

Rédactrice en chef

Catherine VIARD

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

BEP. La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Tél. 99.57.97.96

Terminal : E83

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.

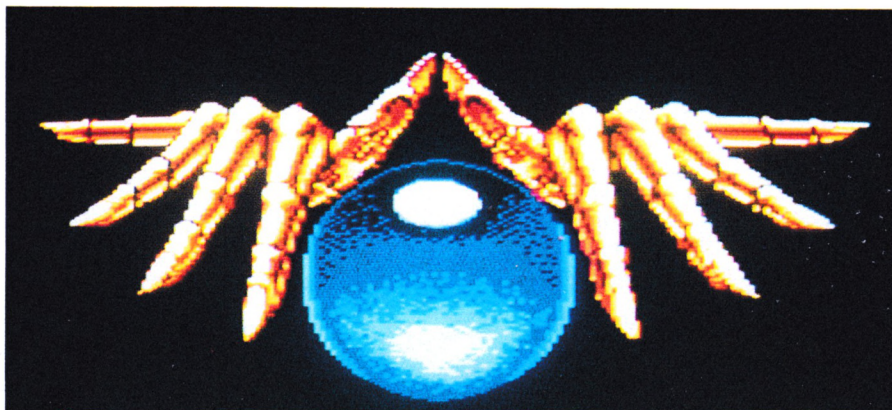
Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les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

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
4 ACES	Digital Integration	-	-
BEDLAM	Go !	95,00	145,00
BILLY 2	Loricels	140,00	198,00
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	140,00	180,00
CARRE D'AS	Coktel Vision	-	195,00
CLASSIQUES N° 1	Titus	-	-
CLASSIQUES N° 2	Titus	-	-
DIZZY DICE	Players	26,00	-
DRILLER	Incentive Software	-	-
E.X.I.T.	Ubi Soft	145,00	195,00
EYE	Endurance Games	119,00	179,00
HAN D'ISLANDE	Loricels	-	220,00
L'ANNEAU DE ZENGARA	Ubi Soft	145,00	190,00
LA MARQUE JAUNE	Cobra Soft	250,00	250,00
LES HITS N° 5	Loricels	160,00	198,00
MALLETTE N° 1	FIL	195,00	245,00
MALLETTE N° 2	FIL	195,00	245,00
OLLI AND LISSA	Firebird	26,00	-
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft	-	230,00
RAMPAGE	Activision	-	-
RIDING THE RAPIDS	Players	26,00	-
SELECTION OR	Loricels	99,00	149,00
THE ELITE COLLECTION	Hit Pak	-	-
WESTERN GAMES	Magic Bytes/Infogames	120,00	190,00



PLATON



La première victime de la guerre c'est l'innocence.



SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD

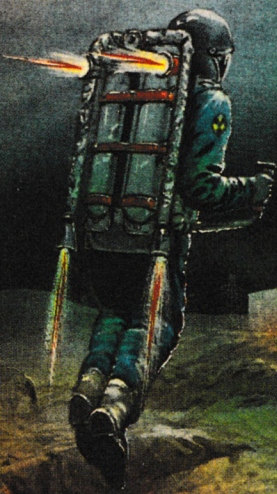
SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD

MORALE
HITS
AMMO
SCORE

ocean

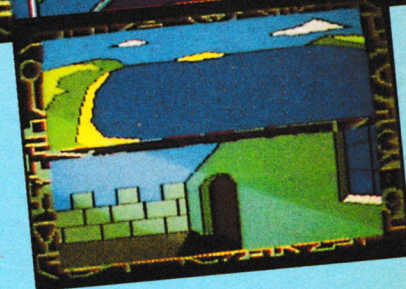
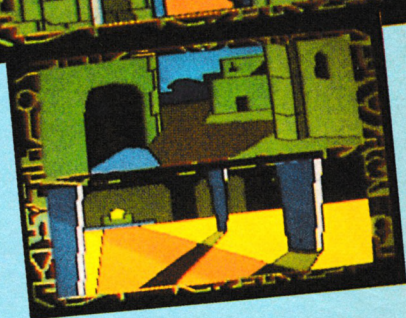
MORALE
AMMO
TIME
SCORE
DEATHS
HITS

CHAIN REACTION



DURELL

Équipé d'une mitrailleuse perçant les blindages, d'un groupe propulseur et de la meilleure combinaison anti-radiation, vous avez exactement 30 minutes pour remplir la mission suivante dans **Chain Reaction** : récupérer les 18 cartouches dissimulées dans les sept étages du bâtiment où vous vous trouvez...



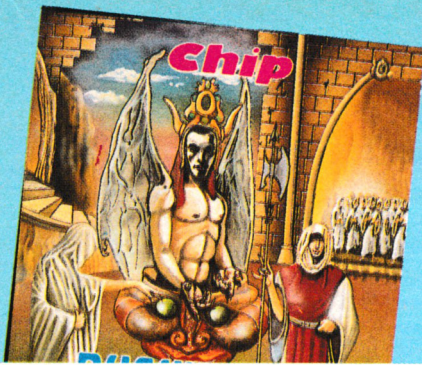
LORICIELS

Une nouvelle compilation pointe déjà son petit bout de nez avec **les hits n° 6** qui est composée de *The Last Mission* et *Flash* (ça, vous connaissez...) et d'*Atomic Driver*, encore jamais éditée par Loricels mais qui semble être une mignonne course de voitures de style Pac Man... Le tout pour 160 F en K7 et 198 F en D7.

M.B.C.

Tiens, tiens ! Ne serait-ce point un nouvel éditeur ? Gagné ! Et pour fêter son arrivée parmi nous, il nous propose trois aventures ayant respectivement pour titres : *Le Manoir du Comte Frozarda*, *Rat Connection* et *Marmelade* ; de plus, il faut noter une initiative originale : celui qui terminera le premier une aventure aura gagné un voyage !...





CHIP

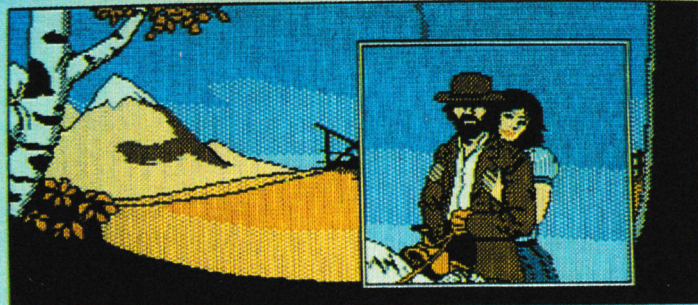
Osez-vous pénétrer dans une aventure trouble où il est question d'un sorcier brûlé vif par les villageois mais qui a laissé derrière lui des fidèles dont vous faites partie ? Si oui, **Phenix noir** est pour vous ; si non, il vous est encore possible de vous plonger dans une autre aventure avec **Business flight** qui, elle, se déroule en plein ciel... Alors, vous avez le choix !

CODE MASTERS

Préparez-vous à faire des exploits dans un sport rapide et dangereux dans **Jetbike simulator** ; il ne faut pas moins de deux cassettes pour vous permettre de prendre votre pied sur l'eau en faisant voler votre engin dans des courses standard mais également dans des parcours le long des côtes ou dans les docks.

MIRRORSOFT

Dans la série des jeux de réflexion, préparez-vous à recevoir du pays qui a produit les champions d'échecs **Tetris**, logiciel consistant à créer des lignes horizontales à l'écran à partir de blocs de formes différentes... Pas si évident qu'il y paraît.

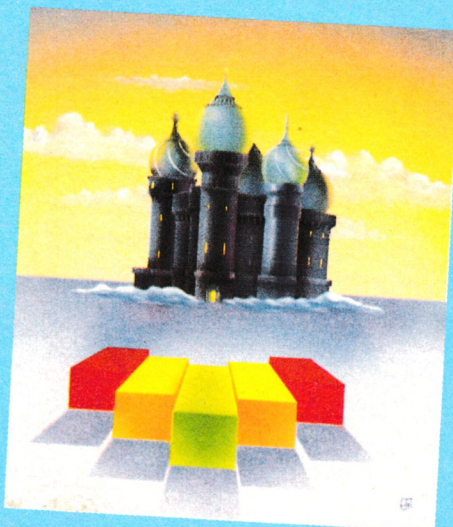


APRES AVOIR ENTERRE LES
PARENTS DU MACGY ET SON FRERE
JE LA PRENAIS EN GROUPE

INFOGRAMES

Partez sans plus attendre dans une nouvelle aventure avec l'**Affaire Santa Fe** qui

commence à cause d'une histoire de poker dans une atmosphère de western de style "John Wayne". John victime de la loi du plus riche va devoir fuir alors qu'il a tué Mac Douglas en état de légitime défense...



US GOLD

Avec la fin de l'hiver s'annonce le prochain jeu d'Epyx que vous allez sans doute guetter avec impatience. Il s'agit d'**Impossible Mission II** pendant laquelle vous allez évoluer dans 5 tours mais attention, des pièges se cachent à chaque étage !...

INCENTIVE SOFTWARE

Vous pouvez découvrir dans ce numéro une présentation de Driller dans le domaine du Freespace ; la prochaine production s'appellera **The Dark Side** et sera disponible dès le printemps...



GRAND SLAM ENTERTAINMENTS

Avec **Terranex**, la mission que vous devez remplir semble très simple : réussir à trouver le professeur Eyestrain qui est le seul à connaître la solution pour faire dévier un météore.

GREMLIN GRAPHICS

Tous les travaux semblaient se dérouler à merveille et dans les temps ; assurément la station de survie sur la planète **Northstar** serait bientôt terminée... Hélas, c'était sans compter l'invasion des Aliens qu'il va vous falloir chasser à tout prix !

MICRO-INFORMATIQUE

DECIBEL

LE SPÉCIALISTE AMSTRAD

+ 400 softs
en stock
permanent

Tous les ouvrages
sur Amstrad

7, Bd du Lycée
74000 ANNECY
Tél. 50.57.70.41

MEURTRES A VITESSE REDUITE



Les voitures bleues des wagons-lits reflètent les images floues des voyageurs qui se dirigent vers le marchepied qui leur tend les mains. Soudain un homme s'écroule sur le quai, une femme pousse un cri, c'est la bousculade. Un policier providentiel repousse la cohorte des curieux et se penche sur le corps ensanglanté. Le bouche-à-bouche ne sert à rien : l'homme a la gorge tranchée. C'est l'horreur !! avec un grand "O". Est-ce le début d'une enquête du célèbre Hercule Poirot ? Pas du tout, il s'agit d'un jeu grandeur nature comprenant à la fois des acteurs et des êtres humains normaux. La partie se continue à l'intérieur des wagons du célèbre Orient-Express. Chacun participe à l'action selon ses moyens et il s'agit de s'oc-

troyer un rôle et de mener son enquête. Je dois dire pour ma part que l'arrêt-visitte des caves Mercier (le champagne) et le repas en wagons "belle époque" m'ont presque oté toute envie de connaître le fin mot de l'histoire. D'autant qu'un deuxième, puis un troisième cadavre sont venus rejoindre le premier ; quel carnage ! On se serait cru dans les cinq dernières minutes du film ROBOCOP. Mais quel est le rapport avec les ordinateurs Amstrad ? Eh bien la société Cobra Soft profitait de la soirée pour annoncer ses nouveaux produits : telle la Marque jaune d'après le regretté Edgard P. Jacobs ou bien Meurtres à Venise, la suite des célèbres Meurtres à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique et Meurtres en série.

COMPILATIONS

Dès le début du mois de février, **Ere Informatique** vous propose trois nouvelles compilations. Tout d'abord **Ere Hits** continue avec la sortie du n° 3 contenant Despotik Design, Stryfe, Tensions et Contamination pour 230 F la disquette ; par ailleurs, les fans d'aventure pourront avoir Sram 1, Harry et Harry 1 et 1001 BC sur **Hits de l'aventure** pour 250 F la disquette. Les possesseurs de cassettes ne sont pas oubliés grâce à une compilation **Gasoline Software** (au prix de 99 F) regroupant les six logiciels suivants : Sub, Duel, Star Boy, Gutter, Amélie Minuit et Mission 2.

TRAITEMENT DE TEXTE HORS PAIR !

Cobra Soft nous propose son dernier traitement de texte "**Manuscrit 4.7**" produit sous la marque **Gagsoft...** Ce nom quelque peu farfêlu ne cachera-t-il pas un détail loufoque ? Il suffit d'ouvrir la boîte pour tout comprendre sur ce traitement de texte "révolutionnaire" !... Il n'y a pas de disquette, pas de manuel volumineux et compliqué ; non ! Juste un crayon gris, une gomme et une règle en plastique souple... Le plus fort, c'est que vous pouvez disposer de ce traitement de texte entièrement manuel pour la modique somme de 90 F !... **Un peu cher le gag, malgré tout.**

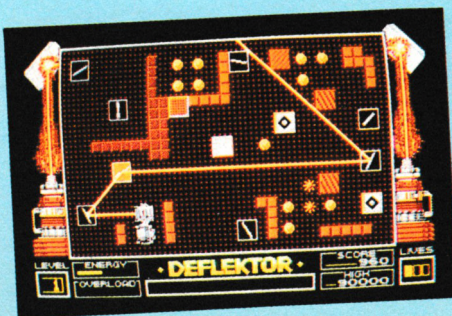


OXPHAR EN SPECTACLE

Vous avez pu apprécier Oxphar sur votre écran de CPC... Nous vous avons déjà dit que parallèlement au logiciel un spectacle avait été créé ; la compagnie de **La Manicle** nous fait savoir qu'elle donnera une **représentation d'Oxphar au théâtre de Montreuil le 9 février 1988**. Le prix des places sera de 60 F pour les adultes et de 15 F pour les enfants ; seulement, sachez que si vous possédez le logiciel, vous avez entre les mains une **invitation gratuite pour 2 personnes** !... Alors, n'hésitez pas à en profiter ! Studio Berthelot, 6, rue Marcelin Berthelot, Montreuil. Accès par le métro : Croix de Chaveaux. trois séances auront lieu : 10 h, 14 h 30 et 20 h 30.

LE VRAI VISAGE DE DEFLEKTOR

Vous avez pu découvrir dans notre dernier numéro le banc d'essai de Deflektor qui a l'avantage d'être original. Malheureusement, Deflektor a eu quelques problèmes avec ses photos d'écran aussi nous vous montrons son véritable aspect ce mois-ci.



TITUS S'AGRANDIT

Toute l'équipe de Titus nous communique son désir de créer 10 postes de programmeurs. Alors, si vous avez entre 18 et 25 ans et si vous voulez tenter votre chance, envoyez un curriculum vitae et une lettre manuscrite à :

TITUS
163 avenue des Arts
93370 MONTFERMEIL

SEJOURS ETE 88



Chaque année l'ANSTJ organise des séjours d'été à dominante scientifique pour les jeunes de 10 à 18 ans. L'aspect scientifique abordé touche au domaine de l'Astronomie, des fusées, de la micro-informatique et de l'environnement. Le tout est accompagné d'activités sportives : tir à l'arc, voile, équitation, randonnées. L'équipe d'animation est constituée en moyenne d'un animateur spécialisé pour 5 jeunes.

Les Centres accueillent au maximum 40 jeunes.

L'ANSTJ : Association Nationale Sciences Techniques Jeunesse - Relais de la Découverte.

ANSTJ : 17 rue Gambetta - 91130 Ris Orangis - Tél.(1).69.06.76.03.

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 :

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
4 SMASH HITS	44	89
5 STAR GAMES No. 3	47	95
6 PACK VOL. 2	44	89
● 7 MERCENAIRES	54	109
720 DEGRES	47	95
ACE	37	75
▽ ACROJET	27	55
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	62	125
ALBUM LIVE	84	169
▽ ALIEN 2	15	35
▽ ALIEN HIGHWAY	19	39
ALIEN US	39	179
ALT. WORLD GAMES	47	95
▽ AMERICA'S CUP	19	35
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
▽ ANNALS OF ROME	42	85
ANTIRIAD	22	45
▽ ARKANOID	27	55
▽ ARMY MOVE	24	49
ATF	47	95
AU REVOIR MONTHY	39	79
AVENGER	22	45
BACTERIK DREAMS	62	125
BALLE DE MATCH	24	49
▽ BALOON CHALLENGE	32	65
BARBARIAN	37	75
BASILE DETECTIVE	44	89
BASKET MASTER	44	89
BIG 4 VOL. 2	49	99
BIRDIE	67	135
▽ BIVOUC	52	105
BLACK MAGIC	47	95
BLAGGER	15	35
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH	47	95
BOULDERDASH CONST.	47	95
▽ BOUNDER	27	55
BRAVE STAR	47	95
BREAKTHRU	22	45
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
▽ CANADAIR	29	59
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
CHALLENGE GOBOTS	32	65
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽ COBRA (loriciel)	42	85
COMBAT SCHOOL	42	85
COMPUTER HITS 10 No.	47	95
CONFLIT	52	105
▽ CONFUZION	15	35
CONVOY RAIDER	29	59
COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	57	115
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
DAMES SCANNER	62	125
▽ DANDY	15	35
DANGER STREAT	62	125
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
▽ DEATHWISH	37	75
DEFLEKTOR	44	89
DESPOTIK DESIGN	62	125
DEVIL'S CROWN	19	39
DOG FIGHT	49	99
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	139
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	39	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENDURO RACER	29	59
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
▽ EXOLON	37	75

F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRE LORD	29	59
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FLIGHT PAT 737	15	30
FOOTBALL FORTUNE	82	165
FORTERESSE	64	129
● FRANÇAIS SON	72	145
FRANKENSTEIN	47	95
FREDDY HARDEST	47	95
▽ FUTURE KNIGHT	15	30
GABRIELLE	67	135
GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	62	125
GAUNTLET No. 2	47	95
GOLF TROPHEE	57	115
▽ GOLIATH	19	39
GREYFEEL	42	85
GRYSOR	42	85
GUADALCANAL	47	95
▽ HACKER 2	24	49
HANSE	74	149
▽ HEAD OVER HEELS	24	49
HIGHWAY ENCOUNTER	24	69
▽ HIJACK	19	39
▽ HIT PACK 2	27	55
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
▽ HYDROFOOL	32	65
IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
▽ INDIANA JONES	42	85
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	44	89
INTERNATIONAL KARATE	47	95
INVITATION	47	95
IZNOGOD	89	179
JACK THE NIPPER 2	47	95
▽ JACKAL	42	85
K.Y.A.	32	65
KAT TRAP	27	55
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	44	89
KNIGHT MARE	47	95
KRACK OUT	44	89
● L'ANGE DE CRYSTAL	67	135
L'ŒIL DE SET	67	135
LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
▽ LE NECROMANCIEN	42	85
▽ LE TALISMAN D'OSIRIS	54	109
LEADER BOARD	32	65
LES CLASSIQUES	69	139
LES CLASSIQUES 2	64	129
▽ LES DIEUX DE LA MER	54	109
LES RIPOUX	54	109
LEVIATHAN	39	79
▽ LIGHT FORCE	24	49
LIVINGSTONE	44	89
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
▽ MAGMAX	24	49
MAGNIFICENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
MALEFICE ATLANTES	62	125
▽ MANANTHAN 95	37	75
▽ MANHATAN LIGHT	57	115
MANIC MINER	15	30
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
MARTIANOIDS	27	55
MASK	44	89
MASK 2	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MATCH DAY 2	42	85
● MATH C.M.	87	175
MENACE SUR L'ARTIQUE	62	125
▽ MERCENAIRE	24	49
MERCENARY	27	55
METROCROSS	39	79
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
▽ MISSION 2	15	35
MISSION EN RAFALE	99	199
MUTANTS	37	75
NEMESIS	37	75
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
▽ NOW GAMES 4	29	59
OCEAN HITS No. 2	54	109
● ORTHOCRACK	92	185

OUT RUN	47	95
PAPERBOY	37	75
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129
PHŒNIX NOIR	59	119
PLATOON	44	89
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
PSYCHO SOLDIER	47	95
● PUB GAMES	42	85
QUAD	67	135
QUARTET	27	55
QUESTOR	42	85
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	47	95
RASTAN	47	95
RED LED	49	99
▽ RED SCORPION	42	85
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
RÉVOLUTION	27	55
▽ ROAD RUNNER	29	59
▽ ROBBBOT	22	45
ROCKET BALL	37	75
▽ RYGAR	47	95
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	29	59
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	75
SENTINEL	42	85
SHAOLIN ROAD	42	85
▽ SHOCKWAY RIDER	29	59
SHORT CIRCUIT	15	35
SIDE ARMS	47	95
SLAP FIGHT	44	89
SOLD A MILLION 3	22	45
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
▽ STAR RAIDERS 2	29	59
STAR TREK	44	89
STAR WARS	47	95
STARFOX	49	99
STARION	15	30
STAROJAKE	47	105
STIFLIUP	47	95
STREET HAWK	19	39
SUN STAR	47	95
SUPER HANG ON	47	95
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	39	79
● SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
TAI PAN	34	69
TENSION	54	109
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	27	55
▽ THOMAHAWK	32	65
▽ THUNDERCATS	42	85
TOAD RUNNER	15	35
TOP GUN	19	39
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	42	85
● TRIVIAL GENUS 6000	107	215
TRIVIAL JUNIOR 6000	84	169
TRON FIRE	44	89
▽ TUER N'EST PAS JOUER	44	89
TURLOGH LE RODEUR	84	169
ULTRON 1	57	115
VICTORY ROAD	47	95
▽ VIRGIN ATLANTIC	32	65
VOLEY BALL	52	105
▽ W. CLASS LEAD. BOARD	29	59
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	89
WERNER	29	59
WESTERN GAMES	47	95
▽ WIZBALL	34	69
WONDERBOY	47	95
X-OR	49	99

▽ XARQ	19	39
▽ XENO	24	49
ZOMBIE	59	119
ZYNAPS	42	85

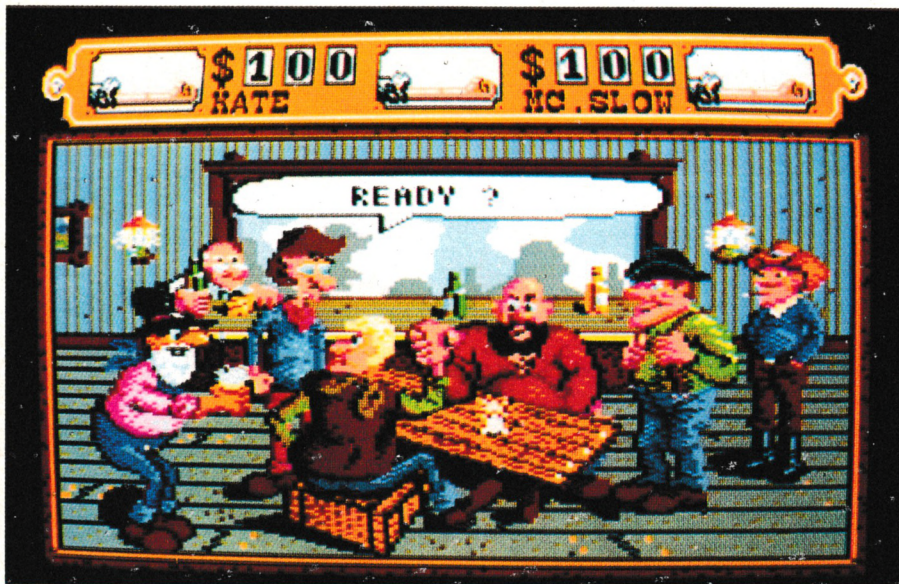
DISQUETTES

20000 AVANT J.-C.	74	149
4 SMASH HITS	67	145
▽ 6 PACK VOL. 2	62	125
● 7 MERCENAIRES	72	145
▽ 720 DEGRES	64	129
▽ ACE	32	65
ALBUM DIGITAL	77	155
ALBUM EPIX	87	175
ALBUM LIVE AMMO	74	149
ALBUM UBI	102	205
ALIEN HIGHWAY	57	115
ALIEN US	59	119
ALT. WORLD GAMES	69	139
ANDY CAPP	69	139
ARMY MOVE	52	105
ASTÉRIX CHEZ HARAZ	94	189
ATF	69	139
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
BACTERIK DREAMS	77	155
▽ BALL BREAKER	47	95
BALOON CHALLENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
BASILE DETECTIVE	67	135
▽ BASKET BALL	52	105
BASKET MASTER	69	139
BIG 4	52	105
BIG 4 VOL. 2	69	139
BIG BAND	77	155
BIRDIE	84	169
▽ BIVOUC	84	169
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BLUE WAR	79	159
BLUEBERRY	94	189
BOBSLEIGH	69	139
BOULDERDASH KIT	69	139
BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BUBBLE BOBBLE	69	139
▽ BUGGY BOY	64	129
CALIFORNIA GAMES	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRÉ D'AS	92	185
▽ CATCH 23	42	85
CENTURION	69	139
CESNA OVER MOSCOU	62	125
CHALLENGE GOBOTS	72	145
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CHOSE DE GROTEMB.	77	155
CLASH	92	185
COBRA (loriciel)	89	179
COMBAT SCHOOL	67	135
COMPENDIUM	69	139
COMPUTER HITS 10 VOL.	72	145
CONFLIT	67	135
CONVOY RAIDER	54	109
COSA NOSTRA	62	125
▽ CRAZY CARS	74	149
CREPUSCULE DU NAJA	72	145
▽ CRYSTAL BLEU	47	95
CRYSTAL CASTLES	47	95
DAKAR MOTO	84	169
DAMES SCANNER	77	155
DAN DARE	44	89
DANDY	49	99
▽ DANGER STEAT	67	135
DEACTIVATOR	67	135
▽ DEATH OR GLORY	77	155
▽ DEATWISH	64	109
DEEP STRIKE	67	135
DEFLEKTOR	67	135
▽ DESPOTIK DESIGN	79	139
● DIDACTIC ENGLISH BTS	114	229
● DIDACTIC ENGLISH COL	114	229
● DIDACTIC ENGLISH LYC	114	229
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRILLER	69	139
DWARF	74	149

LE LOGICIE

Western Games

Simulation



Il est 5 h du matin et le vent souffle toujours aussi fort sur cette petite ville de l'Ouest des Etats-Unis ; il est certain que cette tempête va être le grand sujet de conversation de toute la journée car on ne peut pas dire qu'il règne une grande animation dans ce coin où personne ne passe jamais. C'est vrai qu'il faut être complètement fou pour s'installer ici où il n'y a que de la rocaïlle et même pas une seule once d'or... La journée s'écoule tranquillement au fil de ces petits potins lorsqu'une poussière s'élève à l'entrée de la ville. Serait-ce une visite ? Enfin ? Juste le temps d'émettre cette pensée et un superbe cheval s'arrête devant le saloon (le cavalier, on n'en parle pas, tellement la couche de poussière est épaisse !). Et pourtant, après un petit passage chez le barbier et à l'hôtel, vous apparaissez dans le saloon avec une assurance et une prestance qui en font frissonner plus d'un... mais sûrement pas un dur comme

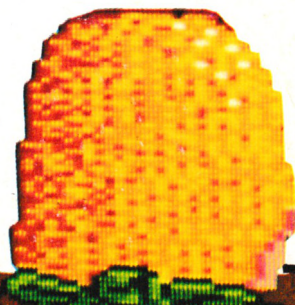
Mac Slow !...

Vous vous approchez du comptoir et commandez un whisky de votre marque préférée. Comme par hasard, il n'y en a plus... hum ! Ils ne semblent pas très accueillants pensez-vous en regardant une à une toutes ces "faces de rats" qui vous surveillent du coin de l'œil. Enfin, un vieillard se lève et s'approche de vous : "Salut à toi, étranger. Si tu veux rester quelque temps dans notre petite ville, tu vas devoir sacrifier aux traditions et subir des petites épreuves qui permettront de déterminer si tu es un vrai mec... Pour que les chances soient égales (hé, hé !) tu vas affronter notre champion local : Mac Slow..."



Allez, assez bavardé, en place pour la première épreuve.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Une table du saloon est libérée de ses verres, cartes, bouteilles et autres pour ne laisser que deux bougies placées à égale distance. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'un bras de fer. C'est avec une parfaite maîtrise de vous que vous vous installez face à Mac Slow ; une grande inspiration et c'est parti ! Vous rassemblez vos forces attendant patiemment de sentir l'instant où il sera possible d'abattre le bras de votre



L DU MOIS



adversaire mais, soudain, Mac Slow commet une irrégularité et il vous écrase le poignet sur votre bougie... Furieux vous vous retournez vers le juge pour qu'il constate cette usurpation malhonnête de victoire mais vous ne pouvez que ravalier votre colère car celui-ci dort tranquillement !

Bien décidé à ne pas vous laisser avoir par de nouvelles irrégularités, vous vous préparez pour le tir à la bière. Quelle est donc

cette épreuve barbare ? C'est très simple : "deux idiots du village" se mettent devant le comptoir tenant chacun une chope de bière ; il s'agit de viser juste et d'être le plus rapide 5 fois de suite pour remporter cette épreuve. Seulement attention, pas de nervosité excessive et surtout ne pas faire couler de sang !... Ayant quelque peu ébranlé Mac Slow par votre manie-ment expert du revolver, vous abordez la troisième épreuve en position de force mais lorsque vous constatez qu'il s'agit d'envoyer des chiques, là vous êtes prêt à abandonner... Mais non, cela ferait trop plaisir à ce gros lard de Mac Slow ! Alors vous essayez tant bien que mal de mâchou-



iller et de cracher... mais vous êtes toujours à côté du pot ! Alors, en désespoir de cause, vous en faites une belle, une énorme et pfuit... en plein dans la face rouge de votre adversaire.

Cette action va vous coûter très cher car aussitôt vous êtes transporté sur la scène du saloon, le musicien s'installe au piano, Kithy apparaît et se lance dans une danse compliquée sur un rythme endiablé. Malheureusement pour vous, ce n'est pas un intermède musical mais la quatrième épreuve où vous devez reproduire la danse (là, j'ai comme l'impression que vous commencez à craquer !).

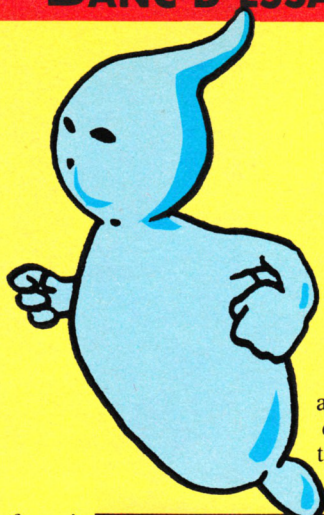
Et pourtant vous n'êtes pas au bout de vos peines car cette population ne manque pas d'imagination pour mettre un grain d'animation dans leur morne journée... En effet, vous êtes entraîné à l'extérieur, on vous met entre les mains un seau galvanisé et un tabouret puis vous êtes poussé devant une vache. Alors là en parfait Yankee, vous n'avez aucun mal à laisser gagner Mac Slow.

Pour tenir le coup jusqu'au bout, vous vous dites que l'important c'est de participer ; d'ailleurs vous avez l'impression qu'un courant de sympathie commence à naître à votre rencontre... Heureusement car vous n'allez pas tarder à rouler sous la table avec la dernière compétition qui est équivalente à une grande bouffe... Alors là, se goinfrer sans roter (car cela fait perdre du temps) et en étant sans cesse embêté par votre adversaire, c'est plus qu'il ne vous en faut pour crier forfait ! Mais les habitants de cette ville ne sont pas rancuniers ; ils ont bien ri toute la journée et pour immortaliser cette rencontre exceptionnelle, il vous invite pour la petite photo de famille. Attention, le petit oiseau va sortir !

Notre avis :

Western Games est un logiciel très amusant ; les épreuves sont originales, le graphisme vif et coloré et la présentation des épreuves sous forme de tableaux est très agréable.

BUBBLE GHOST



— Arcade

sation lorsqu'un fantôme (oui, vous avez bien lu !) fit tranquillement son apparition... Mais attention ! J'ai tout de suite su que c'était un gentil fantôme de par son



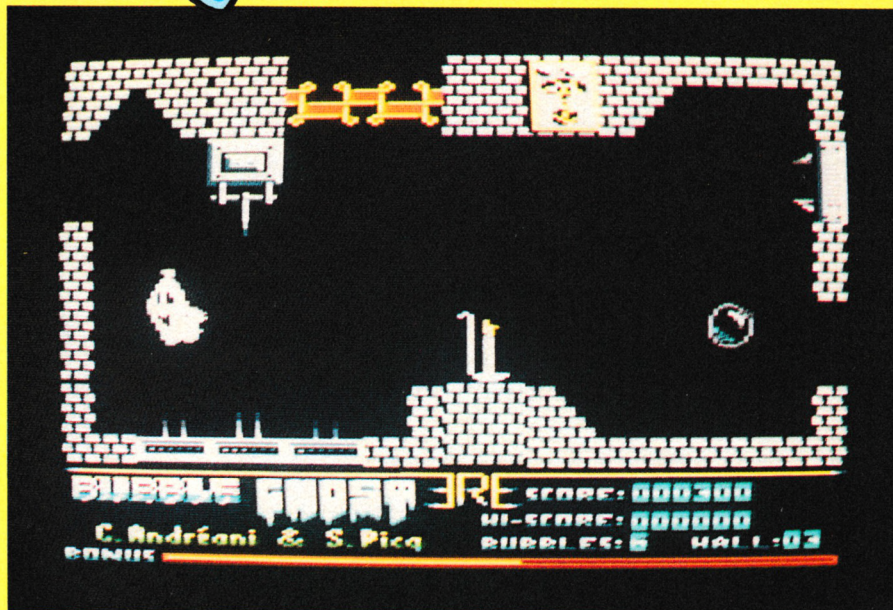
s'agit comme maintenant de faire traverser toutes les pièces du château à mon âme alors là, dur, dur ! En effet, mon âme a l'apparence d'une bulle et le moindre con-

Laissez-moi vous conter une histoire fantastique dont je viens d'être le témoin... Lorsque je suis arrivé en vue de ce vieux château, rien ne me laissait croire que j'allais faire une telle rencontre ! Tout d'abord, chaque pièce du château était bizarrement constituée avec un rien de surréalisme et il y régnait une atmosphère feutrée..

