Informatique AMSTRAD

AMSTAR

IMPOSSIBLE MISSION II™

DOSSIER SPECIAL

7 JEUX D'AVENTURE AVEC SOLUTIONS COMPLETES

GRAND CONCOURS AVEC US GOLD :

DE NOMBREUX LOTS A GAGNER...

LE LOGICIEL DU MOIS :

L'AFFAIRE SANTA FE



Mensuel n° 19
Mars-Avril 1988

M 2817 - 19 - 14,00 F

3792817014000 00190

EPYX®



BOOMERANG:

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	20000 AVANT J.-C.	52	105
	4 SMASH HITS	44	89
	5 STAR GAMES No. 3	47	95
	50 JEUX	54	109
	6 PACK VOL. 2	44	89
	7 MERCENAIRES	54	109
	720 DEGRES	47	95
▽	ACE	24	49
	ACROJET	27	55
	ACTIVATOR	24	49
	ALBUM DIGITAL	54	109
	ALBUM EPYX	54	109
	ALBUM LIVE AMMO	62	125
	ALBUM UBI	84	169
	ALIEN HIGWAY	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
	ARKANOID	27	55
	ARMY MOVE	24	49
	ATF	47	95
	AU REVOIR MONTHY	32	65
	BACTERIK DREAMS	62	125
	BALLE DE MATCH	24	49
	BALOON CHALLENGE	32	65
	BARBARIAN	37	75
	BASILE DÉTECTIVE	44	89
	BASKET MASTER	44	89
●	BED LAME	49	99
	BIG 4 VOL. 2	49	99
	BIRDIE	67	135
	BIVOUAC	52	105
	BLACK MAGIC	47	95
	BLOOD VALLEY	44	89
	BOBSLEIGH	47	95
	BOMB KACK 2	37	75
	BOULDERDASH CONST.	47	95
	BOUNDER	27	55
	BRAVE STAR	47	95
	BREAKTHRU	22	45
▽	BUBBLE BOBBLE	15	35
	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.	39	79
	CHAIN REACTION	44	89
▽	CHALENGE GOBOTS	24	49
	CHARLY DIAMS	64	129
▽	CHIFFRES ET LETTRES	67	135
	COBRA (loriciel)	42	85
	COMBAT SCHOOL	42	85
	COMPUTER HITS 10 No.	47	95
	CONFLIT	52	105
	CONFUZION	15	35
▽	COSA NOSTRA	29	59
	CRAZY CARS	57	115
	CREPUSCULE DU NAJA	57	115
	DAMES SCANER	62	125
	DANGER STREAT	62	125
▽	DEATHCATE	29	59
	DEATHVILLE	32	65
	DEATHWISH	37	75
	DEFLEKTOR	44	89
▽	DESPOTICK DESIGN	39	79
	DEVIL'S CROWN	19	39
	DOG FIGHT	49	99
	DRAGON'S LAIR	22	45
	DRILLER	69	1139
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	39	79
	ELITE COLLECTION	67	135
	ENIGME A OXFORD	79	159
	EREBUS	54	109
	EXOLON	37	75
●	EYE	52	105
	F15 STRIKE EAGLE	42	85
	FIRE LORD	29	59
	FIRESCAPE	49	99
	FIRESTRAP	47	95
	FLASH	39	79
	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	27	55
	GAME SET AND MATCH	62	125
	GAUNTLET No. 2	47	95
	GOLF TROPHEE	57	115
▽	GREYFEEL	27	55
	GRYSOR	42	85
	GUADALCANAL	47	95
	HACKER 2	24	49
	HEAD OVER HEELS	24	49
	HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
	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
	IMPOSSIBLE MISSION 2	49	99
	INDIANA JONES	42	85
▽	INDOR SPORT	32	65
▽	INERTIE	32	65
	INTER KARATE	47	95
	INVITATION	47	95
	IZNOGOUD	89	179
	JACK THE NIPPER 2	37	75
▽	JACKAL	34	69
	K.Y.A	24	49
	KAT TRAP	27	55
	KILLED UNTIL DEAD	47	95
▽	KINEKIT	32	65
	KNIGHT MARE	47	95
▽	KRACK OUT	27	55
	L'ANGE DE CRYSTAL	67	135
	L'ŒIL DE SET	67	135
	LAZER TAG	49	99
	LE GESTE D'ARTILLAC	49	99
	LE NECROMANCIEN	42	85
	LE TALISMAN D'OSIRIS	54	109
	LEADER BOARD	24	49
	LES CLASSIQUES	69	139
	LES CLASSIQUES 2	64	129
▽	LES DIEUX DE LA MER	37	75
	LES RIPOUX	54	109
	LEVIATHAN	39	79
	LIGHT FORCE	24	49
	LIVINGSTONE	44	89
	LUCASFILM	44	99
	MAD BALLS	42	85
	MAD DOG	69	139
	MAGNIFICIENT 7	47	95
	MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
	MALEFICE ATLANTES	62	125
	MANANTHAN 95	37	75
	MANHATAN LIGHT	57	115
	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
▽	METROCROSS	27	55
▽	MICROPPOL HITS	32	65
	MISSION	64	129
	MISSION 2	15	35
	MISSION EN RAFALE	99	199
	MOMIE	69	139
▽	MUTANTS	24	49
	NEMESIS	37	75
	NEMESIS T. WARLOCK	44	89
	NOW GAMES 4	29	59
	OCEAN HITS No. 2	54	109
	ORTHOCRACK	92	185
	OUT RUN	44	89
	PAPERBOY	27	55
	PHANTOM CLUB	44	89
	PHARAON	64	129
	PHŒNIX NOIR	59	119
	PLATOON	44	89
	POWERPLAY	49	99
	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	24	49
	ROLLING THUNDER	49	99
▽	RYGAR	32	65
	SAMOURAI TRILOGY	44	89
▽	SARACEN	24	59
	SCALEXTRIC	29	59
	SENTINEL	42	85
	SHAOLIN'ROAD	42	85
	SHOCKWAY RIDER	29	59
	SIDE ARMS	47	95
	SLAP FIGHT	29	59
	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
	STARQUAKE	47	105
	STIFLIPP	47	95
	STREAT HAWK	19	39
	SUN STAR	47	95
	SUPER HANG ON	47	95
	SUPER HITS	27	55
	SUPERSKI	67	135
	SUPERSPRINT	39	79
	SUPERSTAR SOCCER	47	95
	SUPERSTRS GAMES 2	42	85
▽	SURVIVOR	32	65
	TAI PAN	34	69
	TENSION	54	109
	TERRAMEX	44	89
▽	TERROR OF THE DEEP	29	59
	TETRIS	47	95
▽	THANATOS	24	49
	THE LAST MISSION	62	125
	THING BOUNCES BACK	44	89
	THINK	27	55
	THUNDERCATS	42	85
	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	84	169
	TRON FIRE	44	89
	TUER N'EST PAS JOUER	44	89
▽	ULTRON 1	34	69
	VICTORY ROAD	47	95
	VIRGIN ATLANTIC	32	65
	VOLEY BALL	52	105
	W. CLASS LEAD. BOARD	29	59
	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
	WERNER	29	59
	WESTERN GAMES	47	95
	WIZARD WARZ	49	99
	WIZBALL	34	69
	WONDERBOY	47	95
	X-OR	49	99
	XARQ	19	39
	XENO	24	49
	ZOMBIE	39	79
	ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

▽	20000 AVANT J.-C.	47	95
	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	67	135
	ALBUM UBI	102	205
	ALIEN US	59	119
	ALT. WORLD GAMES	69	139
	ANDY CAPP	69	139
	ARMY MOVE	52	105
	ATF	69	139
	ATHLETE	49	99
	AU REVOIR MONTHY	75	115
	AVENGER	54	109
	BACTERIK DREAMS	77	155
	BALL BREAKER	47	95
	BALOON CHALENGE	72	145
	BARBARIAN	57	115
	BASILE DÉTECTIVE	67	135
	BASKET BALL	52	105
	BASKET MASTER	69	139
●	BED LAME	72	145
▽	BIG 4	37	75
	BIG 4 VOL. 2	69	139
	BIRDIE	84	169
	BIVOUAC	84	169
	BLACK MAGIC	74	149
	BLOOD VALLEY	67	135
	BLUE WAR	79	159
	BLUEBERRY	69	139
	BOBSLEIGH	69	139
	BOULDERDASH KIT	69	139
	BOUNDER	39	79
	BRAVE STAR	69	139
	BUBBLE BOBBLE	69	139
▽	BUGGY BOY	57	115
▽	CALIFORNIA GAMES	62	125
	CAPTAIN AMERICA	69	139
▽	CARRÉ D'AS	59	119
	CATCH 23	42	85
	CENTURION	69	139
	CESNA OVER MOSCOU	62	125
	CHAIN REACTION	69	139
	CHALENGE GOBOTS	72	145
	CHARLY DIAMS	89	179
	CHIFFRES ET LETTRES	127	255
	CHOSE DE GROTEMB	77	155
	CLASH	84	169
	COBRA (loriciel)	89	179
	COMBAT SCHOOL	67	135
	COMPENDIUM	69	139
	COMPUTER HITS 10 VOL	72	145
	CONFLIT	67	135
	COSA NOSTRA	44	89
	CRAZY CARS	74	149
	CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
	CRYSTAL BLEU	47	95
	CRYSTAL CASTLES	34	69
	DAKAR MOTO	84	169
	DAMES SCANER	77	155
▽	DAN DARE	32	65
▽	DANDY	32	65
▽	DANGER STEAT	42	85
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATH OR GLORY	77	155
▽	DEATWISH	39	79
	DEEP STRIKE	44	89
	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
	E.X.I.T.	82	165

ÇA CARTONNE !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

	EAGLE NEST	72	145
	ELECTRA GLIDE	34	69
	ELITE COLLECTION	87	175
	ENDURO RACER	52	105
	ÉNIGME A MADRID	104	209
	ÉNIGME A MUNICH	104	209
	ÉNIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	ETHNOS	52	105
	EXOLON	67	135
●	EYE	74	149
▽	F15 STRIKE EAGLE	54	109
	FAIAL	59	119
	FIRESCAPE	74	149
	FIRESTRAP	69	139
	FOOTBALL FORTUNE	92	189
	FORTERESSE	89	179
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1	112	225
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 2	112	225
	FRANCK	79	159
	FREDDY HARDEST	67	135
▽	FUTURE KNIGHT	37	75
	GABRIELLE	84	169
	GALVAN	27	55
	GAME OVER	44	89
	GAME SET AND MATCH	87	175
▽	GAUNTLET 2	59	119
	GÉOMÉTRIE	107	205
▽	GLOBE TROTTER	69	139
	GOLD HITS 2	37	75
	GOLDEN HITS	39	79
	GOLF TROPHÉE	89	179
	GREYFEEL	67	135
	GRYSOR	67	135
	GUADALANAL	74	149
	GUILD OF THIEVES (61)	89	179
	HARRY ET HARRY	72	145
	HAWAI	54	109
▽	HEAD OVER HEELS	39	69
	HURLEMENTS	84	169
	HYDROFOOL	64	129
▽	IMAGINE ARCADE HITS	59	119
	IMPOSSABALL	52	105
	IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
	INDIANA JONES	59	119
▽	INDOR SPORT	47	95
	INERTIE	74	149
	INQUISITOR	94	189
	INTER KARATE	67	135
▽	INVITATION	54	109
	JACK THE NIPPER 2	67	135
▽	JACKAL	49	99
	JAIL BREACK	34	69
	K.Y.A	49	99
	KINEKIT	62	125
	KNIGH MARE	69	139
	KNIGHT ORC	97	195
	KONAMI COIN OP HITS	32	65
	KRACK OUT	67	135
	L'ANGE DE CRYSTAL	104	209
	L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
	L'ANTRE DE GORK	82	169
▽	L'ŒIL DE SET	82	165
	LA CITE PERDUE	92	185
	LAZER TAG	72	145
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE MAITRE DES ÂMES	84	169
	LE NECROMANCIEN	72	145
	LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
	LEADER BOARD	32	65
	LEGENDE	72	145
	LES CLASSIQUES	94	189
	LES CLASSIQUES 2	82	165
▽	LES DIEUX DE LA MER	59	119
	LES RIPOUX	89	179
	LEVIATHAN	59	119
	LIVINGSTONE	42	85
	LOTO SPORTIF 1N2	122	245
	LUCASFILM	72	145
	MAD BALLS	67	135
	MAD DOG	57	115
	MAGNIFICIENT 7	82	165
	MAITRES DE L'UNIVERS	69	139
	MALÉFICE DES ATLANT	77	155
	MANHATAN 95	34	69
	MANHATAN LIGHT	74	149
▽	MARCHE A L'OMBRE	59	119
	MARIO BROTHERS	49	99
	MASK	59	119
	MASK 2	69	139
	MASQUE PLUS	84	169
●	MATCH DAY 2	67	135
	MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
▽	MERCENARY	74	149
▽	METROCROSS	32	65
	MEWILOW	102	205
	MICROPOOL HITS	47	95
	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION	89	179
	MISSION EN RAFALE	122	245
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3D	82	165
	MOMIE	94	189
▽	MONOPOLY	57	115
▽	MUTANTS	47	95
	NEMESIS	42	85
▽	NEXUS	27	55
	OCEAN HITS No. 2	77	155
	OPERATION NEMO	77	155
	OUT OF THIS WORLD	69	139
	OUT RUN	62	125
	OXPLAR	102	205
	PAPERBOY	59	119
	PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
	PHANTOM CLUB	67	135
	PHARAON	89	179
	PHŒNIX NOIR	74	149
	PLATOON	72	145
	PLAYBAC	92	189
	POLYNOME ÉQUATION	107	205
	POWERPLAY	72	145
	PROFANATION	74	149
	PROFESSION DÉTECTIVE	107	205
	PSI 5 TRADING CO	69	139
	PSYCHO SOLDIER	69	139
	PUB GAMES	52	105
	QUAD	84	169
▽	QUARTET	32	65
	QUIN	117	235
	RAMPAGE	69	139
	RAMPARTS	69	139
	RASTAN	69	139
	RED LED	74	149
	RELIEF ACTION	67	135
	RENEGADE	64	129
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	29	59
▽	ROAD RUNNER	52	105
	ROBINSON CRUSOE	79	159
	RODEO	39	79
	ROLLING THUNDER	72	145
	ROOM 10	59	119
	RYGAR	67	135
	SABOTEUR	62	139
	SAILING	57	115
▽	SALOMON'S KEY	47	95
	SAMOURAI TRILOGY	37	75
	SARACEN	72	145
	SCIENTEX	77	155
	SENTINEL	57	115
	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	54	109
	SIDE ARMS	69	139
	SKAAL	99	199
▽	SLAP FIGHT	44	89
	SOLD A MILLION 3	29	59
	SPORT COMIPILATION	104	209
	SPY VS SPY 3	72	145
	STAR RAIDERS 2	39	79
	STAR TREK	69	139
	STAR WARS	67	135
	STARFOX	44	99
	STIFLIPP	69	139
	STRYFE	47	95
▽	SUN STAR	44	89
	SUPER HANG ON	69	139
	SUPER HITS	32	65
	SUPER SKY	89	179
	SUPERSPRINT	59	119
	SUPERSTAR GAMES 2	72	145
	SUPERSTAR SOCCER	67	135
▽	SURVIVOR	34	69
	SYBOR	79	159
	TAI PAN	64	129
	TANK	64	129
	TERRAMEX	69	139
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	TETRIS	67	135
▽	THANATOS	32	65
▽	THE LAST MISSION	54	109
▽	THE PAWN	42	85
	THING BOUNCES BACK	64	129
	THUNDERCATS	67	135
	TOAD RUNNER	59	119
	TORNADO LOW LEVEL	49	99
●	TOUR DE FORCE	59	119
	TRAITEMENT BZZZ	77	155
	TRANTOR	67	135
	TRESORS D'US GOLD	82	165
	TRIVIAL GENUS 6000	127	255
	TRIVIAL JUNIOR	109	219
	TUER N'EST PAS JOUER	47	95
	UCHIMATA	34	69
	ULTRON 1	72	145
	V2	84	169
	VICTORY ROAD	69	139
	VOLLEY BALL	67	135
	W. CLASS LEAD. BOARD	62	125
	WARLOCK	67	135
	WESTERN GAMES	69	139
	WINCHESTER	67	135
	WIZARD WARZ	72	145
	WONDERBOY	57	115
	WORLD GAMES	59	119
	X-OR	69	139
	XENO	57	115
	ZARXAS	77	155
	ZOIDS	39	79

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

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

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ;

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

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

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

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au centre, notez ici votre numéro : _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ere colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

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

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 15F

MONTANT TOTAL _____

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

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

ENTREZ DANS L'AGE DES TENEBRES MEDIEVAL ET MYSTIQUE DANS

WIZARD WARZ™

Un jeu qui fait avancer d'un pas les psychodrames de l'imagination. Prenez part à l'action et engagez une vraie bataille contre vos adversaires. Prouvez que vous êtes digne de devenir le Premier Sorcier en affrontant des monstres affreux et des sorciers sournois. Essayez nos graphismes superbes qui font de Wizard Warz un jeu différent des autres jeux de strategie. Observez l'écran circulaire diminuer à mesure que votre santé faiblit et que votre objectif devient plus difficile à réaliser.

Eye of Newt
Blood of Rat
Bring Me The Powers of Vision & Combat!



Ecran tiré de version CBM 64.

COPYRIGHT 1987
CANVAS SOFTWARE

CBM 64/128
Cassette
Disque

AMSTRAD
Cassette
Disque

SPECTRUM
Cassette

ATARI ST
Disque

GO!

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.

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

SOMMAIRE

7 LE COIN DES AFFAIRES

8 ACTUALITE

16 LE LOGICIEL DU MOIS

18 GRAND CONCOURS

22 CHICHE, ON PROGRAMME !

25 LE DOSSIER DU MOIS

36 REPORTAGE : MICROIDS

40 PLAN : LE PACTE

43 ◂ AUTEURS D'EXIT

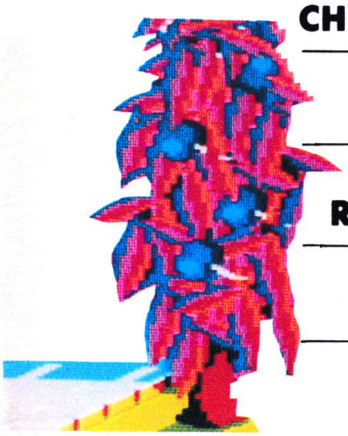
44 LISTING : ROCK

71 VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

74 LE HIT DES LECTEURS

75 LE COIN DES AS

76 PETITES ANNONCES



La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité EPYX - US GOLD.
Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois 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).

EDITORIAL

Il y a quelques semaines sortait un nouveau mensuel et vous êtes nombreux à nous avoir écrit à ce sujet.
L'incorrection dont avait fait preuve le rédacteur à l'égard des autres revues sur Amstrad m'avait amené à demander un droit de réponse, lequel a été refusé par le Directeur de publication. Rien de surprenant à cela. Nous avions envisagé de porter cette affaire devant les tribunaux. Vos lettres nous montrent que c'est tout à fait inutile ! Laissons la vulgarité là où elle se trouve et consacrons-nous à nos lecteurs : eux savent s'y retrouver et c'est notre plus grande satisfaction à tous au sein de la rédaction.