J'en étais à ce stade de la découverte et commençais à éprouver une drôle de sen-

Notre avis :

Je n'ai qu'une chose à dire : laissez-vous captiver par ce gentil fantôme qui évolue dans un graphisme recherché et une animation à vous faire vibrer les nerfs !... car la moindre impulsion peut se solder par un échec. Partant d'une idée originale, ce logiciel vous fera en plus travailler des méninges car vous devez trouver le moyen d'utiliser certains objets se trouvant dans les pièces... A noter quand même qu'il vous faudra un peu d'entraînement pour bien maîtriser l'orientation du fantôme.



apparence petite et sympathique ; et avant que je réalise pleinement ce qui m'arrivait, il m'adressa la parole pour me demander mon aide : "Voilà, je t'explique le problème ; lorsque je dois me déplacer seul je n'ai aucune difficulté mais quand il

tact la fait éclater... Quelle catastrophe ! Dis, tu veux bien m'aider ?" C'est donc de cette manière que je me suis retrouvé en train de diriger cet adorable petit fantôme tout en sachant que le seul moyen pour déplacer la bulle est de souffler... La première pièce ne posa aucun problème et je n'ai (dans ce cas seulement) pas de mérite car la sortie se trouvait en ligne droite et aucun obstacle ne se trouvait dans la trajectoire. Par contre, lorsque j'ai soufflé dans la seconde pièce, la bulle n'a pas fait long feu... et pour cause ! elle venait de subir la chaleur d'une flamme de bougie !... Je dois avouer que mon petit fantôme n'était pas du tout, mais pas du tout content... Malgré tout, il a accepté que je fasse un nouvel essai et cette fois je me suis empressé de souffler la bougie !

Quelques pièces plus loin, tout allait bien lorsque, soudain, la bulle fut prise dans le tourbillon d'un ventilateur et le fantôme eut beau souffler, souffler de toute sa puissance pour contrer la force du ventilateur, il ne réussit qu'une seule chose : devenir tout rouge ! Crénom d'un suaire ! Cela ne va pas se passer comme cela ! Il y a sûrement un moyen d'arrêter ce foutu engin afin de pouvoir continuer à traverser les autres pièces !...

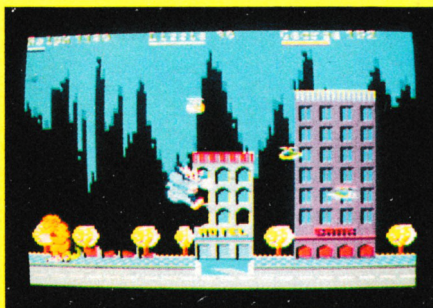


RAMPAGE

Arcade ■

A chaque fois que je passe devant un fast-food avec notre ami Olivier (ce n'est plus la peine de vous le présenter...), il retrouve soudainement l'usage de la parole pour dire un mot, un seul : MANGER... Aussi c'est en pleine connaissance des faits que je peux vous rapporter la curieuse histoire qui lui est arrivée...

Ce jour-là il était en pleine goinfrerie (pardon dégustation !) en compagnie de deux amis lorsqu'ils eurent soudain l'impression que leurs hamburgers avaient un drôle de goût !... Si cela n'avait été qu'une impres-



sion ! Soudainement, ils arrachèrent leurs vêtements et se mirent à grandir, grandir... jusqu'à atteindre une hauteur de 15 mètres. A cet instant précis, ils étaient devenus des monstres furieux qui entreprenaient de démolir gratte-ciel après gratte-ciel...

Je contemplais la scène de mes yeux horrifiés en me demandant ce qu'ils pouvaient bien espérer de la démolition des immeubles ? Ne cherchez pas bien loin car évidemment la réponse à la question est nourriture ou plus exactement tout ce qui se mange en allant des frères poissons rouges aux délicieux humains mais en ne négligeant pas non plus les grille-pain ou les postes de télé...

Vous imaginez la panique qu'ils ont créée ? Car, en plus, à force de frapper sur les immeubles pour obtenir ce qu'ils dési-



raient, les gratte-ciel finissaient par s'écrouler !... Pour tenter d'arrêter ce carnage, toutes les armées du pays étaient présentes pour essayer de les maîtriser. Et, effectivement, on se rendit compte que, petit à petit, ils avaient l'air de perdre de l'énergie... principalement d'ailleurs quand ils ne sautaient pas d'un immeuble en train de s'effondrer...

Nos trois compères en étaient déjà à leur dixième séance de démolition (sur les 150 possibles !) lorsque l'un d'entre eux (je ne vous dirai pas lequel) commença à cligner et brusquement reprit sa forme humaine... tout nu et tout rouge de honte... Il n'eut plus alors qu'un seul désir : disparaître de l'écran vite, très vite ! Etait-ce le commencement de la fin ?... Quand je pense que toute cette histoire est due à des additifs alimentaires pour hamburgers qui n'avaient pas encore été testés !...

Notre avis :

Rampage est ce que nous pouvons appeler un bon jeu pour démolisseurs ; le graphisme est coloré et l'animation correcte. Seulement, malheureusement pour lui, il arrive sur les écrans juste après un autre logiciel du même genre, qui a d'ailleurs la même racine dans le titre et qui est de bonne qualité. Alors !...



MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

Philippe LAINE - 47300 Villeneuve-sur-Lot

TRANSFORMEZ
VOTRE AMSTRAD
EN SYNTHÉTISEUR
OU EN STUDIO
D'ENREGISTREMENT



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

CPC 464 - 664 - 6128 QWERTY - AZERTY

TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE
expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre
règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL-- tél. 53.71.82.67

cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F

Veuillez m'envoyer **MagicSound** cassette disquette

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

ci-joint mon règlement par: chèque bancaire chèque postal mandat-lettre

47300



L'équipe Loriciels



Photos Laurant Weill et Marc Bayle : les créateurs de Loriciels



Ce mois-ci, nous avons décidé de vous faire pénétrer à pattes de velours dans le panier douillet qui abrite l'adorable petit chat de Loriciels. C'est sous un soleil éclatant que nous avons découvert son refuge placé près des hauteurs du Mont Valérien ; il faut savoir qu'il se trouve dans le calme et que pas moins de 1300 m² sont nécessaires à son bien-être...

AU DEBUT ETAIT UN CHATON...



C'est en septembre 1983 que le chat voit le jour ; il a la chance d'avoir deux papas, deux copains qui se sont rencontrés au service militaire : Laurant Weill et Marc Bayle. Ils ont l'informatique comme passion commune et trouvent, à cette époque, qu'il y a beaucoup de softs anglo-saxons ; alors, Laurant (qui est alors stagiaire chez Procep, importateur de Commodore) et Marc (qui se demande s'il va rentrer à Polytechnique ou chez un grand constructeur américain) décident d'investir chacun 10 000 F pour faire de la pub et installent leur petit chaton dans une pièce de 35 m² qui n'a pas de fenêtre... Laurant et Marc font tout eux-même considérant la création de logiciels comme une activité "amusante" dominée par la passion. Il y a 8 ou 9 titres au catalogue lorsque Loriciels commence sa production sur CPC (2 mois après l'arrivée du premier Amstrad) : il s'agit d'un pari avec un logiciel qui s'appelle Rallye 2...

PUIS LE CHAT DEVIENT GRAND...



Au bout de 6 mois, un premier déménagement s'avère nécessaire (et il y en aura encore 2 autres jusqu'à aujourd'hui). En effet, le développement des logiciels s'est fait progressivement sur l'ensemble des machines du marché jusqu'à former à ce jour un catalogue contenant environ 220 titres... Bien évidemment, les effectifs ont petit à petit augmentés avec toujours comme particularité une moyenne d'âge très jeune ; ce qui fait qu'aujourd'hui, le chat de Loriciels cohabite avec 55 personnes ! Dans cette petite fourmilière règne une ambiance très cool où les farces ne sont pas oubliées... Un petit exemple : à l'époque où Loriciels était une équipe de 15 personnes, l'actuel responsable des stocks était manutentionnaire mais il s'occupait également de faire les achats que lui demandaient les programmeurs. Et un après-midi il fit désespérément tous les magasins pour essayer de trouver un objet commandé par les programmeurs et cela sans aucun succès puisqu'ils lui avaient demandé de "l'encre pour stylo optique" !...

Parlons un peu des programmeurs : il y a deux branches différentes qui contribuent à la création des softs. Tout d'abord, il y a une solide équipe de programmeurs qui ont fait des logiciels comme Bob Winner, MGT, Mission ou Mach 3. Mais il existe aussi des programmeurs externes qui peuvent être divisés en trois catégories : ceux avec qui Loriciels travaille régulièrement, ceux qui font les adaptations des logiciels créés en interne et, enfin, ceux qui proposent spontanément leurs travaux (comme François Bonneville pour Han d'Islande par exemple) ; cette dernière catégorie devient de moins en moins nombreuse car il est vrai que la création de logiciels devient de plus en plus un travail d'équipe.

LE CHAT QUI RONRONNE !

LORSQUE LE CHAT SORT SES GRIFFES



Cela donne des actions dans trois domaines différents : la décentralisation, l'export et la distribution.

La décentralisation s'est concrétisée par la création du studio d'Annecy à qui nous devons déjà les 2 aventures Forteresse et Pharaon.

Puisque nous sommes entre nous, nous pouvons vous annoncer que le prochain logiciel du studio sera le 1er simulateur de détournement aérien avec une carte de navigation. Le jeu se déroule en temps réel avec uniquement des images dans lesquelles les objets se prendront directement à l'écran : enfin, il y aura deux visions simultanées : celle du pilote et celle du pirate.

L'intérêt d'une telle décentralisation permet de faciliter le contact avec des programmeurs de Province d'une part et d'être disponibles plus facilement sur une région d'autre part. La première expérience du studio d'Annecy semble positive et un autre studio s'ouvrira en 1988 sinon deux...

Pour ce qui est de l'export, la machine est déjà bien lancée puisque depuis 1985 les produits Loricels sont déjà distribués en Suisse, Belgique, Grande-Bretagne, Allemagne, Espagne et Australie. Mais un pas supplémentaire a été réalisé en septembre 1987 avec l'ouverture d'une antenne britannique Loricels U.K. sous la direction de Niki Penny que nous vous avons présentée dans le n° 15 d'Amstar. Et nous pouvons assurer sans prendre de risques qu'ils ne vont pas en rester là... Et la conquête de l'Ouest, alors ?

Il restait encore un secteur dans lequel Loricels devait investir : celui de la distribution afin de leur apporter une totale indépendance. Il semblerait qu'ils soient performants puisqu'au bout d'une année d'expérience Loricels est 3^e sur le marché français de la distribution. Belle performance, non ?

LES PROJETS DU CHAT LORICELS



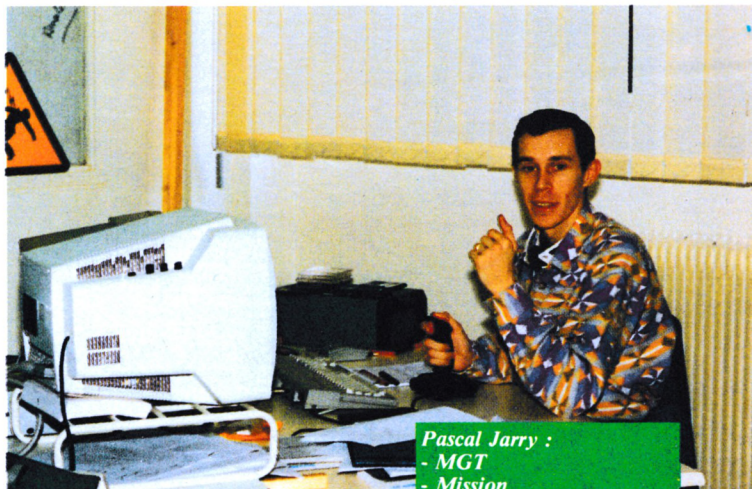
Les objectifs de Loricels pour 88 peuvent se décomposer en 4 axes bien précis : tout d'abord assurer le développement de l'export ; ensuite augmenter la force de création tant au niveau des programmeurs que des graphistes ; dans le domaine du graphisme, en particulier, multiplier les outils de développement. Toutes ces prévisions sont faites dans le seul et unique but de sortir des logiciels originaux et de qualité qui verront désormais le jour au rythme d'un ou deux par mois.

CONCLUSION



Nous nous sommes laissés dire qu'un superbe logiciel était en préparation pour la rentrée (il faudra quand même attendre septembre !) mais c'est hyper secret...

Ce sera peut-être l'occasion pour ce soft de faire une sortie fracassante pour fêter un événement devant se dérouler en septembre : les 5 ans de Loricels. Oserons-nous suggérer au hasard l'Ile de Ré pour une telle manifestation ? (La Bretagne est tellement jolie !).



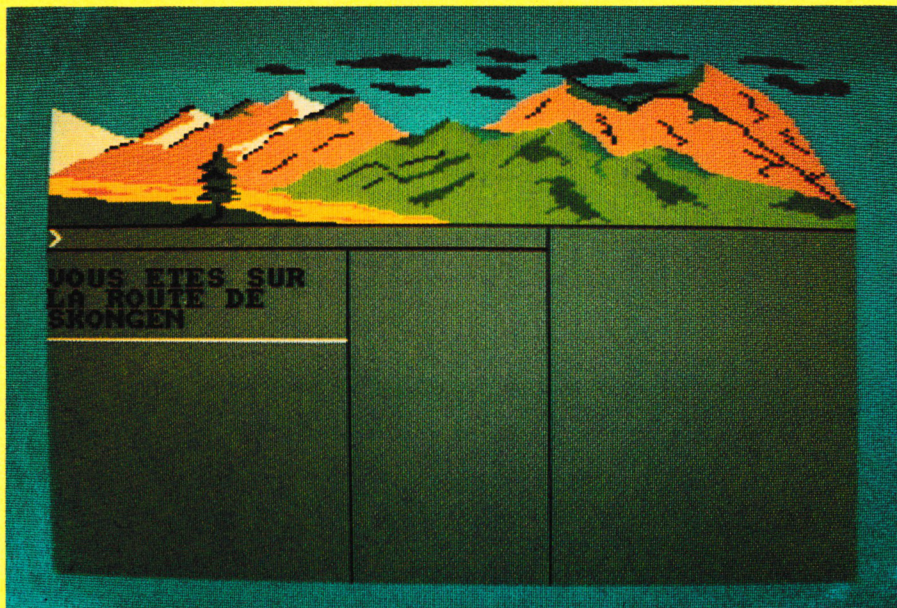
Pascal Jarry :
- *MGT*
- *Mission*
- *Space Racer* (bientôt sur Amstrad)

Vincent Baillet :
- *Mach 3*
- "Le projet hyper secret"



Bernard Auré : BOB WINNER

Yvan Gaidon :
- *graphiste assistant de Bruno Masson* (Bob Winner)



verneur afin d'obtenir un droit de visite. Ceci étant fait, notre héros se voit dans l'obligation d'aller à la morgue afin d'identifier le pauvre Dispolsen ; il rencontre là-bas un nommé Spiagudry qui pourrait bien le mener jusqu'au repaire de Han !

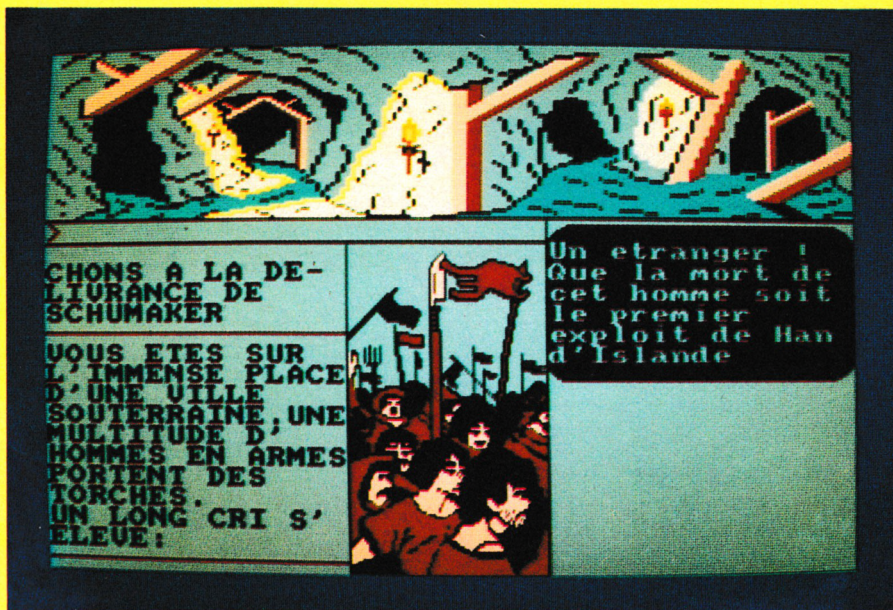
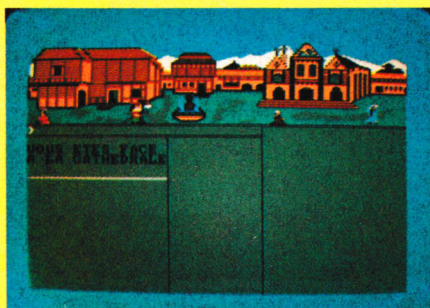
Malheureusement, Han va réussir à fuir et, tout en le poursuivant, Ordener se retrouve mêlé à une révolte de mineurs dont les instigateurs sont bien entendu des ennemis de Schumaker. Il ne peut faire autrement que de suivre les mineurs dans tous leurs combats jusqu'à l'assaut final qui sera donné dans le défilé du Pilier-Noir. Ordener est alors fait prisonnier par l'armée mais comme tout héros qui se respecte, il ne perdra pas la tête ce qui n'est pas le cas dans un certain sens pour Han et Friend, son compagnon... Comme cela, personne ne touchera la récompense proposée ! (Pourtant, mille écus, c'était toujours bon à prendre !).

HAN D'ISLANDE

Aventure ■■

Si je vous dis : "Ma cassette, ma cassette, où est passée ma cassette ?" que me répondez-vous ? Non, non ne prenez pas cette peine car je suis sûr que vous me donnerez la bonne réponse mais, malheureusement pour vous, je vous entraîne sur une fausse piste...

Pour ce qui est des fausses pistes, Ordener risque d'en suivre plus d'une avant de réussir à obtenir la liberté pour Ethel, sa bien-aimée et son père Sckumaker, faussement accusés de crime d'Etat. Il faut préciser que la scène se passe en Norvège au XVII^e siècle et que les vies d'Ethel et de Schumaker sont liées à une malheureuse cassette qui pourrait les innocenter. Seulement voilà, c'est à cet instant que les choses commencent à se compliquer ; en effet, l'officier Dispolsen qui possédait la cassette et comptait la remettre à Schumaker s'est fait lâchement attaquer par le célèbre Han d'Islande, guerrier redoutable et sanguinaire vivant dans la grotte de Walderhog avec pour seul compagnon un loup.



A partir de cet instant, il n'y a donc plus qu'une solution pour Ordener : se prendre par la main et mener lui-même cette mission à son terme. Pour commencer, il faut absolument qu'il puisse rencontrer Ethel ; il faut donc aller chercher le gou-

Et la cassette, dans tout cela ? Je ne vais quand même pas vous enlever le plaisir de la découverte finale en vous livrant tous les événements qui jalonnent cette aventure !

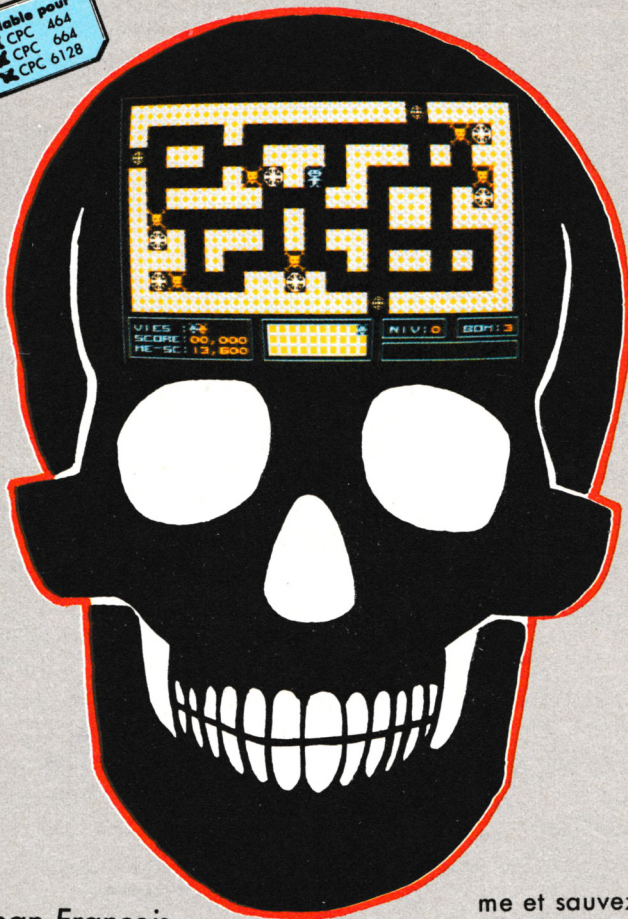
Notre avis :

Première réalisation d'une jeune équipe de programmeurs, Han d'Islande est dans l'ensemble de bonne qualité. Par contre, il faut noter que certains écrans apparaissent un peu vides lorsqu'il n'y a pas de texte ; en

effet, la fenêtre graphique n'est pas très grande. Par contre, nous pouvons saluer le fait d'adapter un roman d'auteur classique (au lieu des désormais traditionnelles B.D. par exemple).

ROBBY (SUITE)

Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128



Jean-François
 ● STREIFF

Voici la suite tant attendue de ce programme ayant été classé 2^e au concours qu'Amstar avait organisé l'été dernier.

Il s'agit ce mois-ci de saisir le troisième programme et de le sauvegarder sous le nom "ROBBY 2".

Afin que vous n'avez aucun problème, nous vous rappelons les procédures de chargement et de lancement du programme :

Chargement

- Tapez le 1^{er} programme, sauvegarder-le sous le nom "ROB-DATAS".
- Faites un RUN. Ce 1^{er} programme crée un fichier binaire appelé "DATAS.BIN".
- Faites un CTRL-SHIFT-ESC (réinitialisation du CPC) ou éteignez et rallumez l'ordinateur.
- Tapez le 2^e programme, sauvegarder-le sous le nom "ROBBY1".
- Tapez le 3^e programme et sauvegarder-le sous le nom "ROBBY2".

Lancement

Pour jouer : RUN "ROBBY1".

Robby

3

```

10 REM ----- >MH
20 REM 3eme PROGRAMME >QQ
30 REM ----- >MK
40 REM INITIALISATION >TG
50 REM ----- >MM
60 MODE 1:CLS:INK 0,0:PAPER 0:BORDE >FL
R 0
70 C1=14:C2=15:C3=25:POKE 38939,2 >AV
80 XC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(11)+" "+CH >RP
R$(10):YC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+"
90 DIM LX(10,3),K%(10,3),T%(10,3),M >RC
%(10,3),OBJ$(12)
100 FOR L=1 TO 9:S(L)=15000-L*1400: >FJ
N$(L)="ROBBY.....":NEXT L
110 ENV 1,3,2,4,2,-3,2 >NP
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4 >QF
130 ENV 3,2,10,2 >WF
140 ENV 4,3,-7,2 >XB
150 ENV 5,1,15,2,5,-3,4 >PX
160 ENV 6,1,14,1,4,-2,2,4,-1,4 >VN
170 ENV 7,7,2,1,3,-3,5 >NH
180 ENV 8,1,12,1,1,0,1,1,0,1,12,-1, >AT
8
190 ENT-1,2,10,2,3,-5,4 >QP
200 ENT-2,80,1,1,20,2,1 >QH
210 ENT 3,1,-100,1,5,25,3 >RB
220 ENT-4,1,-75,1,4,25,3 >QB
230 ENT-5,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3, >FE
1,-1,3
240 ENT 6,15,-15,4 >LE
250 AD=38385:FOR A=0 TO 9:RB$(A)=CH >LD
R$(PEEK(AD))+CHR$(PEEK(AD+1))+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(PEEK(AD+2)
)+CHR$(PEEK(AD+3)):AD=AD+4:NEXT A
260 V=145:FOR A=1 TO 8:ROB$(A)=CHR$ >ED
(V)+CHR$(V+1)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(V+2)+CHR$(V+3):V=V+4:NEXT
A:ROB$(9)=ROB$(1)
270 RESTORE 5780:FOR X=1 TO 12:READ >JG
A,B,C:OBJ$(X)=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR
$(15)+CHR$(1)+CHR$(A)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(2)+CHR$(B)+CHR$(8)+CHR$(15
)+CHR$(3)+CHR$(C)+CHR$(22)+CHR$(0):
NEXT X
280 CD=38424:CM=38500:GOSUB 3650:GO >RW

```

PROGRAMMES

```

SUB 3710:PEN 3
290 LOCATE 5,6:PRINT STRING$(32,207 >EU
)
300 LOCATE 5,20:PRINT STRING$(32,20 >EX
7)
310 FOR A=7 TO 19 >CD
320 LOCATE 4,A:PRINT CHR$(207) >YC
330 LOCATE 37,A:PRINT CHR$(207) >ZL
340 NEXT A >MH
350 LOCATE 4,6:PRINT CHR$(217) >YV
360 LOCATE 37,6:PRINT CHR$(218) >ZE
370 LOCATE 4,20:PRINT CHR$(219) >YE
380 LOCATE 37,20:PRINT CHR$(220) >ZF
390 PEN 1 >AF
400 POKE 38525,9:POKE 38526,7:CALL >FE
38527
410 POKE 38525,9:POKE 38526,33:CALL >GR
38527
420 PEN 2:LOCATE 18,9:PRINT"ROBBY" >DC
430 PEN 3:LOCATE 18,10:PRINT"-----" >CZ

440 RESTORE 620 >DG
450 FOR A=12 TO 17 >LG
460 LOCATE 7,A:PEN 3:PRINT"-( )-" >AB
470 LOCATE 9,A:PEN 1:PRINT USING"#" >HA
;A-11
480 READ N$ >QH
490 LOCATE 14,A:PEN 2:PRINT N$ >YP
500 NEXT A >MF
510 GOSUB 3670:RESTORE 5490:PEN 1 >AR
520 ON PEEK(38939)GOTO 5250,5270 >ZR
530 GOSUB 5310 >PJ
540 IF INKEY(64)=0 THEN GOSUB 610:G >JV
OTD 630
550 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 610:G >KT
OTD 4730
560 IF INKEY(57)=0 THEN GOSUB 610:G >KW
OTD 2490
570 IF INKEY(56)=0 THEN GOSUB 610:G >KC
OTD 4980
580 IF INKEY(49)=0 THEN 5240 >VV
590 IF INKEY(48)=0 THEN 5260 >VX
600 GOTO 530 >ZA
610 NT=1:FOR A=1 TO 10:GOSUB 5410:F >QL
OR b=1 TO 100:NEXT b:NEXT A:RETURN
620 DATA JOUER,DEMONSTRATION,VOIR M >AH
EILLEURS SCORES,CHANGER COULEURS,JO
YSTICK,CLAVIER
630 GOSUB 3710:GOSUB 2690:GOSUB 314 >PD
0:GOSUB 3340
640 REM ----- >UE
650 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR >YA
660 REM ----- >UG
670 GOTO 3820 >GD
680 FOR J=1 TO K >YJ
690 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*2 >UH
:POKE 38586,X*2
700 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 >VN

710 ON PEEK(38939)GOTO 730,800 >XD
720 REM --- JOYSTICK --- >RH
730 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 3920: >VL
ON TE GOTO 740,860
740 IF INKEY(75)=0 THEN 1180 >VQ
750 IF INKEY(74)=0 THEN 1200 >VH
760 IF INKEY(73)=0 THEN 1220 >VK
770 IF INKEY(72)=0 THEN 1240 >VM
780 GOTO 890 >AJ
790 REM --- CLAVIER --- >QJ
800 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 3920: >VE
ON TE GOTO 810,860
810 IF INKEY(63)=0 THEN 1180 >VK
820 IF INKEY(71)=0 THEN 1200 >VC
830 IF INKEY(46)=0 THEN 1220 >VH
840 IF INKEY(45)=0 THEN 1240 >VK
850 GOTO 890 >AG
860 ON PEEK(PO)GOTO 870,880,1740,14 >UG
50,1310,870,4360
870 CALL 38587:CALL 38527 >TP
880 IF TA<>X*Y THEN SOUND 2,1500,1, >HN
13,,31
890 POKE PO,6 >LK
900 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160 >WK
910 REM ----- >TH
920 REM DEPLACEMENT MONSTRES >YC
930 REM ----- >TK
940 IF TM=K THEN 690 >NG
950 IF MO(J)=0 THEN GOSUB 4680 >XM
960 P=W(J)*10+Z(J)+39989:POKE P,1:P >RG
OKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W(J)*2
970 IF ABS(Z(J)-Y)-ABS(W(J)-X)>0 TH >JC
EN 1060
980 A=(W(J)>X)*2+1 >MM
990 ON PEEK(P+A*10)GOTO 1000,1010,1 >AC
010,1010,1010,1290,4240
1000 W(J)=W(J)+A:P=P+A*10:GOTO 1130 >CM
1010 IF Z(J)=Y THEN A=INT(RND*2)*2- >NZ
1:GOTO 1070
1020 A=(Z(J)>Y)*2+1 >MY
1030 IF PEEK(P+A)=7 THEN 4250 >WA
1040 IF PEEK(P+A)=1 THEN Z(J)=Z(J)+ >KG
A:P=P+A
1050 GOTO 1130 >LJ
1060 A=(Z(J)>Y)*2+1 >MC
1070 ON PEEK(P+A)GOTO 1080,1090,109 >YW
0,1090,1090,1300,4250
1080 Z(J)=Z(J)+A:P=P+A:GOTO 1130 >AL
1090 IF W(J)=X THEN A=INT(RND*2)*2- >MW
1:GOTO 990
1100 A=(W(J)>X)*2+1 >MT
1110 IF PEEK(P+A*10)=7 THEN 4240 >YB
1120 IF PEEK(P+A*10)=1 THEN W(J)=W( >QY
J)+A:P=P+A*10
1130 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W >TL
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557:POKE P,
5

1140 IF DE=1 THEN 4780 >PM
1150 NEXT J >VD
1160 GOTO 680 >FH
1170 REM ----- >CZ
----
1180 IF PEEK(PO+10)=2 THEN 890 >WE
1190 X=X+1:PO=PO+10:POKE 38526,X*2: >DZ
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1200 IF PEEK(PO-10)=2 THEN 890 >WZ
1210 X=X-1:PO=PO-10:POKE 38526,X*2: >DW
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1220 IF PEEK(PO+1)=2 THEN 890 >WR
1230 Y=Y+1:PO=PO+1:POKE 38526,X*2:P >CT
OKE 38525,Y*2:GOTO 860
1240 IF PEEK(PO-1)=2 THEN 890 >WW
1250 Y=Y-1:PO=PO-1:POKE 38526,X*2:P >CZ
OKE 38525,Y*2:GOTO 860
1260 REM ----- >UG
1270 REM ATTRAPE >LN
1280 REM ----- >UJ
1290 W(J)=W(J)+A:GOTO 1310 >UD
1300 Z(J)=Z(J)+A >GG
1310 CALL 38587 >TH
1320 SPEED INK 2,2:INK 2,3,24 >VB
1330 SOUND 5,600,210,11,0,4 >UZ
1340 PEN 1 >FH
1350 FOR A=1 TO 4:FOR I=2 TO 9:PRIN >NN
T CHR$(31)+CHR$(X*2)+CHR$(Y*2)+ROB$(
(I):FOR B=1 TO 30:NEXT B:NEXT I,A
1360 INK 2,C2:FOR A=1 TO 200:NEXT A >ZP
:POKE 38555,Y*2:POKE 38556,X*2:CALL
38557
1370 V=V-1:GOSUB 3560 >PV
1380 FOR A=1 TO 500:NEXT A >TB
1390 GOSUB 4570 >YB
1400 IF V=-1 THEN 1930 >NG
1410 GOSUB 3360:GOTO 670 >RJ
1420 REM ----- >PW
1430 REM PASSAGE SECRET >TX
1440 REM ----- >PY
1450 CALL 38587 >UC
1460 FOR I=82 TO 86 >LA
1470 SOUND 1,ABS(I-120),12,6 >VN
1480 SOUND 2,ABS(I-60),8,8 >UW
1490 FOR II=1 TO 5:NEXT II >UQ
1500 NEXT I >VB
1510 IF T=7 THEN 4540 >NT
1520 Q=INT(2*RND+1) >NK
1530 IF DE=1 AND T=6 THEN FOR A=1 T >XH
D 1500:NEXT A:GOTO 280
1540 IF DE=1 THEN 1600 >PD
1550 ON Q GOTO 1560,1600 >QU
1560 IF X=1 THEN XX=13:YY=9 >VG
1570 IF X=13 THEN XX=15:YY=2 >WC
1580 IF X=15 THEN XX=2:YY=3 >VD
1590 GOTO 1630 >NC
1600 IF X=1 THEN XX=15:YY=2 >VW
1610 IF X=13 THEN XX=2:YY=3 >VV