S. FAUREZ
Directeur de publication



Mars - Avril n° 19

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
3D STARFIGHTER	Code Master	26,00	–
ATF	Digital Integration	90,00	140,00
AU NOM DE L'HERMINE	Coktel Vision	–	–
BASIL, THE GREAT MOUSE	Gremlin Graphics	95,00	145,00
BLUEBERRY	Coktel Vision	–	195,00
BUBBLE BOBBLE	Firebird	–	–
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	Gamestarr/Fil	–	–
CLASH	Ere Informatique	–	–
FIRETRAP	Electric Dreams	95,00	145,00
FLYING SHARK	Firebird	100,00	145,00
FORTERESSE	Loriciels	140,00	198,00
HURLEMENTS	Ubi Soft	135,00	175,00
IK+	System 3/Fil	–	–
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx/US Gold	95,00	145,00
JET BIKE SIMULATOR	Code Master	–	–
L'AFFAIRE SANTA FE	Infogrames	140,00	200,00
LA CHOSE DE GROTEMBURG	Ubi Soft	135,00	175,00
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique	–	220,00
LES VOLEURS DE TEMPS	Carraz Editions	–	–
NORTHSTAR	Gremlin Graphics	–	–
OXPHAR	Ere Informatique	–	220,00
PLASMATRON	CRL	–	–
PLATOON	Ocean	90,00	145,00
SABRE WULF	Ricochet	26,00	–
SMART & CLEVER	Magig Bytes/Infogrames	135,00	180,00
SRAM 2	Ere Informatique	–	220,00
STRONG MAN	Ricochet	26,00	–
TERRAMEX	Gd Slam Entertainments	–	–
TETRIS	Mirrorsoft	–	–
TOUR DE FORCE	Gremlin Graphics	95,00	145,00

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

LE COIN DES

AFFAIRES

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

STRONG MAN

Simulation

A l'heure où le body-building est très à la mode (et particulièrement apprécié par certaines personnes de la société, attention les yeux !), nous vous proposons de devenir un "homme" tout fort et tout musclé comme Geoff Capes... Pour réussir à obtenir ce titre de "Strong Man", vous allez devoir passer six tests avec succès : tirer un camion, couper un rondin, charger des barrils, faire rouler une voiture, participer à une épreuve de force sur un champ de foire et, pour terminer, une petite lutte de sumo.
Avant chaque épreuve, vous avez une séance d'entraînement qui vous permet de répartir plus ou moins de force dans chacun des muscles qui encadrent tout l'écran et qui possède une jauge ; à vous donc de savoir quels vont être les muscles les plus sollicités dans chaque épreuve afin de faire ainsi une judicieuse répartition des forces...

Notre avis :

Strong Man est un logiciel orginal de par son idée et son principe d'utilisation. Il vous faudra développer une forte énergie dans le maniement du joystick lors des séances d'entraînement afin d'obtenir des capacités musculaires intéressantes !



CLASSIC MUNCHER

Arcade

Jusqu'au moment où vous vous êtes installé, vous étiez persuadé qu'il serait bien doux de vivre ou plus exactement de se la couler douce dans un château hanté. Seulement, voilà ! Les découvertes que vous avez faites sur place, une fois arrivé, vous ont bien vite fait changer d'avis et rendu la vie proprement infernale !

Notre avis :

Vous avez bien sûr deviné qu'il s'agit tout simplement d'un Pac Man classique parmi les classiques et jeu qui est à jamais indétrônable... A noter que les sprites sont de bonne taille, l'animation rapide et les parcours sont pleins de petits décrochés qui rendent l'action plus difficile et nécessitent doigté et vivacité pour parvenir à la victoire.



En effet, il y a des gloutons partout et ils ont l'audace d'être très voraces. Alors il ne vous reste plus qu'une seule et unique solution : courir dans tous les sens, de façon si possible ordonnée, afin de ramasser toute la nourriture que vous pourrez trouver avant que les gloutons n'entrent en action !... Et lorsque vous serez pleinement rassasié de fruits, vous pourrez passer aux lettres car, finalement c'est bon aussi !

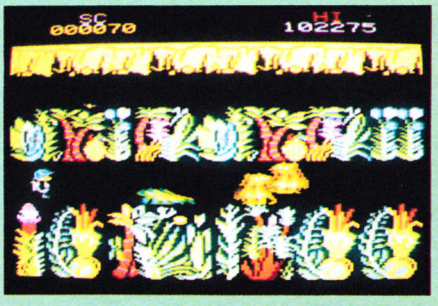
SABRE WULF

Arcade



Tout d'abord, je découvre un paysage étrange et très coloré ; la première surprise étant passée, je commence à essayer de me frayer un chemin entre ces clairières rocheuses, ces ravins à pic et ces caves ombragées...

Je veux avancer, mais pour aller où ? Je n'ai guère le temps de me poser cette question car je me rends bien vite compte que l'environnement est tellement hostile que je ne peux me permettre de rester sur place... Il me faut avancer, avancer quand



wah ! Des horreures sortent du sol et me propulsent bien loin si je ne dégaine pas mon arme. Et des armes, il m'en faut ! Alors je ramasse tout ce qui traîne de ci, de là... Et tout cela, dans un seul et unique but : survivre, ce qui est loin d'être évident !

Notre avis :

Ce logiciel qui n'est pas loin de faire partie des "antiquités" est désormais accessible par le coin des affaires. Doté d'un graphisme très coloré et d'une animation relativement rapide, il vous demandera de l'entraînement avant d'être maîtrisé...



MARTECH

Préparez-vous à pénétrer dans un monde parallèle en posant le pied sur une planète nommée Granath qui est à la merci des dinosaures. Mais heureusement, Vixen est là et tous les "méchants" de Granath n'ont qu'à bien se tenir ! En effet, Vixen est très "rusée" car elle possède des pouvoirs magiques lui permettant notamment de se transformer en renard ; de plus, elle possède un redoutable fouet magique...
A surveiller donc, la sortie prochaine (prévue en avril) de Vixen qui est un jeu d'arcade fait d'images digitalisées.



CRL

Votre mission dans le prochain jeu de CRL, qui s'intitule **Road Warrior,** est très simple : vous êtes chargé de "nettoyer" les rues de la ville tout en conduisant une multitude de voitures pouvant aller de la Ferrari à la petite Volkswagen ! Pour vous aider dans vos actions, vous avez à votre disposition différentes armes et différentes vitesses ; de plus, il ne faut pas oublier de surveiller le niveau d'essence et d'estimer le temps qui vous est nécessaire pour vous rendre dans une station sans perdre de précieuses secondes. En attendant de pouvoir vous investir totalement dans Road Warrior, nous vous présentons un modèle pour ce genre de personnage : Mike Hodges, cadre supérieur à CRL.





ACCESS SOFTWARE

Si je vous dis Beach Head ou Leader Board, que me répondez-vous ? Mais oui ! C'est bien sûr Access Software... Et ils vous préparent, sans doute pour septembre sur Amstrad, un logiciel qui vous proposera à la fois une simulation de vol dans l'espace, mais également une grande aventure qui pourra vous tenir en haleine pendant 50 à 75 heures ! Son nom ? **Echelon** qui est pour l'instant vendu aux Etat-Unis en version Commodore avec, en plus, un accessoire tout à fait original : c'est un lipstick qui permet de donner l'ordre de tirer avec la voix ! Rassurez-vous, le lipstick accepte tous les accents...





INFOGRAMES

Que diriez-vous d'aller faire un petit tour dans la prison Inzepoket en compagnie d'un nommé ***Bobo*** *qui contribue à ouvrir la collection Spirou d'Infogrames ? Bobo, sous ses apparences de forçat jaune et noir, vous entraînera dans six jeux différents : la cantine, la corvée de pommes-de-terre, la corvée de lavage, le trampoline, les fils électriques et le dortoir...*
En attendant de découvrir ***Bobo*** *sur vos écrans, admirez une partie de l'équipe d'Infogrames posant pour lancer la dernière mode : la mode Bobo !*

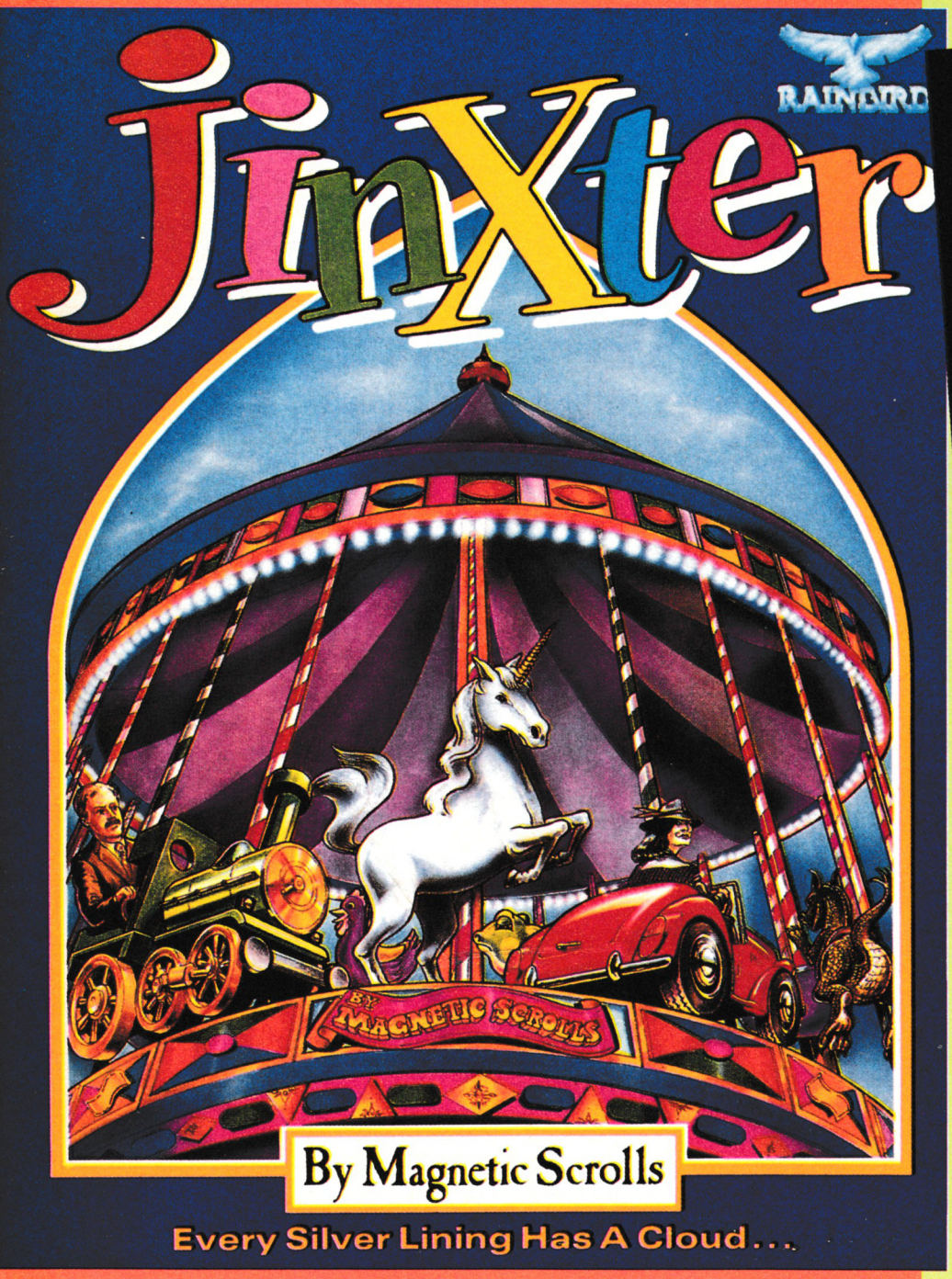
GREMLIN GRAPHICS

Cela fait déjà quelques mois que Gremlin Graphics a repris la distribution des produits Hewson et c'est ensemble qu'ils vont fêter la sortie très prochaine de **Cybernoïd, The fighting machine,** sortie très attendue puisque ce logiciel est quand même signé par Raffaele Cecco, auteur de logiciels tels qu'Exolon ou Equinox...

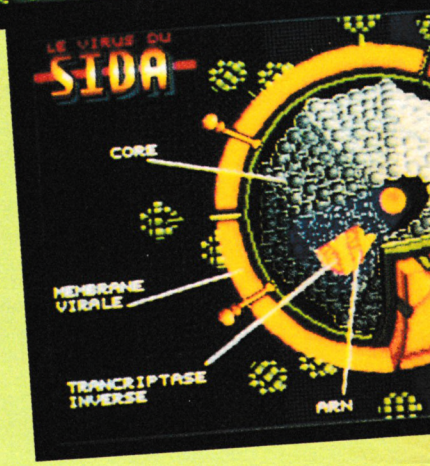


INCENTIVE SOFTWARE

Vous avez pu apprécier Driller dans le dernier Amstar ; vous pourrez bientôt découvrir le prochain Freescape avec des graphismes 3D en plein avec **The dark side.**







BRITISH TELECOM/FIL

De nombreux produits sont annoncés chez British Telecom et pour commencer la suite de Druid avec **Enlightenment** où il vous faudra traverser le monde de l'eau et celui de l'enfer pour réussir à régner ; pour cela, vous avez à votre disposition diverses icônes vous donnant des pouvoirs magiques et la possibilité de jouer avec une autre personne pour être protégé. Si vous êtes plutôt adepte de jeux d'aventure, alors vous pénétrerez dans le monde fabuleux de **Jinxter** avec des descriptions vous plongeant dans l'atmosphère, un analyseur syntaxique de qualité et des illustrations très colorées ; de plus, c'est une aventure où vous ne pouvez pas mourir... Enfin, la troisième possibilité qui vous est offerte, c'est de pénétrer dans le monde 3D de l'action et de la stratégie avec **Carrier Command**.

Par ailleurs, il faut noter l'apparition chez Firebird de **compilation** sur **disc** réunissant à chaque fois deux titres : Thrust/Ninja Master, Thrust II/Parabola, Rebelstar/ Pneumatic Hammers, Bombscare/ Mission Genocide, Harvey Headbanger/Willow Pattern, Gunstar/Ultima Ratio, Think/Thunderzone et Spaced Out/ Realm.

OCEAN

Si vous pensiez que Doh avait été définitivement détruit durant les guerres spatiales Arkanoïd, **Arkanoïd "La Revanche de Doh"** arrive pour vous prouver le contraire ; à bord de votre vaisseau Vaus II, vous devrez faire preuve de beaucoup de réflexe et d'habileté.

GO !

Mis à part l'arrivée de **Side Arms** dont nous vous avons déjà parlé, le mois de mars va voir la naissance d'un superbe logiciel ; il s'agit de **Dream Warrior.** Etant en train de rêver tranquillement, vous devez réussir à reconstituer le personnage dont vous rêvez... Vous avez quatre niveaux pour y parvenir avec des rencontres pas toujours agréables tel le minotaure ! Dream Warrior se présente, au niveau graphisme et animation, comme un mélange de Trantor et de Captain America, ce qui constitue une belle promesse !



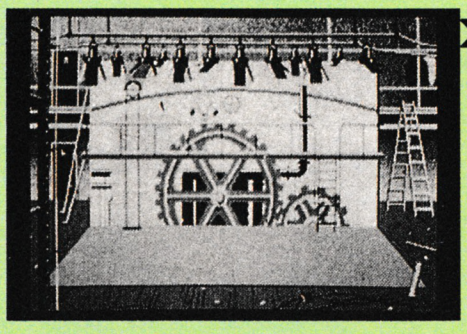
PALACE SOFTWARE

Après le succès remporté par Barbarian, Palace Software vous a concocté un **Rimrunner** où vous êtes un guerrier devant protéger la colonie contre l'invasion de cruels Arachnoïds...



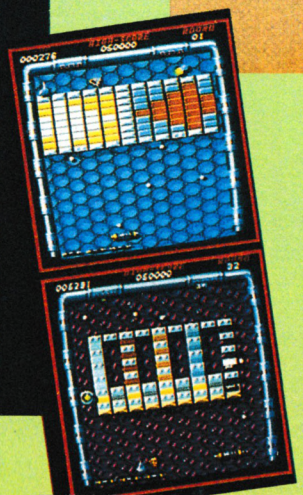
CARRAZ EDITIONS

Voici un logiciel qui est proche de l'actualité et traite d'un sujet auquel personnes n'est insensible puisqu'il s'agit de : "Le Sida et Nous". Dans ce logiciel, vous aurez comme mission d'enrayer une épidémie, l'action se situant dans un cadre urbain et contemporain. A vous donc de comprendre la nature et les mécanismes de la maladie avant de proposer des moyens de lutte contre celle-ci...



ATARI ST







US GOLD

Avec l'arrivée du printemps, nous devrions trouver sur nos écrans la plus grande des vedettes du cinéma muet ; Charlot... En effet, **Starring Charlie Chaplin** est un logiciel tout à fait particulier où vous avez la possibilité de créer votre propre scénario et de pouvoir ensuite "visionner" le résultat ! Alors branchez votre caméra et surveillez l'horizon...



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-s/-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-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris Tél. 1.42.04.57.30
- **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,** 93220 Gagny Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12

ASSOCIATION DE PRESSE ET COMMUNICATION

Faisant suite à la Bourse aux logiciels qui s'est déroulée du 20 au 23 janvier derniers et devant le succès qu'elle a rencontré, l'**A.P.C.** a décidé d'ouvrir un **dépôt-vente** permanent de logiciels sur Paris, et ce à compter du 1er mars 1988.
Voici l'adresse de ce nouveau dépôt-vente : 7, rue du Capitaine Ferber - 75020 Paris.
Métro : porte de Bagnolet.

AGENDA

Si vous êtes intéressé par la télématique, la bureautique, les micro-ordinateurs professionnels et familiaux, la DAO ou PAO, les machines d'usinage CNC automates programmables ou robots manipulateurs, alors notez bien ce rendez-vous : du **10 au 12 mars** se tiendra à **Beaurains-Les-Arras** (62217) le **3e salon de l'informatique et de la robotique.**

EYE-EYE

Nous vous avons présenté en avant-première dans le dernier numéro d'Amstar un banc d'essai d'**Eye** qui est distribué par la société Cameron. Nous tenons à vous signaler qu'il est prévu une traduction française du manuel d'utilisation d'une part, et que, parallèlement, la version française du jeu de société du même nom apparaîtra bientôt dans les rayons des jeux d'autre part, alors soyez aux aguêts !

ERE INFORMATIQUE

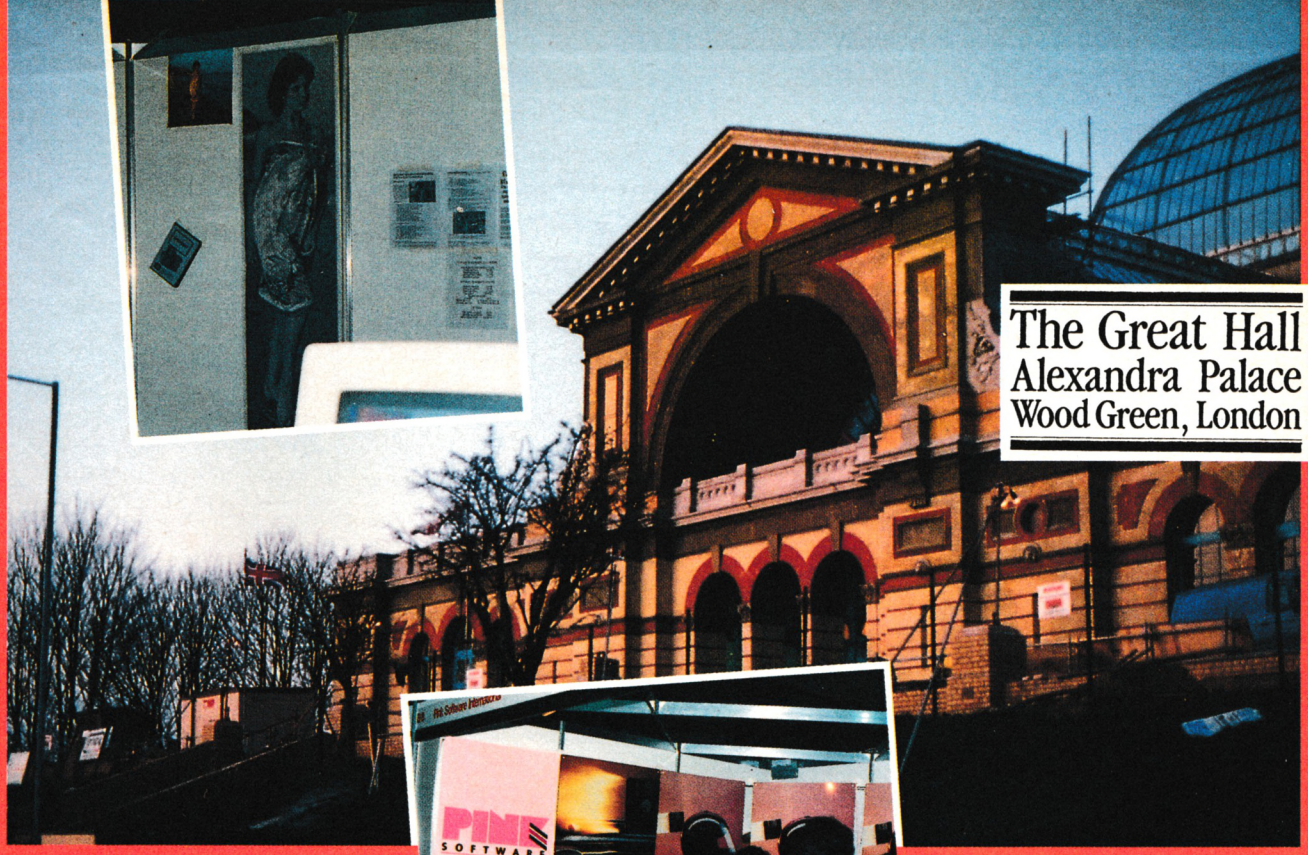
Nous tenons à signaler que le 29 février dernier, **Emmanuel VIAUD,** P.D.G. d'Ere International, s'est vu remettre la **Nef d'Or ;** il faut savoir que c'est une distinction qui a été créée par la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris et qui vise à récompenser les initiatives et les performances d'une entreprise dans le domaine commercial et industriel. A noter qu'Ere Informatique faisait partie des lauréats pour la Nef d'Or grâce notamment à son ouverture sur l'export pour ses produits.

TITUS CHANGE DE MURS

En effet, Titus nous fait part de son installation dans de nouveaux locaux. Ils se situent à l'adresse suivante :
28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny
Tél. 43.32.10.92.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Les quatre derniers jours de janvier ont été les témoins à Monaco de la 13e coupe des champions des Chiffres et des Lettres ! A cette occasion, Loriciels a présenté à toute l'équipe d'Antenne 2 son logiciel qui est une réplique fidèle du jeu télévisé afin de le faire mieux connaître auprès du grand public.
Les deux finalistes, ayant reçu chacun un exemplaire du logiciel, vont donc pouvoir s'entraîner face au dictionnaire de 60 000 mots que comporte la version CPC...

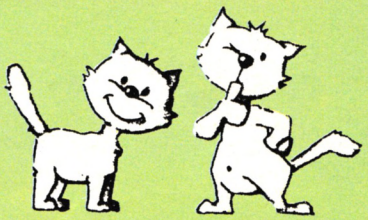




AMSTRAD COMPUTER SHOW !

Pour sa neuvième édition, l'Amstrad Computer Show, organisé avec toujours autant de brio par Database Exhibitions, avait retrouvé l'Alexandra Palace ou plus exactement le grand hall de l'Alexandra Palace, et ce du 4 au 6 février derniers. Il y avait de l'espace, les exposants étaient tous là à l'exception de quelques-uns. En effet, nous avons pu constater que les éditeurs de jeux préfèrent n'organiser qu'un seul salon mais le faire de façon grandiose : il s'agit du PCW (Personal Computer World Show) qui se déroule tous les ans à Londres au mois de septembre.
Ceci étant dit, Amstrad était présent pour présenter ses petits derniers : les compatibles portables et une imprimante, la LQ 5000. Le reste des exposants se partageait entre revendeurs et éditeurs de produits utilitaires pour IBM PC et compatibles tels que digitaliseurs d'images chez Rombo Productions ou The Electric Studio, toute une gamme d'utilitaires chez Robtek ou Turbo CAO chez Pink Soft International... Somme toute, un salon à orientation plus professionnelle que ludique...





LORICIELS

"Plein pot dans toute la France" ; tel était le leitmotiv de Loriciels et de son réseau de distribution pour la fin d'année 87. En effet, c'était la première fois qu'ils "lachaient" leurs six représentants sur les routes de France et de Navarre pour servir au plus vite les revendeurs... L'expérience a dû être efficace puisque Loriciels prévoit de la renouveler cette année. Alors, ne vous étonnez pas si vous vous faites doubler par un chat !

LORICIELS RECRUTE

Si vous êtes créatif, original et passionné du monde de la micro, vous intéressez peut-être Loriciels qui recherche **3 programmeurs** et **2 graphistes.** Il suffit pour cela que vous sachiez programmer en C ou en Assembleur et que vous ayez une connaissance du marché de la micro-informatique de loisirs.
Si vous pensez que votre profil correspond à la demande, alors **envoyez votre C.V.** à : Monsieur MARCHAND - Loriciels - 81, rue de La Procession - 92500 Rueil Malmaison. **Les postes à pourvoir sont à Ruceil et à Annecy.**

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION 189F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 179F
720 °+ RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+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+AIGLE 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 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK 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+SUP DECATHLON
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 99F
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

NOUVEAUTES

A.T.FADV TACT FIGHTER	139F
AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARKANOID 2:REVENGE OF DOH	145F
ATOMIK	159F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BLOOD VALLEY	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CRASH GARRET	225F
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
JINXTER	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	145F
NORTHSTAR	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
RIMMERUNNER	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
TETRIS	135F
THE LAST NINJA NF	145F
V2	175F
VENOM STRIKES BACK	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WESTERN GAMES	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
BOB WINNER	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	249F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA	299F
INDIANA JONES	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
IZNOGOUD	245F
LA MASCOTTE	175F

HIT PARADE (suite)

LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RENEGADE	145F
ROAD RUNNER	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB LES CHEVALIERS	245F
BOB LA JUNGLE	245F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3	145F
ENDURO RACER	125F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
GALACTIC GAME	145F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
RX 220	145F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	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)

ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
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
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
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	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GREEN BERET	185F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	175F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
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 PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
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
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	243F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
SCRAM	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT FO REDOCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMSTRAD CASSETTES



ELU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

KONAMI COLLECTION 119F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 119F
720 °+ RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
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
+ GREAT GURAYON
+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 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT

LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
AQUANAUTE	119F
ARKANOID 2: REVENGE OF DOH	89F
ATOMIK	119F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BLOOD VALLEY	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PREDATOR	89F
RIMMRUNNER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F
TETRIS	95F
THE LAST NINJA NF	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WESTERN GAMES	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	259F
INDIANA JONES	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DEL'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
PLATOON	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RENEGADE	89F
ROAD RUNNER	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

AFFAIRE SYDNEY	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	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY	175F
RX220	95F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

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**

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 ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

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

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

L'AFFAIRE SANTA FE

Aventure

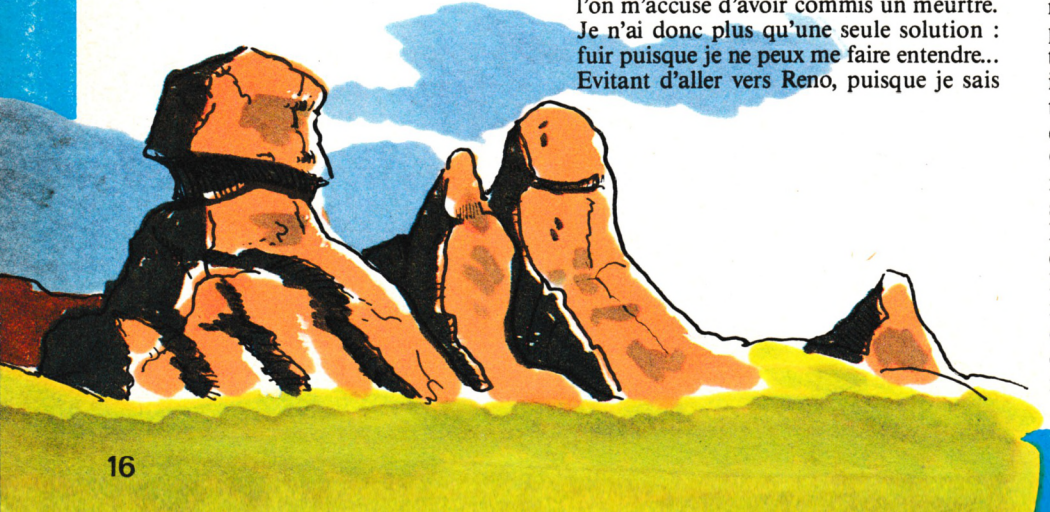




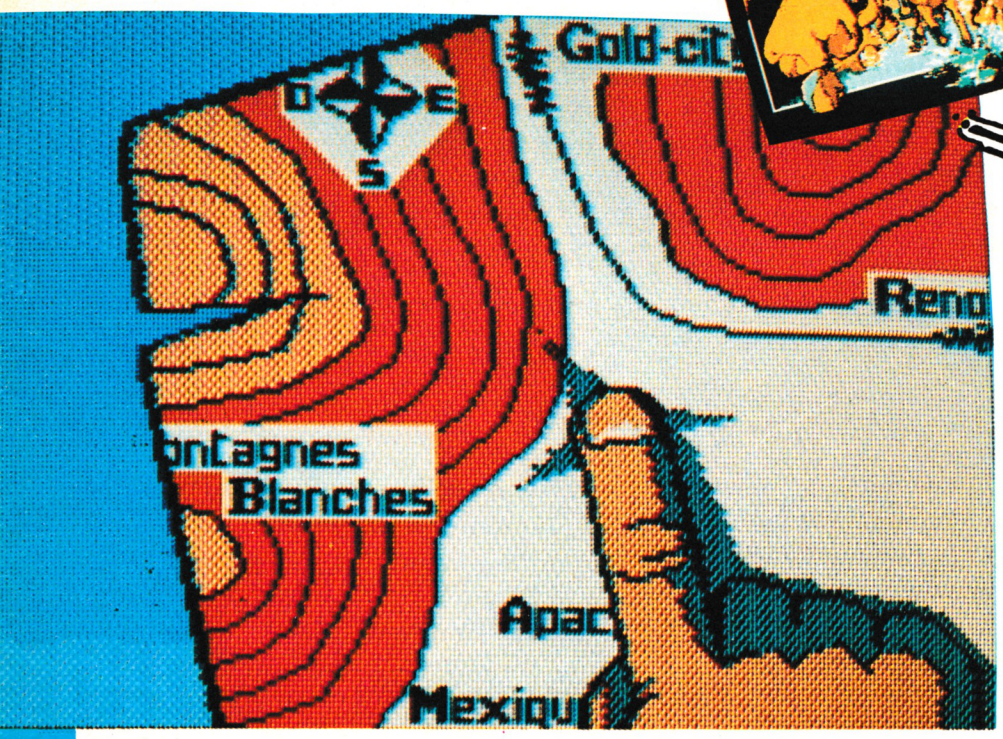
En 1848, alors que j'étais jeune et beau (non, non, ce n'est pas Olivier qui écrit...), je me promenais à travers le Mexique lorsque les pas nonchalants de mon cheval m'amenèrent dans la petite ville de Santa Fe qui paraissait, ma foi, fort accueillante... Après être passé me faire une beauté à l'hôtel du coin, je me dirigeais à pas lents vers le saloon qui, bien entendu, faisait aussi office de tripot. En traversant la rue apparemment calme, je savais très bien qu'au moins une douzaine de paires d'yeux m'observaient (hé ! un étranger, c'est toujours dangereux...).

Lorsque je fais mon entrée au saloon, j'ai l'impression que toutes les pièces sont déjà en place et que l'on n'attend plus que moi... C'est ainsi que je me retrouve à jouer au poker contre Walter Mac Douglas qui est le fils du plus riche ranger de la région. Bien mal m'en a pris ! Car juste au moment où j'allais ramasser la mise honnêtement gagnée (je tiens à le signaler), celui-ci brandit son arme vers moi en m'accusant d'avoir triché ! Il faut donc bien reconnaître que c'est en état de parfaite légitime défense que j'ai été obligé de le tuer. Mais comme chacun le sait, la loi du plus fort est toujours la meilleure ! Ce qui fait que l'on m'accuse d'avoir commis un meurtre. Je n'ai donc plus qu'une seule solution : fuir puisque je ne peux me faire entendre... Evitant d'aller vers Reno, puisque je sais que le shériff de cette ville est à ma poursuite avec ses hommes, je me dirige donc vers Gold-City au nord. Arrivant à la tombée de la nuit, je trouve un semblant d'écurie pour mon cheval et me dirige vers le saloon. Ayant le choix entre un poker et le premier étage, devinez ce que je choisis ! (Je vous rappelle qu'au poker, j'ai déjà donné...) Comme il vaut mieux être prudent, je reprends ma route dès le lendemain matin avec l'intention de me diriger vers les montagnes car, en effet, pour se faire oublier, quoi de mieux que la solitude ? Malheureusement, étant donné la saison, je ne peux me risquer à passer le col ; il faudrait que je puisse attendre tranquillement le printemps... C'est alors que je me retrouve, à la nuit tombante, face à un trappeur qui paraît fort menaçant. Mais contre la modique somme de 100 dollars (!), il accepte de m'héberger jusqu'au printemps et me fait découvrir la dure vie qu'est celle du trappeur...

Quelques mois plus tard, dès les premiers rayons du soleil, je reprends la route ne sachant trop vers quel horizon me tourner. Me laissant guider pas mon intuition, je décide de redescendre et de me diriger vers le Mexique. Seulement, pour y parvenir, il me faut traverser le désert et le domaine des Apaches dont je ne tarde pas à apercevoir une plume à l'horizon... Heureusement pour moi, leur Grand Chef est très



L DU MOIS







malade et je peux le "ressusciter" grâce aux secrets que m'avait transmis ma mère. Ayant découvert la philosophie et la manière de vivre des Apaches, je décide de m'installer avec eux et d'y faire ma vie. C'est ainsi que je prends pour femme Fleur de Printemps et que, très vite, je suis un heureux papa... Epilogue idyllique, vous ne trouvez pas ?

En fait, les choses ne se sont pas vraiment déroulées ainsi car j'ai passé le col des montagnes, ai rencontré Maggy miraculeusement rescapée d'un carnage mené par les Apaches... Puis, malheureusement, je me suis fait prendre par un chasseur de primes qui m'a conduit à Reno où devait avoir lieu mon procès. Le juge s'avérant être des plus austères, je ne voyais pas d'autre alternative que la fuite à nouveau... Ce que je fis ! Il ne me restait alors pas d'autre solution que le désert, les Apaches, puis enfin le Mexique, pays de refuge où je comptais passer des jours tranquilles...



Notre avis :

Cette aventure a au moins un avantage : de beaux graphisme ; de plus, les couleurs sont très bien choisies et la musique est des plus agréables. Le degré de difficulté du jeu n'est pas insurmontable et, malheureusement pour vous, vous avez plusieurs possibilités pour ne pas atteindre la véritable fin... Par contre, il faut regretter que la progression dans l'aventure se fasse principalement par un système de choix parmi plusieurs affirmations.

EPYX®

GRAND CONCOURS

PERMANENT

CONCOURS PORTANT SUR : **IMPOSSIBLE MISSION II™**

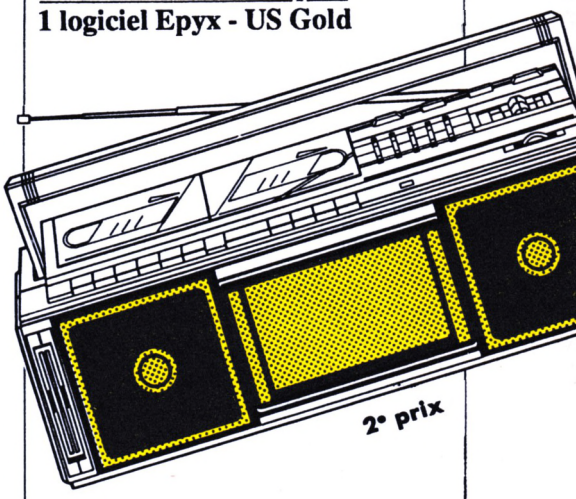
La micro c'est super mais, de temps en temps c'est bien aussi de faire autre chose.... Nous vous offrons, en collaboration avec "BRETAGNE ET VENISE ", de vous évader en effectuant un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant la SEMAINE de votre choix durant les vacandes scolaires de l'été 88.
Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ce mois-ci en collaboration avec US Gold qui vous offre non seulement des logiciels et des sweat-shirts mais également une superbe minichaîne pour le 2ème prix ! Pour ce qui est du voyage, il varie en fonction de l'âge du gagnant :

Pour un jeune de *MOINS DE 18 ANS*, un séjour de tennis, golf, voile ou équitation.
Si notre gagnant(e) 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 Fourez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur le questionnaire découpé 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.

LES LOTS

1er prix : un voyage
2ème prix : un combiné double cassette "super woofer" 3D
Du 3ème au 10ème prix :
1 logiciel Epyx - US Gold
1 sweat-shirt US Gold
Du 11ème au 30ème prix :
1 logiciel Epyx - US Gold

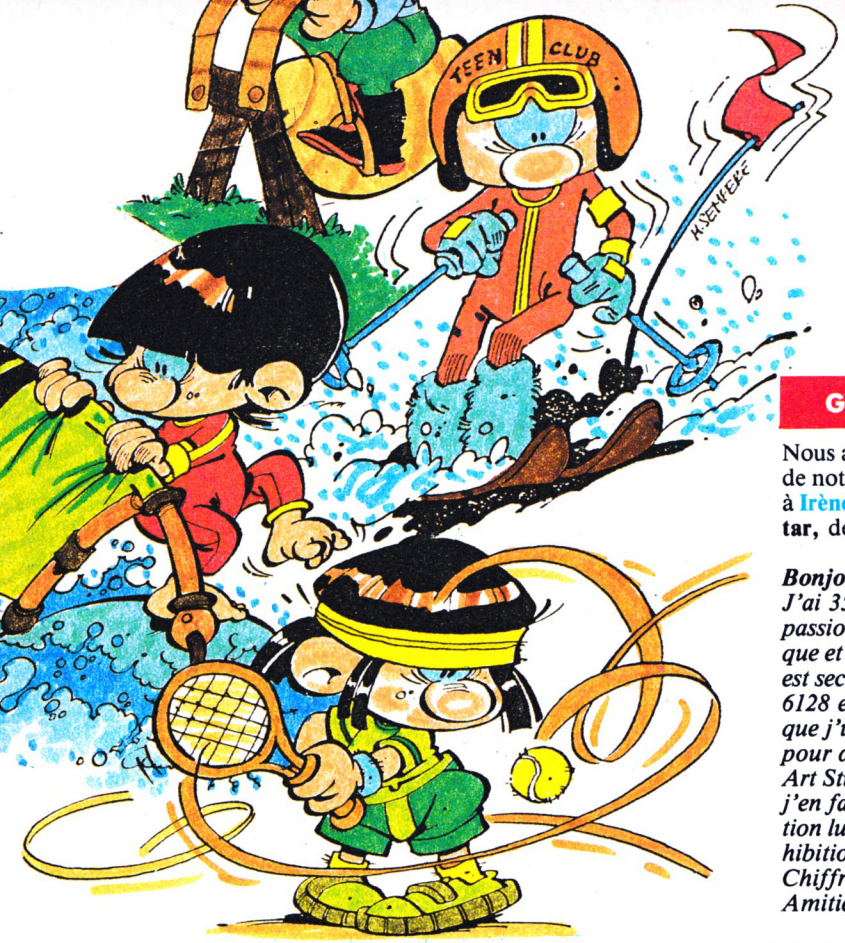


LISTE DES GAGNANTS DU CONCOURS PORTANT SUR QUAD (Amstar n° 17)

1 - **Lallemand** Frédéric (Marignane)
2 - **Le Moal** Eric (St-Sébastien-de-Mor)
3 - **Yviquel** Vincent (Clisson)
4 - **Viers**Christophe (Cahors)
5 - **Appere** Gwenhaël (Brest)
6 - **Aballéa** Christophe (Lesneven)
7 - **Michnowski** Marc (Lormaison)
8 - **Bindler** Stéphane (Neuves-Maisons)
9 - **Lefebvre** Alexandre (Bethune)
10 - **Villette** Frédéric (Le Mans)
11 - **Savoye** Emmanuel (Lille)
12 - **Thiebaut** Gérald (Marseille)
13 - **Ramos** Frédéric (Maromme)
14 - **Hinojo** Michel (St-Martin-d'Hères)
15 - **Holin** Nicolas (Le Mans)
16 - **Canard** Jean-Marc (Maurepas-Village)
17 - **Mezghouri** Youssef (Paris)
18 - **Pochet** Christine (Beauvae Meaux)
19 - **Maillaux-Bertrand** David (Limoges)
20 - **Villeneuve** Jean-Pierre (Yzeure)
21 - **Grené** J. Luc (Aytre)
22 - **Bonatti** Laurent (Louveciennes)
23 - **Heute** Daniel (Brest)
24 - **Héquette** Thierry (Le Gannet-des-Maures)
25 - **Vansuypeene** Frédéric (Meaux)
26 - **Barreau** Dimitri (La Roche s/Yon)
27 - **Routon** Vincent (Beauvais)
28 - **De Llobet** Michel (Saint-Lys)
29 - **Petit** Cédric (Bihorel)
30 - **Martin** Jean-Stéphane (Seine-Port)

RAPPEL DES LOTS :

▶ **1er** : un voyage
Du 2e au 4e : 4 logiciels Microïds
Du 5e au 10e : 3 logiciels Microïds
Du 11e au 25e : 2 logiciels Microïds
Du 26e au 30e : 1 logiciel Microïds





GAGNANTE DU CONCOURS AMSTAR N° 16

Nous avons décidé de vous faire connaître un peu mieux les gagnants de notre concours permanent. C'est pourquoi nous avons demandé à **Irène ELBAZ**, 1ere du concours ayant eu lieu dans le **n° 16 d'Amstar**, de nous faire parvenir son autoportrait ainsi qu'une photo :

Bonjour,
J'ai 35 ans, mère de deux garçons, aussi passionnés que leur maman en informatique et très fidèle à Amstar. Ma profession est secrétaire bilingue. Je possède un CPC 6128 et une imprimante EPSON LX 800 que j'utilise pour le traitement de textes et pour des créations graphiques (The OCP Art Studio et bientôt The Advanced), mais j'en fais en plus grande partie une utilisation ludique. Mes jeux préférés sont : Prohibition, Wonder Boy, Trantor et Des Chiffres et des Lettres.
Amitiés à toute l'équipe !