```


PROGRAMMES

```

2730 PEN 1:LOCATE 28,22:PRINT"NVIV:" >KY
:PEN 2:LOCATE 32,22:PRINT"0"
2740 PEN 1:LOCATE 35,22:PRINT"BOM:" >KR
:PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT"3"
2750 FOR A=22 TO 24 >LE
2760 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 16,A:PRIN >WG
T STRING$(10,252)
2770 NEXT A:PAPER 0 >NJ
2780 MOVE 9,70:DRAW 214,70,1:DRAW 2 >BN
14,9:DRAW 9,9:DRAW 9,70
2790 MOVE 233,70:DRAW 406,70:DRAW 4 >FD
06,9:DRAW 233,9:DRAW 233,70
2800 MOVE 423,70:DRAW 518,70:DRAW 5 >HX
18,42:DRAW 423,42:DRAW 423,70
2810 MOVE 537,70:DRAW 630,70:DRAW 6 >HG
30,42:DRAW 537,42:DRAW 537,70
2820 MOVE 423,35:DRAW 630,35:DRAW 6 >FB
30,9:DRAW 423,9:DRAW 423,35
2830 FOR A=1 TO 12 >LB
2840 X=INT(10*RND+1) >PN
2850 Y=INT(3*RND+1) >NC
2860 IF T%(X,Y)=1 THEN 2840 >UU
2870 T%(X,Y)=1 >RC
2880 NEXT A >VF
2890 PX=INT(10*RND+1):PY=INT(3*RND+ >GH
1)
2900 PEN 1:PAPER 0:LOCATE PX+15,PY+ >YD
21:PRINT CHR$(225)
2910 GOSUB 3670:RETURN >RC
2920 REM ----- >UJ
2930 REM DEPLACEMENT SUR PLAN >YQ
2940 REM ----- >UL
2950 PX0=PX:PY0=PY >PB
2960 IF INKEY(71)=0 OR INKEY(74)=0 >BC
THEN PX=PX-1:GOTO 3010
2970 IF INKEY(63)=0 OR INKEY(75)=0 >BD
THEN PX=PX+1:GOTO 3010
2980 IF INKEY(45)=0 OR INKEY(72)=0 >BF
THEN PY=PY-1:GOTO 3010
2990 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(73)=0 >BG
THEN PY=PY+1:GOTO 3010
3000 GOTO 2960 >MH
3010 IF PX=0 OR PX=11 OR PY=0 OR PY >MN
=4 THEN PX=PX0:PY=PY0:GOTO 2960
3020 FOR A=1 TO 200:NEXT A >TQ
3030 PEN 2:IF T%(PX0,PY0)=1 THEN PE >DR
N 3
3040 LOCATE PX0+15,PY0+11:PRINT CHR >JR
$(253)
3050 PEN 1:LOCATE PX+15,PY+11:PRINT >NJ
CHR$(225)
3060 IF K%(PX,PY)=1 THEN SOUND 5,11 >XH
5,20,2,3,2:GOTO 2950
3070 SOUND 5,15,13,10,2,2 >RH
3080 FOR A=1 TO 500:NEXT A >TA
3090 FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT >TF
CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT
A
3100 FOR A=1 TO 500:NEXT A >TT
3110 REM ----- >UA
3120 REM DESSIN DU LABYRINTHE >YE
3130 REM ----- >UC
3140 K%(PX,PY)=1 >LR
3150 L%(PX,PY)=INT(6*RND+1):M%(PX,P >TE
Y)=INT(6*RND+1):NI=INT(6*RND+1)
3160 ON L%(PX,PY)GOSUB 3250,3260,32 >UG
70,3280,3290,3300
3170 POKE 37000,L%(PX,PY):CALL 3700 >CW
1
3180 ADRE=36971+(PEEK(37000)*190) >AR
3190 PAPER 0:FOR A=0 TO 189:POKE 40 >EW
000+A,PEEK(ADRE+A):NEXT A
3200 ADRE=PEEK(37000)*14+38287 >XM
3210 FOR M=1 TO 6:W(M)=PEEK(ADRE):Z >HP
(M)=PEEK(ADRE+1):ADRE=ADRE+2:POKE 3
8923+M*2,W(M):POKE 38924+M*2,Z(M):N
EXT M
3220 X=PEEK(ADRE):Y=PEEK(ADRE+1) >BV
3230 POKE 38937,X:POKE 38938,Y >XF
3240 RETURN >FC
3250 SYMBOL 226,231,195,165,24,24,1 >WM
65,195,231:RETURN
3260 SYMBOL 226,195,231,126,60,60,1 >WG
26,231,195:RETURN
3270 SYMBOL 226,243,243,243,0,207,2 >TY
07,207,0:RETURN
3280 SYMBOL 226,24,36,70,137,145,98 >RU
,36,24:RETURN
3290 SYMBOL 226,36,60,231,66,66,231 >RK
,60,36:RETURN
3300 SYMBOL 226,153,24,60,255,255,6 >TE
0,24,153:RETURN
3310 ----- >UK
3320 AFFICHE MONSTRES+ROBBY >YG
3330 ----- >UM
3340 K=M%(PX,PY) >LZ
3350 FOR J=1 TO K:MO(J)=1:NEXT J >ZU
3360 ADRE=38925 >BB
3370 IF TM=K THEN 3480 >PV
3380 FOR J=1 TO K >EK
3390 IF MO(J)=1 THEN 3410 >RD
3400 GOTO 3460 >MH
3410 A=PEEK(ADRE):B=PEEK(ADRE+1) >BW
3420 IF PEEK(A*10+B+39989)=1 THEN 3 >DL
440
3430 W(J)=INT(RND*17+2):Z(J)=INT(RN >NC
D*B+2):A=W(J):B=Z(J):GOTO 3420
3440 POKE 38556,A*2:POKE 38555,B*2: >DZ
W(J)=A:Z(J)=B:CALL 38557
3450 POKE A*10+B+39989,5 >RA
3460 ADRE=ADRE+2 >LN
3470 NEXT J >WA
3480 X=PEEK(38937):Y=PEEK(38938) >AH
3490 IF PEEK(X*10+Y+39989)=1 THEN 3 >DR
510
3500 X=INT(RND*17+2):Y=INT(RND*B+2) >PX
:GOTO 3490
3510 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2: >TL
CALL 38527:PO=X*10+Y+39989:RETURN
3520 REM ----- >XM
3530 REM AFFICHAGE SCORES,VIES... >CQ
3540 REM ----- >XP
3550 PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT USING >UE
"#:GA:RETURN
3560 LOCATE 8,22:PRINT " ":LOCA >JH
TE 8,22
3570 FOR G=1 TO V >FJ
3580 PE=1:IF G/2=INT(G/2)THEN PE=2 >BZ
3590 PEN PE:PRINT CHR$(225);:NEXT G >MP
:RETURN
3600 IF S/10000=INT(S/10000)AND V<> >RF
6 THEN V=V+1:BDOR C1:FOR A=1 TO 4
0:NEXT A:SOUND 2,30,50,0,4,4:BDOR
C0:GOSUB 3560
3610 RETURN >FD
3620 LOCATE 8,23:PEN 2:PRINT USING" >LH
##,###";S
3630 IF S<S(1)THEN RETURN ELSE LOCA >EA
TE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S
:RETURN
3640 LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING" >ZW
##,###";S(1):RETURN
3650 CLS >AD
3660 INK 0,C0:INK 1,C0:INK 2,C0:INK >PY
3,C0:RETURN
3670 INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3:RET >FK
URN
3680 REM ----- >AE
-
3690 REM REMISE A ZERO DES VARIABLE >EG
S
3700 REM ----- >ZF
-
3710 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 3:T%( >EP
X,Y)=0:K%(X,Y)=0:NEXT Y,X
3720 DE=0:TM=0:C6=0:AG=0:T=0:S=0:DB >FF
=0
3730 RETURN >FG
3740 REM ----- >NA
3750 REM BLOQUE >HH
3760 REM ----- >NC
3770 SOUND 1,3400,50,15,0,0,19 >WZ
3780 POKE 38585,Y*2:POKE 38586,X*2: >MH
CALL 38587
3790 POKE X*10+Y+39989,1 >RD
3800 GOTO 1370 >MK
3810 REM ----- >YR
3820 ON PEEK(38939)GOTO 3830,3860 >AE
3830 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(73)=0 >PZ
OR INKEY(74)=0 OR INKEY(75)=0 OR IN
KEY(76)=0 THEN 680
3840 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 >WT
3850 GOTO 3830 >NH
3860 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(71)=0 >PU

```

PROGRAMMES

```

DR INKEY(63)=0 OR INKEY(45)=0 OR IN
KEY(46)=0 THEN 600
3870 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 >WW
3880 GOTO 3860 >FD
3890 REM ----- >MF
3900 REM LACHER BOMBE >QY
3910 REM ----- >MY
3920 IF AG=1 OR GA=0 THEN 3990 >VB
3930 ON PEEK(38939)GOTO 4010,3950 >ZF
3940 REM --- CLAVIER --- >QH
3950 IF INKEY(63)=0 THEN GX=X+1:GY= >PL
Y:GOTO 4060
3960 IF INKEY(71)=0 THEN GX=X-1:GY= >PN
Y:GOTO 4060
3970 IF INKEY(46)=0 THEN GY=Y+1:GX= >PP
X:GOTO 4060
3980 IF INKEY(45)=0 THEN GY=Y-1:GX= >PR
X:GOTO 4060
3990 TE=1:RETURN >MZ
4000 REM --- JOYSTICK --- >RC
4010 IF INKEY(75)=0 THEN GX=X+1:GY= >FB
Y:GOTO 4060
4020 IF INKEY(74)=0 THEN GX=X-1:GY= >FD
Y:GOTO 4060
4030 IF INKEY(73)=0 THEN GY=Y+1:GX= >PB
X:GOTO 4060
4040 IF INKEY(72)=0 THEN GY=Y-1:GX= >PD
X:GOTO 4060
4050 TE=1:RETURN >ML
4060 IF PEEK(GX*10+GY+39989)=1 THEN >FG
4080
4070 TE=1:RETURN >MN
4080 SOUND 3,30,0,0,7,1 >QE
4090 GA=GA-1:GOSUB 3550:AG=1 >WW
4100 POKE GX*10+GY+39989,7 >UM
4110 POKE 38705,GY*2:POKE 38706,GX* >PK
2:CALL 38707
4120 CG=12:TE=2:RETURN >TF
4130 REM ----- >ZD
-
4140 REM TRANSFORMATION BOMBE EN MU >FY
R
4150 REM ----- >ZF
-
4160 FOR I=15 TO 1 STEP-3 >RK
4170 SOUND 5,400,20,I,,31 >TZ
4180 NEXT I >VJ
4190 POKE 38613,GY*2:POKE 38614,GX* >PM
2:CALL 38615
4200 PAPER 0:POKE GX*10+GY+39989,2: >XP
AG=0:CG=0:GOTO 940
4210 REM ----- >VA
4220 REM MONSTRE PRIS AU PIEGE >YF
4230 REM ----- >VC
4240 W(J)=W(J)+A:GOTO 4260 >UJ
4250 Z(J)=Z(J)+A >HD
4260 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W >FY
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557
4270 FOR I=1 TO 200 >LG
4280 SOUND 129,0 >EH
4290 NEXT I >WA
4300 POKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W >TJ
(J)*2:CALL 38587:POKE W(J)*10+Z(J)+
39989,1:AG=0:CG=0
4310 FOR A=1 TO 9:S=S+50:GOSUB 3600 >WA
:GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3:NEX
T A
4320 TM=TM+1:MD(J)=0:GOTO 1140 >YM
4330 REM ----- >NJ
4340 REM REPREND BOMBE >RR
4350 REM ----- >NL
4360 SOUND 1,225,20,12,,6 >RM
4370 GA=GA+1:AG=0:CG=0 >QV
4380 GOSUB 3550:GOTO 870 >RX
4390 REM ----- >WJ
4400 REM DEUXIEME PARTIE DU JEU >ZC
4410 REM ----- >WB
4420 FOR B=2 TO 9 >CA
4430 FOR A=2 TO 18 >LG
4440 IF PEEK(A*10+B+39989)=2 THEN 4 >DR
530
4450 NEXT A >VA
4460 NEXT B >VC
4470 TX=INT(RND*18)+1:TY=INT(RND*9) >GC
+1
4480 IF PEEK(TX*10+TY+39989)<>1 THE >HL
N 4470
4490 POKE 38735,TY*2:POKE 38736,TX* >PK
2:CALL 38737
4500 SOUND 1,100,20,10,3,6 >TX
4510 POKE TX*10+TY+39989,3 >UR
4520 RETURN >FE
4530 SOUND 5,400,2,15,8,,31:POKE 38 >GM
585,B*2:POKE 38586,A*2:CALL 38587:P
OKE A*10+B+39989,1:GOTO 4450
4540 FOR A=250 TO 10 STEP-10:SOUND >ZK
5,A,A*0.1,10,,4:NEXT A
4550 FOR A=1 TO 20:LOCATE 1,25:PRIN >EL
T CHR$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT
A:FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT C
HR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
4560 TM=0:T=0:AG=0:CG=0:GOSUB 2950: >ZT
GOSUB 3340:GOTO 670
4570 FOR J=1 TO K >FB
4580 IF TM=K THEN J=K:GOTO 4650 >YW
4590 IF MD(J)=1 THEN 4610 >RK
4600 GOTO 4650 >NC
4610 POKE 38586,W(J)*2:POKE 38585,Z >UR
(J)*2:CALL 38587
4620 SOUND 1,200,10,15,2,2,31 >VF
4630 FOR A=1 TO 80:NEXT A >RK
4640 POKE W(J)*10+Z(J)+39989,1 >XW
4650 NEXT J >WB
4660 RETURN >FK
4670 REM ----- >MF
4680 IF J=K THEN J=0 >NU
4690 J=J+1:IF MD(J)=1 THEN RETURN >BL
4700 IF J>=K THEN J=1 >NA
4710 IF MD(J)=0 THEN 4690 >RL
4720 RETURN >FG
4730 REM ----- >NN
4740 REM DEMONSTRATION >TE
4750 REM ----- >NQ
4760 T=0:DE=1:CLS:DR=38836 >VF
4770 GOSUB 2690:LX(PX,PY)=1:M%(PX,P >TR
Y)=3:GOSUB 3160:GOSUB 3340:K=4:J=0:
PO=X*10+Y+39989
4780 J=J+1:IF J=K THEN J=1 >UB
4790 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y* >VH
2:POKE 38586,X*2
4800 DR=DR+1:R=PEEK(DR):IF R=0 THEN >RH
GX=X-1:GY=Y:GOSUB 4080:GOTO 4820
4810 ON R GOSUB 4910,4920,4930,4940 >AN
4820 ON PEEK(PO)GOTO 4830,4890,1740 >YT
,1450,1130,4830,4830
4830 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2: >ZK
CALL 38587:CALL 38527
4840 IF TA<>X*Y THEN SOUND 1,1500,1 >JA
,14,,15
4850 POKE PO,6 >TK
4860 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160 >WA
4870 IF TM=3 THEN FOR A=1 TO 10:NEX >ND
T A:GOTO 4790
4880 GOTO 940 >GJ
4890 ON R GOSUB 4940,4930,4920,4910 >AX
4900 GOTO 4850 >NH
4910 Y=Y+1:PO=PO+1:RETURN >WB
4920 X=X-1:PO=PO-10:RETURN >XB
4930 X=X+1:PO=PO+10:RETURN >WG
4940 Y=Y-1:PO=PO-1:RETURN >WJ
4950 REM ----- >QA
4960 REM CHANGER COULEURS >VU
4970 REM ----- >QC
4980 CLS:GOSUB 3660 >NN
4990 X=2 >YE
5000 POKE 38675,6:POKE 38676,4:CALL >GC
38677
5010 POKE 38613,9:POKE 38614,4:CALL >QD
38615:PAPER 0
5020 POKE 38645,12:POKE 38646,4:CAL >HD
L 38647
5030 POKE 38525,15:POKE 38526,4:CAL >HY
L 38527
5040 POKE 38705,18:POKE 38706,4:CAL >HC
L 38707
5050 POKE 38555,21:POKE 38556,4:CAL >HG
L 38557
5060 FOR A=1 TO 4 >BE
5070 LOCATE 16,A*2+7:PEN 3:PRINT"- >DW
-"
5080 LOCATE 17,A*2+7:PEN 1:PRINT US >NJ
ING"#";A-1

```

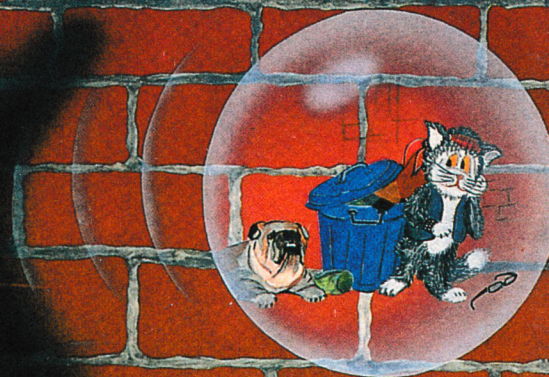
PROGRAMMES

```

5090 LOCATE 21,A*2+7:PEN 2:PRINT"CH >ZW ,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,
ANGER COULEUR";A-1 4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1
5100 NEXT A >UD ,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
5110 LOCATE 16,17:PEN 3:PRINT"- -" >BE 0
5120 LOCATE 17,17:PEN 1:PRINT"Q" >AW 5460 DATA 3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3 >FM
5130 LOCATE 21,17:PEN 2:PRINT"QUITT >HG ,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,
ER" 4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1
5140 IF INKEY(32)=0 THEN C0=C0+1:GO >EJ ,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
SUB 5200:IF C0=27 THEN C0=0 0
5150 IF INKEY(64)=0 THEN C1=C1+1:GO >EV 5470 DATA 1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,1 >FY
SUB 5200:IF C1=27 THEN C1=0 ,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,2,1,
5160 IF INKEY(65)=0 THEN C2=C2+1:GO >EB 4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
SUB 5200:IF C2=27 THEN C2=0 ,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
5170 IF INKEY(57)=0 THEN C3=C3+1:GO >EH 0
SUB 5200:IF C3=27 THEN C3=0 5480 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2 >FX
5180 IF INKEY(67)=0 THEN FOR A=1 TO >XH ,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,
500:NEXT A:GOTO 280 4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
5190 INK 0,C0:BORDER C0:INK 1,C1:IN >DZ ,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,0,
K 2,C2:INK 3,C3:GOTO 5140 0
5200 FOR A=1 TO 200:NEXT A:RETURN >AV 5490 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2 >FY
5210 REM ----- >TG ,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,
5220 REM JOYSTICK OU CLAVIER >XW 4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
5230 REM ----- >TJ ,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
5240 IF PEEK(38939)=1 THEN 530 >WQ 0
5250 POKE 38939,1:CALL 38769:GOTO 5 >DV 5500 DATA 2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2 >FQ
30 ,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,
5260 IF PEEK(38939)=2 THEN 530 >WU 4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2
5270 POKE 38939,2:CALL 38803:GOTO 5 >DL ,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,0,
30 0
5280 REM ----- >MD 5510 CM=CM+1:IF CM=38525 THEN 5540 >AV
5290 REM ROBBY DANSE >PT 5520 ON PEEK(CM)GOSUB 5680,5690,570 >ZV
5300 REM ----- >MW 0,5710,5720,5730,5740
5310 READ NA,NT:IF NA+NT=0 THEN 551 >CC >ND
0 >ND
5320 ON NA GOSUB 5380,5410,5420,543 >BQ >DE
0 >CG
5330 AFTER 3 GOSUB 5350 >QV 5570 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5410 EL >PY
5340 RETURN >FF SE GOSUB 5390
5350 CD=CD+1:IF CD=38500 THEN CD=38 >EH 5580 PRINT CHR$(31)+CHR$(5+B)+CHR$( >UY
425 9)+XC1$+ROB$(B)
5360 PRINT CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(9) >BF 5590 PRINT CHR$(31)+CHR$(34-B)+CHR$( >YE
+RB$(PEEK(CD)):PRINT CHR$(31)+CHR$( (9)+ROB$(10-B)+YC1$
33)+CHR$(9)+RB$(PEEK(CD)) >UK
5370 RETURN >FJ 5600 NEXT B
5380 SOUND 2,900,6*NT,0,5,3,31:RETU >FD 5610 FOR B=8 TO 1 STEP-1 >QL
RN >PL
5390 SOUND 2,440,6*NT,0,5,4,20:RETU >FC 5620 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5420 EL >PL
RN SE GOSUB 5400
5400 SOUND 2,340,6*NT,0,5,4,8:RETUR >EQ 5630 PRINT CHR$(31)+CHR$(6+B)+CHR$( >UW
N 9)+ROB$(B)+YC1$
5410 SOUND 2,7,6*NT,0,8,5,1:RETURN >CZ 5640 PRINT CHR$(31)+CHR$(33-B)+CHR$( >YY
5420 SOUND 2,95,6*NT,0,5,0,10:RETUR >EN (9)+XC1$+ROB$(10-B)
N >VE
5430 SOUND 2,0,6*NT,0,0:RETURN >ZN 5650 NEXT B
5440 DATA 1,2,4,2,2,2,1,2,3,2,4,2,1 >XP 5660 NEXT Q >XA
,2,4,2,2,2,4,2,2,2,4,2,3,2,4,2,2,2, >UL
4,2,0,0 5670 CM=38500:CD=38425:GOTO 5520 >ZM
5450 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3 >FC 5680 RESTORE 5440:RETURN >UR
5730 RESTORE 5490:RETURN >UT 5690 RESTORE 5450:RETURN >UU
5740 RESTORE 5500:RETURN >UK 5700 RESTORE 5460:RETURN >UL
5750 REM ----- >MF 5710 RESTORE 5470:RETURN >UN
5760 REM DATA OBJETS >PM 5720 RESTORE 5480:RETURN >UQ
5770 REM ----- >MH 6100 GOTO 6100 >MB
5780 DATA 198,199,200,201,202,203,1 >LB
79,180,181,187,188,189,177,178,128,
179,180,181,184,185,186,182,183,128
,179,180,181,177,178,128,182,183,12
8,179,180,181
5790 POKE 38585,TY*2:POKE 38586,TX* >FZ
2:CALL 38587
5800 SOUND 5,15,12,10,3,1 >RK
5810 LOCATE TX*2,TY*2:PRINT CHR$(25 >FC
4)
5820 FOR A=1 TO 150:NEXT A >TF
5830 IF TX(PX,PY)=1 THEN OB=OB+1:PR >WG
INT CHR$(31)+CHR$(TX*2+1)+CHR$(TY*2
-1)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0):GOSUB
5920 ELSE PRINT CHR$(31)+CHR$(TX*2
+1)+CHR$(TY*2-1)+CHR$(254)
5840 NB=2:IF TX(PX,PY)=1 THEN NB=1 >BQ
5850 FOR A=1 TO NB >LF
5860 IF GA=9 THEN A=NB:GOTO 5880 >ZY
5870 GA=GA+1:GOSUB 3550:SOUND 5,70, >KJ
4,12,1,3
5880 NEXT A >VJ
5890 IF OB=12 THEN 6040 >PF
5900 FOR A=1 TO 150:NEXT A >TE
5910 RETURN >FJ
5920 FOR II=1 TO 3 >LN
5930 FOR I=350 TO 390 STEP 10 >UF
5940 SOUND 5,450-I,7,0,4 >RW
5950 SOUND 2,46-I/10,7,0,4 >TW
5960 NEXT I >WF
5970 NEXT II >FB
5980 PRINT CHR$(31)+CHR$(27+OB)+CHR >NN
$(24)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0)
5990 FOR A=1 TO 15 >LQ
6000 S=5+50:GOSUB 3600:GOSUB 3620 >AX
6010 SOUND 5,70,4,12,1,3 >RD
6020 NEXT A >UF
6030 RETURN >FC
6040 FOR A=1 TO 5:LOCATE 1,1:PRINT >BG
CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
:FOR A=1 TO 3:LOCATE 1,25:PRINT CHR
$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
6050 FOR I=1 TO 10:FOR J=500 TO 1 S >JY
TEP-10:SOUND 3,J,1,15:NEXT J,I
6060 FOR A=1 TO 100:LOCATE 1,1:PRIN >AE
T CHR$(11):SOUND 5,400,3,15,,,31:LO
CATE 1,25:PRINT CHR$(10):SOUND 5,40
0,3,15,,,31:NEXT A
6070 CLS:FOR A=1 TO 1000:NEXT A >YE
6080 INK 1,6,9:PEN 1 >MZ
6090 LOCATE 1,13:PRINT"BRAVO VOUS A >TX
VEZ RETROUVE TOUS LES OBJETS"
6100 GOTO 6100 >MB

```

BAD CAT



Nous sommes en 1984 et Los Angeles se prépare pour les Jeux Olympiques d'Été. Les dignitaires et personnalités mettent au point leurs discours et se préparent à faire face aux grandes foules auxquelles tout le monde s'attend. Mais c'est compter sans les chats de gouttières de la ville – que tout le monde méprise. Ces chats maudits sont bien connus pour leur habilité à organiser leurs propres jeux compétitifs. Bad Cat justifiera-t-il sa réputation?

CBM 64/128 – Cassette et Disque AMIGA – Disque
 AMSTRAD – Cassette et Disque ATARI ST – Disque

LE LOGICIEL DE
 DEMAIN
 AUJOURD'HUI.

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

Rainbow

 Arts

LA MARQUE JAUNE

Aventure/Arcade

Aujourd'hui, mardi, 16 h, nous retrouvons comme d'habitude Francis Blake et Philip Mortimer en train de converser au coin du feu au célèbre club Centaur ; ces deux noms ne vous disent rien ? Alors, laissez-moi vous présenter ces deux personnages : Blake, c'est le blond à la moustache ; il est spécialiste du contre-espionnage dans un bureau de l'intelligence service et il possède une des qualités primordiales pour exercer ce métier : il est toujours maître de lui... Bien évidemment, le barbu aux cheveux roux, c'est Mortimer ! Ayant un tempérament que l'on peut qualifier de fort, il a une qualification de physicien et un petit défaut : seul le whisky peut calmer une contrariété...

Maintenant que les présentations sont faites nous pouvons suivre leur échange de souvenirs sur leur ennemi commun : Septimus, physicien "malheureusement" génial qui est l'inventeur, entre autres, du télécéphaloscope qui permet de diriger à distance tout cerveau... Je me souviens très bien, dit Blake, le premier affrontement avec Septimus s'est passé dans les docks.

Vous imaginez ces grands espaces pleins de matériel et de machines ! Il y a largement de quoi perdre son bonhomme !... Aussi, la tactique était la suivante : déplacer des véhicules, tirer ou manipuler des grues du port afin de bloquer les issues ; c'était évidemment un plan plus facile à élaborer qu'à réaliser... lorsqu'il s'est agi de faire une chasse à l'homme dans Green Park, le problème s'est avéré différent ; en



effet, dans toutes ces allées, en allant un coup à droite, un coup à gauche, le danger était finalement de tourner en rond ou pire !... de devenir le poursuivi au lieu d'être le poursuivant... Profitant d'un intermède entre 2 épisodes,



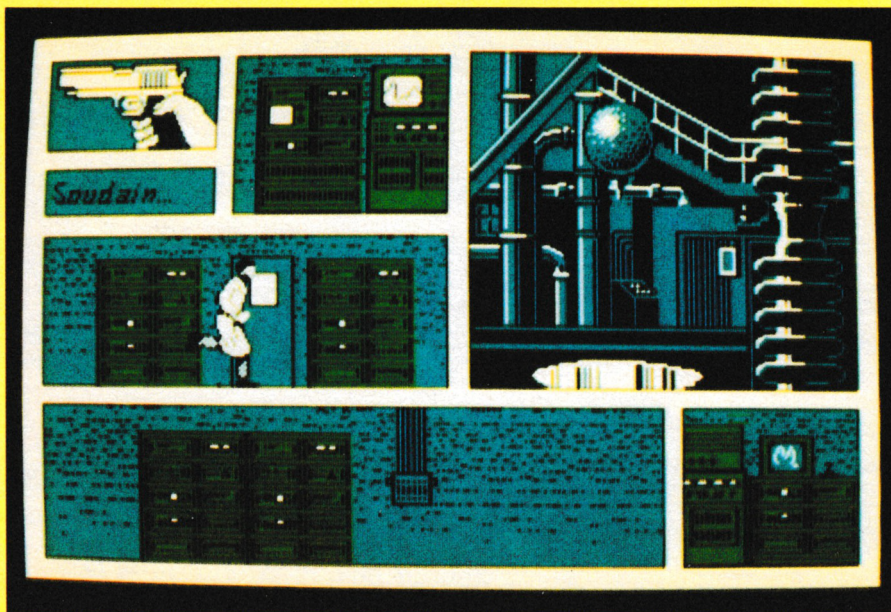
ma lampe...). Je tiens malgré tout à préciser que les égoûts renfermaient des trésors pouvant être utiles à condition de trouver la fichue entrée de ce foutu laboratoire secret de malheur ! Ce fut alors la



Mortimer lance : "c'est vrai que la Marque Jaune est très agile...". Tenez, je me rappelle lorsqu'il avait réussi à entrer dans les égoûts, j'ai eu un mal fou à le rattraper (je dois reconnaître que dès le début j'avais pris du retard, le temps d'allumer

partie la plus délicate car il fallait reprendre le Trésor de la Couronne qui s'était envolé grâce à Septimus (Damné !)... Mais comme aucun piège ne peut avoir raison de mon génie (je l'affirme en toute modestie) je finis par devenir maître des commandes du trop connu télécéphaloscope et pus ainsi mettre Septimus hors d'état de nuire et libérer tous les prisonniers.

Je pus alors m'octroyer le plaisir de siroter un whisky tout en pensant fièrement : "mission accomplie"...



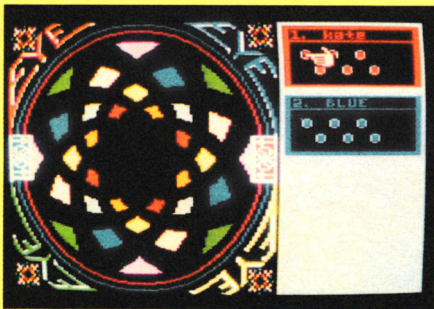
Notre avis :

Cette adaptation de la célèbre B.D. de Jacobs s'intitulant "la marque jaune" est dotée d'un graphisme qui mérite le détour ; de plus, on peut apprécier la subdivision de l'écran montrant le lieu de l'action, l'action par elle-même, avec un scrolling d'écran de bonne qualité, et pour terminer des fenêtres où apparaissent les objets utilisés (revolver, lampe,...). A voir.

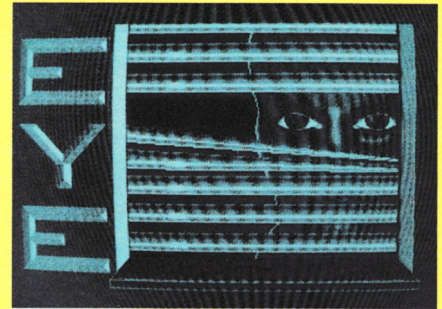
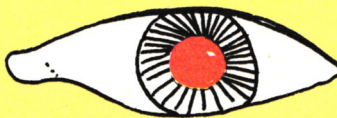
EYE

Stratégie —

Parfaitement simple, simplement parfait, tel est le sous-titre opposé sur le superbe coffret contenant Eye, nouveau jeu de stratégie. On est également rassuré par la mention : "pour joueurs de 7 à 107 ans". Puisque je rentre dans cette catégorie, je vais essayer de décrire le jeu, tâche difficile puisque d'une part la notice est en anglais et que d'autre part le jeu est très visuel. Peut-être certains d'entre vous ont-ils déjà joué avec Eye puisqu'il existe une version "de table" antérieure à celle que l'on trouve sur l'Amstrad.



Le plateau de jeu est formé de deux plateaux ajourés et superposés au-dessus d'un disque coloré. Les plateaux peuvent tourner indépendamment l'un de l'autre et ceci dans le sens normal ou inverse des aiguilles d'une montre. Les disques sont percés de 8 trous en forme d'arcs de cercle ; l'ensemble donne un effet de "tourbillon" puisque les motifs se croisent et laissent apparaître des cases de couleurs. Chacune des 8 couleurs occupe une formation précise pour une position donnée des disques. On distingue 4 figures : le cercle, la spirale longue, la spirale courte et la ligne droite. Chaque couleur occupe 4 cases sur le plateau, et il s'agit, dans la version à deux joueurs, de poser ses pions (d'une couleur particulière) sur les cases correspondantes.



Votre adversaire a lui aussi la même tâche, et c'est bien sûr le plus machiavélique qui l'emportera. En effet, il y a deux possibilités de mouvements soit l'on pose un pion, soit l'on tourne les disques faisant ainsi varier les formes des cases de couleurs.

Notre avis :

Eye semble être effectivement assez simple à jouer mais il demande une certaine période d'apprentissage. Le graphisme est à la hauteur des ambitions du jeu, mais le comportement de l'ordinateur en tant que joueur n'est pas toujours très compréhensible puisqu'il semble très fort tout en faisant parfois des erreurs qui lui coûtent la partie.

BEDLAM

Arcade —

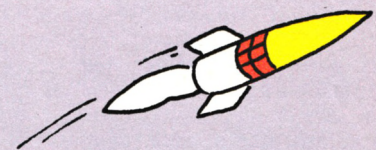
Ma première réaction en chargeant Bedlam a été très simple : ah ! Enfin un jeu qui va plaire à Olivier ! En effet, si je vous retrace l'action et le but de ce logiciel, alors 4 mots me suffiront : tirer dans le tas... Lorsque vous prenez place dans votre petit vaisseau, vous savez simplement que vous allez pénétrer dans un combat de l'espace mais vous êtes loin d'imaginer tout ce qui peut vous arriver... D'emblée vous avez sur vous une vague ondulante rose d'O.T.A.N.I. (Objets Tournoyants Agresifs Non Identifiés). Je vous donne un petit conseil : abattez la vague tout entière et alors non seulement vous obtiendrez un



bonus mais en plus votre vaisseau sera provisoirement entouré d'une enveloppe qui vous protégera de toute agression. Ensuite vous passez au-dessus de bases dont certaines sont absolument à détruire si vous ne voulez pas être la proie de projectiles à tête chercheuse...

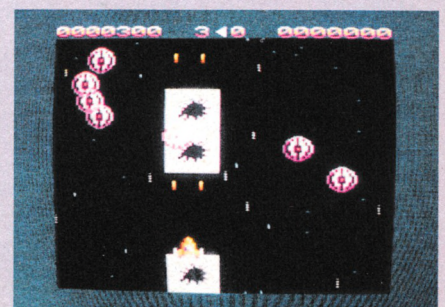
Notre avis :

Bedlam est un logiciel bien dessiné avec un degré de difficulté qui le rend tout à fait jouable ; malgré tout, le vaisseau est un peu lent dans ses déplacements... Par contre, il est une option tout à fait géniale qui vous permet de jouer à 2 en même temps (même principe que Side Arms d'ailleurs). Je peux vous assurer qu'en choisissant cette option, vous vous réservez une bonne partie de plaisir.