QUESTIONNAIRE

1 - Combien de tours composent la base ?_____

2 - Quel est le nom de l'agent secret que vous jouez ?_____

3 - Combien de chiffres composent le mot de passe qui vous permet de passer d'une base à l'autre ?_____

4 - Quel est le dernier jeu d'Epyx sorti sur Amstrad CPC (c'est un super hit !) ?_____

5 - Combien de simulations sportives, à plusieurs épreuves, Epyx a-t-il produit (toutes machines confondues) ?_____

6 - Citez-les :_____

7 - **Question subsidiaire** : donnez le nombre de réponses exactes reçues pour ce concours_____

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 15 avril 1988.

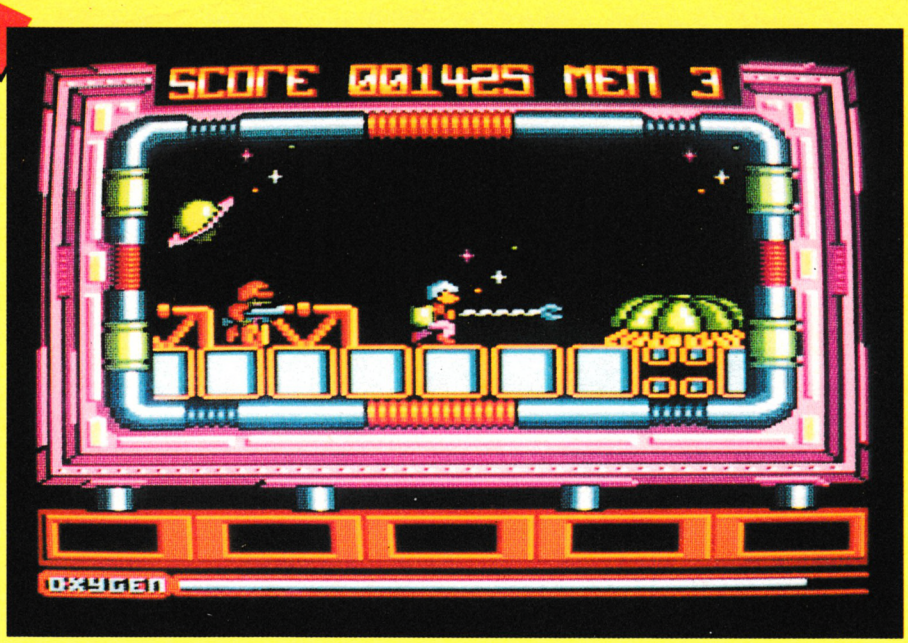
NOM _____ Prénom _____
Adresse _____ Ville _____
Code Postal _____ Signature

Jeux Epyx - US Gold que je possède déjà : _____

Si je gagne, je voudrais un jeu sur : ❑ K7 ❑ D7

NORTHSTAR

Arcade



C'est par une belle journée d'hiver que je peux enfin prendre un peu de repos ; il y a si longtemps que je n'avais pas pu passer un week-end chez moi sans être sollicité par une quelconque alerte. Mais aujourd'hui, tout semble être au beau fixe : le ciel comme mon humeur... Je décide même d'aller faire une bonne marche tout en profitant de cet instant pour sortir mon chien. Malheureusement, tout était trop beau : je viens à peine de rentrer que ma ligne privée se met fébrilement à sonner.

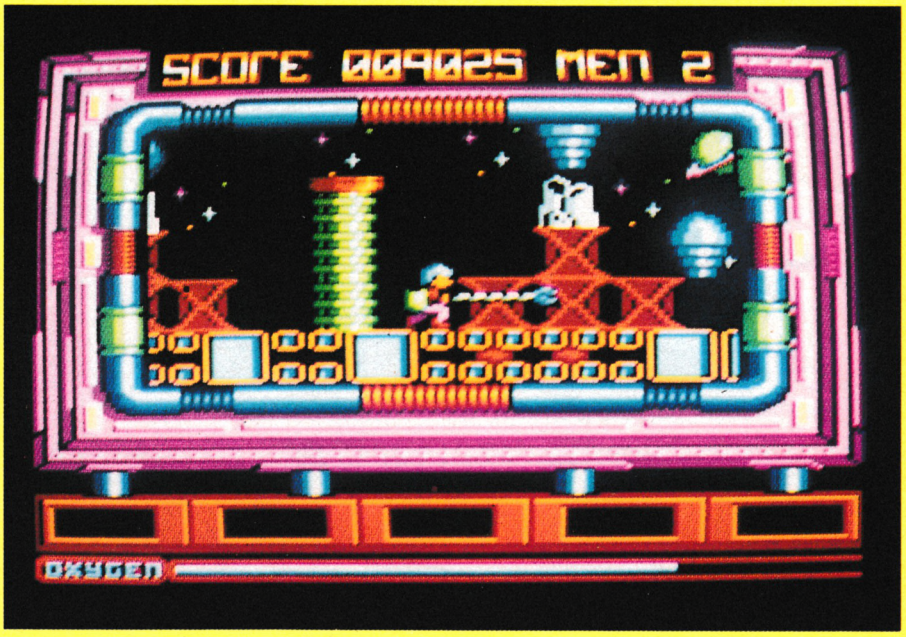
Le temps de brancher mon vidéophone et je me retrouve face à mon chef bien-aimé qui m'offre un visage complètement désemparé : "Agent B27, vous êtes notre dernière chance pour la survie de Northstar... Vous savez que nous, terriens, venons tout juste de terminer la construction de cette base ; et voilà que les aliens ne nous laissent même pas le temps de souffler : ils viennent d'envahir Northstar ! C'est pourquoi vous devez vous y rendre immédiatement...".

Laissant sur place mon petit en-cas que je venais de me préparer avec délectation, j'enfile ma combinaison et prends une première réserve d'oxygène et d'armes ; je pourrai trouver des recharges sur place sans trop de problèmes... Et heureusement, car j'ai à peine posé le pied sur cette base très colorée que je suis assailli par une multitude d'aliens qui peuvent aussi bien avoir une apparence humaine qu'une apparence de champignon sauteur ! Et il me faut redoubler de rapidité d'action et d'attention car je sais que le moindre frôlement avec l'un des aliens signifie tout simplement ma mort... Mais je sais que je suis capable (et je dis cela en toute modestie) d'accéder à la victoire grâce à ma force de frappe et à ma grande capacité de saut...



Notre avis :

Voici un nouveau jeu d'arcade qui est très coloré, doté d'un bon graphisme (avec un héros de taille honorable), très rapide et loin d'être facile ; il a donc des facteurs qui vous le rendent attrayant. J'aurais cependant tendance à le conseiller uniquement aux as du joystick, car les autres risquent de ne pas découvrir les neuf niveaux qui existent avec 200 écrans différents ! Mais, qui sait, peut-être qu'avec un peu de persévérance ...



UN LECTEUR PARMI NOUS

Dans le cadre d'une journée "Découverte de l'entreprise" organisée par son lycée, nous avons reçu un jeune qui est en classe de 3e. Nous avons alors découvert qu'il possède un Amstrad, est passionné de jeux et lit régulièrement Amstar... Il a accepté de tester un jeu pour nous.



Toute la concentration d'Anthony lors du test !

AUTO PORTRAIT D'ANTHONY

Mon nom est Anthony JEULAND, j'ai 14 ans ; je suis en 3e, j'habite dans la région de Vitré. Mes loisirs sont l'informatique et le modélisme.

NORTHSTAR VU PAR ANTHONY

Alerte ! Alerte ! Les Aliens attaquent. En effet, tout le monde était en train de dormir sur la Station de Survie quand la sirène retentit. Il ne vous reste



plus qu'à enfiler votre scaphandre de combat et hop ! Vous voilà parti pour pulvériser ces affreux envahisseurs, seul contre tous.
Je n'ai qu'une chose à dire : laissez-vous captiver par ce gentil robot qui évolue dans un graphisme à vous couper le souffle et une animation à passer des nuits blanches sur votre Amstrad !

CONCLUSION D'ANTHONY

Dur, dur de réussir à écrire un texte suffisamment long pour remplir une page de la revue...

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 :

CHICHE, ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT



Frein à main, cale en bois. De mois en mois on "élevait le débat", sans considérer que beaucoup d'entre vous n'avaient pas débuté en même temps qu'AMSTAR. Alors il y a eu des coincements ici et là sur des "choses banales", et pourtant primordiales. Il est grand temps de dénoncer quelques pièges "tout bêtes" que nous réservent des instructions BASIC aussi courantes que IF ou FOR... NEXT.

LES FARCES D'IF

Voilà un titre de paragraphe difficile à prononcer sans postilloner. Bon passons... Tout IF attend un THEN. (Prononcez ZEN). IF signifie "SI" et THEN veut dire "ALORS". En BASIC un IF... THEN s'appelle une "condition" ; et là de deux choses l'une : ou la condition est "vérifiée" (ou "vraie") ou bien elle est "non vérifiée" (ou "fausse").
Et maintenant la règle super importante à ne jamais oublier, quitte à l'écrire en gros quelque part :
— Lorsque le déroulement du programme rencontre une condition non vérifiée il saute immédiatement à la ligne suivante. Sans même lire la suite de la ligne.
Exemple

```
10 K=3
20 IF K=4 THEN AZERTY
30 PRINT K
```

L'ordinateur ne remarquera même pas qu'il y a une erreur de syntaxe après le THEN ! J'insiste lourdement sur ce point car c'est un bug super classique, même pour ceux qui ne sont plus débutants. Et voila comment le malheur arrive :

```
70 INPUT "Prix TTC",P$:P=VAL(P$)
80 PRINT "Prix HT=";P/1.186
```

Ça c'est très bien, mais on décide d'insérer une sécurité qui empêcherait d'entrer un prix nul (Exemple P$="&#")

```
80 IF P=0 THEN 70:PRINT"Prix HT=";P/1.186
```

(THEN 70 est équivalent à THEN GOTO 70).
Eh bien grâce à cette bourde, hélas fréquente, jamais ce "Prix HT" ne s'affichera... Car le programme passera directement à la ligne 90. Comment fallait-il faire ?
Deux solutions : la plus simple, laisser la ligne 80 dans sa première version et insérer

```
75 IF P=0 THEN 70
```

Seconde solution, utiliser ELSE (="sinon")

```
80 IF P=0 THEN 70 ELSE PRINT "Prix HT=";P/1.186
```

En résumé méfiez-vous des "deux points" dans une ligne à la suite d'un IF, sauf pour déclencher une série d'actions en cas de condition vérifiée. Exemple

```
75 IF P=0 THEN PRINT CHR$(7);"Réponse idiote":GOTO 70
```

Le CHR$(7) fait émettre un BIP sonore. Après le ":" nous avons dû écrire GOTO 70 et non pas 70. Ce n'est qu'à la suite du THEN que l'on peut se dispenser d'écrire GOTO.

AND ET OR

On les appelle les opérateurs LOGIQUES. Cet adjectif n'a rien à voir avec le sens habituel que l'on donne à "logique". AND veut dire ET ou "à la fois" ; OR signifie OU ou "l'un ou l'autre". Le piège qui nous guette est justement la traduction du français en BASIC, surtout en ce qui concerne notre "et parlé". Exemple typique :
On va demander un pays pour lequel il y a deux réponses à considérer comme exactes, à savoir "Hollande" ET "Pays-Bas". Le gaffeur va traduire en BASIC :

```
110 INPUT "NL représente quel pays ?", P$
120 IF P$="Hollande" AND P$="Pays-Bas" THEN PRINT "Bravo" ELSE PRINT "Ignorant !"
```

Ce n'est pas AND qu'il fallait écrire, mais OR ! En effet, comment voulez-vous que P$ ait A LA FOIS deux valeurs distinctes ?

C'est impossible en informatique.
Cet exemple de bug nous paraît évident, mais le même type d'erreur est moins visible lorsqu'il concerne DEUX variables.

```
130 IF SIGLE$ = "F" AND CAPIT$ =
"PARIS" THEN PRINT "FRANCE"
```

Ce n'est pas idiot, mais ce n'est peut-être pas cela que vous vouliez faire. En résumé quand un programme vous fait des IF farceurs, commencez par examiner chaque AND en vous demandant "ce ne serait pas plutôt OR ?"

CONDITIONS AU "SECOND DEGRE"

Ce paragraphe est dédié aux "anciens" ; les "tout débutants" peuvent se payer un GOTO paragraphe suivant.
— On peut mettre un IF après un ELSE
— On peut mettre plusieurs ELSE dans une même ligne.

```
30 INPUT "Donner un nombre entre 1 et
20", N
40 IF N<1THEN PRINT "petit": GOTO
30 ELSE IF N>20 THEN PRINT
"grand": GOTO 30
50 PRINT "OK"
```

Essayez de mettre un ":" avant le ELSE. Ça marche aussi.
En fait, quand le BASIC tombe sur un IF non vérifié il "regarde" s'il n'y a pas un ELSE dans la ligne.
Quand il y a des OR et des AND combinés dans une même ligne, mettez des **parenthèses.**

```
300 IF(SIGLE$ = "NL") AND (P$ =
"Hollande OR P$ = "Pays-Bas") THEN
PRINT "Correct"
```

NOT est un opérateur logique qui peut remplacer <> (différent de). Ainsi IF NOT (K = 12) est identique à IF K <> 12. NOT est surtout utile pour des comparaisons logiques. Exemple pour le nombre entre 0 et 20.

```
40 IF NOT (N>0 AND N<21) THEN
GOTO 30
```

De ce fait on dit que NOT est un "inverseur logique" (= qui inverse la condition). Le BASIC "note" une condition par 0 ou -1 : 0 = faux ; -1 = vrai. Faites PRINT (6 = 3*2), réponse -1. PRINT (6 = 3*8), réponse 0. De ce fait on trouve dans certains listings des "IF abrégés" du style K = (A>B) : IF K THEN... (= si A>B) ou IF NOT K THEN...
Ce sont des abréviations admises de IF K = -1 THEN... et IF K = 0 THEN...
En somme IF K veut dire "si K existe, s'il n'est pas nul".

LES BOUCLES FOR... NEXT

On ne présente plus la boucle FOR NEXT mais on va gagner à la connaître un peu mieux. (FOR = depuis ; NEXT = suivant).
On commencera... par la fin ; le NEXT. Perdez l'habitude de le faire suivre par sa variable, du genre NEXT I, NEXT J etc... Mettez NEXT tout court. Le BASIC se débrouillera mieux tout seul. Pire, mettre sa variable est non seulement parfaitement inutile, mais ça lui fait perdre du temps ! Hé oui ! après chaque arrivée à NEXT vous lui demandez en quelque sorte de "vérifier" qu'il s'agit bien de I ou de J. Résultat il met environ 20 % de temps en plus, pour rien.
Si vous écrivez FOR N = 11 TO 25 il va progresser au PAS de 1 (11, 12, 13, etc.). On peut lui imposer un autre pas, qui en anglais se dit STEP. Exemple FOR N = 11 TO 25 STEP 0.5. Ou le faire aller à rebours ; FOR N = 25 TO 11 STEP-1.
Quand le programme a accompli sa boucle la variable a la valeur limite PLUS le STEP.

```
FOR N = 1 TO 10: NEXT: PRINT N
```

Réponse 11 ! avec un STEP 0.5 vous auriez obtenu 10.5.
On peut imbriquer plusieurs boucles FOR-NEXT.

```
10 FOR N = 1 TO 20
20 FOR J = 1 TO 3 : PRINT"*"
30 NEXT
40 NEXT
```

Le dernier NEXT correspond au premier FOR (ligne 10) ; le premier NEXT correspond au dernier FOR. Les boucles sont imbriquées l'une dans l'autre, elles ne peuvent se "croiser". Notre exemple ferait afficher 20 × 3 = 60 fois "*". On peut aussi supprimer la ligne 40 et écrire

```
30 NEXT:NEXT
```

Et maintenant quelques grosses bourdes à éviter (à moins d'aimer les jeux d'aventures...).
1. Ne jamais sortir d'une boucle par un GOTO, quitte à y revenir. Vous avez droit à GOSUB pour aller faire un tour ailleurs. Uniquement GOSUB ! (ou CALL).
2. Ne pas programmer un autre NEXT pour une sortie prématurée, genre

```
10 FOR N = 1 TO 12
20 INPUT "NOM",A$
30 IF A$ = "FIN" THEN NEXT (ou
THEN GO !)
40 PRINT A$
50 NEXT
```

mais plutôt

```
30 IF A$ = "FIN" THEN N = 12:GOTO
50
```

Ça c'est une sortie propre et en douceur : on impose à N la valeur limite et on va le faire "valider" sur l'UNIQUE NEXT. D'où sortie immédiate, et dans les règles. Si le STEP n'est pas décimal, spécifiez que la variable est un nombre ENTIER. La boucle ira exactement deux fois plus vite !
Deux méthodes :

```
320 FOR N% = 1 TO 500
```

ou mieux encore

```
20 DEFINT I-N
320 FOR N = 1 TO 500
```

Ce DEFINT I-N implique que : toutes les variables numériques dont les noms COMMENCENT par les lettres I, J, K, L, M et N seront des "entiers". Donc plus la peine de taper ces sacrés %.

LA BOUCLE WHILE...WEND

WHILE (prononcez OUAIL) signifie "tant que", WEND (OU END') voulant dire "rebelote".

```
10 P = 1:WHILE P <> 0
20 INPUT "Prix Hors Taxe = ", P
30 PRINT "Prix TTC = "; P * 1.186
40 WEND
```

Cette boucle fonctionnera **indéfiniment** tant que l'on n'entrera pas la valeur zéro comme "prix HT". Donc aucun rapport avec la FOR-NEXT programmée pour un certain nombre de passages.
Pourquoi commencer par P = 1 ? Parce qu'au départ P est encore inconnu, donc égal à zéro, d'où une sortie immédiate et directe par le WEND !
Cette boucle se traduit en Français par "Tant que P est différent de zéro, demandez le prix HT et affichage du prix TTC". Il y a un tout petit défaut : lorsque l'on entre zéro il y a ensuite affichage de "Prix TTC = 0". Pas très élégant, alors ajoutons la ligne 25

```
25 IF P = 0 THEN GOTO 40
```

(et non pas THEN WEND !). OK ? On peut aussi compter les "passages" en insérant un... "compteur" :

```
35 K = K + 1
```

puis l'exploiter en final (après sortie de boucle) par

```
50 PRINT"Vous avez demandé" ; K ;
"prix"
```

Ah ! J'oubliais : on ne peut pas imbriquer des boucles WHILE WEND.
Une utilisation courante de cette boucle est de réceptionner un caractère autrement que par INPUT, qui réclame un ENTER.

```
640 PRINT "Voulez-vous continuer ?
(O/N)"
650 R$ = "":WHILE R$ = "":R$ =
INKEY$:WEND
660 IF R$ = "N" THEN CLS:END
```

Là encore on "initialise" R$ = chaîne vide. Cela peut paraître inutile... pour la première fois seulement... En effet supposons que le programme soit déjà passé par là et que vous ayez répondu "O" pour oui : le programme a alors mémorisé R$ = "O", et sans cette "remise à zéro" il y aurait alors passage immédiat à la ligne 670 !
Méfiez-vous des initialisations avant un WHILE.

CONCLUSION

Les mots BASIC IF, ELSE, AND, OR, FOR, NEXT, WHILE et WEND sont très courants, même dans les programmes les plus simples. On ne pourrait s'en passer. Mais nous avons vu que si on ne connaît pas leur fonctionnement réel, on peut tomber dans des pièges très sournois et "tourner en rond" pendant un moment ! Ce que vous allez traduire par WHILE BUG = 1:WEND.

LES VOLEURS DE TEMPS

Educatif





Connaissez-vous Abracadabra ? Non ! Alors, laissez-moi vous le présenter : c'est un petit magicien portant une robe toute bleue et habitant dans une grande maison. Cette maison se trouve en pleine forêt, tout près d'un étang ; vous devez vous demander pourquoi il a besoin d'une si grande maison à lui tout seul ! Eh bien, figurez-vous que ce petit magicien a une énorme responsabilité sur notre terre : il est le gardien des éléments du temps constituant les quatre saisons. C'est donc à lui que nous devons la pluie, la neige, le vent ou le soleil... Seulement, un beau matin, Abracadabra a décidé d'aller se promener et il a eu la malchance de ne pas être rentré à la nuit tombante. C'est à ce moment là que les voleurs de temps s'en sont donnés à cœur joie et maintenant vous êtes sollicité pour aider Abracadabra à reprendre tous les éléments du temps chez les voleurs...

Il y a six éléments à retrouver ; pour commencer, vous vous rendez chez la sorcière : comme c'est propre et bien rangé ! Et il y a toujours un feu de cheminée qui brûle ! Vous vous rendez compte que cette fois, elle n'y est pour rien, mais elle apparaît avant que vous ne repartiez et vous transforme en corbeau d'un seul coup de baguette magique... Non mais, quel affront ! Vous vous rendez ensuite chez l'araignée ; et là, d'un seul coup d'œil, vous repérez la neige ! Seulement, voilà que l'araignée arrive à son tour : vite, un petit coup de baguette magique et la voilà transformée



en poisson... Vous récupérez vite la neige et vous vous précipitez chez le voleur car il ne faut pas oublier que vous n'avez que la nuit pour récupérer tous les éléments du temps et le temps passe vite ! Comme apparemment il n'y a rien à signaler, vous allez chez le robot pour récupérer la pluie, chez le monstre pour le vent, chez le gnome pour le nuage gris, chez le hibou pour le nuage blanc et vite, vite, car la nuit est presque finie, chez le fantôme pour le soleil d'été !

Voilà ! Il était temps ! Tous les éléments du temps ayant retrouvé leur place, vous pouvez assister à la ronde des quatre saisons nous offrant tous les éléments symbolisant chaque saison : nuage gris et vent pour l'automne, nuage blanc et neige pour l'hiver, petit soleil et pluie pour le printemps et, enfin, grand soleil et foudre pour l'été...



Notre avis :

Cet éducatif qui s'adresse aux petits de 5 à 8 ans a l'énorme avantage de tout présenter par le biais du graphisme, ce qui n'oblige pas une grande personne à être avec l'enfant ; ensuite, les trois niveaux de difficulté permettent à chaque tranche d'âge de trouver son propre intérêt... Grâce à un graphisme frais et coloré, nous vous conseillons de regarder attentivement les voleurs de temps.



JEUX D'AVENTURES

CLASH

(Aventure)



Pour les besoins de l'aventure, vous vous prénommez Manuel et vous êtes tout frais sorti de prison, séjour que vous devez à un petit larcin... Vous arrivez à la porte du "home" maternel lorsque vous remarquez qu'il se passe des choses bizarres : porte entrouverte, trop de silence... Pénétrant doucement dans l'appartement, vous découvrez votre pauvre maman, lâchement assassinée !...

Vous décidez alors de mener votre propre enquête en allant interroger Bab, Céline, Tony et les autres, bien décidé à découvrir par vous-même le ou les coupables de cet acte odieux... Vous serez alors prêt à faire un rapport détaillé à l'inspecteur Mairel et à lui livrer les assassins ; seulement, il ne faut pas oublier que vous êtes vous-même poursuivi par la police !

Voici une enquête captivante où il vous faudra faire un plan pour éviter de vous perdre ou de vous faire malencontreusement écrasé en traversant une rue au mauvais moment !... Car il faut reconnaître qu'il y a de nombreux déplacements à effectuer. Les graphismes sont corrects ; par contre, vous risquez d'être un peu bloqué par la liste de vocabulaire à utiliser surtout si vous avez pris la douce habitude des analyseurs syntaxiques... Enfin, un conseil : si vous n'arrêtez pas de vous faire pincer par la police alors n'hésitez pas à aller boire un jus d'orange... ça calme !

SOLUTION

Descends - descends - prendre le couteau - descends - O S O O O O prendre le peigne
E N N O O O O O O O S O N

Sonne (BAB) Questionner BAB (elle a vu Céline ce soir)
S E S O O N N O O N O

Sonne (Céline) Questionner Céline (elle a vu Tony au resto ce soir)
E S E E S S E E N N E E E E E E E E S S E E

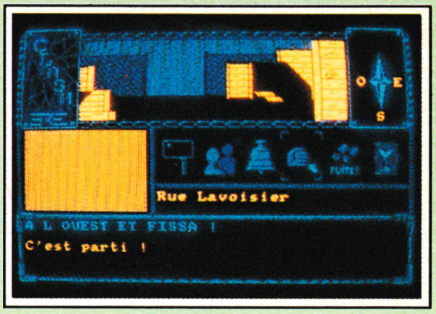
Sonne (Tony) Questionner Tony (il a donné un coup de main à Dédé)
O O N N O O O O O O O O O O S S O O O

Sonne (Dédé) Questionner Dédé (il a vu Maud près de chez la victime ce soir)
E E E N N E E E E E E E S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle dit avoir passé la soirée chez Michel) Ce qui est faux. Ne pas oublier de lui montrer le peigne...
N N E N N N N O O N O

Sonne (Michel) Questionner Michel (il n'était pas avec Maud)
E S E E S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle était en fait avec Franck) Ce qui est toujours faux (quelle menteuse celle-là !)
N N E N N N N O O O O O O S S O O N N N N O O



Sonne (Franck) Questionner Franck (il était avec Pat)
E E S S S S E S S S O O S O N

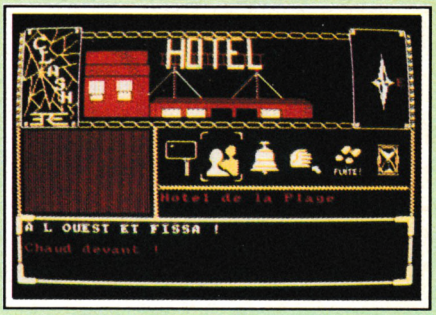
Sonne (Pat) Questionner Pat (elle était bien avec Franck et elle a vu Nad près de chez Manuel ce soir)
S E N E E N N N E N N E E E S S S S

Sonne (Nadia) Questionner Nadia (elle dit avoir passé la soirée avec Fredo). C'est aussi faux
N N N O O O S O S S S S

Sonne (Fredo) Questionner Fredo (il a vu Nadia ce soir mais avec Maud). Toujours près de chez Manuel
N N N N E N N E E E E E E S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle bafouille et ferme la porte au nez)
N N E N N N N O O N N O O

Sonne (Mairel) C'est l'interrogatoire
C'est donc Nadia qui a tué la mère de Manuel pour se venger. Son frère a qui

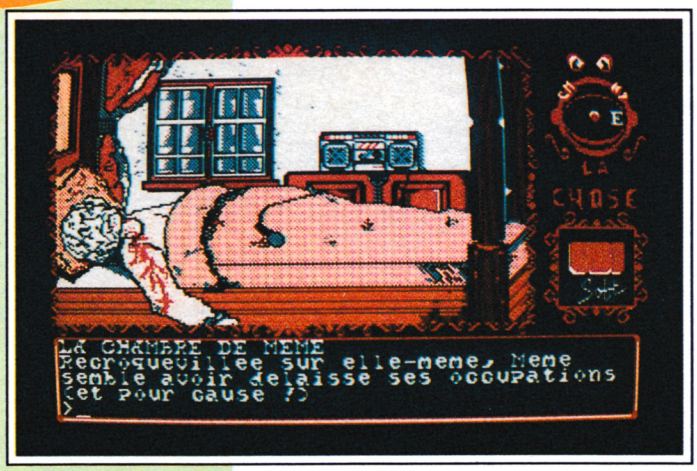


Manuel a vendu une mob volée s'est fait serré et est maintenant à Fleury. Elle a été aidée par Maud.
Certains personnages parlent de ce frère qui est en prison et aussi du trafic de mobs de Manuel.

Face à Mairel il faut donc répondre :
Qui a tué - Nadia
Avez-vous l'arme du crime ? -Oui (il faut l'avoir)
Le tueur a-t-il agit seul ? - Non
Le nom de son complice ? - Maud
Pourquoi cette personne a-t-elle tué ? - Vengeance
Avez-vous des témoins et combien ? - 3
Le nom des témoins - Pat - Dédé - Fredo (peut importe l'ordre)
Avez-vous des objets servant... - Oui (il faut porter le peigne, c'est Nadia qui l'a perdu devant chez Manuel et cela Maud le dit)

LA CHOSE DE GROTEMBURG

(Aventure)



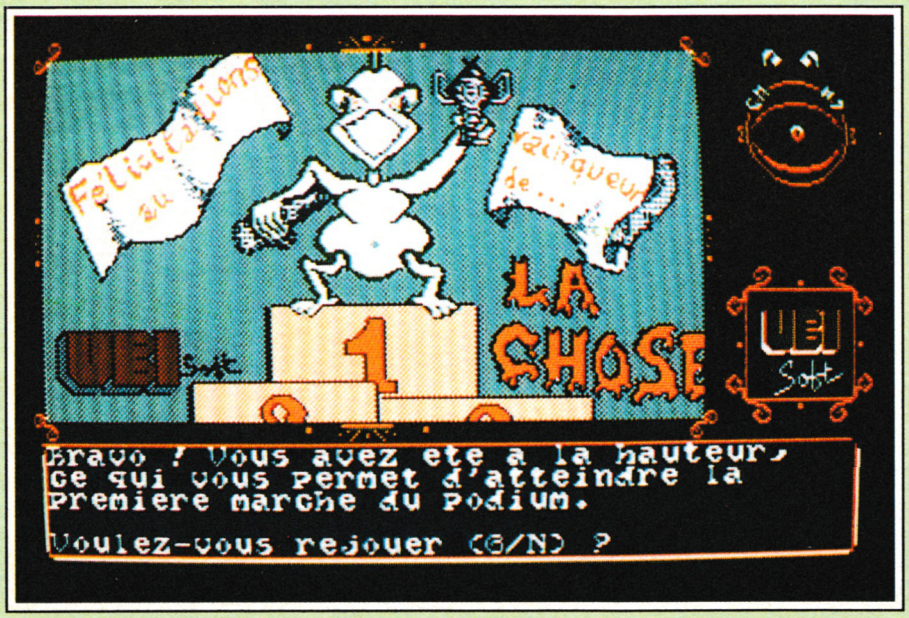
Dès que vous pénétrez dans le hall de la maison, l'atmosphère n'est pas rassurante avec toutes ces traces de sang... Mais lorsque vous pénétrez dans la cuisine, vous commencez à saisir toute l'horreur des scènes que vous allez devoir vivre grâce à "la Chose" !... Après une petite enquête dans la ville (où vous récoltez quelques objets nécessaires pour la suite...) vous devez pénétrer dans



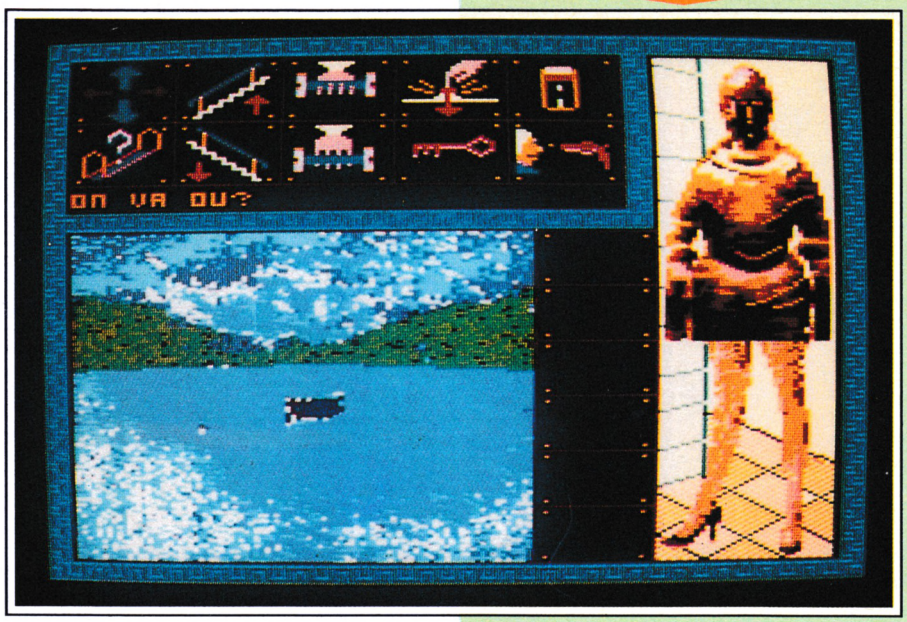
la forêt pour atteindre le manoir puis l'église qui est très importante pour l'issue finale du jeu...
Certains d'entre vous trouveront certainement que ce jeu présente beaucoup d'écrans sanglants. Sachez malgré tout passer par-dessus afin de prendre du plaisir à vivre cette aventure qui est accessible (sans être facile). Les graphismes sont très agréables, visiblement travaillés et sont largement soutenus par un analyseur syntaxique qui est très souple. Quant au partage de l'écran, il vous apporte une image de bonne taille accompagnée d'une boussole avec dans le bas de l'écran une fenêtre texte pour la description de l'image et l'analyseur syntaxique.
Pour nous, la Chose de Grotemburg mérite largement que vous vous occupiez d'elle...

SOLUTION

Nord, Ouvrir placard, Prendre camembert, Sud, Sud. Fouiller buisson, Tirer queue, Prendre souris, Est, Nord, Nord, Nord, Donner camembert Est, Parler Sergio, Ouest, Ouest, Nord, Prendre insecticide, Lire journal, Sud, Est, Sud, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Sauter mur, Prendre pneu, Fouiller ordures, Prendre pied de biche, Ouest, Forcer porte, Nord, Haut, Examiner, Donner souris à hibou, Arracher ressorts du matelas, Pousser matelas, Sauter par la fenêtre, Soulever matelas, Prendre pigeon, Ouest, Ouest, Enfiler pneu, Sud, Nord, Est, Examiner tronc creux, Vaporiser aérosol, Fouiller tronc, Fouiller tronc, Prendre jerrican, Vider essence, Nord, Est, Donner pigeon au chasseur, Ouest, Nord, Dégoupiller grenade, Lancer grenade (rapidement à cause du compte à rebours en temps réel), Nord, Nord, Lacher hibou, Est, Prendre os, Nord, Tourner crâne, Nord, Examiner, Lire recueil, Prendre chlorure, Ouest, Ouest, Regarder magnéto, Presser RWD, Presser play, Est, Nord, Fouiller cadavre, Prendre clef, Est, Est, Est, Donner os, Ouvrir grille, Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Nord, Faire signe de croix, Prendre eau bénite, Sud, Sud, Sud, Sud, Mélanger chlorure avec eau, Verser acide, Nord, Nord, Nord, Nord, Faire signe de croix, Prendre eau bénite, Sud, Sud, Sud, Sud, Bas, Nord, Lancer eau bénite.





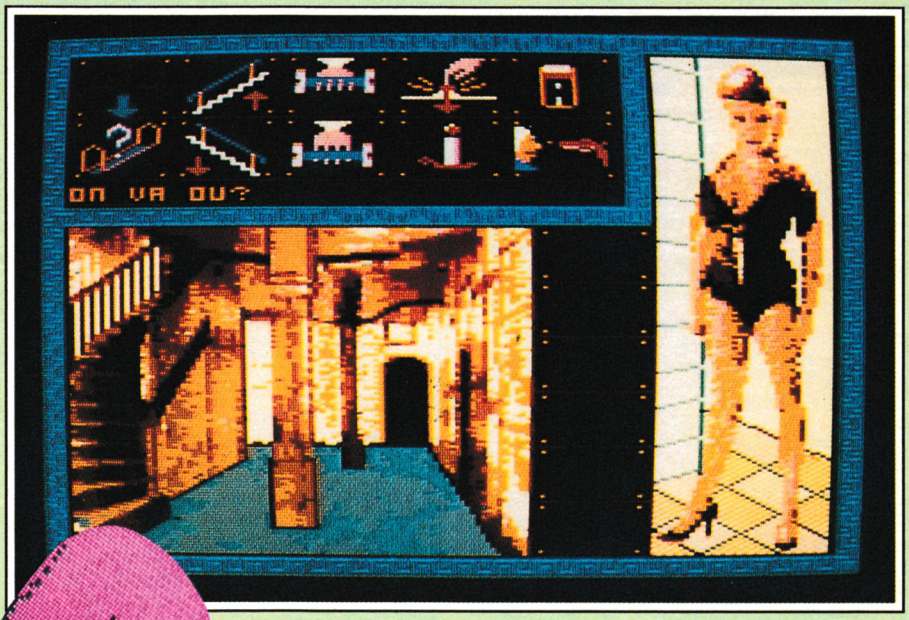


FORTERESSE

(Aventure)

Quel est l'âge de la princesse Gwendoline ? Voilà une question d'une importance capitale puisque de sa réponse dépend votre gloire de preux chevalier !... Car, en effet, vous devez délivrer la belle princesse qui a été sauvagement enlevée et emprisonnée dans une armure au fin fond d'une forteresse ; c'est alors une chasse aux cadenas qui s'engage puisqu'il n'en faut pas moins de 10 pour libérer Gwendoline ! Pour réussir à les découvrir, il faudra sillonner tout le royaume pour trouver les bonnes clés s'adaptant aux portes fermées, savoir activer les objets en temps utile et pouvoir se repérer (et traverser sans faute !) les 3 labyrinthes par lesquels il faut absolument passer !...

Cette aventure, qui, rappelons-le, est le premier logiciel du Studio d'Annecy, présente assurément deux avantages : le premier est d'avoir un scénario intéressant qui vous donne envie de poursuivre vos investigations (et, croyez-moi, vous ne serez pas déçu !) ; le second est d'offrir un graphisme très réussi. Enfin, il faut préciser que la gestion des actions par icônes est



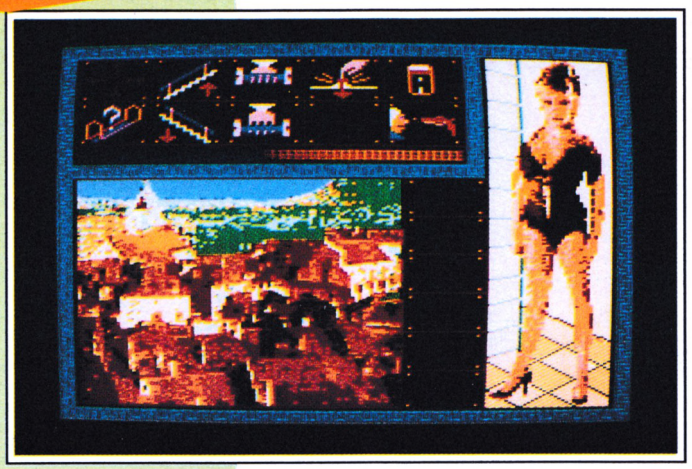


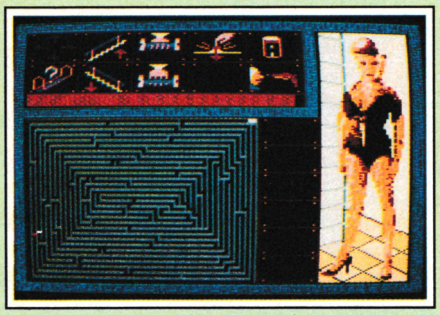
très agréable et très simple d'utilisation... Voici donc un logiciel que, à notre avis, vous ne devrez pas manquer sauf si vous êtes possesseur d'un lecteur de cassettes (mais cette remarque est valable pour tous les jeux d'aventure).