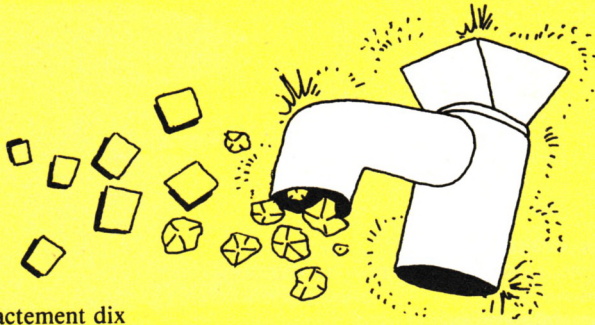
Puis, afin de varier les plaisirs, les vagues d'assauts changent de couleur, de forme, de trajectoire et de vitesse ; si bien que seule l'expérience vous permettra de vous trouver au bon endroit, au bon moment.

Et je peux vous garantir que vous n'êtes pas prêt d'arrêter d'appuyer sur le bouton Feu pour démarrer le jeu car vous n'avez pas moins de 160 écrans différents à parcourir ! Il faut aussi savoir qu'au début vous ne disposez que de 3 vies pour votre vaisseau ce qui n'est pas vraiment énorme...



E.X.I.T.

Aventure —



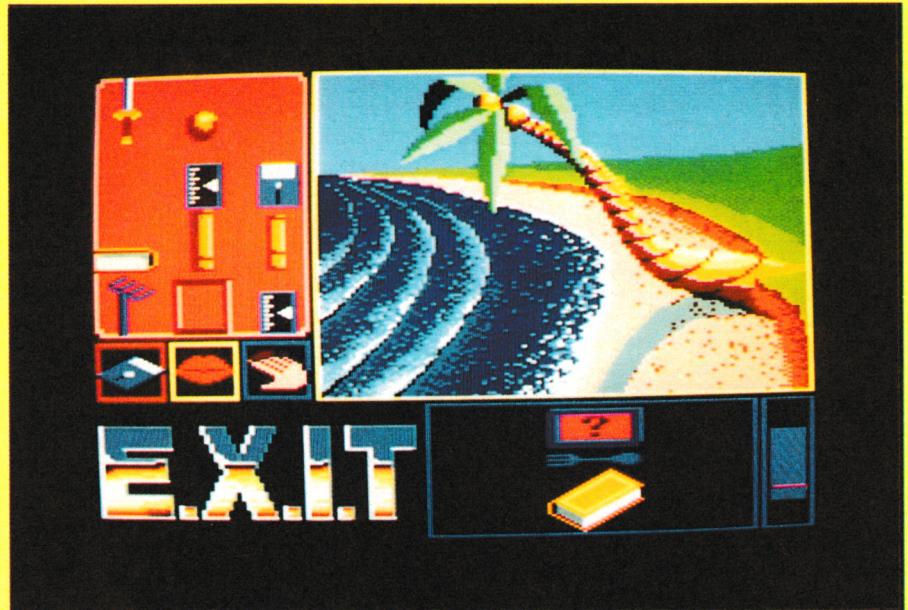
Dans une heure, il y aura exactement dix jours que j'ai quitté ma base pour aller faire cette idiote de foutue de mission de surveillance... Tout ce qu'il y a de plus classique et de plus morne ! Dans ce foutu paysage (si on peut qualifier cela de paysage !), je ne rencontre jamais personne et il ne se passe jamais rien... C'est bien la peine de suivre des séances intensives d'entraînement au combat !...

Comme vous avez pu le constater, je suis d'une humeur exécrationnelle et c'est bien entendu cet instant que mon vaisseau choisit pour devenir totalement muet, inerte, sans réflexe... Je me rends rapidement compte que je me trouve dans une zone d'attraction mais d'attraction de quoi ? A cet endroit, aucune planète n'est signalée sur la carte ! Et pourtant, il en est une qui se profile nettement "à l'horizon" et dont je me rapproche à vitesse grand V. Je n'ai pas d'autre solution que d'atterrir du mieux que je peux sur cette planète qui semble vraiment très étrange...

Je commence par me promener afin de découvrir "l'atmosphère" de cette curieuse planète. Je remarque tout d'abord qu'elle est très colorée et qu'on y rencontre un "relief" varié : plaine, marécage, plage ou caverne (brou ! il fait noir dedans et au dehors la foudre tombe sans cesse). Au fur et à mesure de mes déplacements, je me rends compte que je peux ramasser certains objets ; je ne sais absolument pas comment je pourrai les utiliser mais "ça peut toujours servir". Soudain je me trouve confronté à un phénomène bizarre :

devant moi se dresse une stèle toute dorée sur laquelle trône un robinet doré aussi ; lorsque je veux m'en rapprocher je suis transporté dans une autre dimension face

lière, je remarque que le robinet a disparu mais que j'ai récupéré un objet que je pourrais qualifier d'indice. Ce phénomène se reproduira encore 5 fois...



à un assemblage de carrés jaunes, bleus, blancs et rouges. Et je ne pourrai m'en sortir qu'après avoir détruit tous les carrés bleus et blancs. Me retrouvant alors dans un domaine qui commence à m'être fami-

lière. Je commence à me dire qu'il est temps d'utiliser certains objets. Je ne vous citerai que deux exemples : lorsque je suis devant la caverne noire, je peux utiliser un bâton qui s'enflamme avec la foudre et c'est la vision de l'intérieur de la caverne (horreur !)... Par ailleurs, j'ai trouvé une idée lorsque je suis dans la pièce qui ressemble à celle d'un forgeron ; lorsque je place ce tube sur le soufflet je peux le faire fonctionner et il chasse toute la cendre de la cheminée pour découvrir quoi ?... une clé en or. Et voilà ! Encore un nouveau mystère ! Mais il est dit que je trouverai la solution...

Notre avis :

Voici un logiciel vraiment superbe qui présente un graphisme différent de celui auquel Ubi Soft nous avait habitués ces derniers temps. De plus, E.X.I.T. laisse libre cours à votre imagination et nous ne saurions que vous recommander ce logiciel si vous êtes avide d'un peu d'originalité.



STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT
TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F
BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :
— pour disquettes 3" — pour disquettes 5 1/4
• la boîte 40 DK : 90 F • la boîte 50 DK : 110 F
• la boîte 80 DK : 139 F • la boîte 100 DK : 165 F
• 2 boîtes 80 DK : 250 F • 2 boîtes 100 DK : 300 F

KIT DE NETTOYAGE 5 1/4 : 90 F
HOUSSES : 464 couleur : 109 F
6128 couleur : 109 F
8256 vert : 189 F
PC 1512 : 189 F

DISQUETTES VIERGES

MODELE	QUANTITE			
	10	20	50	100
3"	250 F	470 F	1.099 F	2.149 F
5 1/4	SFDD	80 F	150 F	350 F
	DFDD	90 F	170 F	399 F
	DF Haute D	210 F	399 F	950 F

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50.000 francs



AMSTRAD

AMSTRAD
NOUVEAUTES

ALBUM UBI	169 F	205 F
ALBUM EPIC	119 F	169 F
ANDY CAPP	99 F	155 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CLASH	125 F	175 F
COBRA	125 F	175 F
COMPL. NOEL LORICIELS	99 F	149 F
CRASH GARRET	129 F	165 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
DEFENDER OF THE CROWN	135 F	175 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	145 F	195 F
GABRIELLE	125 F	159 F
HURLEMENTS	99 F	159 F
HIT PACK III	115 F	169 F
IMAGINE ARCADE HITS	99 F	139 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOU	185 F	239 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
(GRAFTON N° 2)	135 F	175 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	125 F	159 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	99 F	145 F
LA GUEHRE DES ÉTOILES	279 F	279 F
LA MARQUE JAUNE	175 F	175 F
LE MAITRE DES AMES	114 F	145 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	99 F	155 F
LE MANGE CAILLOUX	115 F	149 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	95 F	145 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	95 F	145 F
MATCH DAY	189 F	189 F
MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2	149 F	195 F
MALETTE CADEAU FIL N° 1	195 F	245 F
MALETTE CADEAU FIL N° 2	89 F	145 F
MASQUE PLUS	99 F	185 F
MYSTERY ON NILE	125 F	159 F
PACK MAGNIFIANT 7	135 F	195 F
PEUR SUR AMYVILLE	145 F	195 F
PHARAON	145 F	195 F
QUAD	145 F	195 F
RX 220	89 F	139 F
SUPER SPRINT	135 F	175 F
TERMINOR	99 F	149 F
TRANTOR	239 F	239 F
TURLOG LE RÔDEUR	165 F	165 F
V 2		

SELECTION

20 MILLES AVANT JC	115 F	145 F
ADVANCED ART STUDIO	239 F	239 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	289 F	289 F

ARKANOID	79 F	113 F
ASPHALT	125 F	159 F
BARBARIAN	79 F	113 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH III	85 F	129 F
DIEX DE LA MER	129 F	169 F
ENDRO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F	175 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME	265 F	265 F
FLASH	135 F	189 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
GUILDE OF THIEVES	145 F	209 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N° 4 (Loricels)	145 F	179 F
INERTIE	125 F	159 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
LE CREPUS DU NAJA	119 F	155 F
LE NECROMANCIEN	89 F	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS	259 F	259 F
LES PASSAGERS DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSAGERS DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENTURES DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES (compil.)	135 F	185 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
L.B. TOURNAMENT	135 F	175 F
L'OTO SPORTIF	109 F	169 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MANHATTAN LIGHT	125 F	159 F
MARCHE A L'OMBRE (Renaud)	135 F	179 F
MASK	95 F	139 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MISSION	125 F	175 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F	495 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN	139 F	139 F
PLAY-BAC	245 F	245 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE	149 F	189 F
REFLEX ACTION I - (Lumettes)	89 F	139 F
ROAD RUNNER	95 F	139 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPORTS PACK	139 F	195 F
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SRAM 1 ou SRAM 2	79 F	135 F
STAR RAIDERS II	119 F	159 F
STARGLIDER	89 F	139 F
SUPER HITS (Ocean)	89 F	139 F
THAI PAN	165 F	239 F
TRIVIAL POURSUIT	95 F	149 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WONDERBOY	89 F	149 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	125 F	159 F
ZOMBI		

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE 6 ^e	179 F	179 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 1	189 F	189 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 2	179 F	179 F
OBJECTIF FRANCE 4 ^e 3 ^e	179 F	179 F
OBJECTIF MONDE 6 ^e	179 F	179 F
VISA POUR HYDE PARK 6 ^e	195 F	195 F
FRANCAIS CM	149 F	195 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPTABILITE ALIENOR	799 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	499 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

IBM PC ET COMPATIBLES
PC 1512

UTILITAIRES

CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (assembleur-desassembleur)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	435 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE	249 F
LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	249 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CHUCK YEAGER	295 F
DARK CASTLE	315 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOU	285 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F

MACH III	215 F
MARBLE MADNESS	279 F
MASQUE PLUS	249 F
MONTEZUMA REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PAWN	249 F
PROHIBITION	235 F
SAPIENS	215 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
ULTIMA IV	245 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KID	195 F
ASTROW PIT POT	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPFLIFER	295 F
ENDURO RACER	199 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GHOST BUSTER	159 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	249 F
PRO WRESTLING	195 F
QUARTET	195 F
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SUPER TENNIS	159 F
TEDDY BOY	159 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	195 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

PERIPHERIQUES

DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	100 F
PROLONGATEUR JOYSTICK CPC	89 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK-SHOT I	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SWITCH JOY I (tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
TAC I	285 F
VENUS (6 microswitch)	170 F


ET DE NOMBREUX
AUTRES TITRES
DISPONIBLES,
CONTACTEZ-NOUS !

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Taped CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

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					

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 RÈGLEMENT

Chèque Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



GRAND CONCOURS

▶ PERMANENT ◀

La micro c'est super mais, de temps en temps c'est bien aussi de faire autre chose. Nous vous offrons, en collaboration avec "BRETAGNE et VENISE", de vous évader en effectuant un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant la semaine de votre choix des vacances scolaires de l'été 88.

Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ce mois-ci en collaboration avec Loricels et les Editions Robert Laffont qui offrent respectivement des logiciels et des livres. Quant au voyage, il varie en fonction de l'âge du gagnant :

Pour un jeune de moins de 17 ans, un séjour de tennis, golf, voile ou équitation.

Si notre gagnant a plus de 18 ans, un week-end de 3 jours et demi, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (Tunisie).

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Le gagnant (ou sa famille) sera mis en contact avec l'organisme de voyage pour régler toutes les modalités de séjour.

NOTRE GAGNANT

Nous avons décidé de vous faire connaître un peu mieux les gagnants de notre concours permanent. C'est pourquoi nous avons demandé à **Thierry PARASSIN**, vainqueur du concours ayant eu lieu dans le n° 15 d'Amstar de nous faire parvenir son autoportrait accompagné de photos que voici :

Cher Amstar, Je vais essayer de me décrire en quelques lignes : tout d'abord, j'ai eu 18 ans le 7 janvier. Je vais encore au lycée où je prépare un Bac C (je suis en Terminale) et j'essaie, bien que ce soit difficile, de concilier les études et ma passion pour l'infor-

matique. Je me débrouille assez bien avec le BASIC par contre je ne maîtrise aucun autre langage. Je lis Amstar depuis sa création en septembre 86 et je possède presque toute la collection des CPC (N.D.L.R. : c'est bien grand frère !). J'aime bien Amstar car il répond à toutes les



Thierry PARASSIN : "D'habitude, je suis moins sérieux !..."

questions que je peux me poser sur tel ou tel jeu et j'aime bien CPC pour son côté technique. Quant à mes autres activités, je pratique le volley-ball et j'aime bien le foot. Voilà, je pense vous avoir tout dit. Salut...

En attendant de recevoir l'autoportrait de notre gagnante pour le concours paru dans Amstar n° 16, nous vous livrons son prénom et son nom : **Irène ELBAZ** qui habite à Sevran.

LES LOTS

1^{er} : un voyage

Du 2^e au 5^e : 8 logiciels à choisir dans la collection Amstrad CPC de Loricels

Du 6^e au 10^e : 3 logiciels à choisir dans la collection Amstrad CPC de Loricels

Du 11^e au 15^e : 1 logiciel au choix dans la gamme Amstrad CPC de Loricels

Catalogue des logiciels sur Amstrad CPC de Loricels disponible sur simple demande.

Du 16^e au 35^e : le 1^{er} volume de la collection "Bouquins" des œuvres complètes de Victor Hugo (contenant notamment Han d'Islande) éditée par les éditions

Robert Laffont.  **laflfont**

BOUQUINS

1. Quel était le prénom de la fille bien-aimée de Victor Hugo ?

- Adèle
- Léopoldine
- Victorine

2. De quel courant littéraire célèbre Victor Hugo fut-il le chef ?

- Le romantisme
- L'existentialisme
- Le clacissisme

3. Quelle est la date de parution du roman "Han d'Islande" ?

4. Dans quel pays se déroule l'action ?

5. Comment s'appelle le héros (nom et prénom) ?

6. Où se trouve l'ancre de Han d'Islande ?

7. Comment s'appelle la route qui sort de Drontheim ?

8. A combien est mise à prix la tête de Han d'Islande ?

9. Comment s'appelle l'ours de Han d'Islande ?

10. Où a lieu le combat entre les révoltés et le régiment de Munckholm ?

Question subsidiaire :

Sur combien de mois au total, s'est étalé le développement (programmation + graphisme + musique) du logiciel Han d'Islande dans sa version d'origine sur Amstrad CPC ?

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 30 avril 1988.

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____ Ville _____

Code Postal _____ Signature _____

Si je gagne, je voudrais recevoir :

1 _____ 2 _____ 3 _____
4 _____ 5 _____ 6 _____

7 _____ 8 _____
 K7 D7



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

**SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE**

INCROYABLE I

LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATLE SHIPS+BOMB JACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE +IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 165F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 165F
+ARKANOID+GAMEOVE
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 245F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATHL D
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON+AIR WOLF+3DC
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 145F
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMB JACK + AIR WOLF
KONAMIS GREATEST HITS 145F
+GREEN BERET+PING PONG
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER+FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

SPECIAL ANNIVERSAIRE

59 F

ANTIRIAD	ARMY MOVES
AU REVOIR MONTY	COBRA
COSA NOSTRA	COSMIK SHOCK ABS
DONKEY KONG	ELEVATOR ACTION
GALVAN	GUADALCANAL
HEAD OVER HEALS	INVITATION
JAILBREAK	MARIOS BROTHERS
MISSION	MUTANTS
NECROMANCIEN	NEMESIS
SABOTEUR2	SAMOURAI TRILOGY
SCOTT WINDER	SLAP FIGHT
SPY VS SPY 3	TAI PAN
TARZAN	WIZZ BALL



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ANNALES DE ROME	235F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BILLY 2	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
CATCH 23	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLEVER AND SMART	179F
CONFLICT 1	179F
DEATH OR GLORY	145F
EXIT	195F
FIRE TRAP	145F
FLYING SHARK	145F
GABRIEL NF	175F
GUILD OF THIEVES	195F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
JINXTER	195F
LA MASCOTTE	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PLATOON	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WESTERN GAMES	179F
WORLD LEADB TOURNAME	145F

HIT PARADE

720 DEGRES	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUT	245F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEL DE SETE	189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
OPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MASK 1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
PHARAON	179F
RX 220	179F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

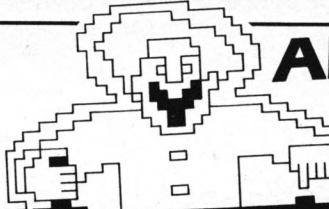
PC 1512

ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES +PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N° 10	
PC HITS	225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUT	275F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT NF	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

LES TRESORS DE US GOLD 119F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR+METROCROSS
 +ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 119F
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 119F
 +ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
 +HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 119F
 +ARKANOID+GAME OVER+MAG
 MAX+LEGEND OF KAGE
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 195F
 +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
 +TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149F
 +BILLY BANLIEUE+MGT+MARACAI
ELITE 6 PACK N°2 95F
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
 +CRAFTON XUNK+ROBBOT
 +EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
 +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
 +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
 +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
 +TOP GUN+SHORT CIRCUIT
 +GALVAN+KNIGHT RIDER
 +STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
 +BREAKTHRU+THE GOONIES
 +AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 139F
 +THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION
 +CAULDRON2+SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
 +GREATGURAYON+3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
 +LEADERBOARD+TAI PAN
 +XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
 +SILENT SERVICE+GREEN BERET
 +CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
 +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD+COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 85F
 +BOMB JACK+AIRWOLF
 +COMMANDO+FRANCK BOXING
 +KONAMIS GREATEST HITS 95F
 +GREEN BERET+PING PONG
 +HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
 +KUNG FU MASTER+RAMBO
 +GHOSTBUSTER+FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129F
 +COSA NOSTRA+ATOMIC
 +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95F
 +EXOLON+ZYNAPS
 +RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOTE 165F
 +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
 +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
 +S° AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE DOR



AMSTRAD CASSETTES

5° Anniversaire MICROMANIA Frais de port GRATUITS
en février ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
 (Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

720 DEGREES	95F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOU	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
BOB MORANE FICTION	245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F

BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER NF	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY NF	175F
NEMESIS NF	89F
PHARAON	129F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER NEST PAS JOUER	95F
TURLOG LE ROUDEUR	245F
ZOMBI	135F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

ALBUM ULTIMATE	HEAD OVER HEALS
AMERICA'S CUP	IT'S A KNOCK OUT
ARMY MOVES	LAST MISSION
AU REVOIR MONTY	LEGEND OF KAGE
BATMAN	MARIOS BROTHER
BRUCE LEE	MISSION
COBRA	MUTANT
DONKEY KONG	NECROMANCIEN
ELEVATOR ACTION	NEMESIS THA WARLOCK
FINAL MATRIX	NEXUS
FLASH	RAID
GALVAN	REVOLUTION
GREEN BERET	SAMOURAI TRILOGY
GUADALCANAL	TENTH FRAME
GUNFIGHT	WIZZBALL
HACKER 2	

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ANNALES DE ROME	179F
BAD CAT	95F
BILLY2	135F
BLOOD VALLEY	95F
CATCH 23	89F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CLEVER AND SMART	135F
CONFLICT 1	135F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HANS D'ISLANDE	129F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	149F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYPE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
THE LAST NINJA NF	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WESTERN GAMES	135F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEADTOURNMENT	95F

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



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

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

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

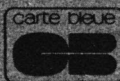
TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



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) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TOS . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI ST

DRILLER

Aventure/Arcade

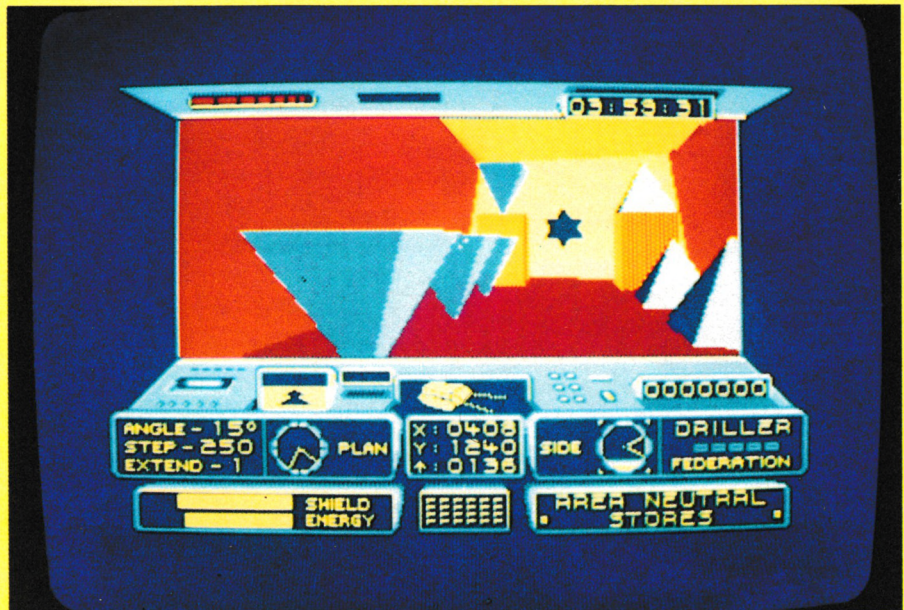


Avez-vous jamais vu une planète qui présente une forme polyédrique à 26 faces ? Bien sûr que non. Seule Mitral, l'une des lunes de la planète Evath présente cette caractéristique assez étrange. En fait cette lune est bien sphérique comme tous les autres planétoïdes et se sont les installations minières qui donnent cet aspect à Mitral. Cette exploitation fonctionnait très bien jusqu'à ce que l'on s'aperçoive que des poches d'un gaz hautement explosif étaient enfouies dans le sol. La quantité était si importante que l'endroit était devenu une véritable bombe. Les anciens occupants évacuèrent donc rapidement ce monde. Mais Mitral restait une zone menace pour une autre planète ; Evath. C'est pour cela que fut envoyé un véhicule chargé de réduire ces poches de gaz en les brûlant. A bord de ce véhicule, on trouve l'homme le plus courageux de la galaxie, c'est-à-dire vous ! Vous savez que 18 zones possèdent du gaz. Les autres émettant des radiations propres à absorber toute énergie de défense.

Vous venez donc d'être largué sur une des premières zone, la plus facile puisque la croix matérialisant la poche de gaz est très vite repérée. Il vous suffira de vous placer à une certaine distance du centre du symbole et de matérialiser alors un "derrick" qui nettoiera le secteur. Le pourcentage de réussite dépend de la position du derrick sur la croix. Voilà une première mission sans problèmes. Seulement, les autres territoires sont truffés de pièges tous plus démoniaques les uns que les autres et

ce n'est pas la vue en 3D qui vous aidera particulièrement. Vos déplacements peuvent s'effectuer dans plusieurs directions : en longueur et en largeur mais également en hauteur (sur quelques mètres). Les incli-

interrupteurs et autres "switchers" et enfin transférer de l'énergie. Votre véhicule fonctionne en effet grâce à des pyramides d'énergie qui, lorsqu'elles sont détruites, augmentent votre protection ou votre ca-



naisons latérales et longitudinales complètent la panoplie. Votre quadruple laser très puissant est utilisé à diverses tâches :

détruire certains objets afin de rendre peut-être visibles certains détails, manipuler les

capacité à vous déplacer. Pour de meilleurs déplacements, utilisez donc le véhicule aérien. Encore faut-il le localiser ! (Il se trouve dans le deuxième hangar, coordonnées : X=3373 ; Y=6368 dans la zone Aquamarine). Mais cet "avion" n'est pas des mieux protégés et ce qui est gagné en maniabilité est perdu en capacité de défense.



Notre avis :

Le "Freescape" c'est le nom de la technique employée pour représenter le paysage en 3 dimensions. Franchement elle n'a rien de vraiment révolutionnaire mais les faces cachées sont bien cachées et l'on peut se laisser attirer par le "réalisme" de la situation. Sinon, le jeu en lui-même devient assez vite intéressant pour qui aime se creuser un peu la cervelle.

Mes seuls regrets : la notice et la nouvelle entièrement en anglais ainsi que le système de mot de passe puisé dans le manuel et qui est exigé à chaque nouveau chargement.



AMSTRAD CONTACT'EURE

BP 937 - 27009 - EVREUX Cedex.

Nouveau
téléphone:
32-31-38.66

COMPILATIONS

TITRES	K7/D7
4 AS	110/158 F
FIGHTER PILOT	
NIGHT GUNNER	
TORNAWAK	
TT RACER	
6 PAK II	94/132 F
ACE	
BATTY	
INTERNATIONAL KARATE	
INTO THE EAGLE'S NEST	
LIGHT FORCE	
SHOCKWAY RIDER	
6 PAK I	83/118 F
1942	
ANTIPIAD	
COMANDO 96	
FIGHTING WARRIOR	
JET SET WILLY II	
SCOOBY DOO	
SPLIT PERSONALITIES	
10 JEUX FANTASTIQUES	124/170 F
AU REVOIR MONTY	
AVENGER	
CONVOY RAIDER	
FINAL MATRIX	
FUTURE KNIGHT	
JACK THE NIPPER I	
KRACK OUT	
SANJAI TRILOGY	
THING BOUNCES BACK	
WEST BANK	
ALBUM EPIC	107/171 F
IMPOSSIBLE MISSION	
SUPER CYCLE	
WINTER GAMES	
WORLD GAMES	
AMSTRAD GOLD HITS II	94/136 F
AVENGER	
BREAKTHRU	
DEBERT FOX	
GOONIES	
KONAMI'S GOLF	
AMSTRAD GOLD HITS I	87/126 F
CHAMPION 8	
BEACH HEAD II	
RAID	
SUPER TEST DEATHLON	
BIG 4 II	99/143 F
DEEP STRIKE	
SABOTEUR II	
SIGMA 7	
THANKTOS	
BIG 4 I	99/144 F
COMBAT LYNX	
CRITICAL MASS	
SABOTEUR	
TURBO ESPRIT	
CHIP I	91/137 F
3D NLM	
BUGGY II	
DEVIL'S CASTLE	
ZAXX	
COMPIL'ACTION	163 F
DUEL 2000	
JAMES BRUCE	
OPERATION MEMO	
COMPUTER HITS VOL 4	100/170 F
ANTIPIAD	
BRIDE OF FRANKENSTEIN	
CITY SLICKER	
DANDY	
DEACTIVATOR	
ELECTRAGLIDE	
PULSATOR	
REVOLUTION	
SHREDDIZZY	
STARBUCK	
TRIAKOS	
UCHI WATA	
COMPUTER HITS VOL 3	120 F
CAULDRON	
DYNAMITE DAN	
GEOFF CAPES STRONGMAN	
JUGGERNAUT	
THE DEVILS CROWN	
WRIGGLER	
CONFLITS	109/154 F
BATTLE FOR BRITAIN	
BATTLE FOR MIDWAY	
ELITE COLLECTION II	143/196 F
BOMB JACK II	
GHOSTS'N GOBLINS	
PAPER BOY	
SPACE HARRIER	
ELITE COLLECTION I	75/106 F
AIRWOLF I	
BOMB JACK I	
COMANDO	
FRANCK BRUNO'S BOXING	
ERE HITS VOL II	133/204 F
GRAFTON & KUNK	
EDEN BLUES	
ROBOT	
SAT COMBAT	
ERE HITS VOL I	133/204 F
MACADAM BUMPER	
MISSION II	
PACIFIC	
FIVE STAR GAMES II	87/133 F
ALIEN HIGHWAY	
CAULDRON II	
IBBY	
DOONSDAY BLUES	
FROSTBYTE	
FIVE STAR GAMES I	84/130 F
FOUNOON	
SPINDDIZZY	
THREE WEEKS IN PARADISE	
WHO DARES WINS II	
ZOIDS	

JEUX

3D GRAND PRIX	92/121 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
500 CC	99/143 F
720 DEGREES	103/147 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145 F
ANNALS OF BOMB	121/169 F
ASTERIX CHEZ SAHAZADE	189 F
BARBARIAN	79/103 F
BASIL THE DETECTIVE	96/139 F
BIG BAND	205 F
RIVOUAC	106/170 F
BLOOD VALLEY	95/145 F
BLUE BERRY	169 F
BLUE WAR	159 F
BOBSLEIGH	103/147 F
BOMB JACK II	75/111 F
BRAVESTAR	103/147 F
BUGGY BOY	92/143 F
CAPTAIN AMERICA	103/140 F
CLASH	163 F
COLOSSUSS CHESS 4	177/111 F
COMBAT SCHOOL	91/143 F
CRAZY CARS	117/152 F
CYRUS CHESS	77/110 F
DARK SCANNER	121/110 F
DIEUX DE LA MER	111/171 F
DONKEY KONG	55 F
ELITE	147/193 F
ENDURO RACER	73/111 F
EREMUS	133 F
EXIT	175 F
F-15 STRIKE EAGLE	91/137 F
FATAL	92/143 F
FER ET PLANNE	265 F
GABRIELLY	126/162 F
GAUNTLET II	103/147 F
GOLF TROPHY	106/170 F
GRYZOR	90/139 F
GUADALKANAL	90/135 F
HURLMENTS	162 F
INCANTATION	121/110 F
INDIANA JONES	87/130 F
JACK THE NIPPER II	87/130 F
JACKAL	84/144 F
L'ANNEAU DE ZANGARA	135/175 F
L'ANTRE DE GORK	191 F
L'OEIL DE SET	135/175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	126/162 F
LE MAOÏCE DES ATLANTES	152/170 F
LE NECRONOMEN	89/134 F
LE PASSAGER DU TEMPS	181 F
LE TALISEMAN D'OSIRIS	111/139 F
LEGEND	135 F
LES KIROUX	106/170 F
LIVINGSTONE	94/143 F
LUCKY LUCK NITROGLYCERINE	166 F
M'ENTIN DE ZANGARA	135/175 F
MAD DOG	130/141 F
MANHATTAN LIGHT	126/162 F
MARBLE MADNESS	106 F
MARCHE A L'OMBRE	125/170 F
MASK II	102/147 F
MASK I	94/118 F
MASQUE	175 F
HATCH DAY 2	90/139 F
MECHENAY	92/135 F
MEURTRES EN SERIE	199/227 F
MICRO SCRAMBLE	180 F
MIROIR ASTRAL	219 F
MISSION ELIATOR	125 F
MONOPOLY	128/184 F
NEMESIS	79/120 F
OUT RUN	95/145 F
PACMAN SUPER PAC	95/135 F
PANX 6128	130 F
PHANTOM CLUB	95/147 F
PEUR SUR AMYVILLE	126/162 F
PIRATES	95/145 F
PROFESSION DETECTIVE	224 F
PROHIBITION	106/170 F
PSYCHO SOLDIER	89/145 F
QIN	95/135 F
RANPART	102/147 F
RENEGADE (IMAGINE)	70/118 F
ROAD RUNNER	84/135 F
PORTSMOUTH CRUISE	150 F
RYGAR	103/140 F
SENTINEL	96/136 F
SILENT SERVICE	121 F
SPY VS SPY III	99/143 F
SRAM II	162 F
SRAM I	126 F
STRIKE FORCE HARRIER	109/154 F
THUNDERBOLT	79/117 F
THUNDERCATS	94/141 F
TOUR DE FORCE	95/145 F
TRANTOR	100/144 F
TRIVIAL PURSUIT	199/235 F
V2	162 F
VICTORY ROAD	89/145 F
WIZARD WARZ	95/145 F
WONDER BOY	90/133 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/128 F

MODRACER I



49F

ACCESSOIRES

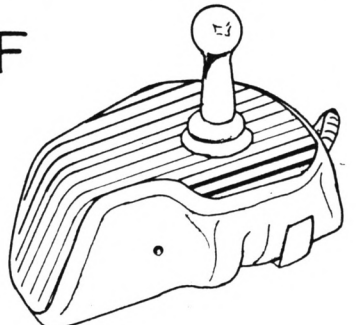
CASSETTE VIERGE	
CASSETTE C-15	8 F
CORBOONS	
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	49 F
DOUBLEUR JOYSTICK	69 F
KALLONGE ALIM + VIDEO 464	95 F
KALLONGE ALIM + VIDEO 664/6128	125 F
DISQUETTES VIERGES 3 POUCES	
DISQUETTE AMSOFT CF-2	24 F
DISQUETTE MAXELL CF-2	22 F
HOUSSES (MONITEUR + CLAVIER)	
HOUSSE 464 COULEUR	99 F
HOUSSE 464 VERT	99 F
HOUSSE 6128 COULEUR	99 F
HOUSSE 6128 VERT	99 F
IMPIMANTE	
HOUSSE DMP 2000/3000	120 F
RUBAN POUR DMP 2000	75 F
NETTETS DE JEU	
MOONPAKER II	75 F
ELITE STANDARD	130 F
JOYSTICK CONTROLLER	60 F
KONIX SPEED KING	115 F
MOONPAKER II	75 F
MOONPAKER I	49 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK SHOT I	55 F
QUICK SHOT II	68 F
QUICK SHOT II +	89 F
QUICK SHOT II TURBO	115 F
QUICK SHOT 7	115 F
QUICK SHOT 9	219 F
SLIK STIK	78 F
THE BOSS	159 F
SYNTHESISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHSE VOCAL TM DISQUETTE	480 F
SYNTHSE VOCAL TM CASSETTE	475 F

EDUCATIFS

TITRES	K7/D7
7 LOGICIELS VOCAUX	160/160 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	256/222 F
AMSTRADBUS	229 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	174 F
APPRENDS MOI A LIRE	220 F
AU NOM DE L'HERMINE SEAN	195 F
BALLADE AU PAYS ECRIURE	139/166 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BIG BEN	136/180 F
CARTE D'EUROPE	181 F
CREER JOUER AV LES MATHS	180 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6-5	173 F
DECOUVERTES ALGORITHMES	242 F
EPIRE SANS FAUTES VOL 2	182 F
EPURE SANS FAUTES VOL 1	182 F
ENIGME A OXFORD	152/208 F
ENIGME A MADRID	212 F
ENIGME A MUNICH	212 F
EQUATIONS	136/159 F
FONCTION NUMERIQUE	180 F
FRANCAIS CM	141/195 F
FRANCE GEO	95/137 F
GEOMETRIE	158 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN II	199 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN I	199 F
MATH SEAN CYCLE II	143/173 F
MATH SEAN CYCLE I	151/196 F
MATH SEAN	143/171 F
MATH SEAN	143/171 F
MATH SEAN 4eae	167 F
MATH SEAN	143 F
MATH SEAN	143/167 F
MICRO GEO	89/137 F
OBJECTIF EUROPE 4eae-3eae	173 F
OBJECTIF FRANCE 4eae-3eae	173 F
OBJECTIF MONDE 3eae	173 F
OPERATION DE BASE CMI-CM2	184/208 F
SCIENCES NATURELLES	150 F
VISA POUR HYDE PARK SEAN	189 F

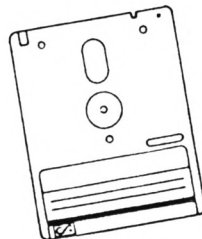
KONIX SPEED KING

115 F



UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO	208 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	241 F
ART STUDIO	171 F
CALCOMAT	315 F
DANS	212/285 F
DATABASE	460 F
DATANAT	315 F
DESSIN TECHNIQUE	323 F
GRST. FICHIER-BUD. FAMILIAL	244 F
GRAPH-X	154 F
GRAPHIC CITY	135/175 F
MINI OFFICE 2	103/120 F
MULTIPLAN	489 F
MUSIC SYSTEM	113/170 F
RICHELIEU	136/147 F
SOLUTION CPC	638 F
SPACE MOVING	264 F
SUPER PAINT	201 F
TASCOPI	154/219 F
TASPRINT	182/219 F
TASWORD	241 F
TASWORD / HALLMARK	410 F
TEXTONAT	315 F
TURBO EXPERT	175 F
TURBO PASCAL	856 F
TURBO TUTOR	227 F



3"

DISQUETTE VIERGE

AMSOFT: 24 F

MAXELL: 22 F

A RENOVER A CONTACT'EURE - BP 937 - 27 009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS	
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	
+ 20 F	
<input type="checkbox"/> CONTRE - REMBOURSEMENT +20F <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> MANDAT <input type="checkbox"/> CHEQUE	
TOTAL:	
VALIDITE: / / Signature:	

BON DE COMMANDE

Renseignements concernant votre ordinateur:
 464 664 6128 AZERTY QWERTY D7 K7

NOM, Prénom: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____

Téléphone: _____

VILLE: _____

PROFESSION DETECTIVE

Aventure ■

Après une semaine qui n'a pas été des plus chargées (juste le chien de Mme Steew à retrouver !), je suis au point mort attendant qu'une affaire me tombe sur les bras (tout en sirotant mon whisky les pieds posés sur mon bureau... en chêne plein). Je vois alors un papier qui n'était pas sur mon bureau hier soir et qui est arrivé ici je ne sais comment... Le message est énigmatique : "24, rue d'Hore M. Pez le plus vite possible..." Tiens ! C'est un voisin de Mme Steew !