SOLUTION

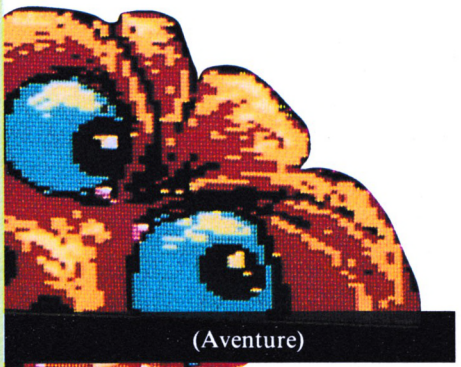
Ouest - PRENDRE LE CADENAS, La clé, La bougie - Est - Active la clé - Nord Prendre la clé, la hache - Sud - Sud - Sud Sud - Active la clé - Sud - Sud, Active la hache - PRENDRE LA CADENAS ET LA CLE -Nord - Nord - Nord - Prendre la corde Est - Active la clé - Sud - Activer

la bougie - Sud - PRENDRE LE CADENAS - Nord Est - Prendre les rames et la hache - Est Active la corde - Montrer le passage secret (sous le pont) - Activer la hache - Est Prendre la clé - Sud - PRENDRE LE CADENAS - Ouest - Prendre la clé - Activer les rames -Sud - Sud - Sud - Sud - Est - Prendre la hache - Sud - Sud - Ouest - Activer la clé - (Monter) Activer la hache - Monter PRENDRE LE CADENAS - Sud - Est Nord - Nord - Prendre la bougie et la corde - Est Sud - Active la clé - Sud - Sud - Prendre le cadenas - Nord - Nord - Nord Prendre la clé - Nord - Activer la corde - Montrer le passage secret (dans le puits) - Sud Ouest - Ouest - Activer la clé - (Nord) Activer la bougie - Nord PRENDRE LE CADENAS - Sud - Sud Prendre la clé - Nord - Est - Sud - Sud Sud - Ouest Activer la clé Nord - Tapez





22 - PRENDRE LE CADENAS ET LA CLE - Sud - Prendre la clé et la bougie Est - Nord - Nord - Activer la clé Nord - Prendre la bougie - Activer la bougie - Monter - Est - Est - Prendre la bougie Ouest - Activer la clé - (Nord) Activer la bougie - Nord - PRENDRE LE CADENAS - Sud - Activer la bougie Ouest Montrer le passage secret (la porte) Sud Prendre la clé - Ouest - Sud - Sud - Est Est Prendre la bougie - Nord - Nord Activer la clé - (Nord) - Activer la bougie - Nord - Monter - PRENDRE LE CADENAS.



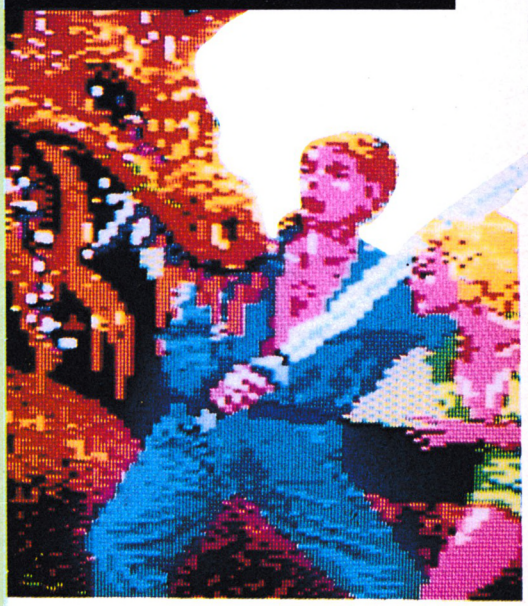
(Aventure)

OXPHAR

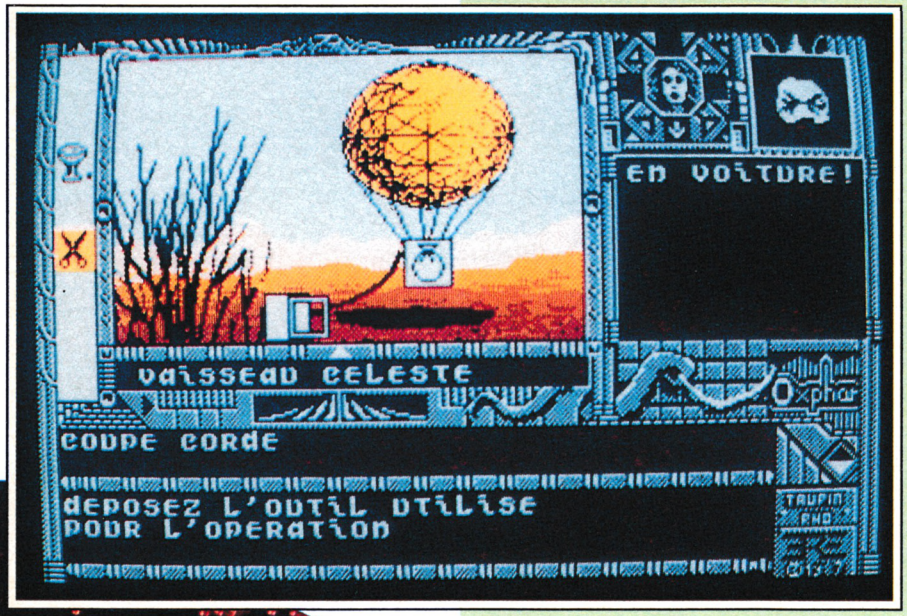
Dès le début de l'aventure, vous vous trouvez propulsé dans le pays de Dô, monde qui paraît étrange et fantastique ; pour compléter le tableau, arrive à l'écran un être mi-humain, mi-méduse se nommant Gal et se présentant comme le maître du jeu.

Dès lors, il ne vous lâchera plus d'une semelle (si l'on peut dire) et vous surveillera d'un œil parfois bienveillant, parfois ironique dans votre lente progression à la recherche de la pierre bleue de Savanah qui vous procurera le bonheur. Aucune rencontre ne vous sera épargnée : vous devrez affronter aussi bien le dragon de Gwenfar que le nain Galkuc ou Back et Bock... A moins que vous ne fassiez de charmantes rencontres auprès de Gaëna ou de Moudra...



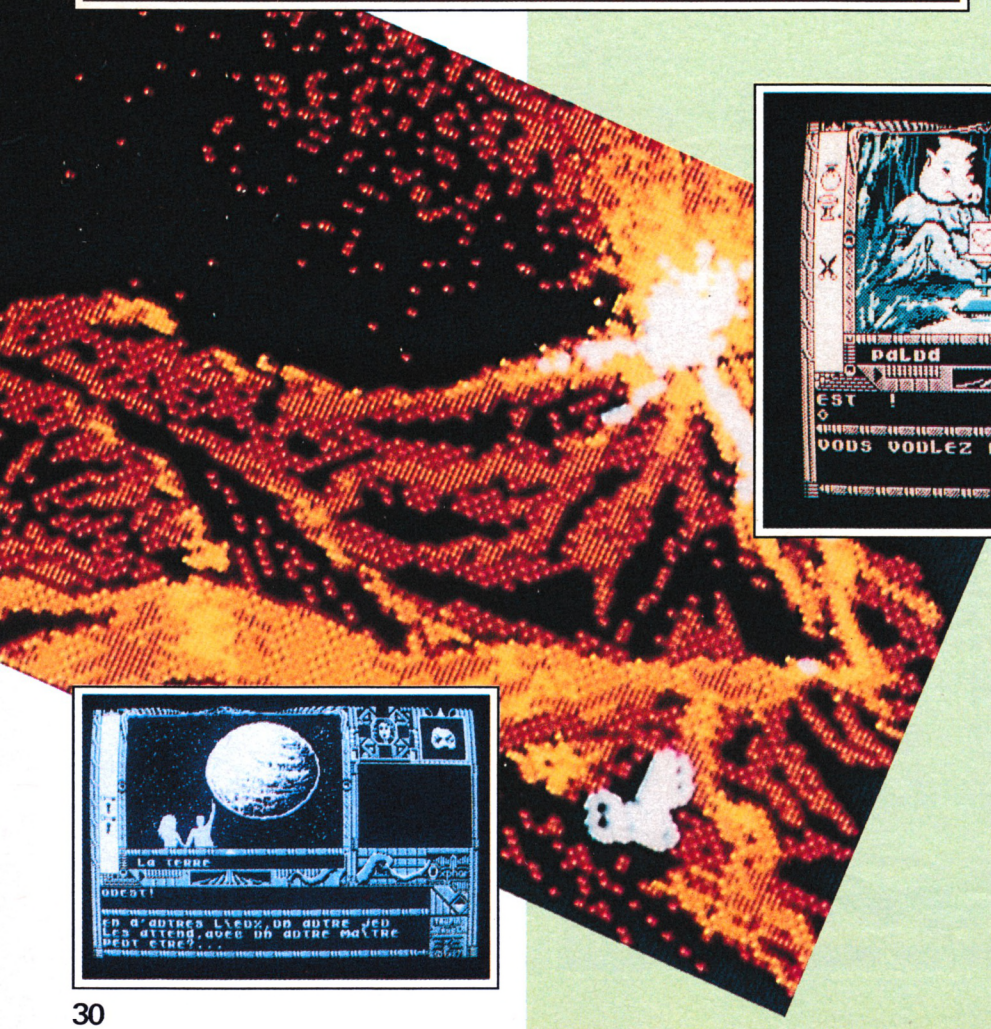


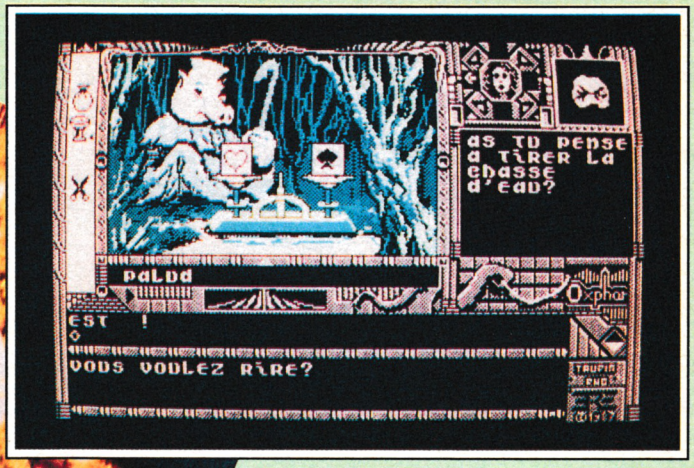
Mais il faut que vous sachiez que vous vous lancez dans cette aventure sans aucune arme (vous pouvez donc dire merci la grande et la petite armurerie !). Une dernière chose : il n'est pas dit que votre raison ne défaillira pas !
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Oxphar a un parfum indéfinissable, un graphisme superbe et une gestion d'icônes tout à fait originale. L'utilisation du jeu est très souple et certains écrans sont tellement agréables que vous y retournez avec plaisir...



SOLUTION

PAYS DE DO : Oxphar
GR. ARMURERIE : Insere carte
DRAGON DE GWENFAR : Tue dragon
L'ETANG GWENFAR : Pêche poisson - Coupe poisson
GAENA FILLE DE L'EAU : Bonheur
GALKUC LE NAIN : Tue nain
LE ROX DE GALKUC : Frappe Rox
LE PORTRAIT BRISE : Bite 614253
BACK ET BOCK : Donne équerre -Donne compas
PETITE ARMURERIE : Tire chevillette
BALBA : Coupe carte
L'ANTRE DU NAIN : Insere CLE
L'ATTAQUE : Bourse
MEMONE : Accroche amphore
L'EPREUVE DE L'ARBRE : Donne feuille
MOUDRA : Embrasse fille
LE SERMENT ROMPU : Vole coupe
CROISEE DES CHEMINS : Soulève pierre
LE VOLCAN : Chausse botte



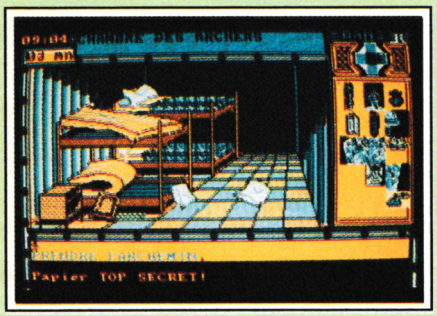


LE GUERRIER : Elimine guerrier
SALLE DE LA FOLIE : Equilibre bien mal (à taper 3 fois)
SALLE DE LA DEMENCE : Oxphar
SALLE DU DELIRE : Sablier
SALLE DE LA DERAISON : violet - orange - vert
PALUD : Guéri démence
VAISSEAU CELESTE : Monte nacelle - coupe corde
LE PERE : Donne or
GAENA RETROUVEE : Donne bague
LES VOIES DU POETE : Savanah

SRAM 2

(Aventure)

Les passionnés d'aventure ont sûrement passé quelques heures pour permettre la reconquête du trône par le roi Egres face au grand prêtre Cinomeh dans Sram ; comme Cinomeh éprouvait absolument le besoin d'assurer sa revanche, il fallait obligatoirement un Sram 2... La question essentielle est la suivante : parviendrez-vous dans un premier temps à confectionner la galette "qui va bien" et dans un second temps réussirez-vous à la donner au roi Egres ?... Le point de départ n'est pas très réjouissant

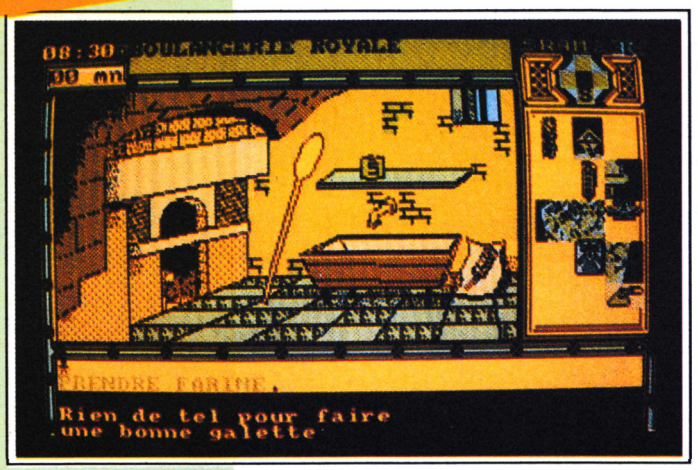


puisqu'il s'agit d'une crypte où vous allez côtoyer de près les sépultures... Mais rassurez-vous, la majeure partie de l'aventure sera ensuite vécue dans le château royal et... en plus, vous avez même droit à une erreur car vous disposé d'une truelle de rematérialisation...
Il est souvent dangereux de faire une suite à un logiciel qui a eu du succès ; mais, dans le cas présent, les auteurs s'en sont honorablement sortis bien que l'aventure soit un peu simple à résoudre. Malgré tout, il reste toujours un graphisme de qualité et un analyseur syntaxique qui "tient la route"...

SOLUTION

CRYPTE : prendre torche (2 fois) - nord - ouvrir tombe - descendre
LES DAMNES DU ROYAUME : donner torche - monter
CRYPTE : sud - sud - ouvrir sépulture - descendre

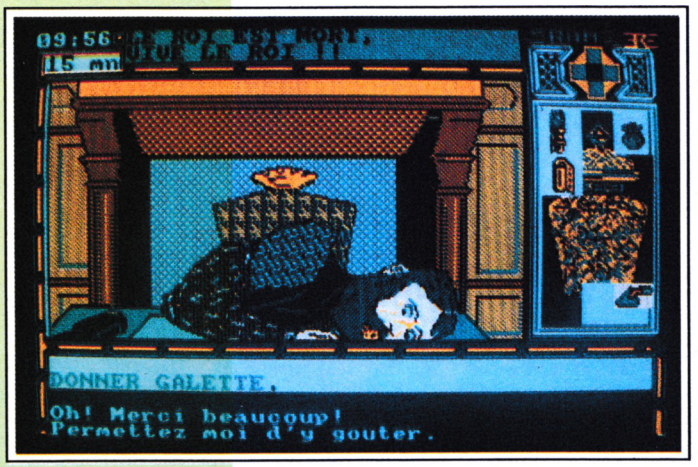




LE BORD DU NOIBRUD : tirer corde - nord
A BORD DU CANOT : démarrer moteur - est
DEVANT LA GRILLE : limer grille - est
PRES D'UN PONT : descendre sous pont
SOUS LE PONT : embrasser grenouille - sud
REMPART DE LETSAHC : sud
DEVANT LES DOUVES : ouest
POSTE DE GARDE : donner vin - est
DEVANT LES DOUVES : nord
REMPART DE LETSAHC : nord
PRES D'UN PONT : nord
CABANE DU GUIDE : nord
BOUTIQUE DU GUIDE : ouest
PORTE DE LA TOUR CARREE : ouest
DEVANT L'ASCENCEUR : ouest
GALERIE DES PORTRAITS : appuyer nez - est
CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE : entrer 3
CUISINE : faire galette - nord
CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE : monter
FACE AU GARDE : dire "le chat dort" - nord
ETAGE ROYAL : nord
SALLE A MANGER : sud
ETAGE ROYAL : nord
SALLE A MANGER : donner galette

COMPLEMENTS

• Voici les heures où les archers sont chez eux :
de 4h à 12h - de 15h à 17h - de 20h à 24h



DRAGON EN COLERE : sud
GALERIE DES PORTRAITS : ouest
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : prendre extincteur - nord
BOULANGERIE ROYALE : prendre farine - sud
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : descendre
QUARTIER DES ARCHERS : ouest
CHAMBRE DES ARCHERS : fouiller - prendre bourse - prendre parchemin - lire parchemin - est
QUARTIER DES ARCHERS : monter
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : est
GALERIE DES PORTRAITS : nord
DRAGON EN COLERE : éteindre feu - prendre œuf - sud

• Pour faire avancer l'heure, passer d'un tableau à l'autre.





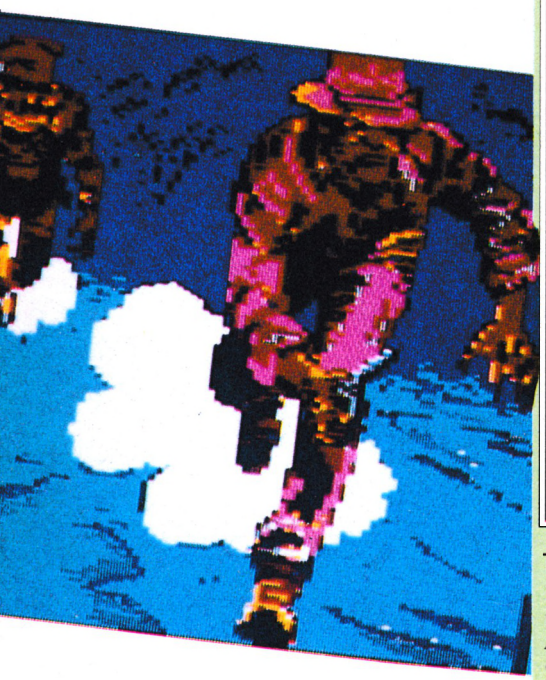
BLUEBERRY

ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

(Aventure)

Faisant référence au célèbre personnage de B.D., vous avez la possibilité de vivre une grande aventure en compagnie de Blueberry et de Jimmy Mac Clure... Votre but n'est autre que ce métal précieux de couleur jaune qui rend les hommes fous : l'or. La seule indication que vous ayez, c'est qu'il se trouve sur la Mesa du cheval mort et que vous devez affronter des dangers qui se nomment successivement Indiens, bandit ou spectre... Mais souvenez-vous toujours qu'au bout du chemin, il y a de l'or ; cette pensée vous permettra sûrement de supporter le désert...

Le logiciel est d'un genre spécial puisqu'il s'agit d'une aventure entièrement graphique où l'évolution de l'histoire se réalise par la superposition de plusieurs fenêtres graphiques qui sont accompagnées parfois de quelques phrases. De plus, toute l'aventure est ponctuée par des luttes se présentant sous forme de jeu d'arcade. Il est certain que les fervents du pur jeu d'aventure ne seront pas complètement satisfaits mais il faut signaler un graphisme soigné et coloré qui donne à l'écran l'impression de déroulement d'une B.D.







SOLUTION

• AVANT LA LUTTE CONTRE LES INDIENS : Est, Sud, Est, cliquer sur Mac Clure, Est, Est, Nord.

• AVANT LA LUTTE AVEC LE BANDIT : Cliquer sur Mac Clure (4 fois consécutives), cliquer sur le plan, cliquer sur Mac Clure (2 fois consécutives).

• AVANT LA LUTTE AVEC LE SPECTRE : Cliquer sur Mac Clure, cliquer la dune à côté de Mac Clure qui se trouve à sa droite, cliquer sur le spectre (3 fois consécutives).

• AVANT LA LUTTE FINALE : Cliquer sur Mac Clure (3 fois consécutives), cliquer sur le point rond à gauche en bas du rocher vertical à droite de l'écran, cliquer sur le message codé, cliquer sur la tête du cheval, cliquer sur le lasso à côté de la main, cliquer sur le quatrième dessin à droite de l'écran qui ressemble à des murailles, cliquer à la base de la fumée à l'entrée du puits, cliquer sur la lampe, cliquer sur le dessin du puits, cliquer sur la maison bleue ou verte, faire le code VLI en cliquant en dessous des 3 lettres, cliquer sur la main qui pousse le mur.

LE PASSAGER DU TEMPS

(Aventure)

Lorsque vous avez réalisé que votre oncle ne vous avait pas donné de nouvelles depuis plus d'une semaine, vous vous êtes précipité chez lui... Seulement voilà, entre les clés restées à l'intérieur sur la porte, le système d'alarme automatique et la machine "infernale" qui se trouve dans le laboratoire secret vous commencez à vous sentir submergé... Heureusement qu'un chat fort



sympathique (que nous avons prénommé Sylvestre dans un précédent numéro d'Amstar...) est là pour vous porter secours... à condition que vous le caressiez dans le sens du poil et qu'il soit bien diposé. Lorsque vous avez réussi à mettre en marche la machine à remonter le temps, vous commencez votre premier voyage en 1754 sur les remparts de Saint-Malo ; à la fin de vos investigations, vous retrouvez votre oncle et il ne vous reste plus alors qu'à rentrer bien gentiment à la maison. Cette aventure doit être classée dans les grands classiques qui vont s'inscrire dans les annales ; en effet, elle allie savamment l'intérêt du scénario à la qualité du graphisme et de l'analyseur syntaxique... De plus, je n'ai encore rencontré personne qui ne succombe au charme de Sylvestre !

SOLUTION

1re PARTIE :

Examine poubelle - Prends journal Déchire feuille - Glisse feuille sous porte



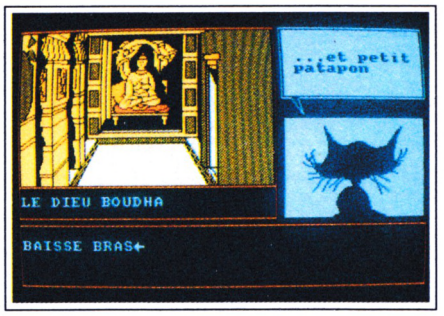
Secoue porte - Secoue porte - Secoue porte - Tire feuille - Prends clef - Ouvre porte - Nord -Examine sous meuble - Prends pile - Examine tiroir - Prends torche -Examine poche - Prends pièce - Eteins lampe - Dévisse ampoule - Mets pièce dans douille - Allume lampe - Est - Prends clef à douille - Ouest - Nord - Examine tableau - Prends feuille - Examine feuille - Nord - Assis - Aide - Caresse chat - Examine sous blouse - Sud - Est - Examine meuble haut - Prends huile - Examine meuble bas - Prends allumettes - Examine sur frigo - Ouest - Allume allumette -Chauffe feuille - Allume interrupteur - Descends - Allume torche - Sud - Est - Nord -Examine groupe - Examine sous groupe - Prends écrou - Huile écrou - Branche fil - Démarre groupe - Sud - Ouest - Nord Monte - Eteins interrupteur - Ouest - Sud - Examine sous lit - Lis lettre - Examine chevet -Examine livre - Nord - Est -Sud - Sud - Examine boîte aux lettres Prends circuit - Nord -Ouest - Ouest Allume ordinateur - Cat - Charge DEMARRE - Eteins ordinateur -Est - Tourne tableau - Prends livre de DUMAS - Nord - Haut - CODE - Tire manette - Prends carte CPU - Bas - Sud - Est - Allume interrupteur -Descends - Ouest - Sud - Soude circuit - Nord - Est - Monte - Eteins interrupteur - Ouest Ouest -Allume ordinateur - Charge DEMARRE - Eteins ordinateur - Est - Tourne tableau - Prends livre de DUMAS - Nord - Haut - CODE - Enfiche carte CPU -Tire manette -Pousse manette

2e PARTIE :

Nord - Nord - Est - Est - Nord - Discute avec repasseuse - Discute avec repasseuse - Sud - Est - Discute avec PATFOL - Ouest Ouest - Ouest - Sud - Siffle - Danse avec fille - Danse avec fille - Danse avec fille - Nord - Engage équipage - Ouest - Ouest - Nord - Navigue - Navigue - Navigue - Nord - Est - Feu - Ouest - A l'abordage Examine bateau - Examine cabine - Prends pavillon - Sud - Navigue - Navigue - Navigue - Nord

3e PARTIE : PORT ENALIE

Est - Lance grappin - Monte - Nord - Ouest - Tue garde - Examine prison - Discute avec homme - Discute avec homme Discute avec homme - Discute avec homme - Tends les mains - Frappe sol - Soulève dalle - Descends - Monte - Examine armure - Ecoute princesse - Remercie princesse - Descends - Nage - Coupe grappin - Ouest - Sud - Navigue Navigue - Nord - Est - Feu - Ouest - A l'abordage - Examine bateau - Examine cale - Prends vivres - Sud - Navigue - Navigue - Navigue - Nord



4e PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud - Prends liane - Sud - Montre bijoux - Echange bijoux - Est - Répare pont - Nord - Donne vivres - Prends pirogue - Sud - Ouest - Nord - Nord - Nord Navigue - Nord - Est - Feu -Ouest - A l'abordage - Examine bateau - Examine coffre - Prends or - Sud - Navigue - Nord

5e PARTIE : L'ILE DES PIRATES

Jette ancre - Mouille chaloupe - Monte dans chaloupe - Rame - Rame - Rame - Porte chaloupe - Ouest - Pose chaloupe - Ouest - Nord - Nord - Nord - Montre bague - Donne or - Discute avec oncle Sud - Sud - Sud - Est - Porte chaloupe - Est - Pose chaloupe - Monte - Est - Nord - Est - Pose chaloupe - Monte - Est - Nord - Appel HOQUET - Sud - Ouest - Descends - Monte dans chaloupe - Rame - Rame - Rame - Rame Lève ancre - Sud - Navigue - Navigue Nord

6e PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud - Sud - Est - Nord - HOQUET discute avec les indigènes - Monte dans pirogue - Nord - Oncle discute avec HOQUET - Nord - Nord - Est - Sud - Ouest - Nord - Est - Sud - Lis feuille - Sud - Est - Sud - Ouest - Examine colonnes - Mets bague dans œil - Baisse bras - Arrête sonnerie - Sud - Achète journal - Lis journal - Lis journal - Nord - Nord





HURLEMENTS

Aventure

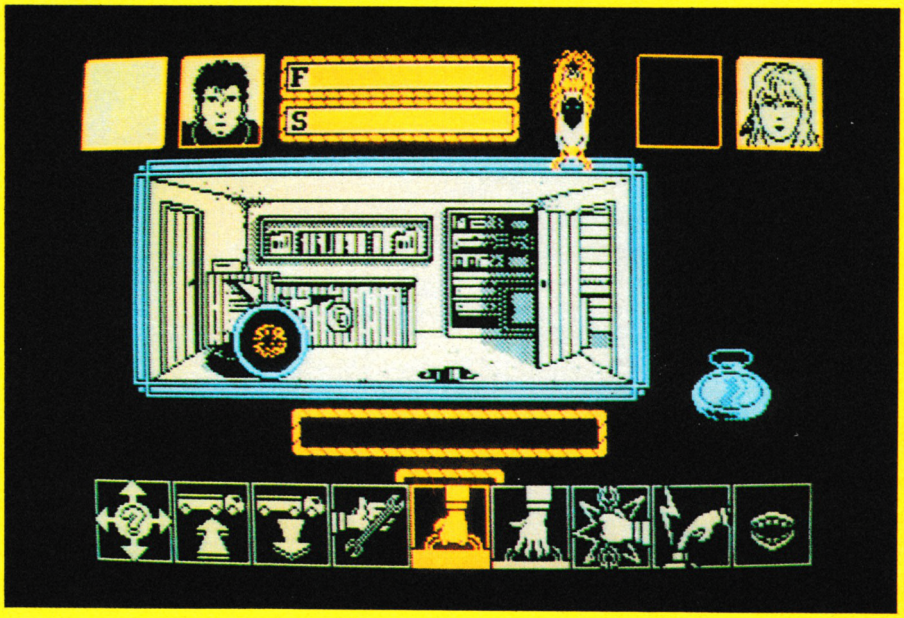


Tout d'abord une petite précision : le "Hurlements" informatique n'a pas grand-chose à voir avec son homologue cinématographique si ce n'est la présence de ces charmants animaux de compagnie que sont les loups-garous.

L'histoire débute à la fin des années 30. Un homme sort juste de prison. Il s'appelle Kane et n'a qu'une hâte : retrouver Lorry, une blonde ravissante. Mais il a également une autre idée en tête. Ses années de cellule, il les a passées en compagnie d'un vieillard condamné à perpétuité pour un hold-up commis quelque temps plus tôt. Le vieux se vantait de posséder un trésor composé de 20 lingots d'or. Maintenant Alan Glade est mort et seul Kane connaît l'endroit exact où se cache le butin.

Le décor est plutôt sinistre : quelques bâtisses délabrées entourées par une forêt. Tout semble abandonné, sans aucun signe de vie. Pourtant, on sent une présence menaçante aux alentours. Kane s'approche de la vieille station d'essence. Un tuyau muni d'un robinet traîne sur le sol. "Il vaut mieux le ramasser, on ne sait jamais, il peut encore servir" pense Kane. Il pousse la porte du bâtiment vétuste et remarque immédiatement le pneu posé négligemment sur le sol. Il n'y prête pas plus d'attention et s'engouffre dans la pièce contiguë. Là aussi, il y a autant de vie qu'un jour ordinaire sur la Place Rouge. L'examen d'une 3ème pièce révèle un fusil accroché au mur, kane tend la main vers l'outil meurtrier lorsqu'un bruit se fait entendre juste derrière lui. Il se retourne et découvre une masse humanoïde couverte de poils et qui râle atrocement. Il n'a plus le temps de saisir le fusil : la monstruosité velue est déjà sur lui. Un corps à corps s'engage alors. Kane frappe de toutes ses forces et l'incroyable se produit : le monstre est vaincu et se trouve étendu aux pieds du jeune homme. Et Lorry, que devient-elle ? Kane se précipite à l'extérieur pour y découvrir le cadavre sanglant de la fille. Maintenant il sait que les "hommes-loups" sont nombreux et que ceux-ci sont prêts à tout pour obtenir de la chair humaine.

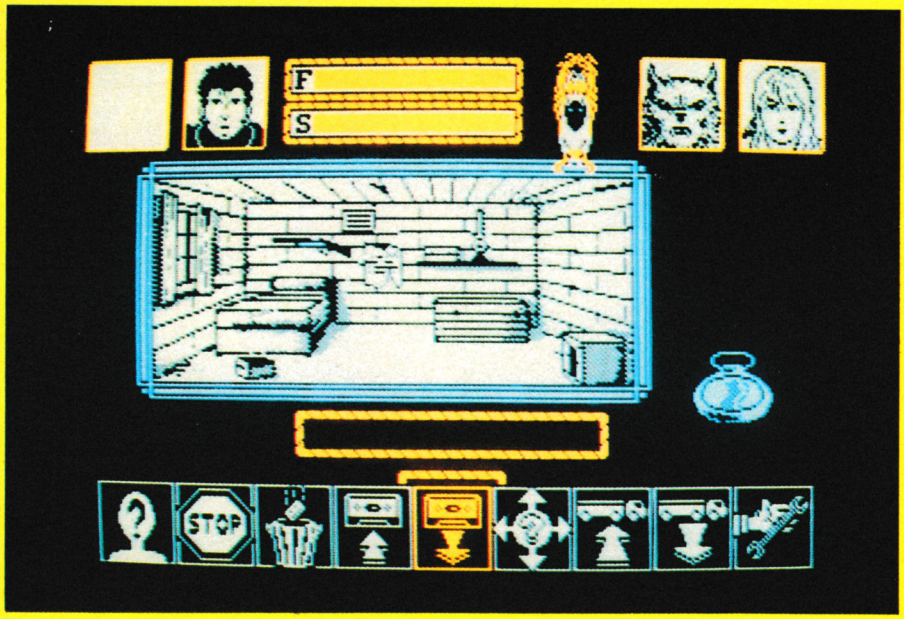
Mais la nuit arrive vite et Kane pense, à juste raison, qu'il vaut mieux rester le moins longtemps possible dans les environs. Une rapide traversée des bois le met



Après s'être emparé du fusil, Kane fait un rapide tour des bâtiments et découvre une vieille automobile. Cette dernière est en piteux état : il lui manque une roue, il n'y a plus de manivelle, bref, elle n'est plus en état de partir.

de nouveau face à face avec un loup-garou. Mais cette fois-ci, le fusil remplit son office et la créature est expédiée aux enfers.

Une maison offre son perron décharné à vos pas. La porte s'ouvre en grinçant. Que va-t-on découvrir à l'intérieur ?



Notre avis :

Du côté "look" on reconnaît facilement les auteurs de Zombi : mêmes graphismes, mêmes couleurs et même gestion du jeu par un système d'icônes.

Les efforts à fournir pour parvenir à la fin du programme sont conséquents mais heureusement la logique prime. Donc il ne doit pas y avoir trop de problèmes pour les joueurs purs et durs. L'ambiance est assez angoissante : les monstres peuvent surgir n'importe quand. En revanche, les combats au corps à corps, à cause de leur déroulement (le joueur remue frénétiquement le joystick de gauche à droite), prêtent un peu à rire et "cassent" un peu l'atmosphère.

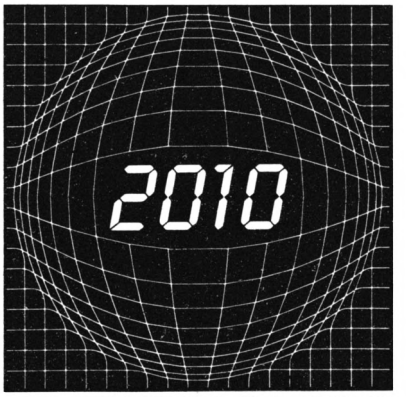
AMSTRAD

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



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	130 F	160 F
IZNOGOUD		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 FRANKEISTEIN
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 :

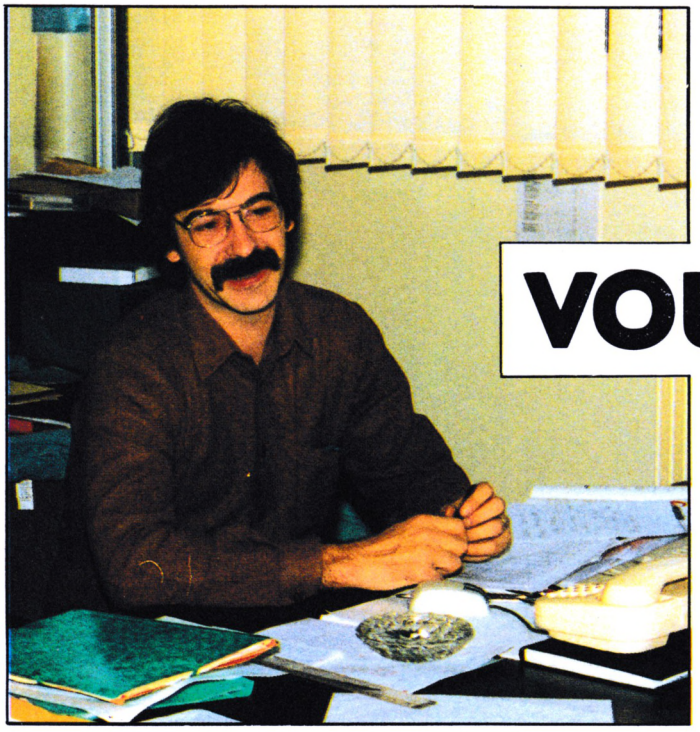
2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

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

Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Frais de port ..... 20 F
Titre ..... F Frais de CR ..... + 24 F
Titre ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

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



Patrick LE NESTOUR

VOULEZ-VOUS SIM

Figurant parmi les benjamins des sociétés françaises d'édition de logiciels, Microïds représente un éditeur dont il est impossible de se passer sur le marché des logiciels. Nous leur avons rendu une petite visite afin d'en savoir un peu plus long sur ce spécialiste de la simulation.

UN PEU D'HISTOIRE

Bien que figurant parmi les benjamins, Microïds n'est plus un bébé puisqu'il fêtera ses trois ans au mois de septembre de cette année. Ses heureux papas sont Elliot Grassiano et Patrick Le Nestour qui ont fait tous les deux Arts et Métiers et qui ont travaillé ensemble dans le domaine de l'aéronautique avant de décider un beau jour de créer leur propre maison d'édition de jeux. Elliot avait déjà réalisé un logiciel de simulation en 84 qui n'était autre que Space Shuttle, révolutionnaire en son temps ; par ailleurs, le domaine de la simulation était quelque peu délaissé en cette fin d'année 85. C'est donc tout naturellement que Microïds se spécialisa d'emblée dans les simulateurs de tous ordres.

QUELQUES PRODUITS DE MICROIDS

Le premier logiciel signé Microïds a été développé sur Thomson et s'appelle **Air Attack** ; c'est un double simulateur de combat aérien. Un peu plus de six mois plus tard, arrive sur le marché le succès avec un grand "S" puisqu'il s'agit de **Grand Prix 500cc**. Suivant toujours leur principe du double écran, cette simulation de moto est quand même un des seuls jeux qui soit resté classé dans les "hits des lecteurs" pendant plus d'un an ! N'est-ce pas là une preuve de qualité si tant est qu'il faille fournir une prevue ! De plus, lorsque la version PC est sortie, les Américains ont été complètement séduits et c'est ainsi que Grand Prix 500cc est devenu **Superbike Challenge** après avoir subi quelques modifications. Apparemment, l'accueil de ce produit français aux U.S.A. est très bon puisque 25 000 exemplaires ont été vendus en 2 mois !

Devant ce nouveau succès, Microïds envisage maintenant de créer un label aux Etats-Unis et de renouveler l'expérience avec un logiciel tout récent puisqu'il s'agit de **Super Ski**. A propos de Super Ski, vous avez déjà pu apprécier le logiciel grâce au banc d'essai que nous avons publié dans un précédent numéro d'Amstar ; mais nous vous conseillons de continuer à bien farter vos skis car notre grand concours du mois prochain portera sur Super Ski. Enfin, il nous faut encore citer, dans le domaine de la simulation, (car malgré tout, Microïds c'est aussi quelques jeux d'arcade) l'avant-dernier né de la simulation faisant intervenir des bosses (donc une gestion verticale de l'écran en plus de la gestion transversale) : **Quad** qui n'a pas fini de vous tenir en haleine parallèlement à Super Ski.