J'entreprends d'aller au premier étage. Je me retrouve dans une chambre d'enfant qui est certainement celle de Jim : la pièce est mansardée, meublée en osier et paraît très agréable. En ressortant de la chambre, je me retrouve devant un couple (les parents de Jim). Ils ont l'air très anxieux et me supplient de retrouver très rapidement leur fils... Impossible d'avoir plus de renseignements de leur part. Après avoir



Pris d'une soif soudaine, je pénètre dans le premier bar venu. Là se trouve une jeune fille qui semble réfléchir... A tout hasard, je lui parle de l'enlèvement de la nuit dernière ; sa réponse me surprend quelque



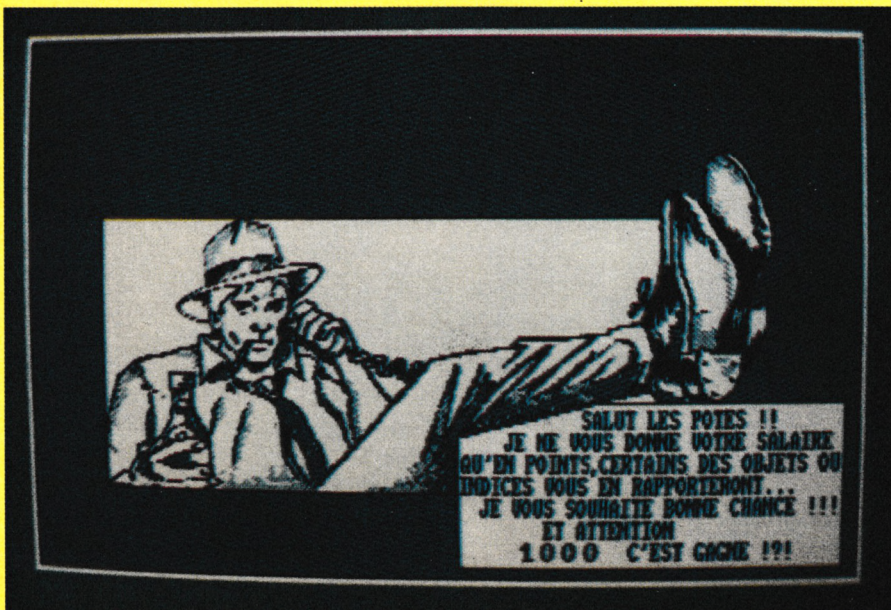
Je décide de me rendre immédiatement sur place. Pour aller à la rue d'Hore, je me dirige vers le nord de la ville jusqu'à l'école puis je tourne à droite. La maison des Pez est un pavillon très coquet entouré d'un jardin très agréable. Après avoir sonné à la porte et n'obtenant pas de réponse, je pénètre à l'intérieur de la maison. (Je tiens à vous signaler qu'il n'y a aucune effraction puisque la porte n'était pas fermée...). Je commence à examiner le rez-de-chaussée : personne... Dans la cuisine, je trouve le journal du jour que je n'ai pas

encore lu (Oh ! ça va ! Ne me parlez pas de manque de conscience professionnelle...). Sur la première page, on parle de l'enlèvement d'un enfant se nommant Jim Pez ; je commence à comprendre pourquoi M. Pez veut me voir !...



fait un petit tour au 2^e étage (et emprunté un livre à M. Pez : "Comment devenir détective en 10 leçons" ; cela m'intéresse de lire ce qu'ils ont pu écrire à ce sujet...), je décide de commencer mon enquête à l'extérieur.

peu : "L'enlèvement de cet'enfant ? Je peux en parler mais faut payer mec ! C'est 20 sacs". C'est bien joli tout ça mais je ne me promène pas avec cette somme sur moi ! Je ressors donc pour l'instant avec l'intention de repasser à mon bureau. En passant devant la boulangerie, je décide de poser quelques questions au boulanger ; avec tous les bonbons qu'il vend, il doit en voir des enfants !... Figurez-vous, c'est tout juste si je ne me fais pas jeter ! Décidément, je vais me retirer un peu dans mon bureau afin de mettre en place une stratégie d'action...



Notre avis :

Vous serez séduit par ce logiciel dans les dégradés de gris avec un graphisme très fin ; l'ambiance du polar est là, l'existence de menus déroulants rend l'utilisation du jeu très agréable et le temps de réponse est presque immédiat... Prenez donc la peine d'enfiler votre imperméable, de prendre votre petit carnet et de vous lancer dans l'enquête !

ROLLING THUNDER

namco



Avez-vous ce qu'il faut...
...pour devenir un flic secret RT?

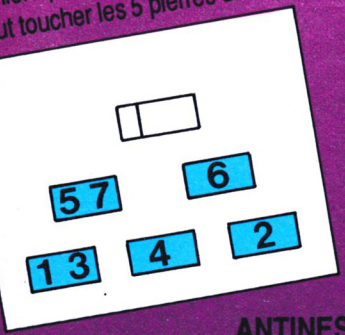
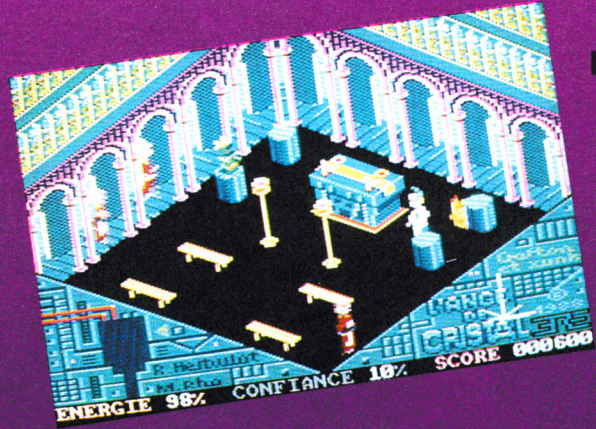
Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold
U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.



L'ANGE DE CRISTAL

Dernière pièce d'Antinès
Il faut toucher les 5 pierres dans l'ordre.

Damien MARECHAL



ANTINES



LES MEILLEURS AU MONDE

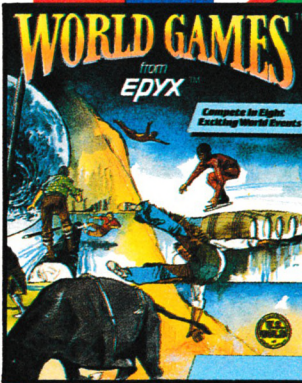
DEUX SUPERBES COMPILATIONS
DES MEILLEURS JEUX AU
MONDE, REALISEES PAR LES
MEILLEURS PRODUCTEURS DE
LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD/CBM64/128

EPYX®

POUR AMSTRAD/CBM64/128

COMPILATION DE 4 JEUX.



WORLD GAMES
Une compétition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins à glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret - on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, voi a monde n'existera plus.



WINTER GAMES

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

SUPER CYCLE
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une moto-cyclette super rapide.

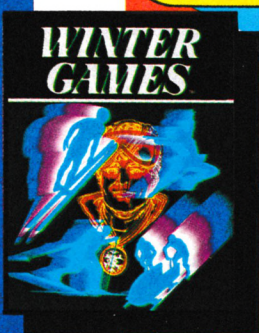
POUR P.C.

EPYX®

POUR P.C.

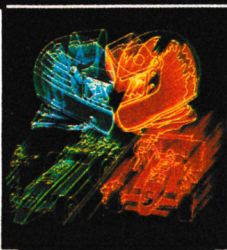
COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



PITSTOP II

PITSTOP II
Action sans arrêt - vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



SUMMER GAMES II

SUMMER GAMES II
Une combinaison d'abilité et d'endurance: vous devez maîtriser les épreuves du Cyclisme, Escrime, Kayak, Triple Saut, Aviron Canotage, Saut en Hauteur, Javelot et Jumping.



U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Châteaufort de Grasse.
Tel: 9342 7144.



AMSTAR

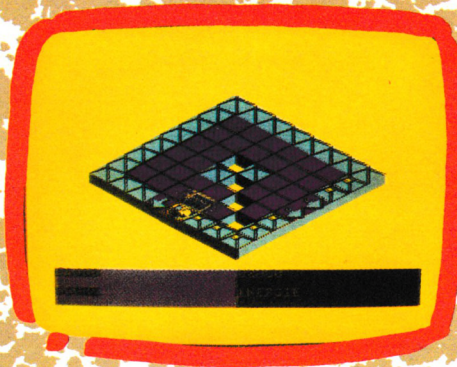


BRETAGNE EDIT PRESSE

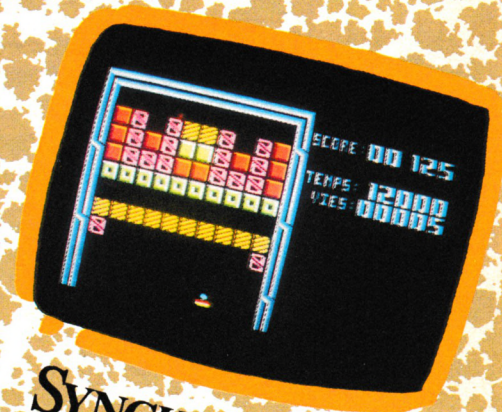
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4

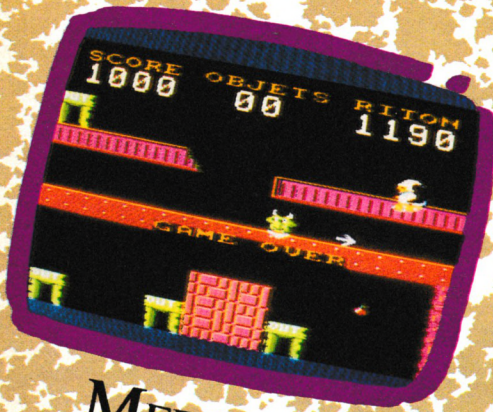


SYNCHRONOUS

ATTENTION...

DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC

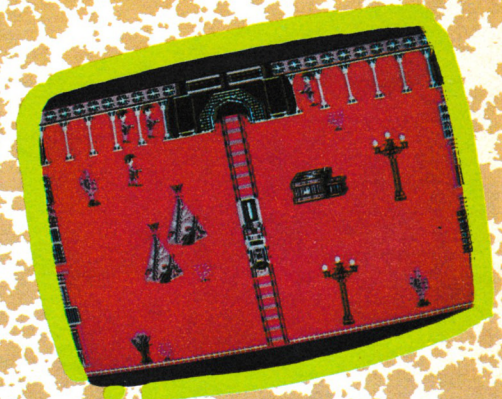
... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan - 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : _____

Chèque Mandat Chèque postal

Nom _____ Prénom _____ Commande en date du : _____

Adresse _____ Signature _____

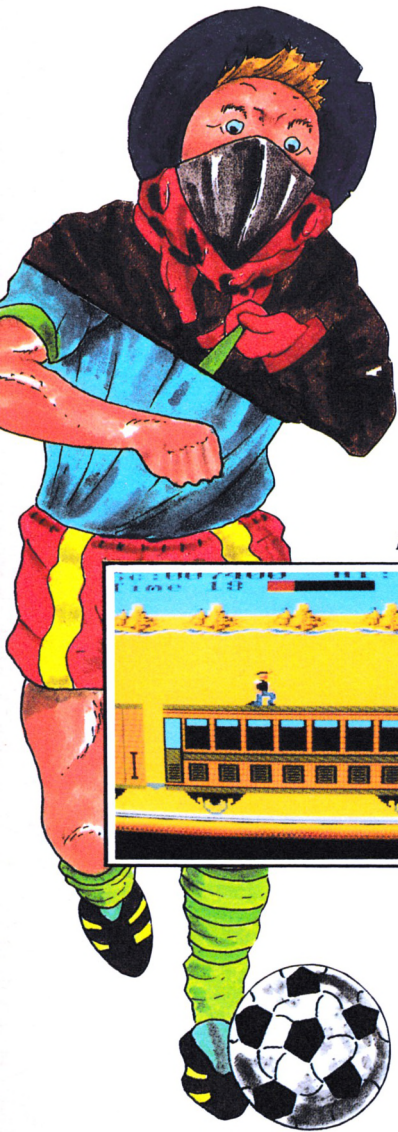
Code postal _____ Ville _____

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

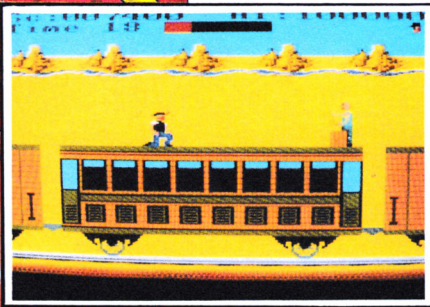
TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	
PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels		10 F
	De 4 à 6 logiciels		13 F
Total			
Envoi en recommandé			7 F
Montant global			

COMPILATIONS





Express Raider

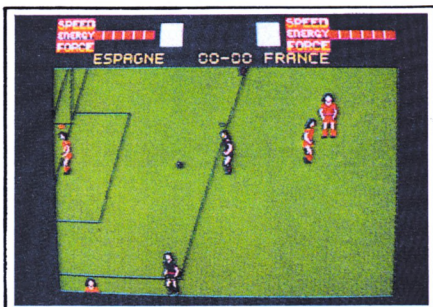


MALLETTE!

EXPRESS RAIDER

(Arcade) : ▲

Cow-boy, avant d'affronter la dure loi de l'Ouest, je vais te donner un petit conseil : fais ta prière, et ajuste tes colts !... Le but de ton entreprise, cow-boy, c'est de voler l'express le plus rapide du monde (rien que



Super Soccer

ça !). Pour parvenir à tes fins tu n'as qu'une solution : abattre tous les ennemis à coup de poings ou de pieds ou en utilisant ton revolver. Mais n'oublie pas que tu vas devoir ramper sur 8 trains !...

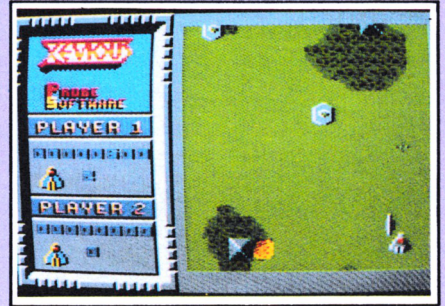
Ce logiciel vous fera passer un bon moment de détente... Cette adaptation de jeu d'arcade a un graphisme coloré, une bonne animation et un bruitage vous plongeant dans l'ambiance.

XEVIOUS (Arcade) : ▲

Allô, Allô ! Ici c'est la Terre ; nous avons absolument besoin de votre aide car les Xevious sont malheureusement de retour... Souvenez-vous de vos cours d'histoire : il y a très, très longtemps, ce peuple avait dû évacuer la Terre et voilà que maintenant ils envahissent votre belle planète !

Aussi, à bord de votre vaisseau, vous n'avez d'autre choix que d'effectuer une opération kamikaze qui vous conduira à détruire toutes les unités au sol des Xevious et à affronter les cibles volantes jusqu'à la rencontre finale avec le vaisseau mère Androgenesis mais vous n'y êtes pas arrivé !...

Ce jeu d'arcade a un écran d'action qui occupe à peine les 2/3 de l'écran. Le graphisme est correct, mais malheureusement



Xevious

heureusement trouvé sur la trajectoire ! (Il faut reconnaître que son coup est allé un peu haut...). Ce tournoi se terminera donc sans vous.

Les simulations de jeu d'équipe ont toujours du mal à avoir de grandes qualités ; Super Soccer n'y échappe pas notamment pour ce qui est du graphisme mais peut-être qu'avec un peu d'entraînement, les fans de foot y trouveront un peu de plaisir.

TAI PAN (Arcade/Aventure) : ▲

Dans cette seconde moitié du 19^e siècle, vous n'avez qu'une seule idée en tête : prendre la mer à bord de votre bateau de commerce et sillonner les mers de Chine à la recherche de thé, de soie ou de jade et devenir le prince des Négociants que les Chinois appellent le



Tai Pan

l'animation révèle une certaine "mollesse" de réaction et de vitesse du vaisseau... Quant au degré de difficulté, il rend le jeu accessible à tous.

SUPER SOCCER

(Simulation) : ▲

But ! Votre pied droit a encore fait des siennes en marquant ce pénalty !... Mais le match n'est pas fini pour autant et vos adversaires sont fort coriaces... Vous êtes en train de vous faire cette réflexion lorsqu'un adversaire maladroit vous met au tapis sans ménagement : il voulait vous tackler, seulement votre genou s'est mal-

Tai Pan.

Seulement pour l'instant vous êtes dans la ville, sans le sou ; il va falloir commencer par trouver un bienfaiteur qui voudra bien vous faire confiance et vous prêter de l'argent. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à faire vos preuves !...

Logiciel qui a l'avantage d'offrir plusieurs possibilités de jeux le tout dans un univers graphique "honorabile" : en effet, vous pouvez vous contenter des opérations de négoce, chercher à vivre une véritable aventure ou être carrément agressif en écumant les mers !... ■

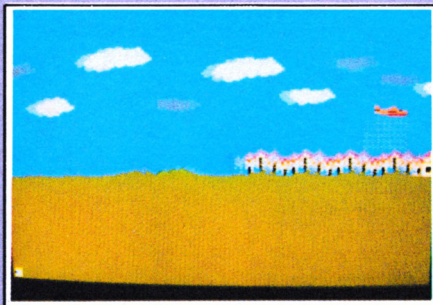


CANADAIR

Arcade/Simulation : ▼

Comme son nom l'indique, ce logiciel est lié à des événements qui se passent régulièrement tous les étés notamment dans le sud de la France : ce sont bien entendu les incendies... Votre mission est de parvenir à les situer et de les anéantir en "lâchant" des tonnes d'eau à partir de votre Canadair ; en somme vous êtes transformé en pompier volant !...

Il y a malheureusement deux aspects négatifs contre Canadair : d'une part, le graphisme et l'action sont loin d'être transcendants ; d'autre part, il "ressemble" comme deux gouttes d'eau (sans jeu de mots) à un autre logiciel sorti peu de temps avant lui pour coller



Canadair

à un événement réel (vous savez, il était question d'atterrir sur la Place Rouge à Moscou !).

STAR RAIDERS II

(Arcade) : ▼

Après une vie bien remplie de combats, vous commencez à songer à la retraite comme tous vos anciens collègues ? Eh bien, non, c'est raté car vos ennemis de toujours font encore des leurs !... Il s'agit bien sûr des Zylons qui ont pénétré dans Celos IV la douce galaxie pacifique ; de plus, chut, leur chef, ne cesse de prêcher la vengeance !

Aussi, il n'y a plus un seul instant à perdre : vous allez immédiatement prendre les commandes du plus récent croiseur de la galaxie (j'ai nommé le Liberty Star...) et écraser sans plus attendre toutes ces punaises ! Pour



Dwarf



cela, il faudra vous rendre jusqu'à la galaxie Procyon pour détruire leurs bases d'attaque. (Ne vous inquiétez pas, le chemin est indiqué sur la carte !).

Le logiciel est servi par un graphisme soigné et attrayant présentant, entre autres, un tableau de bord complet et clair. L'action en elle-même peut se révéler relativement rapide.

STARGLIDER

(Arcade/Simulation) : ▼

Pouvez-vous libérer Novenia de l'empire tyrannique d'Egron ? Telle est la question qui se pose lorsque vous prenez les commandes de l'AGAV seul vaisseau d'attaque sol-air que les Novenians aient gardé. Pauvres malheureux qui avaient simplement posé des sentinelles autour de la planète détruisant tout ce qui approchait de Novenia... sauf les Stargliders qui sont des oiseaux migrateurs. Vous pensez bien que les forces d'Egron n'ont pas mis longtemps à construire de puissants vaisseaux ressemblant aux Stargliders !... Il ne vous reste plus qu'à faire des prouesses aux commandes de votre pièce de musée à laquelle il a quand même été rajouté des canons au laser. Et puis, si vous avez des problèmes, n'oubliez pas l'unité d'entretien !

Starglider est un superbe logiciel qui risque de vous intéresser à une condition malgré tout qu'il ne faut pas négliger : il vaut mieux aimer le graphisme filaire...

DWARF (Arcade) : ▼

Warf, warf, warf ! Pour vous rendre intéressant, vous n'avez rien trouvé de mieux que d'être prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse. Maintenant, vous n'avez plus qu'à trouver le bon chemin pour atteindre le levier qui ouvrira le passage pour le niveau supérieur ! Heureusement, vous trouverez des coffres contenant des parchemins vous indiquant quel est le bon sens près de chez vous...

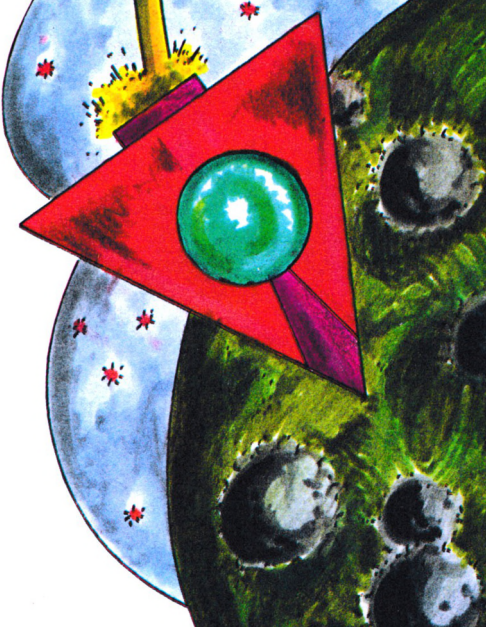
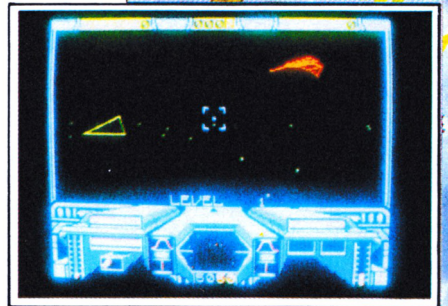


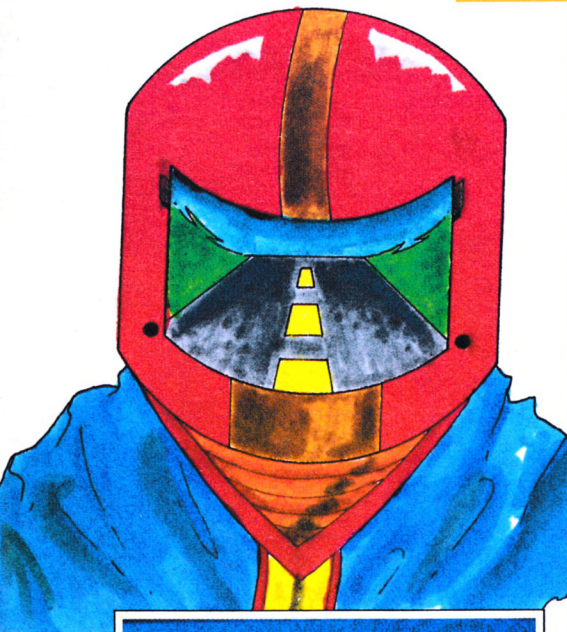
Star Raiders II

Dwarf est un jeu d'arcade que nous pouvons qualifier de gentil : le graphisme est agréable et l'action amusante... soient les 2 ingrédients nécessaires et suffisants pour un petit moment de défoulement.

MALLETTE 2

Starglider





Starting Blocks

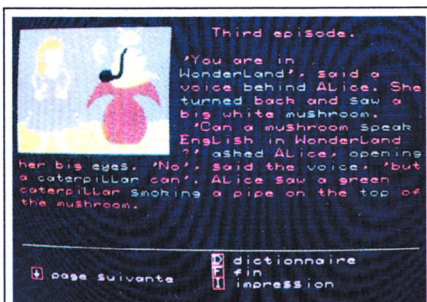
CARRE D'AS COKTEL VISION

STARTING BLOCKS

(Simulation) : ▲

Après avoir choisi le continent sur lequel vous désirez disputer toutes les épreuves sportives, vous vous trouvez confronté aux disciplines suivantes : 400 m plat, 50 m nage libre, cyclisme sur piste, saut à ski et, pour terminer, parachutisme...

D'un graphisme correct et d'une animation acceptable,



Balade au pays de Big Ben

JAMES DEBUG : LE MYSTERE DE PARIS

(Arcade/Simulation) : ▲

Après le Mystère de l'île perdue, James Debug se voit confier une mission capitale : stopper le fonctionnement d'une machine maléfique qui se trouve dans Notre-Dame de Paris... Le jeu est composé de 3 phases : se déplacer dans Paris pour atteindre la cathédrale avant sa date de création (en effet, cette phase est sujette à un défilement des années...) ; ensuite, il faut atteindre dans Notre-Dame le labyrinthe qui permettra de démonter le mécanisme diabolique...



James Debug

Le logiciel est composé de 4 épisodes ayant la structure suivante : un texte accompagné d'une illustration qu'il faut assimiler pour pouvoir répondre aux questions qui suivent ; viennent ensuite des exercices grammaticaux qui se terminent par un petit jeu (pour récompenser l'attention de l'élève...).

D'un niveau tout à fait abordable, ce logiciel est comparable (pour ce qui est de la présentation) à Visa pour Hyde Park que nous vous avons déjà proposé. A conseiller également pour une première reprise de contact avec la langue anglaise.

DAKAR 4x4

(Simulation) : ▲

Prolongez les sensations du Paris Dakar tout en supprimant tous les risques mortels d'une telle course (il faut reconnaître



Dakar 4 x 4

Fidèle à lui-même, J. Debug a toujours cet aspect filiforme et il se déplace toujours d'une manière assez bizarre...

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

(Educatif) : ▲

Grâce à Alice et son pays des merveilles, les élèves de 6^e et 5^e peuvent faire des progrès dans l'approche de la langue anglaise.

que les victimes ont été nombreuses cette année !). Après avoir fait une prévision des vivres et des pièces détachées, c'est le départ de tous les concurrents...

L'écran divisé en deux parties vous permet d'être sur le terrain et de voir parallèlement tout le circuit (sur une carte) ainsi que la position de vos adversaires. Il est déconseillé de sortir de la piste si vous ne voulez pas faire une utilisation intensive de pièces détachées...

D'un graphisme un peu nu (normal, c'est le désert), il n'est pas si facile que cela de parvenir au bout de la piste ! A noter que vous pouvez atteindre une vitesse de croisière correcte... ■

TTRACER

(Simulation) : ▼

Redescendons un peu sur terre pour passer à un sport qui est très éprouvant et astreignant : la course de motos. Vous avez à votre disposition 12 circuits de Grand Prix et avant chaque départ, il faudra faire de bons temps aux essais pour être placé le mieux possible par rapport à vos 15 adversaires...

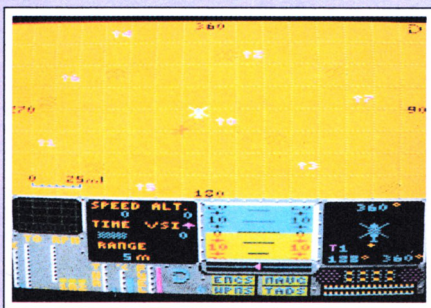
Bien que les extérieurs de pistes soient nus, vous trouverez plaisir à jouer avec ce logiciel car la moto a une très bonne réponse et le bruitage est, lui aussi, réaliste...



TTracer

TOMAHAWK

(Simulation) : ▼



Tomahawk

F-15 Eagle, alors vous n'avez pas intérêt à refuser ce genre d'expérience ! De toute façon, si cela peut vous rassurer, vous pourrez faire de multiples entraînements (pour l'atterrissage, en vol ou en exercice de combat aérien) avant d'être propulsé dans un véritable combat air/air...

Doté d'une bonne animation dans un environnement 3D, ce logiciel propose une navigation, une attaque et un combat réalistes ; de plus, la carte présentée est suffisamment détaillée pour que vous vous précipitez dans le F-15 sans plus attendre !

de bombardement et attaque au sol, sans oublier l'œuvre de la D.C.A. !...

D'un graphisme moyen, il faut noter que la phase de combat air/air est quand même de meilleure qualité que la phase de combat air/sol ; malgré tout, Night Gunner peut vous amuser quelque temps... ■



▼ 4 ACES

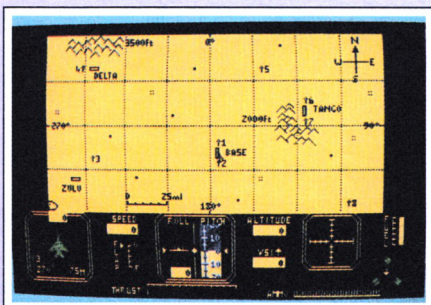
Après vous être confortablement installé dans le cockpit, vous faites votre checklist et êtes alors fin prêt pour votre premier combat ; mais attention, n'oubliez pas que vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et que vous devez vous préparer à ressentir des sensations plus vraies que vraies...

Seul simulateur d'hélico, ce logiciel est à conseiller très fortement car il est doté d'une bonne animation, d'une carte détaillée et d'un véritable réalisme. Les combats sont air/air ou air/sol ; dommage simplement que le graphisme des éléments extérieurs ne soit pas très réaliste, lui...

FIGHTER PILOT

(Simulation) : ▼

Fighter Pilot vous propose tout simplement de devenir pilote de chasse sur un



Fighter Pilot



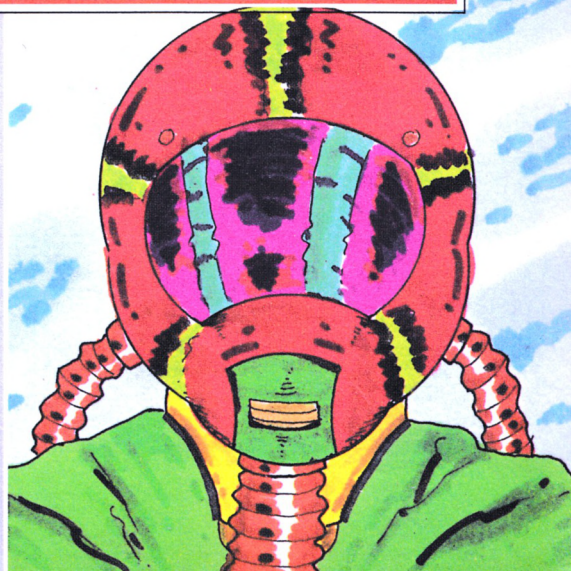
Night Gunner

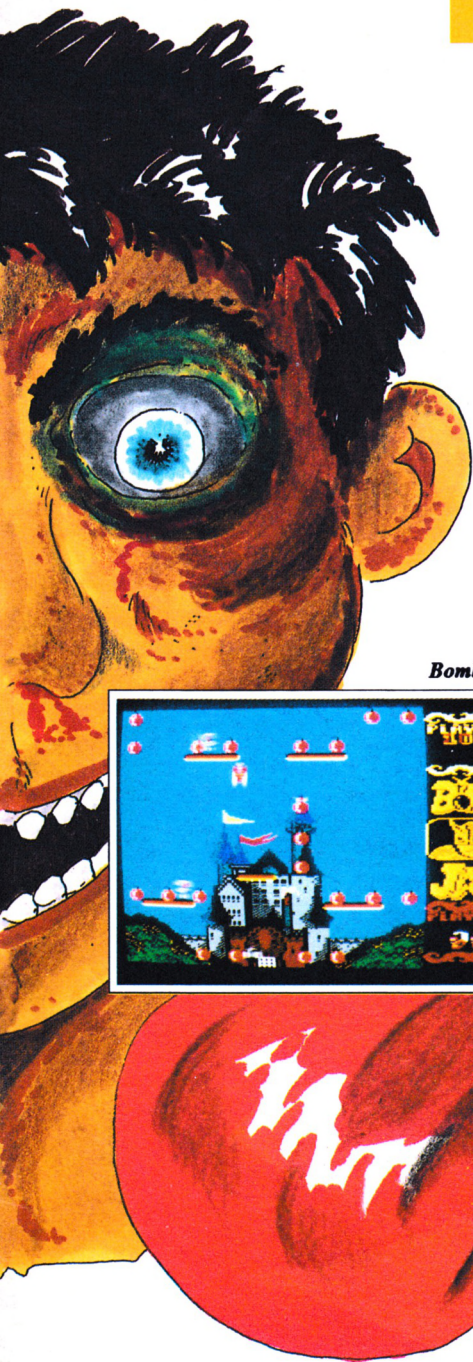


NIGHT GUNNER

(Arcade) : ▼

Un dernier petit tour dans les airs avec ce logiciel qui vous donne une grosse responsabilité : défendre l'avion à bord duquel vous vous trouvez en qualité de canonier lors d'une mission de nuit. Vous devez défendre votre appareil des attaques d'avions de chasse avant de passer à la phase





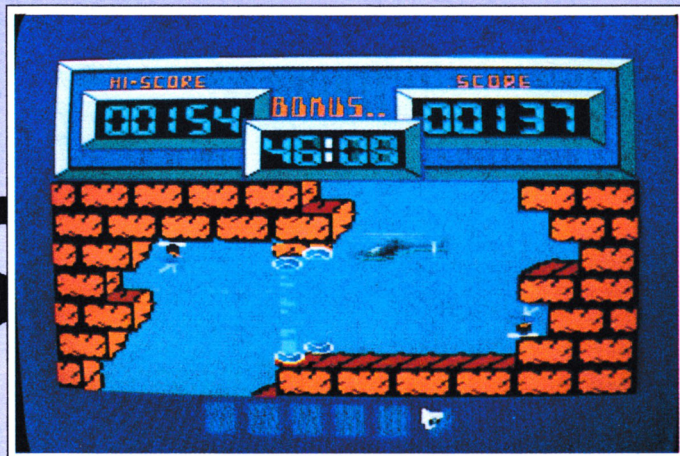
Bomb Jack



BEST OF
elite



Commando



Airwolf

BOMB JACK

(Arcade) :

Est-il encore nécessaire de vous présenter ce cher Jack qui, armé de sa seule cape, s'élance tel Superman pour récolter toutes les bombes existantes ?... Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, sachez que l'action se passe aussi bien sur fond de pyramide que d'Acropole ou de décor moderne ; les bombes doivent de préférence être ramassées dans l'ordre où elles s'allument et il ne faut pas négliger les différents bonus qui donnent des possibilités supplémentaires.

Ce logiciel est à posséder absolument ! Graphisme réussi et superbe animation sont là pour vous rendre le jeu agréable. Et si vous n'arrivez pas à aller très loin, Amstar vous a déjà indiqué comment avoir des vies infinies...

COMMANDO

(Arcade) :

Tout de kaki vêtu, Super Joe n'a qu'une pauvre mitrailleuse et six grenades pour affronter toutes les armées rebelles ! C'est donc dans une véritable mission de kamikaze que Joe va essayer d'aller toujours plus avant afin de détruire toutes les installations ennemies. Heureusement qu'il est possible de refaire un stock de grenades à chaque fois qu'un poste ennemi est tombé !...

Cette adaptation de jeu de café continue de susciter les passions ; si le graphisme n'est pas extraordinaire il faut reconnaître que la rapidité d'action l'est et qu'il vous faudra énormément d'habileté et de résistance pour parvenir à vos fins !...

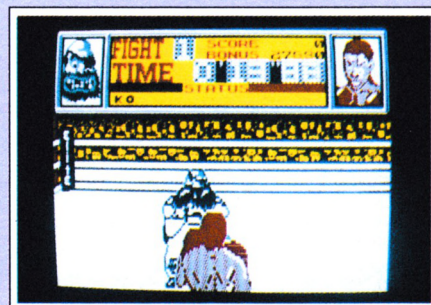
AIRWOLF

(Arcade) :

Les inconditionnels de la 5 reconnaîtront tout de suite la musique qui accompagne l'action de ce logiciel : il s'agit en fait de Supercopter...

Vous allez enfin pouvoir vous identifier à Stringfellow Hawke et remplir la mission suivante : aller délivrer cinq importants savants américains qui sont prisonniers dans une base souterraine se trouvant dans le désert sans pitié de l'Arizona...

Bien que le graphisme ne fasse pas du tout penser à Supercopter (contrairement à la page de présentation de Airwolf 2) cet hélicoptère qui rappelle à un gentil requin à hélice risque fort de vous donner du fil à



Frank Bruno's boxing

retors (non retordre) grâce à une animation de qualité.

FRANK BRUNO'S BOXING

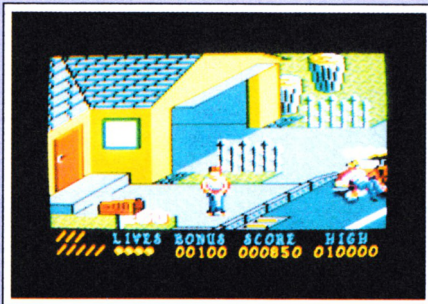
(Simulation sportive) :

Vous êtes dans un état d'esprit tel que vous pensez qu'il y a des coups qui se perdent ? Alors plutôt que de passer de la pensée aux actes, nous vous conseillons de monter sur le ring et de vous défouler sans aucun remords (dans la limite des coups permis, bien sûr !). Nous sommes certains que vous vous sentirez dans une forme excellente lorsque vous aurez mis K.O. les huit adversaires qui vont successivement se présenter...

Frank Bruno's boxing est une simulation qui a marqué dans les annales des sports de contact, bien que son succès ne puisse être dû au graphisme qui se révèle être un peu "grossier".

PAPERBOY (Arcade) :

Transformez-vous le temps d'un jeu en distributeur de journaux dans une banlieue américaine ; sur votre vélo vous passez de maison en maison et lancez un journal aux abonnés et, en plus, vous êtes autorisé (il est même recommandé) à casser les vitres des maisons qui ne sont pas clientes (ça leur apprendra !). Mais, attention, vous devez effectuer cette distribution pendant 7 jours consécutifs et les rues sont pleines de danger tels que des grilles d'égoût, des voitures, des skateboards ambulants, des



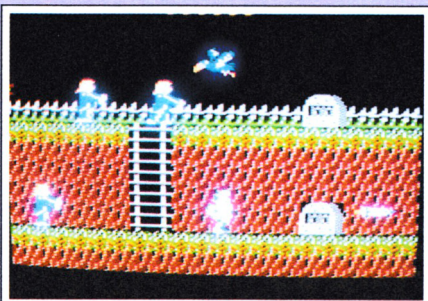
Paperboy

ouvriers, des ivrognes, des tondeuses à gazon ou autres... Alors, bon courage !

Cette adaptation de jeu d'arcade (encore une !) est réussie pour ce qui concerne le côté graphisme ; par contre, il est regrettable que le déplacement de Paperboy ne soit pas très rapide et surtout qu'aucune musique n'accompagne ce logiciel.

GHOSTS'N' GOBLINS (Arcade) :

Les faits de départ de Ghosts'n' Goblins sont tout à fait classiques : vous, preux chevalier sans peur et sans reproche, devez arracher votre belle damoiselle des griffes d'un odieux seigneur complètement démoniaque ; seulement tous les dangers qui



Ghosts'n' Goblins

vous guettent vous transforment au moindre contact en un pauvre tas d'os...

Nous devons ce jeu à une étroite collaboration entre Capcom et Elite et il faut dire que Ghosts'n' Goblins a (et mérite) autant de succès que Commando ; en effet, seuls les spécialistes du joystick peuvent espérer maîtriser toutes les actions de ce jeu.

BATTLE SHIPS

(Arcade/Réflexion) :

Voici un logiciel qui va vous permettre de vous partager entre un simili de bataille navale et un passage en jeu d'arcade. Je m'explique : sur une grille, vous disposez votre flotte à votre convenance (l'ordinateur fera de même de son côté). Vous disposez ensuite de plusieurs salves, pour essayer de toucher l'ennemi. Puis vous passez à la phase arcade où vous voyez petit à petit les bâtiments endommagés.

Ce logiciel a l'avantage d'avoir des parties où le graphisme est très fin et



Battle Ships

épisode de Bomb Jack, faites connaissance avec le second qui, lui, s'il ne vole plus, est désormais armé d'un poignard et peut donc se révéler dangereux dans les 40 décors qui sont offerts...

Dans cette deuxième version, le principe de jeu reste le même mais il faut reconnaître (d'après un avis général) que le n° 2 est un peu moins bon dans le plaisir qu'il apporte... mais il est loin d'être nul !...



Bomb Jack II

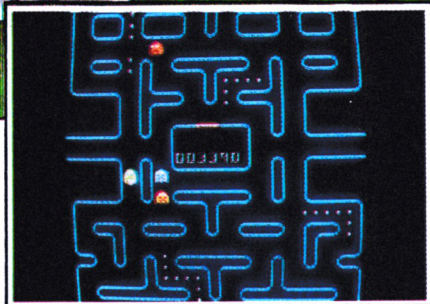
coloré ce qui le rend attrayant ; par ailleurs, même si le thème de la bataille navale n'est pas original, il peut permettre de passer d'agréables moments.

BOMB JACK II

(Arcade) :

Si vous êtes un peu lassé de votre "Superman volant" rencontré dans le premier





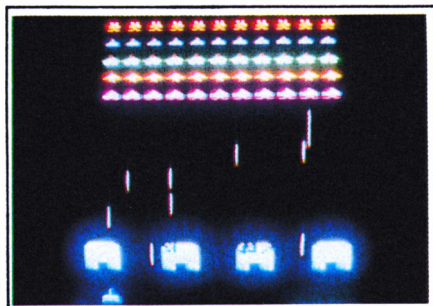
Glouton

CLASSIQUES

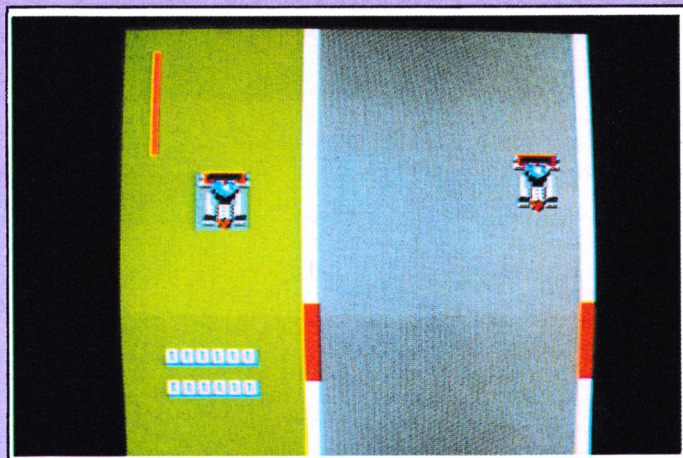
ENVAHISSEURS

(Arcade) : ▲

Alerte, alerte ! Les envahisseurs sont annoncés par vagues successives très groupées et qui descendent très doucement (mais d'une manière très efficace) vers notre planète... Une fois de plus, vous êtes seul contre tous avec seulement un canon et trois abris contre tirs ennemis ! Attention à ne pas tirer sur vos abris car vous les émietteriez !...



Envahisseurs



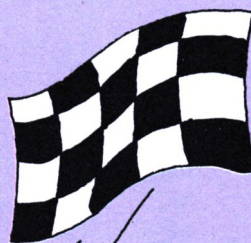
Grand Prix

Enfin, bon courage lorsqu'il ne reste plus qu'un ennemi car il vous attaque avec l'énergie du désespoir...

GLOUTON

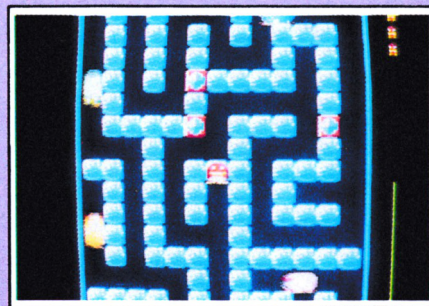
(Arcade) : ▲

Imaginez un labyrinthe tout semé de pastilles ; mais non, ce n'est pas l'histoire du Petit Poucet ! Mais simplement d'un glouton très friand de tout ce qui se trouve sur son chemin... Mais il doit faire très attention à ne pas rencontrer les fantômes très vifs et très voraces... Un dernier détail : 5 parcours sont à la disposition de votre glouton (que nous pouvons appeler plus traditionnellement Pac Man...).



GRAND PRIX (Arcade) : ▼

Une fois équipé, dès que vous êtes en position de départ sur la piste, surtout ne faites pas de surplace car les dangers se trouvent partout ! Ils peuvent très bien survenir par derrière sans prévenir... Alors prenez de la vitesse, récupérez les points et bonus se trouvant sur la piste, slalomer entre les autres véhicules et surtout, surtout évitez les ambulances car autrement, vous aurez de gros bobos !...



Pengo

INFERNAL BREAKOUT

(Arcade) : ▲

Et un casse-brique, un ! Celui-ci comporte dans son nom la qualification d'inferral mais je peux vous assurer qu'il n'est pas superflu !... En effet, vous cassez gentiment les briques de votre tableau lorsque, soudain, apparaît sournoisement une autre "batte" qui vous renvoie la balle avant que vous ayez pu toucher les briques restantes ; alors, il ne vous reste plus qu'à essayer de ruser avec les angles que vous pouvez donner à vos retours pour échapper à la vigilance de cette deuxième batte (ce qui est tout à fait possible car la balle réagit véritablement suivant l'endroit où elle frappe sur la batte...).

Comme son nom l'indique, cette compilation regroupe "les" 3 jeux d'arcade de base qu'il faut posséder et auxquels on revient avec plaisir. Ici, ils bénéficient d'une bonne animation permettant un véritable défoulement...



De même que dans le premier volume des Classiques, les 3 logiciels présentés bénéficient d'une bonne vitesse permettant de goûter au plaisir de jouer, bien que graphiquement, ces



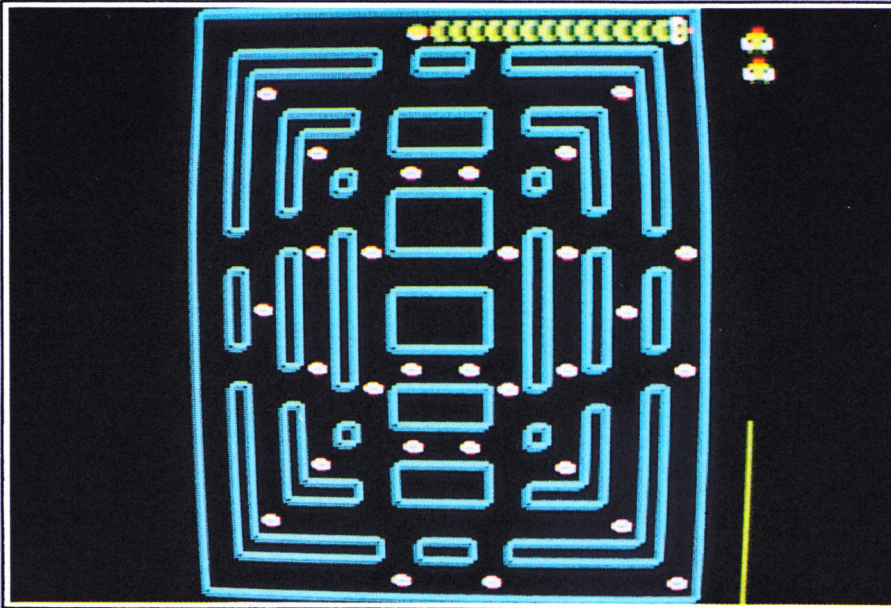
Infernal Breakout

réalisations soient fort loin de chefs-d'œuvre.

PENGGO (Arcade) : ▼

Voici un logiciel qui colle parfaitement avec le temps de saison (rectification : le temps qui devrait être le temps de saison...). En effet, vous, Penggo, êtes en

pleine banquise découpée en petits carrés bleutés comme des diamants. Vous remarquez bien vite qu'une simple pression sur l'un d'eux vous permet de le déplacer (si aucun obstacle ne l'entoure) ; dès lors vous avez une partie du but de ce jeu : il suffit d'en aligner trois... Détrompez-vous si vous pensez que c'est super facile ! Car les monstres sont là et veillent pour vous croquer sans prévenir...



Arnold

CLASSIQUES 2



TITUS



ARNOLD (Arcade) : ▼

Il y a des moments où je me demande vraiment si Arnold ne souffre pas de quelque problème digestif ! En effet, chaque fois qu'il part (les yeux remplis de gourmandise) ramasser tout ce qui traîne dans un labyrinthe, il n'arrête pas de s'agrandir ! Et le problème est le suivant : il est interdit à Arnold de se retrouver sur lui-même... Quand, en plus, il faut terminer tout le parcours dans un temps limité, vous vous rendez compte que vous n'allez pas forcément parcourir les cinq tableaux qui existent en cinq minutes... ■

LORIGRAPH

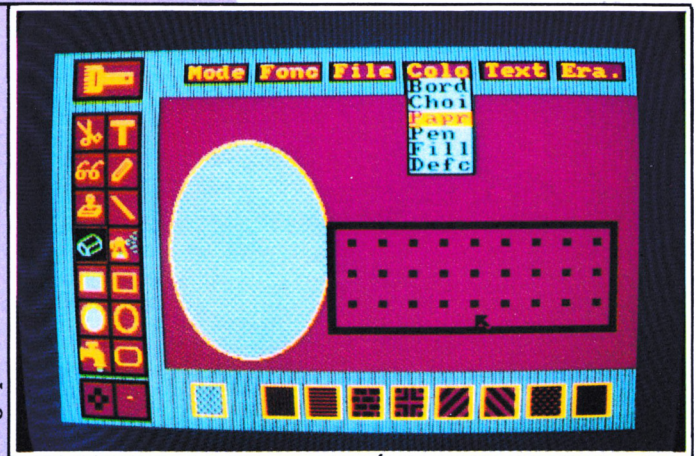
(Utilitaire) :

Grâce à ce logiciel, vous avez la possibilité de créer des dessins ; son utilisation est d'une telle simplicité qu'il ne rebutera pas le débutant ! En effet, grâce à un menu d'icônes, vous pouvez sélectionner n'importe quelle fonction : couper, coller, reproduire, symétriser, tracer, effacer ou écrire...

Il faut malgré tout être conscient du fait que vous n'avez pas entre les mains un outil aussi puissant que d'autres utilitaires graphiques (comme OCP Art Studio par exemple) mais vous pouvez déjà réaliser de "belles œuvres".



Lorigraph

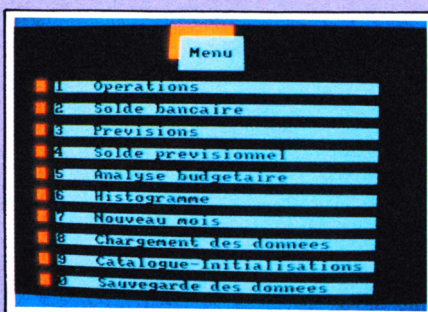


BUDGET FAMILIAL

(Utilitaire) :

Voici une gestion de compte bancaire facile, pas chère et... complète. Jugez plutôt : non seulement vous suivez à l'écran toutes vos opérations bancaires mais en plus vous pouvez rentrer un budget prévisionnel que vous pourrez comparer avec votre solde bancaire le moment venu. Par ailleurs en plus d'une analyse budgétaire, vous pouvez construire des histogrammes pour poste défini et visualiser ainsi où va votre argent et dans quelle proportion...

LES HITS 5



Budget Familial

Enfin, l'option impression n'est bien sûr pas à négliger !

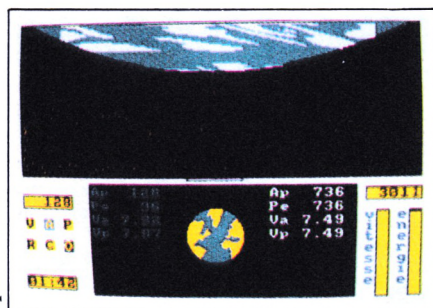
De part sa présentation claire et simple et ses possibilités, Budget Familial est à conseiller à tous ceux qui veulent des traces annuelles de leurs dépenses !

SPACE SHUTTLE

(Simulateur) :

Confortablement installé dans votre navette spatiale, vous suivez votre mise sur orbite afin de remplir votre mission qui est capitale : il vous faut récupérer un satellite grâce au bras manipulateur...

Si le sujet est très intéressant, il est des aspects d'animation qui risquent de vous faire grincer des dents (ex. : formation des nuages dans le ciel...). ■



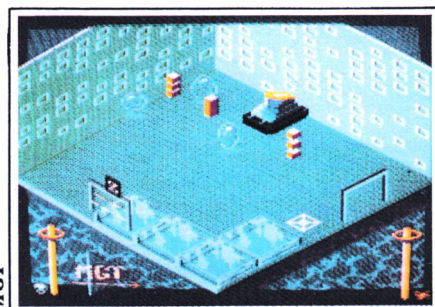
Space Shuttle

SELECTION OR
logiciels

MGT

(Arcade/Aventure) :

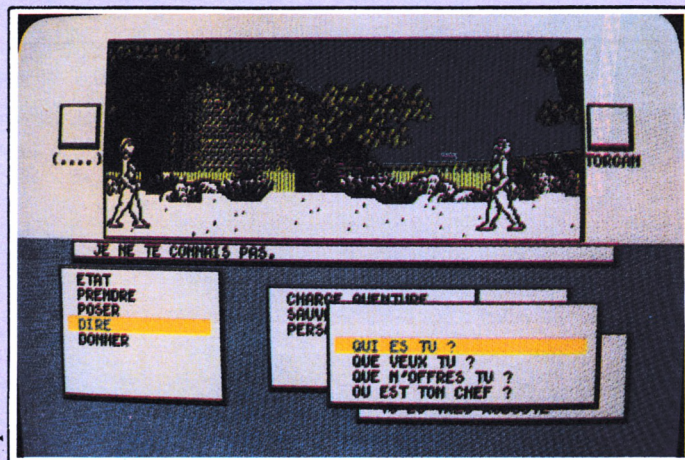
Votre mission est très claire mais loin d'être simple : vous devez détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase... Pour parvenir à vos fins vous ne disposez



MGT



Sapiens



que d'un seul et unique outil mais quel outil ! Il s'agit du Magnetik Tank ou MGT, vaisseau unique en son genre qui a un mode de déplacement sur coussin d'air...

Ce logiciel a tout pour plaire : l'originalité du sujet, un graphisme en 3D agréable et reposant (normal c'est tout bleu...) et une animation donnant de tels effets d'inertie que vous risquez fort d'être dérouter avant d'avoir effectué plusieurs minutes d'entraînement !... A voir absolument.

SAPIENS

(Aventure) :

Une grande majorité de jeux vous propulsent dans le futur vers des galaxies inconnues peuplées d'étranges dangers. Cette fois, au contraire, vous faites un sérieux retour en arrière puisque vous vous glissez dans la peau d'un homme de Néanderthal qui a comme première règle de vie : survivre ! Ce concept de base passe aussi bien par la chasse que la recherche de points d'eau, de plantes médicinales ou la taille d'armes à partir du silex. Toutes ces actions supposent une qualité qu'il vous faudra développer : le don d'observation.

Superbe logiciel (d'ailleurs primé par notre confrère Tilt) présentant une multitude de lieux différents grâce à des algorithmes de vision fractale en perspective ; par contre, le choix des couleurs laisse un peu à désirer...

L'AIGLE D'OR

(Aventure) :

Armé seulement d'un pied de biche et d'une corde, vous pénétrez dans le château qui, dit-on, renferme une multitude de trésors... Le pied de biche sera utile pour ouvrir les coffres que vous trouvez dans certaines pièces et la corde pour se tirer d'une oubliette ; quant aux pièces où il fait tout noir, une torche suffira pour pouvoir continuer l'exploration qui, je l'espère,

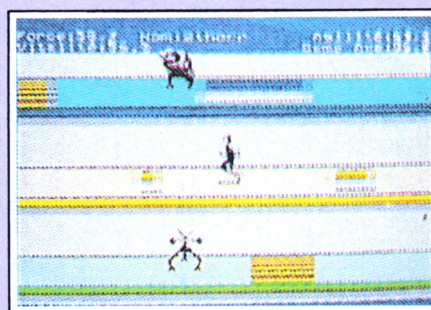
vous mènera à l'Aigle d'Or symbole de la puissance...

Avec l'Aigle d'Or, vous risquez fort d'errer sans fin dans ces 64 pièces qui sont souvent dotées d'un graphisme minimum (mais qui ne manquent pas d'intérêt...). Alors, un conseil : faites donc un plan !

LE 5^e AXE

(Aventure) :

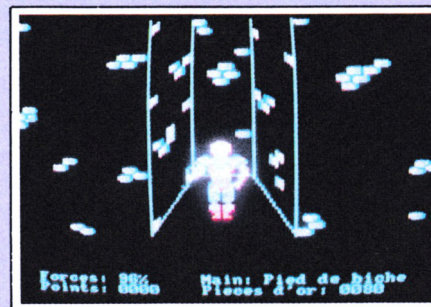
Pénétrez au cœur de l'horreur et dans une dimension encore inconnue de tous avec ce logiciel qui vous annonce la fin prochaine de l'univers par dissolution totale. Le responsable de ce phénomène irréversible est le professeur Gern qui a déclenché un processus où les cyborgs sont déré-



Le 5ème Axe

glés. Vous êtes donc la dernière chance de l'humanité !

L'action se déroule horizontalement à l'écran grâce à un scrolling de bonne qualité qui tremble à peine ; de plus, elle est accompagnée d'une musique agréable et de cris "déchirants" lorsque vous êtes touché !... ■



L'Aigle d'Or

10
JEUX
SUPER

**LA PLUS GRANDE
COMPILATION
DE SPORT JAMAIS
REALISEE**

PLUS DE
20
EPREUVES
ETONNANTS

CAME SET AND MATCH



SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ZAC DE MOUSQUETTE,

06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ocean



Nous vous présentons 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

OLLI AND LISSA

Arcade ■

Attendez-vous à tout car nous allons vous demander de faire une B.A. d'un style tout à fait particulier ! En effet, il s'agit d'aider un fantôme et plus précisément le fantôme du château de Shilmore. Votre mission consiste simplement à faire en sorte que ce gentil fantôme devienne invisible et puisse ainsi hanter le plus tranquillement du monde un promoteur immobilier. Maintenant que vous connaissez le but, il faut quand même vous donner les moyens d'y parvenir !... Vous êtes Olli et vous avez huit objets magiques à ramasser et à stoc-

ker dans un récipient. Bien entendu, vous allez rencontrer des obstacles et de plus vous n'avez qu'une réserve moyenne d'énergie pour ramasser chaque objet ! Alors, une fois l'objet en votre possession vous pouvez aller faire une petite visite à Lissa et lui faire un petit bisou pour récu-



pérer de l'énergie... Ensuite (et ensuite seulement !...) vous passez au tableau suivant.



cuits différents sont à votre disposition avec de nombreux obstacles tels que des rapides bien sûr, mais également des rochers ou des îles qui risquent de vous poser quelques problèmes ! De plus, vous



n'êtes pas autorisé à effectuer le parcours n'importe comment : il vous faut passer obligatoirement à la droite des bouées rouges mais attention si vous les touchez vous avez 5 s. de pénalités et si vous ratez la porte, ce seront 10 s. de pénalités ! Et toc !...

DIZZY DICE

Simulation ■

Que diriez-vous de faire, pendant un petit moment, comme si nous étions à Las Vegas ? Un peu d'imagination suffit pour se laisser transporter au milieu de tout ce luxe étalé et de cet appât du gain représenté par chaque machine à sous !...

Avec une mise initiale de 10 points, s'affichent sous vos yeux ébahis les 4 premières cases : citron, fraise, cerises, cerises. Peut-être qu'en maintenant les deux cases cerises, le prochain tirage permettra d'atteindre le Jack-Pot !... Lorsque le "coup" réussit, il reste encore une dure décision à prendre : allez-vous tout simplement récolter votre gain ou bien vous laisserez-vous tenter par le jeu en jouant les gains à une espèce de roulette ? Cruel dilemme car s'il n'est pas évident de gagner, il est très facile de perdre ! Seulement, il faut avoir l'esprit très joueur pour se risquer à ce genre de jeu. (Et puis, après tout, dans le cas présent, la ruine irrémédiable ne vous guette pas vraiment !)...

Notre avis :

Cette simulation de machine à sous possède un graphisme attrayant et a l'avantage de présenter une option donnant une dimension supplémentaire à un simple jeu de machine à sous : dans ce cas, il suffit de sélectionner le mode banque où votre objectif est de faire sauter la banque.



Notre avis :

Nous pouvons qualifier ce logiciel de jeu tout à fait mignon et divertissant ; le graphisme est correct, la musique agréable et il y a par-ci, par-là une petite note d'humour (à vous de le découvrir !...).

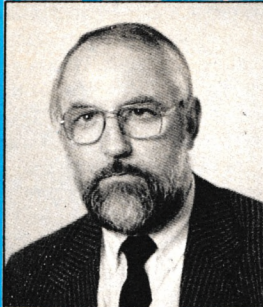
RIDING THE RAPIDS

Simulation sportive ■

Après une bonne journée de travail, j'ai une solution radicale à vous proposer pour vous rafraîchir les idées et canaliser tout votre trop-plein d'agressivité : une petite descente de rapides en canoë-kayak... Mais faites attention car malgré tout ce n'est pas une promenade de santé que je vous propose ! Tout d'abord, quatre cir-

Notre avis :

Si vous n'avez pas un graphisme d'une extraordinaire finesse, vous avez par contre une bonne animation avec un déplacement et un équilibre qui ne sont pas toujours évidents à maîtriser.. A noter un détail intéressant : vous pouvez suivre votre course vue du dessus et vue de devant !... Enfin, vous avez la possibilité de modifier les parcours en manipulant à votre guise tous les obstacles possibles... Intéressant, non ?



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

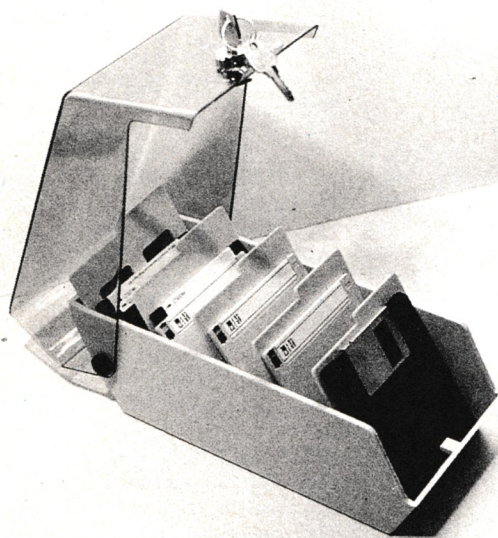
LA CONFIANCE

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



• Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk) 10 disquettes D F D D 5"1/4	120 F + Port et emballage 25 F
Total Lot 145 F	
• 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk) 10 disquettes D F D D 3"1/2	260 F + Port et emballage 25 F
Total Lot 285 F	
• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk) 10 disquettes MAXELL D F D D 3"	340 F + Port et emballage 25 F
Total Lot 365 F	
• Boîte DATA Case seule 3" 3"1/2 5"1/4	85 F + 25 F Port et emballage

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

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 connaissances : 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 à 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. Pinlaud : 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. Jégo : 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 BIOS, 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 BIOS, 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. Beaufile, 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 dé-

velopper 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. Jégo 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

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

Etudiez branché !



LOGICIELS EDUCATIFS

Chaque logiciel comprend un rappel des cours, des exemples ou démonstrations, des exercices programmés ou libres

APPRENDS-MOI A LIRE 1

Activités de prélecture en maternelle.

A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle, du schéma corporel, du contrôle de tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

AMSTRAD (réf. P 4220) _____ 1 disk 255 F
T08, T08D, T09, T09+ (réf. P 4219) _____ 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A COMPTER 1

Grande section-CP (synthèse vocale en option)

Jeu éducatif qui conduit l'enfant à concevoir l'idée de nombres, à se familiariser avec le mécanisme de la numération, à en retenir le vocabulaire.

T08, T08D, T09, T09+ (réf. P 4227) _____ 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2

Aide à l'apprentissage de la lecture.

Grande section-CP

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

AMSTRAD (réf. P 4222) _____ 1 disk 255 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6ème - 5ème)

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Carroll. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme, des mini-jeux, un dictionnaire. De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais.

AMSTRAD (réf. P 009) _____ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf. P 0153) _____ 1 disk 280 F

ENIGME A OXFORD (4ème - 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés. L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio, en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise.

T08, T08D, T09, T09+ _____ 1 disk 250 F
AMSTRAD (réf. P 0114) _____ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf. P 0124) _____ 1 disk 280 F

ENIGME A MADRID (4ème - 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole : après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excel-

lent outil pour la maîtrise de la langue espagnole.

AMSTRAD (réf. P 0151) _____ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf. P 0152) _____ 1 disk 280 F

ENIGME A MUNICH (4ème - 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font d'Enigme à Munich un excellent outil.

AMSTRAD (réf. P 0146) _____ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf. P 0147) _____ 1 disk 280 F

BALADE OUTRE RHIN

(6ème - 5ème)

Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe, à travers une histoire en quatre épisodes illustrés, des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux... Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement. Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande audio intégrée et un dictionnaire.

AMSTRAD (réf. P 0014) _____ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf. P 0154) _____ 1 disk 280 F

OBJECTIF MONDE :

LES MILIEUX NATURELS (6ème)

L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante, l'élève acquerra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire... (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0200) _____ 1 disk 195 F
Comp. PC (réf. P 0202) _____ 1 disk 220 F

OBJECTIF EUROPE

(4ème - 3ème)

L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu'euro-péennes et réalise quatre stages (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0220) _____ 1 disk 195 F
Comp. PC (réf. P 0222) _____ 1 disk 220 F

OBJECTIF FRANCE

(4ème - 3ème)

Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les Français avec l'espace national et régional. L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que les DOM-TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0210) _____ 1 disk 195 F
Comp. PC (réf. P 0212) _____ 1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défauts pronominaux, impersonnels, etc.) ont été traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

AMSTRAD (réf. P 4346) _____ 1 disk 285 F
Comp. PC XT (réf. P 5001) _____ 1 disk 295 F

MOTS EN FETE (6ème - 2nde)

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les têtes. Le mot le plus long, Anagramme, Le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80000 mots. Toute la richesse de la langue française.

Comp. PC (réf. P 4320) _____ 4 disks 325 F

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.

Comp. PC (réf. MC 01A) _____ 220 F

AMSTRAD (réf. MC 01B) _____ 2 K7 170 F

(réf. MC 01C) _____ 1 disk 200 F

ATARI ST (réf. MC 01D) _____ 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) ; équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf. MC 02A) _____ 2 K7 Maths 4 170 F

(réf. MC 02B) _____ 2 K7 Maths 5 170 F

(réf. MC 02C) _____ 1 disk 200 F

ATARI ST (réf. MC 02D) _____ 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 (réf. MC 03A) _____ 2 K7 170 F

(réf. MC 03B) _____ 1 disk 200 F

Comp. PC (réf. MC 03C) _____ 220 F

ATARI ST (réf. MC 03D) _____ 1 disk 220 F

EQUATIONS

Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; systèmes linéaires 2,2 ; systèmes linéaires à n équations ; p inconnues (n.p < 8) (sur disquette seulement).

AMSTRAD (réf. MC 04A) _____ 1 K7 150 F

(réf. MC 04B) _____ 1 disk 200 F

MATHS-Second cycle 1

Niveau 2nde à terminales

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; courbes $Y = F(x)$ avec choix de seconde et des unités ; intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices ; suites récurrentes avec graphisme ; fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf. MC 05A) _____ 2 K7 200 F

(réf. MC 05B) _____ 1 disk 250 F

MATHS-Second cycle 2

Niveau 4ème 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 dérivées par une intégrale.

AMSTRAD (réf. MC 06A) _____ 2 K7 170 F
(réf. MC 06B) _____ 1 disk 200 F

GEOMETRIE PLANE

Algèbre 2ème 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 (réf. MC 07A) _____ 1 disk 200 F
ATARI ST (réf. MC 07B) _____ 1 disk 220 F
Comp. PC (réf. MC 07C) _____ 1 disk 250 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 (réf. MC 08A) _____ 1 disk 200 F

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 (conchoïdes, cissoïdes, coniques) ; complexes (calculs, équations, transformations et exemples).

ATARI ST (réf. MC 09A) _____ 1 disk 220 F

FRANÇAIS

Niveau CM1, CM2, 6ème

A. Malassis : dictée réussie ; exemples et exercices ; conjugaison ; participes passés avec être et avoir.

AMSTRAD CPC (réf. MC 10A) _____ 2 K7 170 F
(réf. MC 10B) _____ 1 disk 200 F

FONCTIONS NUMERIQUES

Niveau 1ère à sup.

M. Hirtzler : calcul formel ; développements, écriture de la fonction dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de $x = a$. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes $y = f(x)$, paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.

Comp. PC (réf. PI 001A) _____ (ttes cartes) 250 F
AMSTRAD (avec CPM+) (réf. PI 001B) _____ 1 disk 250 F

STATISTIQUES

Niveau 1ère et term.

M. Hirtzler : séries à une variable numérique : histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique : fréquences d'apparition des lettres dans un texte, diagrammes, histogrammes. Séries à deux variables pondérées ou non : représentation, ajustement linéaire, corrélation, ajustement par fonctions log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A) _____ 1 disk 200 F

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES

Niveau 5ème à term.

M. Hirtzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques : rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries centrales et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegardées, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou clavier.

Comp. PC (ttes cartes graphiques)
(réf. PI 003A) _____ 250 F

AMSTRAD (avec CPM+) (réf. PI 003B) _____ 1 disk 250 F

ATARI ST (réf. PI 003C) _____ 1 disk 250 F

MATRICES

Calculs sur les vecteurs : sommes, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminants, matrices inverses, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynômes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A) _____ 250 F

POLYNOMES

Opérations sur polynômes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynômes de Tchebycheff, Légendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC

avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464
(réf. PI 005A) _____ 250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

PRODUITS CPC

LA "TRILOGIE" DU 6128

(disponible sur disquette seulement).

TASWORD 6128 "MAILMERGE"

Le traitement de textes du 6128.

Réf. SE 1201 D _____ 360 F

MASTERFILE 6128

Base de données relationnelle.

Réf. SE 1202 D _____ 360 F

MASTERCALC 6128

Tableur simple rapide et puissant.

Réf. SE 1203 D _____ 300 F

Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous les trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64 Ko DK Tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions Vortex. Clavier Azerty accommodé.

TASWORD 464

Réf. SE 1200 K _____ 260 F

TASWORD "DISQUETTE"

Pour 464 et 664 (avec Tasword 6128)

Réf. SE 1201 D _____ 360 F

TASCOPIY

Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3).

Réf. SE 1208 D _____ 230 F

TASCOPIY CPC

Version cassette

Réf. SE 1207 K _____ 190 F

SEMABANK

Gestion de comptes bancaires rapide et fiable

Réf. SE 1258 D _____ 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES

POUR CPC 464 et 6128

Réf. SE 1259 D _____ 395 F

TASPRINT CPC sur cassette

Réf. SE 1205 K _____ 190 F

CONVERSIONS BUS 6128

Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf. SE 1212 _____ 175 F

VIEWTEXT

Vous venez d'acquiescer le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.

K7 seulement (réf. ES 1001A) _____ 135 F

IMPRESSION

Vous possédez une imprimante, mais sa programmation vous rebute, de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères ; programme les différentes tabulations ; programme le contrôle de l'imprimante ; programme la sortie 8 bits ; programme les recopies d'écrans paramétrables ; trame ; agrandissement ; déplacement ; sélection fenêtres.

K7 (réf. ES 1002A) _____ 200 F

disk (réf. ES 1002B) _____ 240 F

L'INTERPRETE

La majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque ; édition des secteurs ; acceptation de jokers ; traduit plus de 500 mots à la fois ; repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

Disk (réf. ES 1003A) _____ 290 F

ZENITH

La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.

Disk (réf. ES 1004A) _____ 250 F

ECHOSOFT

Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface, telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller-décoller, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc. Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue ; le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.

Disk (réf. ES 1005A) _____ 395 F

PSYCHOTEST

Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines, Psychotest vous offre un divertissement garanti.

Disk (réf. ES 1006A) _____ 135 F

PRODUITS CPC ET PCW

(2 versions sur la même disquette)

TASPRINT LE TYPOGRAPHE

5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. Compatible Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar...).

Réf. SE 1206 D _____ 230 F

TAS-SIGN

L'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...

Réf. SE 1262 D _____ 300 F

PRODUITS PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000

Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.

Réf. SE 1217 D _____ 450 F

MASTERFILE 8000

La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.

Réf. SE 1221 D _____ 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

TASWORD PC

Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge".

Réf. SE 1226 D _____ 490 F

TASPRINT PC

Le typographe, 20 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".

Réf. SE 1251 D _____ 390 F

TAS-SIGN PC

L'artiste en lettres, enseignes, réclames et créez-les vous-même.

Réf. SE 1263 D _____ 390 F

DIVERS

BOURSE 2000

Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation, grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes), les hausses et les baisses moyennes, la genèse, la situation. Calké sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement. Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

Disk CPC (réf. ES 1007A) _____ 450 F

Disk PCW (réf. ES 1007B) _____ 850 F

Disk PC (réf. ES 1007C) _____ 1200 F

SILIPACK

La musique à votre portée

2 programmes : performances + qualités

SILDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).

SILTONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silldrum. Récupère les rythmes créés par Silldrum. Gestion des noires et des blanches.

Réf. ES 1008A _____ 375 F

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

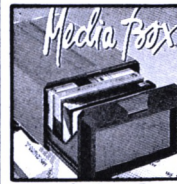


170 F

COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



142 F

VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

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

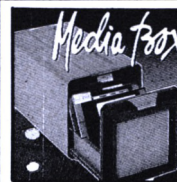


CASSETTES AUDIO

Pour 16 minicassettes

95 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 5" 1/4

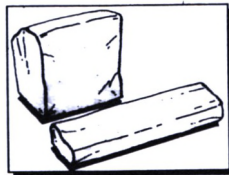
Pour 50 à 70 disquettes

175 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

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

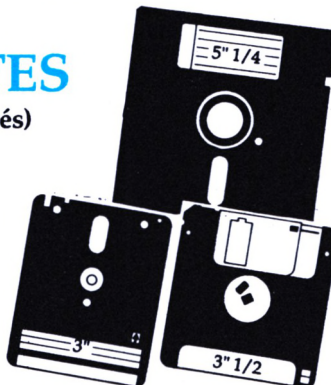


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

<input type="checkbox"/> CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> CPC 6128	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> PC 1512	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> MACINTOSH	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> ATARI ST	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> DMP 2000 Amstrad	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Clavier simple	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Clavier pavé numérique	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Moniteur SM 125	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
			110 F port + emb. 20 F

DES DISQUETTES (doubles faces, doubles densités)

- 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



VECTORIA 3D

Un logiciel d'initiation au dessin en 3D, sur ordinateur.

Une bonne approche de la CAO (Conception Assistée par Ordinateur), facilitée par l'emploi de fonctions simples et bien pensées.

Le logiciel est rapide, permet le dessin "3 vues", la présentation 3D et l'intégration des objets créés au sein d'un décor.

Le manuel d'accompagnement permet une prise en main très rapide du logiciel.

Vectoria 3D, version PC, est utilisable

sur disquette ou disque dur. Il utilise la souris ou le clavier.

Au prix exceptionnel

- Sur PC 410
- CPC 6128 410

Très bientôt sur ATARI et AMIGA.

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 cal-
culé 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	Montant
Divers						
TOTAL						
Ma bibliothèque						
TOTAL						
Envoi Poste : 10 %						
TOTAL						
Etudiez-Branches Scolaire - Utilitaire						
TOTAL						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)						
TOTAL						
Housses - Disquettes						
TOTAL						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consulter)						
TOTAL						
TOTAL						
MONTANT GLOBAL						

Je joins mon règlement chèque bancaire chèque postal mandat carte bleue

Ams 18

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

Signature

DATE Limite de validité

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE



de gauche à droite : François GAY, François et Agnès BONNEVILLE.

Après avoir découvert le logiciel Han d'Islande, nous avons eu envie de connaître les personnes qui étaient responsables d'une telle réalisation ; nous vous livrons donc sans plus attendre le fruit de nos recherches qui nous ont menés dans le Jura, très exactement à Orgelet.

Tout d'abord, sacrifions à la tradition en faisant les présentations : il y a François Bonneville, scénariste et programmeur du logiciel ; il a à ce jour 21 ans et prépare une maîtrise d'informatique générale à l'université de Besançon (sans commentaire !...). Il était donc capable de tout faire dans ce logiciel à part les dessins à cause d'un petit problème de "coup de patte" !... Il a donc fait appel à sa petite sœur Agnès, (qui a quand même 18 ans !) qui prépare son Bac en suivant une Term. C, d'une part, et à un copain, François Gay qui fait à 23 ans l'école des Beaux-Arts d'autre part. Il faut savoir aussi que dans l'équipe, seul François B. a des connaissances dans le domaine informatique.



Vous vous posez sans doute la même question que nous : comment et pourquoi François B. a décidé de faire une adaptation sur micro d'un roman d'auteur classique ? La réponse est très simple ; il a suffi de rassembler les ingrédients suivants : tout d'abord, il y a à la base une passion pour Victor Hugo et, ensuite, la découverte par le biais d'une émission de radio sur France Culture d'une série d'émissions présentant Han d'Islande, ce titre pratiquement inconnu paru dès 1823 (Tiens ! à cette époque, Hugo avait l'âge de François B. !). Cette émission lui donna l'envie de se procurer le roman et sa lecture le décida à en faire un scénario pour jeu d'aventure (Ah si Hugo savait ça !). Le seul problème était la longueur de l'œuvre qui se passe, je vous le rappelle, en Norvège ; en effet, Ordener Guldenlew a vécu de tels événements que le bouquin a un volume qui pourrait paraître indigeste au départ. C'est pourquoi François B. a supprimé toutes les parties du roman où le héros n'est pas présent.

Il est temps de passer à la réalisation du logiciel. François commença par dessiner une carte à partir de toutes les indications données par le roman : la grande aventure avait

alors commencé ! Heureux possesseur d'Amstrad notez bien le fait suivant : François B. avait commencé à réaliser Han d'Islande sur Spectrum et il proposa alors son logiciel à Loriciels qui lui répondit : "Nous sommes intéressés par le sujet mais en ayant une version sur Amstrad". Aussitôt dit, aussitôt fait... C'est alors le début d'une collaboration entre François B. et Loriciels qui a fait évoluer petit à petit le logiciel ; c'est ainsi que par exemple, est apparu le scrolling latéral lors des déplacements à l'écran. Cette évolution du jeu a d'ailleurs constitué le plus gros problème pour François B. car qui dit évolution du jeu, dit évolution des routines en langage machine...

Et les graphistes dans tout ça ? Eh bien, voilà : François B. leur a écrit un petit utilitaire graphique, les a mis devant l'écran du 6128 et s'est fié à leur inspiration en leur donnant simplement des indications du genre : "là, je veux un bourreau là, je veux une cathédrale et là...". Tout s'est très bien passé à part certains "débordements" d'Agnès ; trouvant qu'il n'y avait pas assez de femmes dans le scénario, elle en a dessiné quelques-unes que François B. a intégré par la suite au logiciel (entre nous, elle a bien eu raison !)... Nous tenons à vous décrire comment les dessins ont été faits car cela représente un temps de travail très impressionnant. En effet, tous les dessins ont été fait point par point et il faut compter 3 h pour un dessin ! Sachant qu'il y a 77 dessins de base je vous laisse faire les comptes !...

Pour une première réalisation on peut dire que le trio a fait fort ! En effet, alors que Han d'Islande est à peine sur le marché des logiciels, il existe déjà des contacts entre Loriciels et avec les Editions Robert Laffont qui, eux, lancent une collection qui présente toutes les œuvres complètes de Victor Hugo sous le nom suivant : collection Bouquins. Intéressant, non ! Surtout si ce logiciel vous donne l'envie de lire le roman à moins que ce ne soit à partir des extraits des émissions de France Culture qui sont livrés avec le logiciel sur une cassette audio !...

Pour terminer, nous vous livrons une confidence de François B. le deuxième logiciel est déjà en préparation ; il sera complètement différent puisqu'il suivra un scénario totalement original et puis il y aura un total changement d'époque puisque l'action sera liée à la mythologie grecque !... Alors, rendez-vous est pris pour sa sortie.

C. V.

CHICHE, ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

De quelles fonctions BASIC à se mordre le clavier va-t-il nous parler ce mois-ci ? D'aucune ! Mon sujet n'est pas traité dans le manuel AMSTRAD, donc ne dérangez pas la fine pellicule de poussière qui le recouvre (oh que c'est méchant, ça...). En effet je vais vous parler d'une chose super primordiale en programmation BASIC, mais dont on ne soupçonne pas l'importance avant que le listing s'allonge. Il s'agit de l'art et de la manière de bien numéroter ses lignes.

Ce n'est pas pour faire joli ou pour que le programme fonctionne mieux (le BASIC se moque de vos numéros pourvu qu'ils soient dans le bon ordre), mais c'est uniquement pour simplifier la vie de celui qui programme. Et pour ce qui est d'améliorer son petit confort, vous pouvez me faire confiance... Voici donc mes petites astuces. Elles sont basées sur les concepts suivants :

- un programme ne fonctionne jamais du premier coup ;
- un programme qui marche bien n'est jamais définitif. Il y aura toujours quelque chose à modifier, à insérer ;
- dans un programme nouveau il est pratique de récupérer des passages conçus dans des programmes antérieurs (gain de temps et d'aspirine) ;
- lorsque l'on se replonge dans un listing terminé il y a plusieurs mois, on a l'impression qu'il a été écrit par quelqu'un d'autre. Sauf si on peut se repérer à certaines habitudes personnelles ;
- qu'un numéro de ligne fasse un ou cinq chiffres, pour l'occupation mémoire c'est exactement pareil : deux octets ;
- la commande AUTO est une incitation à commettre les pires erreurs de stratégie. Donc à éviter.

LES LIGNES DU DEBUT

On commencera par 10. C'est banal mais ça contient toujours les mêmes choses :

1. Le nom de huit lettres maxi qui a servi de sauvegarde.
 2. Son rôle, succinctement.
 3. Nom ou initiales de l'auteur.
 4. Si c'est un programme recopié, la référence bibliographique (nom de la revue, numéro, page).
 5. La date de la **dernière retouche**, ce afin de reconnaître la version la plus récente... Qu'importe si cette ligne 10 est longue et occupe plusieurs lignes à l'écran : après un LOAD on fait toujours LIST 10 et on a tous les renseignements utiles.
- La ligne 20 est également un REM pour des renseignements complémentaires. Ça

commence en fait en ligne 30 ou 50 où l'on pose les "statuts", genre DEFINT I-N, OPENOUT "BIDON", etc.

La ligne 100 est un numéro sacré, celle des déclarations de DIM. Deux raisons à cela : on veut modifier un vieux programme et on y lit la variable V\$(N,R) ; quel est son DIM ? Réflexe LIST 100. Sinon on devrait éplucher tout le listing ! Le programme n'est pas encore dans sa partie "dynamique", donc ces DIM sont à l'abri d'un GOTO qui ferait repasser par cette ligne (= plantage).

Réservez les lignes 110 à 190 pour des REM qui légèreraient ces DIM, exemple ce que représente en fait la colonne 3 du DIM V\$(100,4)...

Ligne 200 à 990 : mettez-y ce que vous voudrez mais attention ! C'est une zone où le programme ne passera **qu'une seule fois**. Celui qui m'écrivait

```
2350 GOTO 420
```

je lui fais manger son listing !

Ces lignes constituent le domaine privilégié pour y rassembler des DATA et l'appel du titre, exemple 300 GOSUB 20000 Ligne 990 nous terminons la zone "aller simple".

LE MENU EN 1000

C'est le "rond point" du programme ; le menu propose plusieurs voies. Lorsque la voie choisie est terminée il y a retour automatique à ce menu principal, pour proposer une autre direction, ou la sortie du programme...

Cela vous rappelle les (bons) logiciels du commerce, qu'il s'agisse de jeux ou d'utilitaires.

Mais pourquoi faire commencer le menu principal en ligne 1000 ? Parce que 1000 c'est facile à retenir. Ainsi si dans un de vos programmes il vous arrive un avatar, un bug surprise ou un arrêt par la touche ESC, vous ne serez pas obligé de relancer par RUN (et perdre ainsi toutes vos valeurs en mémoire). Il suffira de "mettre dans le mille" en tapant le célèbre

```
GOTO 1000
```

Si vous saviez comme c'est pratique ! Pas besoin de listing ; surtout quand c'est un programme très ancien ou écrit par un collègue qui utilise la même astuce.

Je vais être plus concret en vous donnant un exemple simpliste :

```
1000 ' MENU
```

```
1010 CLS : ' Très important ce CLS...
```

... Des LOCATE et PRINT pour proposer les options : 1 = Saisie 2 = Sauvegarde 3 = Chargement 4 = Edition 5 = Quitter

```
1150 INPUT "Votre choix:" , C
1160 ON C GOSUB 3000, 5000, 6000,
7000, 2000
1170 GOTO 1000
2000' final
2010 CLS : PRINT "Terminé"
2020 END
```

Examinez bien les lignes 1160 et 1170 : toutes les charnières sont là ! En deux lignes... Remarquez que si par la suite vous voulez ajouter une option la correction sera vite faite.

LES LIGNES LABEL

Ce sont ces "lignes de débuts de modules" ; dans l'exemple précédent ce sont 1000, 2000, 3000, 5000, 6000 et 7000.

Ce sont toujours des REM, et ce sont toujours des multiples de mille parce que c'est à la fois plus clair et plus pratique.

Quand dans un listing on trouve un GOSUB 2740 (au lieu de 3000) on voit tout de suite qu'il s'agit d'un débutant. Je vous ai dit que c'était plus pratique ces multiples de 1000, alors je vais vous raconter pourquoi :

1. On laisse de nombreux numéros de lignes libres entre le dernier et le prochain "mille". Donc on pourra par la suite "gonfler" ce module sans problèmes.

2. On fait souvent appel au même sous-programme, exemple GOSUB 5000. Ce nombre est facile à retenir, pas besoin de consulter le listing. Mais croyez-vous que l'on retiendrait aussi facilement un GOSUB 4630 ?

3. Certains modules sont frères jumeaux et ne diffèrent que par quelques points. Exemple le sous-programme "Sauvegarde" en 5000 et le "Chargement" en 6000. Alors on tape le premier en entier, mais pour le second le paresseux que je suis le tape par SHIFT COPY : Il suffit de remplacer 5 par 6 et PRINT #8 par INPUT #8. Eh oui ! il fallait y penser... Petite dérogation à la règle : si un de vos modules a lui aussi besoin d'appeler souvent un petit sous-programme, et qui ne peut servir **qu'à lui**, on pourra le mettre dans une ligne en 500. Exemple pour le sous-programme en 4000 on pourra trouver des GOSUB 4500 (ou 4800).

LE CHOIX DES NUMEROS DE LABEL

Comme les numéros de lignes peuvent aller de 1 à 65535, on dispose donc de 65 LABELS en mille possibles, de 1000 à 65000. OK ? les hypo-matheux ?...

Jamais vous n'aurez besoin de plus de 65 sous-programmes ! (Mon plus gros programme en BASIC devait en avoir une trentaine). Donc n'hésitez pas à prendre des numéros très élevés, c'est le même tarif que pour les petits, deux octets je le répète. Et c'est là qu'apparaît une autre astuce : pour des modules propres au programme, c'est-à-dire qui ont peu de chance de resservir dans un autre, allez-y de 2000 à 29000 (environ). Pour ceux qui risquent fort de resservir pour tout autre chose, alors là de 30000 à 65000. (= sous-programmes dits "utilitaires"). Pourquoi ?

Une fois le programme terminé et sauvegardé vous ferez un DELETE de tout ce qui est au-dessus, puis SAVE "UTILDIV" (suivi de ,A si vous avez un CPC 464). Lorsque vous créerez un autre programme vous n'aurez qu'à taper MERGE "UTILDIV" et ils viendront rejoindre votre listing.

L'ART DU RENUM

Je sais que certains d'entre vous sont en train de pester en disant "c'est bien son truc des lignes en mille, mais il aurait pu le dire plus tôt ! Je ne vais tout de même pas retaper mon programme-vedette !". Bien sûr que non ! Mais grâce à RENUM moins de cinq minutes vont suffire à transformer votre numérotation catastrophe en numérotation super pro. Vous voulez parier ?

Tout d'abord vous allez insérer les lignes de REM qui manquent peut-être. Par exemple celles qui deviendront des labels. S'il manque le REM de la ligne 10, créez-le en 8.

Si des insertions sont impossibles parce que deux numéros se suivent (exemple 452, 453), tapez RENUM et tout sera espacé de dix unités (en commençant à la ligne 10). Vous pourrez alors insérer des numéros "en cinq" (365, 485...).

Deuxième point, préparez-vous une touche de fonction qui écrira RENUM suivi d'un espace. Exemple le "7" du pavé numérique

KEY 135, "RENUM "

Puis une autre qui écrira LIST + un espace. Je conseille le 3 du pavé numérique.

KEY 131, "LIST ". Et c'est parti !

LIST, puis ESC. Tiens ! ma ligne de DIM

est en 40. Aussitôt

RENUM 100,40 puis LIST... ESC

Ma ligne "Menu" est en 210

RENUM 1000,210 puis LIST 1000....-

ESC RENUM 2000, 1340 etc.

Cette commande RENUM est super rapide mais aussi super fiable : elle va modifier en même temps le contenu des lignes. Ainsi tous les THEN GOTO 210 vont être transformés en THEN GOTO 1000, et ce même dans la zone "au-dessus" de 1000. Vous ne courez absolument aucun risque de bug. Seuls les contenus des REM ne sont pas touchés.

Et vous allez poursuivre ces RENUM en cascade jusqu'au bas du listing. Vous aurez à faire autant de RENUM qu'il y aura de lignes labels. C'est rapide.

Et n'oubliez pas de sauvegarder...

Si vous disposez d'une imprimante je vous promet une très agréable surprise : votre listing est transfiguré, tout y apparaît avec clarté. Encore un petit "plus" : vous connaissez les marqueurs fluos ? Passez-en sur toutes les lignes de labels. Alors là c'est tellement clair que ça vous donne envie d'entreprendre d'autres programmes.

Et votre ancien listing ? N'en faites pas des confetti, il peut encore faire un heureux ! Faites-en une grosse boulette bien serrée et jetez-la à votre chat, ils adorent jouer avec ça. (Du moins le mien, car il ne connaît rien au BASIC même s'il adore arpen-ter mon clavier).

CONCLUSION

Vous voyez qu'une chose d'aspect aussi dérisoire que la numérotation des lignes est en fait super importante, parce qu'elle va très indirectement nous faire gagner beaucoup de temps sur la programmation. Ici encore, quelques bonnes habitudes à prendre...

Ceci mis à part, avouez que je vous ai bien eus ! dès l'instant où j'ai critiqué la commande AUTO vous vous attendiez à un calembour, idem pour les mots "ligne" et "numéro". Eh bien c'est perdu... Ils étaient trop faciles, mais si ça vous tente...

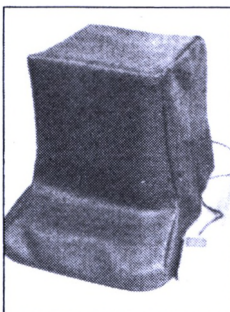
PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

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



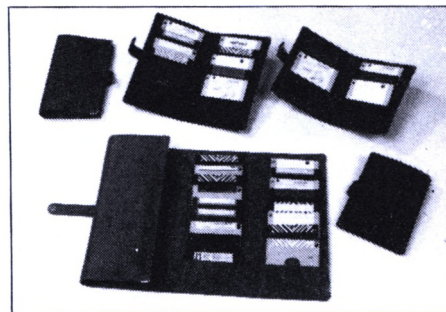
Sac pour Amstrad (clavier)
CPC 464 664 6128 8256
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : 290 F TTC

Sac pour moniteur Amstrad
Monochrome Couleur
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : 400 F TTC



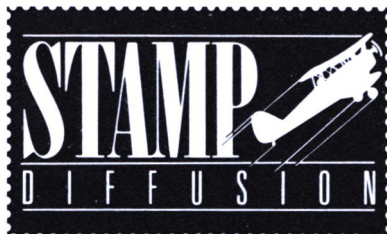
Housse pour Amstrad (clavier)
CPC 464 664 6128 8256
Coloris : beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix : 130 F TTC

Housse pour moniteur Amstrad
Monochrome Couleur Coloris :
beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix : 130 F TTC



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

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



17, rue Russeil - 44000 NANTES

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

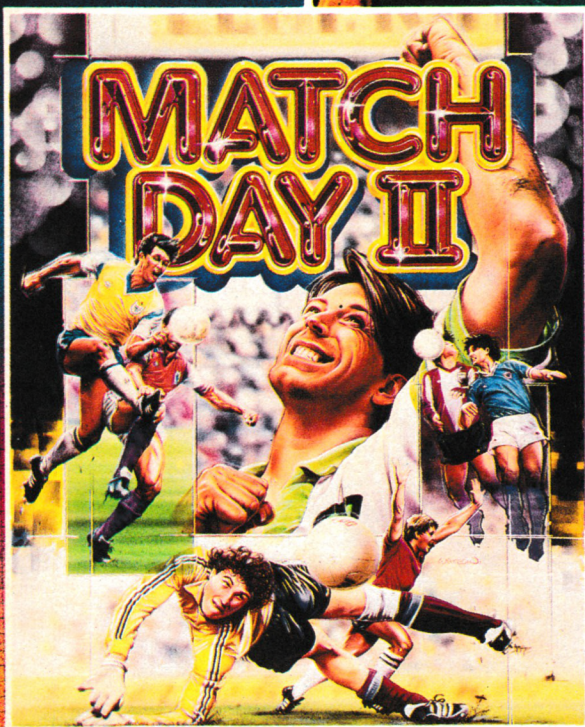
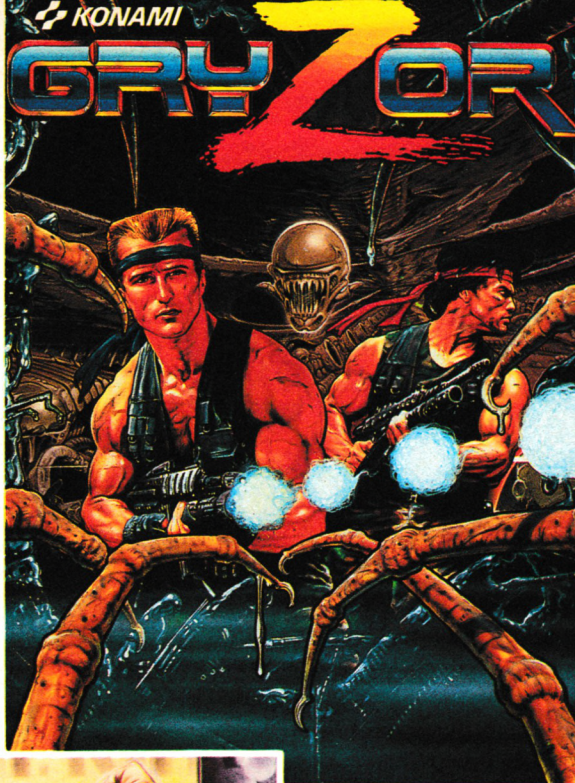
- Port PTT à ajouter au montant de votre commande : 25 F
- Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande.

Nom Prénom

Adresse

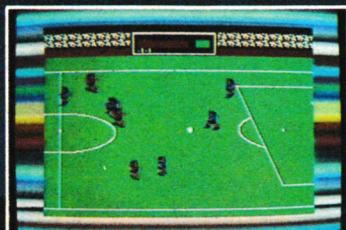
Tél.

Signature



BOURRE

MATCH DAY II



GRYZOR



Grâce aux commentaires des utilisateurs, il nous a été possible de mettre au point ce NOUVEAU Match Day, une des meilleures simulations informatique de match de football. DIAMOND DEFLECTION SYSTEM™ permet au ballon de rebondir de façon réaliste avec musique et effets sonores le meilleur match de football disponible pour votre micro.

Il vous faudra vous infiltrer dans le quartier général des Rebelles Etrangers dans ce succès des jeux KONAMI. Négocier des champs électriques et surmonter vague après vague de guérilleros fanatiques. Un jeu indispensable à tous les inconditionnés de jeux d'arcades!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATELAIN

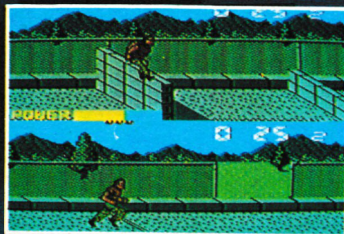
KONAMI



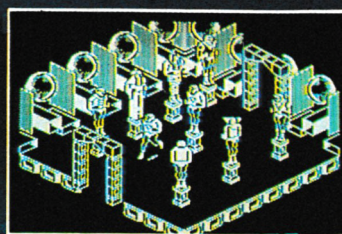
ocean

DEBITS

COMBAT SCHOOL



PHANTOM CLUB



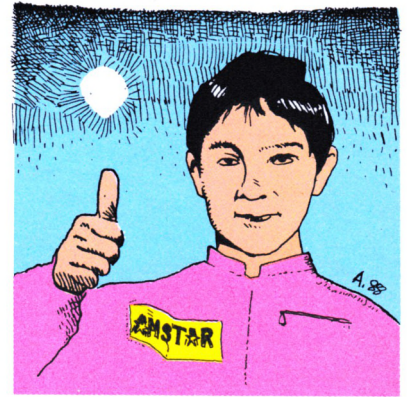
Enrôlez-vous et devenez capitaine, si vous avez assez de cran, dans "COMBAT SCHOOL." Frayez-vous un chemin à travers sept épreuves épuisantes dans ce succès des jeux d'arcades KONAMI et si vous n'y parvenez pas, vous avez droit à une épreuve de pénalité ou vous êtes éliminé!

Des superpuissances et super-héros font de "PHANTOM CLUB" un jeu à ne manquer à aucun prix-Avec de l'action et des aventures à trois dimensions, beaucoup d'animation et des graphiques renversants.

NEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.

ocean is the registered trademark of

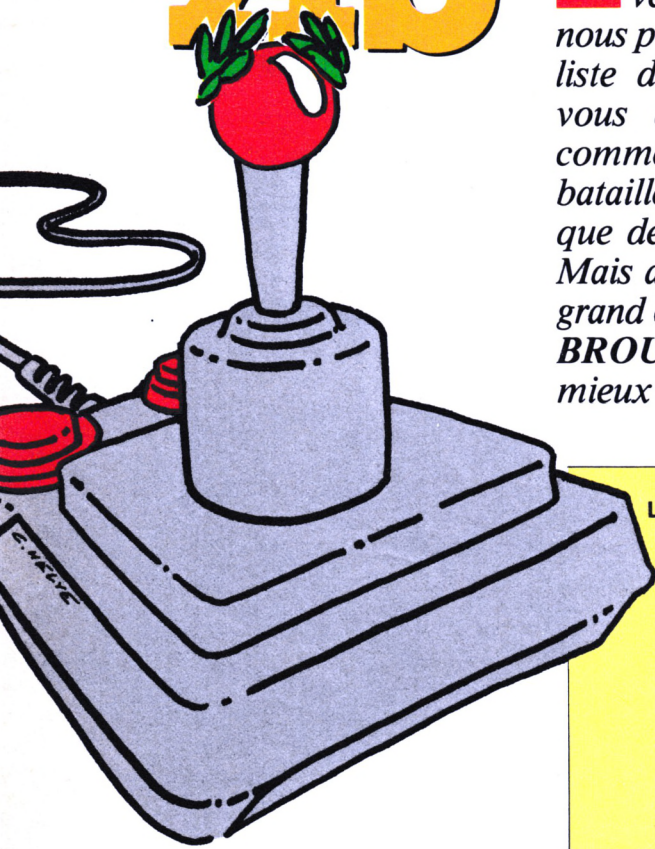
LE CHAMPION



Gérard Brousse

Ca y est ! Vous nous avez envoyé vos nouveaux records afin que nous puissions renouveler la liste des logiciels en jeu ; vous allez donc pouvoir commencer une nouvelle bataille de joystick qui risque de s'avérer très âpre !...

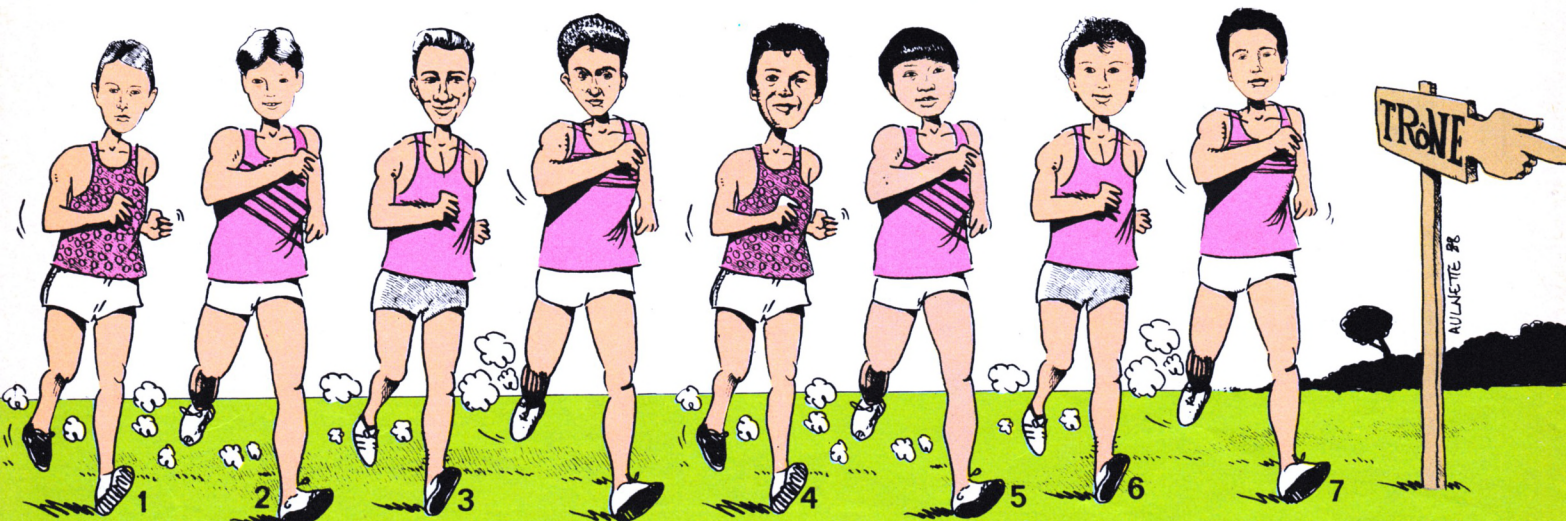
Mais avant cela, nous tenons à saluer comme il se doit le grand champion de la série qui s'achève, j'ai nommé Gérard Brousse qui est resté invaincu pendant 9 mois ! Qui dit mieux ?



Les nouveaux prétendants au trône :

- | | |
|---|----------------------|
| 1 - David EMRET | 5 - Richard VUNGOC |
| 2 - Yann ROZES | 6 - Stéphane COTE |
| 3 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN | 7 - Cédric LASSEGUES |
| 4 - Sébastien MANGEMATIN | |

CRAZY CARS	6 200 080	Sébastien MANGEMATIN
LES DIEUX DE LA MER	2 300	Gilles PIERRE et Jean-F. COIN
LIGHT FORCE	3 118 050	Richard VUNGOC
MAG MAX	789 900	Thierry GONDOUIN
RENEGADE	218 000	Olivier de FASSIO
SOLOMON'S KEY	3 155 090	Cédric LASSEGUES
SPINDIZZY	100 % of screens 100 % of Jewels 100 % of game	Stéphane COTE
WINTER GAMES		
- Biathlon	1,47	Gilles PIERRE et Jean-F. COIN
- Bobsled	22,42	Yann ROZES
- Speed Skating	0 : 26,0	David EMRET
- Sky jump	236	Yannick SCHLICHT
WIZBALL	639 540 (3 niveaux colorés)	Valéry LETOUZEY
XEIVIOUS	53 100	Sébastien MANGEMATIN



BILLY II

Arcade ■

La banane au vent, Billy (voir Billy la banane) chemine dans la cité de gratte-ciel élevés au lait de béton. Dans son cœur malheureux, une sourde plainte s'élève en vain vers les azurs sélémiens en longs appels sans écho. Las, sa belle attend en sa demeure la sonnerie stridente

qui la tirera de sa solitude atroce. Mais pour cela Billy doit récolter les deniers indispensables à l'appel sus-décrié.

Ma qué malheur, le coup de téléphone doit être passé avant minuit, sinon la belle



enfant sera partie avec Ricky le Tétard. La cité est parcourue d'un réseau souterrain de galeries. Celles-ci contiennent les appareils indispensables au bon déroulement de cette aventure. On trouve : des régénérateurs de santé ; des téléphones et bien sûr des jeux vidéos. Ces jeux sont l'occasion de ramasser quelque argent ou bien d'en perdre, cela dépend beaucoup de votre habileté. Il faut impérativement remporter une partie pour se voir attribuer un bonus en dollars. Ces points viennent s'ajouter au 200 du départ, les points de santé quant à eux vous indiquent votre force. Eh oui car Ricky a envoyé ses lieutenants pour freiner Billy et même l'arrêter complètement.

Pour cela ils n'hésitent pas à se battre à

coup de poings, de couteaux et de battes de base-ball. En général leur vitalité est assez importante et Billy risque d'y laisser des plumes s'il ne se défend pas rapidement.

Notre avis :

Billy II possède des graphismes mignons tout plein, il est pourtant dommage que l'affichage des tableaux se fasse si lentement. Et puis on peut presque se promener en recherchant uniquement les jeux vidéos, car, ceux-ci, bien que très simples sont parfois amusants.

L'ANNEAU DE ZENGARA

Jeux de rôle ■

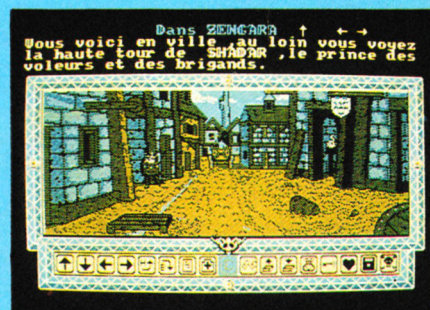
C'est par une belle matinée d'hiver (il fait d'ailleurs si doux qu'on se croirait plutôt en fin d'été...) que je me promène tout doucement, chevauchant mon fidèle compagnon, dans le royaume de Shengar, royaume voisin de Thulynte (Vous avez dit Thulynte ? Tiens, c'est bizarre, ce nom me rappelle quelque chose...). Je me trouve au beau milieu de la forêt, écoutant avec délectation les différents sifflements des petits oiseaux lorsque des plaintes viennent troubler cette harmonie...

Après quelques recherches dans les brous-



saillies je me trouve face à un vieillard qui tend désespérément la main dans ma direction ; instinctivement, je rapproche ma main de la sienne... que n'ai-je pas fait là ! Car, en effet, un anneau s'est furtivement glissé à l'un de mes doigts et lorsque j'essaie de le retirer, l'opération se révèle être absolument impossible !... Dans le même instant, le vieillard a murmuré ces quelques mots : "Zengara... la tour !"... C'est ainsi que, malgré moi, je plonge dans le mystère de l'anneau de Zengara.

Commencant par me rendre dans la ville de Zengara, je rencontre un magicien qui me donne des renseignements sur la tour et sur l'anneau. La tour est la propriété de Shadar, Prince des voleurs et des brigands et personne n'a jamais pu revenir vivant de ces lieux afin de dévoiler le secret qui y règne... Pour ce qui est de l'anneau, j'apprends sans aucun enthousiasme que quiconque le porte, traîne la malchance (et même la mort) avec lui... Maudit anneau que l'on ne peut même pas retirer ! Et pourtant, un magicien avait trouvé la bonne formule ; quel malheur qu'on la lui ait volée !... Mais qui sait peut-être que



Shadar n'est pas étranger à cette histoire et qu'en pénétrant dans "l'antre du fauve", bien des mystères se trouveront éclaircis.

Aussi, je respire un bon coup et je me précipite dans la gueule du loup...

Notre avis :

Il est précisé sur la jaquette de L'Anneau de Zengara que l'auteur du logiciel est celui de Fer et Flamme. Franchement, il suffit de regarder les écrans pour le deviner : même graphisme, mêmes icônes à sélectionner, même principe de jeu avec un scénario moins conséquent et des possibilités d'action par superposition de fenêtres... Vous ne risquez pas d'être dépayés !

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

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

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

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

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

AVEC 208 Koctets par face :

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

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

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

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

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

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

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

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

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road - CHEPSTOW 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.

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

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 40 FF S.V.P.).

CARTE D'EXTENSION ROMS. Cette carte peut contenir jusqu'à 8 ROMS (8 ou 16 K) pour votre AMSTRAD. Imaginez, traitements de texte, désassembleurs, RSX à gogo, tableurs etc... (plus tout ce que vous aurez réalisé avec le programmeur d'EPROM !) sur la même carte d'extension en même temps ! Les enragés de la ROM ont la possibilité de relier DEUX cartes ensemble (sauf CPC 464) pour combiner un total de 16 ROMS. Extrêmement simple à utiliser ! Manuel complet et détaillé en Français.

CARTE D'EXTENSION ROMS seulement 495.00 FF DEUX CARTES D'EXTENSION pour 900.00 FF
Pour envoi avion hors Europe ajouter 30 FF (1 carte) ou 50 FF (2 cartes) S.V.P.

Note : pour bénéficier de la ristourne, les 2 cartes doivent figurer sur la même commande.

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". Infantin à utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que : **100.00 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.

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philanthropes ne seront insérées que si la place libre le permet. Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage. En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case. Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vends CPC 464 mono. Prix : 3500 F + nombreux jeux (Arkanoid, Commando, Dragon's Lair). Région Parisienne (95). Tél.34.67.61.64.

Vends K7 Amstrad neuve 40 F. Le jeu G. Nglblims exp. Fist G. Beret Am5. Gold Hit, Hit-Pack II : 55 F, Music Sys. : 200 F. Didier. Tél.46.27.29.73. Paris.

Echanges nombreux jeux sur 6128 (3'' ou 5'') possède beaucoup de nouveautés. Liste sur demande à : Claude FAYOLLE - 64 rue de l'Egalité - Appt 313 - 92130 Issy-les-Mx. Tél.46.42.47.97.

Urgent ! Vends legend of Kage neuve + revues d'Amstrad Magazine : valeur 100 F. S'adresser à Fabrice CAMPESE. Tél.47.80.51.57.

Cherche tous documents concernant le jeu : "Andromeda" (Amstrad). Tél.98.47.23.66. Demander Ronan après 18h00.

Vends jeux sur disc. Prix : 25 F l'unité. Liste sur demande. Ecrire à : BENKOEL David - 4 rue Saint-Hubert - 78120 Rambouillet. Merci d'avance.

Vends ou échange contre jeux Amstar de 1 à 13 : 5 F l'un. n° Amstrad Magazine de 9 à 27 : 10 F l'un. Tél.43.81.75.11. Demander Loïc.

Urgent cherche lecteur de disquettes DD1 900 à 1 000 F sans disquettes, jusqu'à 1400 F avec jeux originaux. Tél.55.85.83.85. Heures repas.

Vends 300 jeux sur disq. + 60 éducatifs + 70 utilitaires pour Amstrad : 100 F la disquette ou 3000 F le tout. Tél.34.10.24.60.

Vends CPC 464 couleur 87 Amstrad très bon état. Té.84.60.83.13.

Vends CPC 464 couleur + 80 jeux + 2 manettes + Atari 2600 avec 12 K7 : 3000 F à débattre. Tél.71.00.82.52. après 18h00. Benjamin.

Vends origin. K7 Trantor mask... Echange news K7 disks (Renegade - Exolon - Rygar...) Région Parisienne. Franck NAHON. Tél.39.61.98.35.

Echange world cup carnival et America's cup challenge (disquettes) contre tout autre jeux ou notices. Tél.55.33.39.70. Xavier.

Vends Microdisc + Sedoric : 1600 F et Oric Atmos : 400 F et lecteur de cassettes : 300 F et jeux : 200 F. Tél.91.31.85.26. après 18h00.

Vends 6128 couleur + lecteur 5'' 1/4 + lecteur cassettes + 500 softs 2 boîte rangement + 2 manettes + 50 revues + livre. Le tout 6500 F. Tél.55.31.14.01. après 19h00.

Vends K7 orig. 50 F : T Tracer, Tobruk, Jail-break, Saboteur 1 & 2, Space Harrier, Gauntlet, Karate, Spindizy, 3 Dgprix, etc... Tél.43.56.80.15.

Vends CPC 464 couleur + joystick + nombreux jeux + revues (Amstar) : Demander José. Tél.46.47.44.63. Région Parisienne. Après 18h00.

Vends CPC 464 couleur avec jeux : 2500 F ; sans jeux : 2200 F. Tél.51.37.28.54. ou 51.37.10.42.

Vends Amstrad 464 mono + manuel + cassettes + revues : 1600 F. Tél.99.47.94.29. (dans la région de la Guerche-de-Bretagne).

Viens de créer un centre d'échange de K7. Pour documentation, envoyez un timbre à : F. GILLET - La chapelle St-Martin - 41500 Mer.

Vends 6128 mono + 5'' 1/4 + lecteur cassettes + jeux. Valeur 6000 F, vendu 4000 F à débattre. Sous garantie. Tél.64.25.68.05. après 17h00.

Vends imprimante Epson LX80 très bon état + donne papier + câble centronics Amstrad : 2 000 F. Tél.24.27.28.75. Le soir et week-end.

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur disc 3'' et 5'' + livres et revues Amstrad + nbx logiciels sur disc et K7. Tél.84.29.22.79. (week-end).

Affaire ! Pour le prix d'un 464 mono (1990 F), vends 464 couleur état neuf + 42 K7 + manuel + revues. Tél.34.87.28.41.

Vends CPC 464 couleur, excellent état + notice en français + 40 jeux + 20 revues + 1 livre : 1990 F. Tél.39.65.05.26.

Vends Amstrad 6128 couleur (1 an) + 40 dis-

quettes pleines + revues + magnétophone : 4 000 F. Département Haute-Savoie. Tél.50.70.35.81.

Vends nombreux jeux sur disquettes ou K7. Prix intéressant. DEMOULIN Frédéric - La Guyonnière - 72170 Asse le Riboul.

Vends K7 avec 22 jeux dessus dont news pour 120 F. K7 et port compris. Tél.97.34.25.17. Demander Lionel.

Vends prog. loto sportif 50 F port compris. Doc. sur simple demande. DUBREUIL - 1 rue P. Verlaine - 93120 La Courneuve. Tél.48.36.27.18.

Vends revues, jeux originaux, disks vierges, en très bon état, bons prix. Tél.33.38.30.38. Le week-end.

Vends CPC 464 couleur + imprimante DMP1 + manettes + housses + jeux + utilitaires : 3200 F débattre. Tél.69.03.56.63. le soir.

Vends ou échange pour CPC 464 K7, disc, nbx jeux. Réponse assurée. PATROUILLARD Laurent - 14 rue du Calvaire - 07600 Vals-les-Bains.

Vends jeux K7 originaux : Metro Cross, Gauntlet, etc. Tél.48.93.92.85. Demander Philippe.

Echange jeux sur disc CPC. Région Tours ou environ. Tél.47.44.07.07. après 19h30. Demander Frédéric.

Vends nombreux jeux sur disk 65 F pièce. Tél.334.12.78.55. Demander Nicolas à partir de 18h30.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

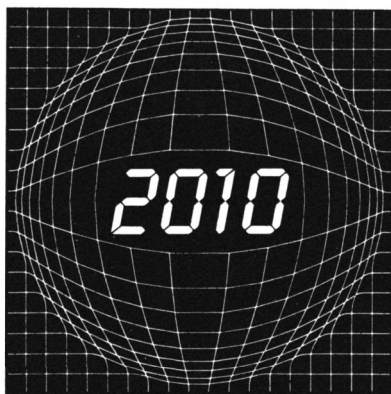
AMSTRAD

COMPILATIONS

	Cassettes	Disquettes
5 COMPUTER HITS	60 F	90 F
6 COMPUTER HITS		115 F
10 COMPUTER HITS	80 F	
ALBUM EPYX	90 F	145 F
BIG 4 II	80 F	115 F
CARRE D'AS		
(compilation digitale)	90 F	130 F
CLASSIQUES II	110 F	130 F
ERE HITS VOL. II	135 F	205 F
FIVE STAR GAMES II	70 F	110 F
FIVE STARS GAMES III	80 F	115 F
FOUR SMASH HEWSON		115 F
GAME SET & MATCH	105 F	140 F
GOLD HITS vol. I	85 F	130 F
GOLD HITS vol. II	85 F	130 F
HIT PACK ELITE I	75 F	110 F
HIT PACK ELITE II	75 F	110 F
HIT PACK ELITE III	75 F	110 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	85 F	130 F
KIDS PLAYS	85 F	
KONAMI'S HITS	70 F	105 F
LES TRESORS D'U.S. GOLD	90 F	150 F
LUCASFILM	85 F	130 F
MALLETTE FIL. Vol. I	135 F	180 F
MALLETTE FIL. Vol. II	135 F	180 F
OCEAN ALL STARS HITS	90 F	130 F
OCEAN ALL STARS HITS II	90 F	130 F
PACK FIL. Vol. II	135 F	180 F
PACK GREMLIN 10 JEUX	145 F	
PACK MASTERTRONIC I		75 F
PACK MASTERTRONIC II		75 F
PACK MASTERTRONIC III		75 F
THEY SOLD A MILLION	70 F	105 F
THEY SOLD A MILLION II	70 F	105 F
THEY SOLD A MILLION III	70 F	105 F

LES HITS

20 000 AV. JESUS CHRIST	105 F	130 F
720 DEGRES	80 F	120 F
BACTERICK	105 F	130 F
BARBARIAN	70 F	90 F
BASKET BALL	80 F	120 F
BASKETMASTER	70 F	120 F
BIRDIE	115 F	160 F
BIVOUAC	105 F	165 F
BOB MORANE/CHEVALERIE	220 F	220 F
BOB MORANE/		
SCIENCE FICTION	220 F	220 F
BOULDER DASH CONST. KIT	80 F	115 F
BRAVESTAR	85 F	120 F
BUBBLE GHOST	130 F	165 F
CALIFORNIA GAMES	85 F	120 F
CAPTAIN AMERICA	85 F	120 F
CLEVER AND SMART	130 F	170 F
COLOSSUS CHESS 4.0	80 F	115 F
COMBAT SCHOOL	70 F	115 F
COSMIC SHOCK ABSORBER	80 F	135 F
CRAFTON AND XUNG II		195 F
CRAZY CARS	105 F	130 F



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

	Cassettes	Disquettes
CRYZOR	70 F	115 F
DAME SCANNER	105 F	130 F
DEATH WISH III	70 F	115 F
DEFLEKTOR	75 F	115 F
ELITE	85 F	125 F
EXOLON	60 F	105 F
F 15 STRIKE EAGLE	90 F	135 F
FORTUNE FOOTBALL	145 F	160 F
FREDDY HARDEST	60 F	105 F
GALACTIC GAMES		125 F
GAUNTLET II	80 F	115 F
GUILD OF THIEVES		165 F
HEARTLAND	70 F	105 F
HIVE	70 F	105 F
INDIANA JONES	80 F	120 F
INDOOR SPORTS	75 F	115 F
INERTIE	110 F	135 F
INQUISITOR		160 F
IZNOGOU		225 F
JACK THE NIPPER II	70 F	105 F
JEWELS OF DARKNESS	125 F	165 F
KAT TRAP	65 F	105 F
KILL UNTIL DEAD	80 F	120 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	100 F	125 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	100 F	125 F
LEADERBORD TOURNAMENT	40 F	55 F
LES DIEUX DE LA MER	125 F	165 F
LES PASSAGERS DU TEMPS		165 F
LES RIPOUX	105 F	165 F
LEVIATHAN	70 F	100 F
LIVE AMMO WAR GAMES	110 F	125 F
MADBALL	60 F	115 F
MANHATTAN 95	105 F	135 F
MARCHE A L'OMBRE	125 F	170 F
MASK	70 F	105 F
MASK II	75 F	110 F
MASTERS OF UNIVERS II	75 F	
MATCH DAY II	70 F	120 F
MENACE SUR L'ARTIQUE	105 F	130 F
MEURTRES EN SERIE	225 F	255 F
MISSION EN RAFALE	135 F	180 F
MUTANTS	60 F	105 F

	Cassettes	Disquettes
OUT RUN	80 F	120 F
PHANTOM CLUB	70 F	115 F
PHENIX NOIR	105 F	130 F
PLATOON	70 F	115 F
POWER PLAY	75 F	115 F
PROHIBITION (Disquette 6128)	105 F	170 F
QIN		225 F
QUARTET	80 F	120 F
RASTAN	70 F	115 F
REMPART	80 F	120 F
RENEGADE	60 F	105 F
ROAD RUNNER	80 F	120 F
RYGAR	80 F	120 F
SARACEN	75 F	115 F
SENTINEL	70 F	110 F
SHOCK WAY RIDER	65 F	100 F
SILENT SERVICE	90 F	135 F
SILICON DREAMS	125 F	165 F
SPACE HARRIER	65 F	105 F
STAR RAIDERS II	75 F	120 F
STARGLIDER	135 F	
STIFFLIP	75 F	115 F
STREET SPORT BASKETBALL	90 F	100 F
SUPERSPRINT	85 F	
TAI PAN	60 F	105 F
THUNDER CATS	75 F	115 F
TRANTOR	75 F	115 F
TRIO	75 F	105 F
TURLOGH LE RODEUR	170 F	225 F
VICTORY ROAD	70 F	115 F
WINCHESTER	130 F	
WONDER BOY	80 F	120 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	80 F	120 F
WORLD CLASS TOURNAMENT	45 F	80 F
ZARZAS	125 F	

CASSETTES BUDGET 35 F

ACTION REPLAY - BOULDER DASH I - BRIDE OF FRANKENSTEIN
 CAMELOT - WARRIORS - CHALLENGE OF THE GOBOTS - DANDY
 DEACTIVATORS - DEATHRIDE - DEATHSCAPE - DOGFIGHT 2187
 EIDOLON - FUTUR KNIGHT - GIFT PACK THRILLER - GREYFELL
 HI-JACK - HOWARD THE DUCK - HYBRID - IMPOSSABALL
 KILLER RING - KRAKOUT - RANARAMA - SEPULCRI - SUPERMAN
 TARZAN - THEY STOLE A MILLION - THING ON A SPRING
 TRAILBLAZER - TRIAXOS - TUJAD - WERNER

UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO (D) 230 F
 ADVANCED MUSIC SYSTEM (D) 250 F

ACCESSOIRES

HOUSSE CPC (monochrome) 99 F
 (couleur) 99 F
 HOUSSE 6128 (monochrome) 99 F
 (couleur) 99 F
 DOUBLEUR DE JOYSTICKS CPC 90 F

JOYSTICKS

KONIX SPEED KING 115 F
 PHASOR ONE (US Gold) 115 F
 QUICK SHOT II TURBO 115 F
 SUPERPROFESSIONAL 135 F

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS - 71, RUE DU CHERCHE-MIDI - 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre	F	Titre	F	NOM
Titre	F	Titre	F	PRENOM
Titre	F	Titre	F	ADRESSE
Titre	F	Frais de port	20 F	CODE POSTAL
Titre	F	Frais de CR	+ 24 F	VILLE
Titre	F	TOTAL	F	TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

N° 7

Micro

NEWS

Micro
NEWS

JANVIER
FÉVRIER 1988
N° 7 - 19 F

Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : \$ 5,50

ÇA BOUGE !

Toutes les
nouveauités
1988.

ASSEMBLEUR

MONTAGE

JEUX

**PHILIPS
NMS 8280**

Puissance
vidéo.

EXCLUSIF

Montez votre
micro-serveur.

**AVANT
PREMIÈRE**

Le C.E.S
de Las Vegas.

M 2843 - 7 - 19,00 F



3792843019000 00070



N°5

Arcades

CONCOURS
PERMANENT

JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION

**DOSSIER
SIMULATEURS :**
envolez vous !

EXIT

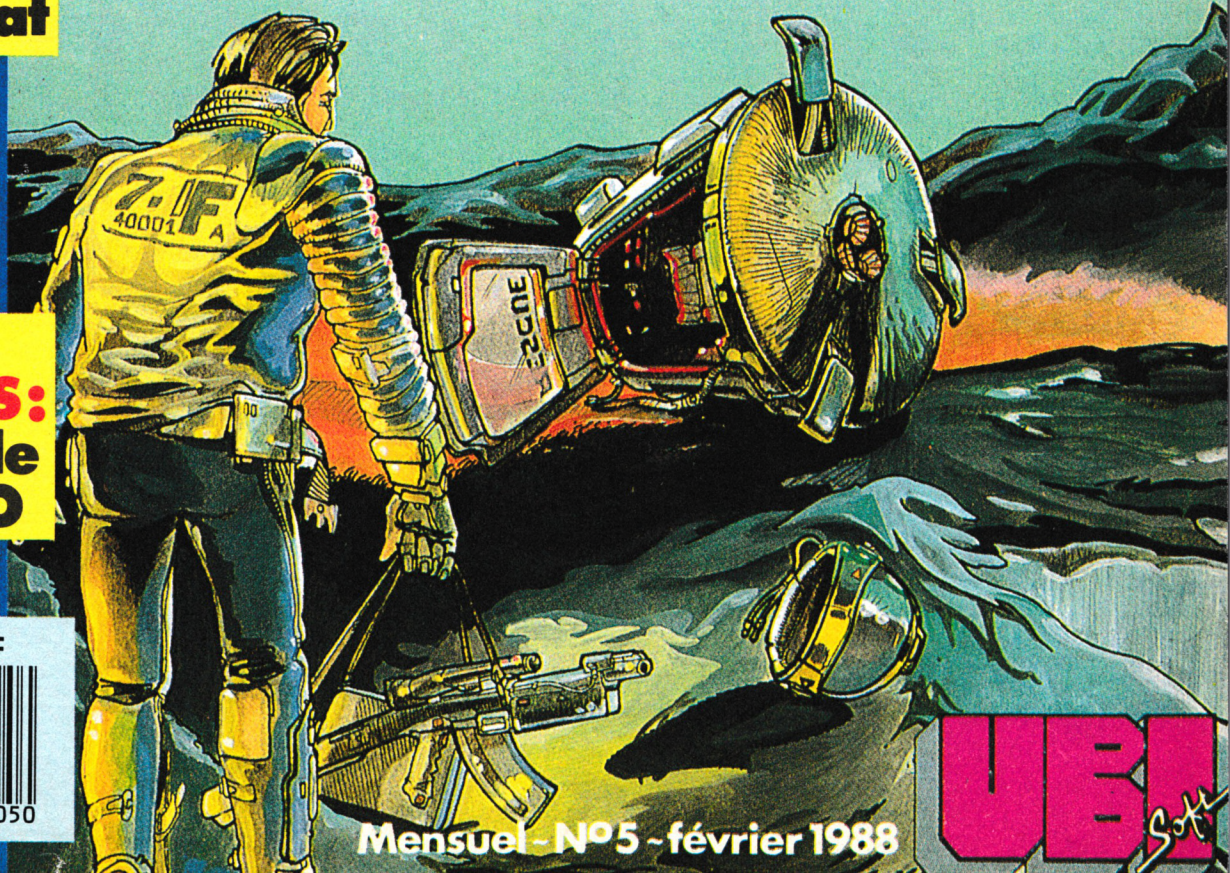
LORICIELS :
l'aventure
du petit chat

**C.E.S.
LAS-VEGAS :**
les loisirs de
l'an 2000

M 1871 - 5 - 20,00 F



3791871020002 00050



Mensuel - N°5 - février 1988

WBI
Sotx



★ ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

- 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 **15 F** —
- 12, 13, 14, 15 **18 F** —
- 16, 17 **20 F** —

Total Général _____

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

Nom: _____ Prénom: _____

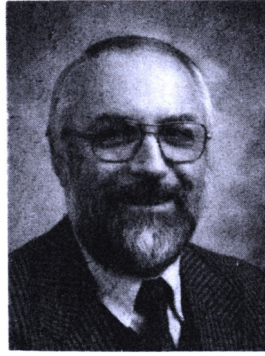
Adresse: _____

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.



UN NOUVEAU PATRON

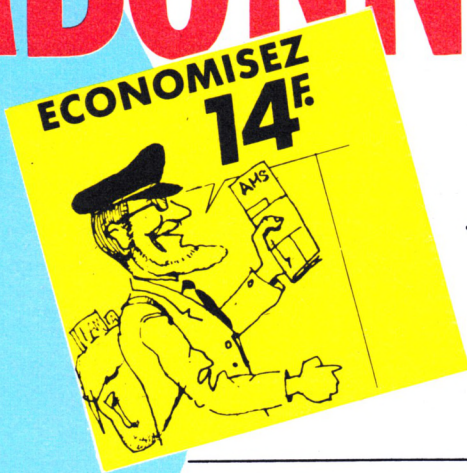
Entré aux Editions SORACOM en 1985, Gérard PELLAN s'est particulièrement occupé du service commercial revendeurs. De nombreux lecteurs eurent l'occasion ces deux dernières années de le rencontrer dans divers salons.

En 1987, il entre dans la société Bretagne Edit'Presse et est chargé du développement de la vente par correspondance. Fin 87, il devient actionnaire aux côtés de Florence MELLET et Sylvio FAUREZ, ce dernier gérant depuis la naissance de la société.

Depuis le 1er janvier 1988, Gérard PELLAN est officiellement "le Patron" de Bretagne Edit'Presse dont il est nommé gérant. S. FAUREZ reste chargé au sein de la société du développement de la gestion presse et contentieux. C'est le 4e collaborateur des Editions SORACOM à devenir chef d'entreprise.



ABONNEZ-VOUS!



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

11 numéros **140 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 _____

*Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves
les plus sauvages*

LES TRÉSORS DE U.S. GOLD

GAUNTLET

ACE OF ACES

INFILTRATOR

METROCROSS

LEADERBOARD

Une compilation classique des plus grands succès de logiciel GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs".

LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroit" Zap 64. INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionnage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS ... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut réfléchir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.



U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette - 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

CBM 64/128

CASSETTE
DISQUE

SPECTRUM 48K

CASSETTE

SPECTRUM + 3

DISQUE

AMSTRAD

CASSETTE
DISQUE

TAITO
COIN-OP

RASTAN

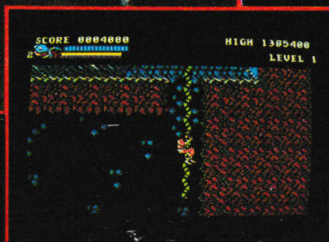


LE ROI DES GUERRIERS

LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE, DE TAITO.

"CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDEIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOS MICRO. EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE POUR VOS MICRO, VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES MAGNIFIQUES GRAPHISMES ET UNE ACTION REALISTE. RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE DES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU, DES CHAUVES-SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES. EST-CE TROP POUR VOUS?"

Imagine
The name
of the game



**COMMODORE
AMSTRAD**

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

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