Quad



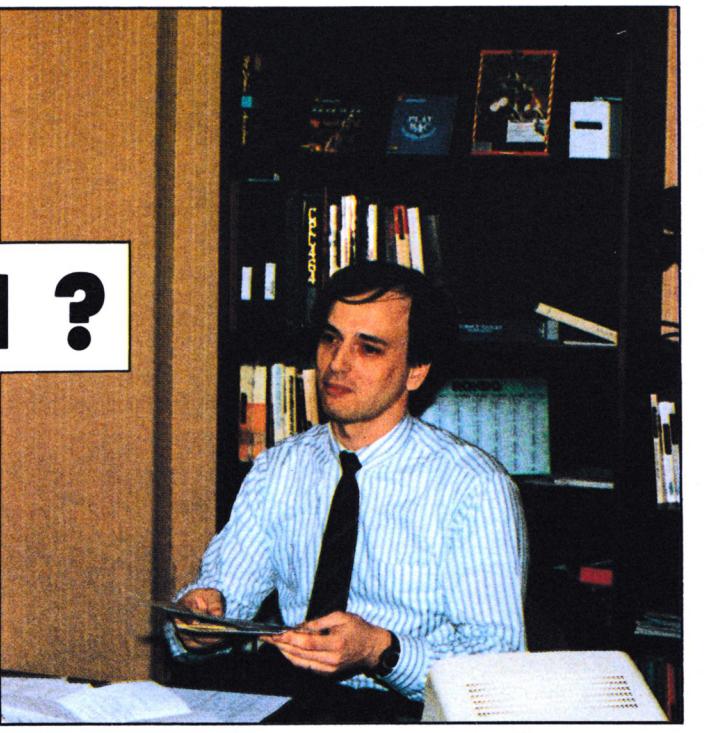


CROÏDS

...ULER AVEC MOI ?



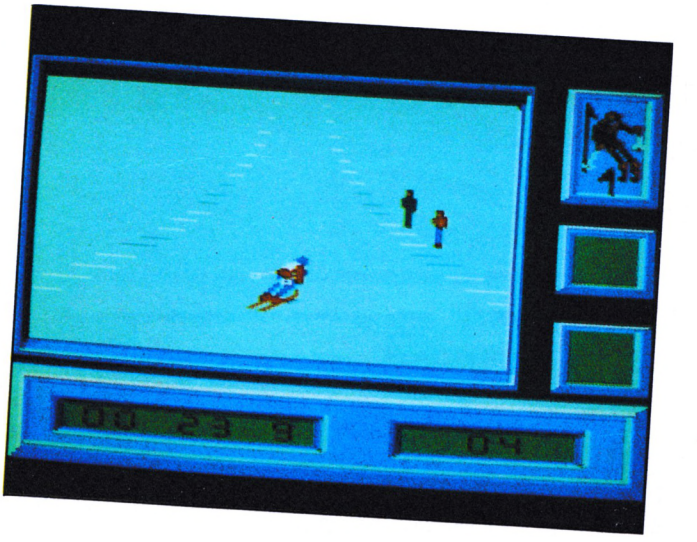
Grand Prix 500cc



Elliot GRASSIANO

Super Ski





MICROIDS AUJOURD'HUI ET DEMAIN

Microïds aujourd'hui ce sont bien sûr Elliot et Patrick qui, nous tenons à le signaler, programment toujours ; mais ce sont aussi 10 personnes à temps plein qui s'occupent du développement des jeux. La répartition est la suivante : 2 graphistes et 8 programmeurs dont un "programmeur" au féminin (ce qui est malheureusement très rare !). Dans cette énumération, il ne faut absolument pas oublier Isabelle Weill qui s'occupe de la promotion des produits. Enfin, à toute cette équipe de permanents, il faut ajouter 6 autres personnes qui travaillent en indépendants. Microïds spécialiste de la simulation en matière de logiciel, c'est bien, mais ce n'est pas tout !

En effet, un autre des objectifs poursuivis par Microïds s'appelle la domotique, vous savez ce secteur d'activités permettant, par exemple, de faire faire votre ménage ou votre cuisine pendant que vous n'êtes pas là... Des projets, il y en a énormément et pour l'instant ils sont présents dans ce domaine en tant que société de services.

Pour terminer, nous pouvons annoncer que dans le domaine du logiciel, Microïds prévoit pour cette année entre 5 et 10 titres ; il y aura 4 simulations pour le dernier trimestre 88 et un superbe simulateur de vol où il sera apporté beaucoup de soin au graphisme. Car il faut bien savoir que la devise de Microïds est, et restera : "Moins de quantité pour plus de qualité".

C.V

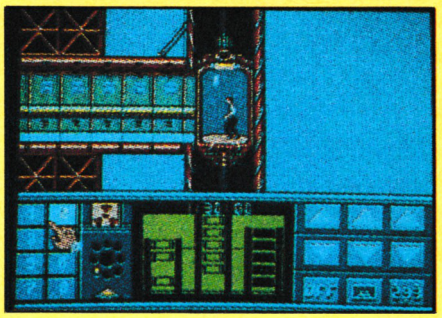
IMPOSSIBLE MISSION II

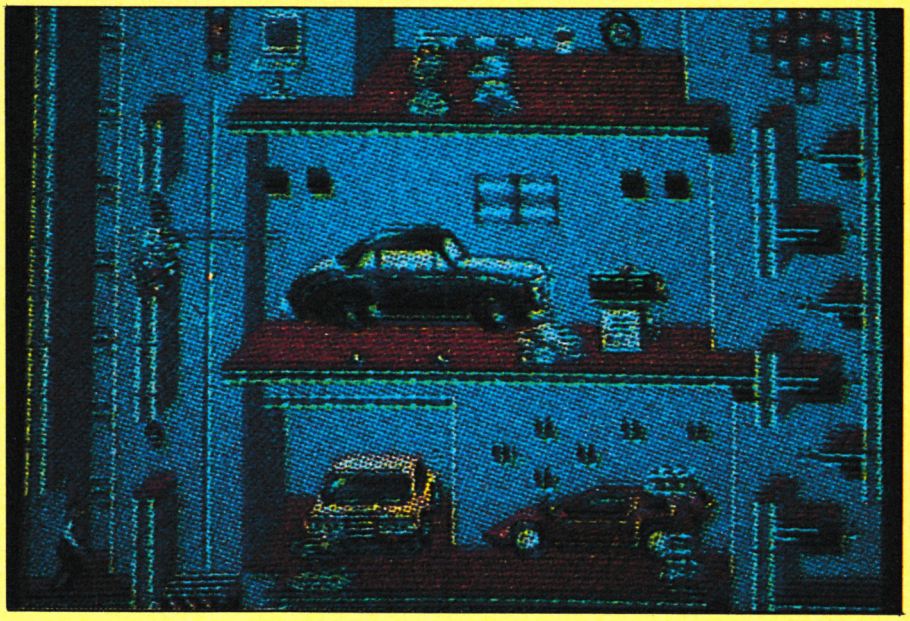
Tôt ce matin, j'ai été convoqué dans le bureau des missions ultra secrètes ; évidemment, à chaque fois qu'ils ont besoin d'un "quicouillou" qui acceptera de remplir n'importe quelle mission, ils font appel à moi. Tous nos procédés savants étant désormais parfaitement au point, ils ont décidé de me téléporter directement sur le lieu où je dois agir. Comme d'habitude, je n'ai aucune information et je perds connaissance pendant qu'ils me téléportent. Reprenant tout doucement mes esprits, je me risque à ouvrir un œil puis vivement les deux. Non mais, où est-ce que je me trouve ? On dirait un couloir et au bout du couloir un ascenseur ; et lorsque je monte d'un étage, il y a un couloir et au bout du couloir ? Raté, c'est une pièce où règne une certaine effervescence ! N'étant ni repéré, ni menacé, je jette un rapide coup d'œil et voit des robots (rapides), des gardiens (menaçants) et différents objets (voitures, outils...) ; pas de doute, je dois me trouver dans un garage en forme de tour. En essayant d'explorer toutes les issues de la tour, je me rends compte que certaines sont bloquées bien qu'elles semblent communiquer avec d'autres tours. Il me faut donc trouver le moyen de supprimer ces barrières.

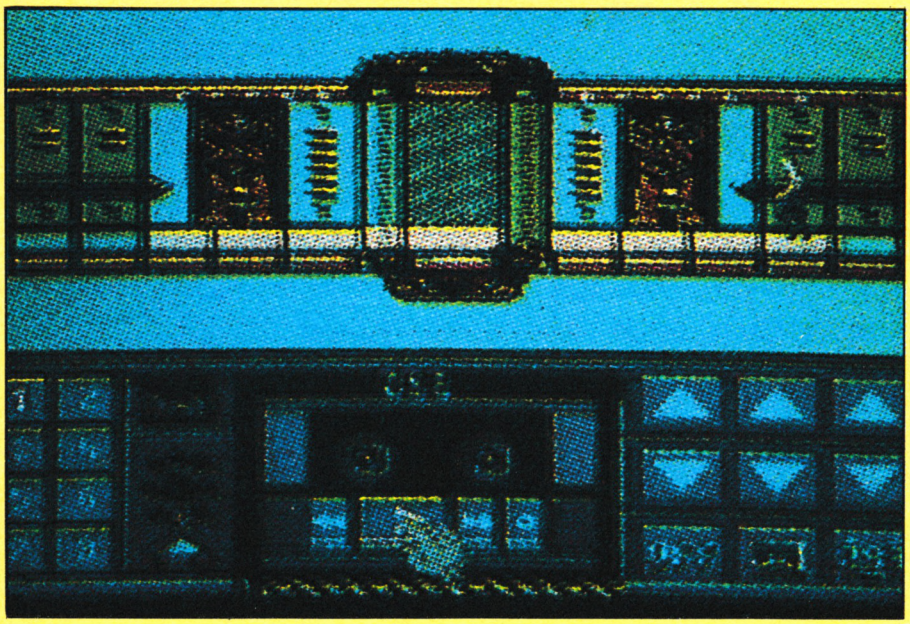
Pour cela, je retourne dans une salle et décide de fouiller chaque objet, ce qui est loin d'être évident car il y a des éléments gêneurs. Le début de mes recherches est assez décevant : rien, toujours rien... Puis, soudain, je découvre une lumière, puis un élément très intéressant : de quoi désactiver les robots ; je m'empresse alors de l'utiliser et de regarder tous les objets restant dans la salle. C'est ainsi que je découvre plusieurs chiffres de trois couleurs différentes. Je commence à comprendre ! Pour passer d'une tour à l'autre, il va me falloir trouver un code en combinant un chiffre de chaque couleur ! Pas si évident que cela !

Bon ! Il me reste encore plusieurs salles à visiter ; ah non ! Celle-là, c'est pas du jeu ; il y fait tout noir. J'ai beau faire de remarquables sauts périlleux pour ne pas me faire carboniser par mes ennemis, j'aime quand même mieux voir où je vais retomber ! Heureusement que précédemment j'ai trouvé de la lumière. C'est quand même très intéressant de pouvoir se fournir en armes sur place (il y en a six en tout dont des bombes, ça peut toujours servir), cela évite d'être trop chargé au début. Ce qui me sert aussi beaucoup dans chaque pièce, ce sont les plaques qui s'élèvent ou se déplacent transversalement mais, là aussi, il faut que je sois prudent car parfois, je dois effectuer un saut vraiment périlleux pour éviter de m'assommer contre un élément du décor !

Ayant découvert le bon code, je peux passer à la tour "salle de sport" puis après avoir effectué les mêmes opérations à la tour "salle de repos" ; mais je suis loin d'avoir fait tout le tour du complexe puisque je n'ai pas moins de huit tours à explorer !







Notre avis :

Rapidité et vivacité d'esprit sont les deux premières qualités requises pour progresser dans ce jeu car il ne faut pas oublier que l'exploration de chaque tour est liée à un compte à rebours. Il semble "confortable" au début mais à la fin, dur, dur !

Par ailleurs, il faut noter que graphisme et animation sont de bonne qualité et que vous vous préparez de longues heures agréables face à votre écran avec ce logiciel

DES RAVAGES INTER-GALACTIQUES! UNE MAISON DE FOUS ! METEORIQUE! C'EST L'AGE SPATIAL AVEC ...

BEDLAM



CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE

SPECTRUM 128

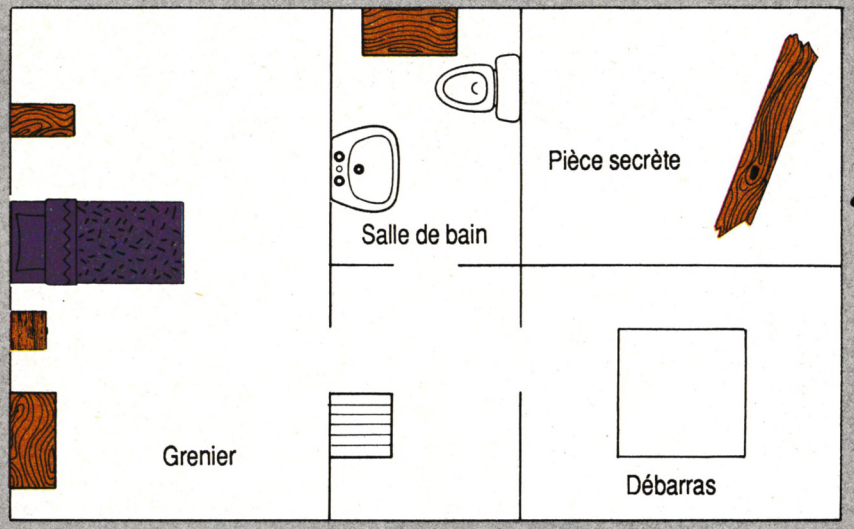
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE

PC

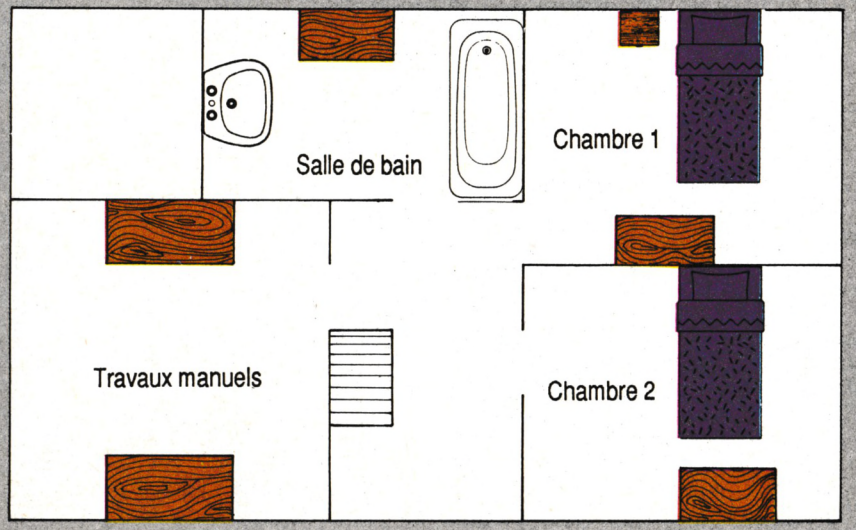
U.S. Gold Ltd., (France
Sarl, B.P.3, Zac de
Mousquette, 05740
Châteauneuf de Grass
Tel: 93427144.

GO!

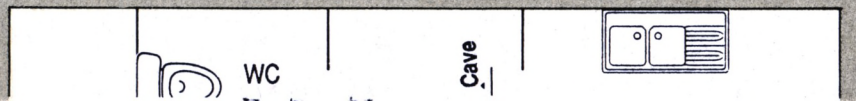
Pourrez-vous supporter le Chasseur Simulateur X12 et devenir un combattant de l'espace plein de sang-froid, sommet de sa puissance, ou, comme tant d'autres, serez-vous réduit à une loque nerveuse tout juste bonne pour les navires marchands intergalactiques sans importance? Seuls les premiers cadets de l'Académie de Pilotes Stellar Imperium le sauront. Les impitoyables instructeurs s'assureront que seule l'élite survivra. Ceci est la frénésie de l'ère spatial ... C'est le bouleversement ! interstellaire ... C'est Bedlam!



2ème étage



1er étage

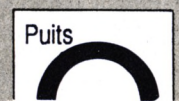


Défoncer plinthes

NORD, NORD, NORD, POSER BRIQUET, POSER TORCHE, POSER CIGARETTES, POSER REVOLVER, INSPECTER VASE, PRENDRE CLE, NORD 1, ALLUMER DISJONCTEUR, ALLUMER CHAUFFAGE, POSER CLE, MONTER, OUEST, OUVRIR PLACARD, MANGER, BOIRE, PRENDRE VERRE, SUD, SPIRITISME, SUD, OUEST, PRENDRE CRAIE, SUD, MONTER, NORD, PRENDRE PHOTO, BRANDIR CRUCIFIX, POSER CRUCIFIX, SUD, MONTER, EST, DEFONCER PLINTHES, OUEST, INSPECTER, PRENDRE PLANCHE, PRENDRE POIGNARD, SUD, SUD, OUEST, DORMIR, SUD, DESCENDRE, DESCENDRE, SUD, EST, EST, POSER PLANCHE, PRENDRE HACHE, PRENDRE CORDE, EST, SUD, NORD, NORD, OUEST, MANGER, OUEST, NORD 1, DEFONCER PLACARD, DEFONCER PLANCHER, POSER, HACHE, SUD, MONTER, NORD 2, EST, SPIRITISME, SUD, MONTER, OUEST, PRENDRE PHOTO, BRANDIR POIGNARD, SUD, DESCENDRE, NORD, NORD 1, ENTRER PLACARD, TRACER PENTACLE, SUD, MONTER, OUEST, MANGER, BOIRE, OUEST, NORD 2, MONTER, EST, DORMIR, SUD, DESCENDRE, NORD, OUEST, MANGER, SUD, (TOMBEE de la nuit-> SARITISME) SUD, MONTER, MONTER, EST, PRENDRE PHOTO, BRANDIR POIGNARD, SUD, DESCENDRE, DESCENDRE, NORD, NORD 1, ENTRER, PLACARD, ATTACHER CORDE, DESCENDRE PUITS, OUEST, EFFACER PENTACLE.

FIN

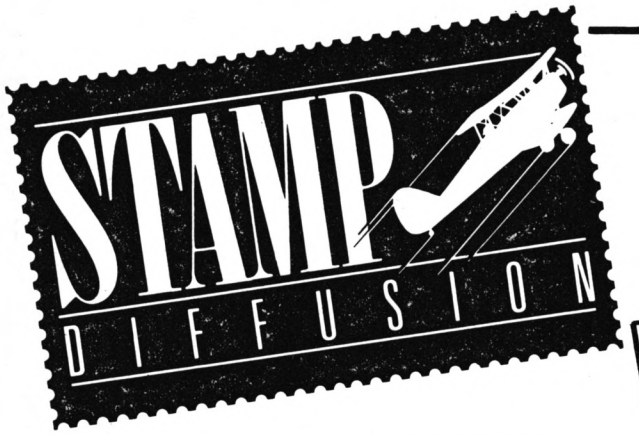
Défoncer placard



LE RACHAT

Plan et solution de Daniel MARECHAL

Placard
Chaudière
Cave
Cuisine
Salle à manger
1er étage
Salon
Craies
Hanga
Disjoncteur
Clef
Téléphone
Verre
Couteau
Poignard
Planche
Hache
Corde
Grilles
Rivière



LOGICIELS DE JEUX POUR AMSTRAD

PRIX EN BAISSE !

MATÉRIEL GARANTI

CASSETTES

7867	10 COMPUT. HITS	80
7632	1001 B.C.	99
7794	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	105
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	95
7761	5 COMPUTER HITS	60
7760	5 STAR GAMES 2	70
7738	ACADEMY	75
7517	ACES OF ACES	77
7497	ACRO JET	80
7837	ACTION REPLAY	45
7608	AMARATE (5 EX.)	35
7488	AMERICA'S CUP CHALLENGE	35
7526	AMSTRAD ACADEMY	75
7817	ANGLE BALL	35
7739	ANNALS OF ROME	89
7540	ASPHALT	105
7404	ASTERIX	85
7383	ATAHUALPA	75
7393	BACK TO REALITY (5 EX.)	25
7820	BACTERICK	105
7258	BAD MAX	57
7801	BALL CRAGY (5 EX.)	32
7706	BARBARIAN	70
7725	BASKET BALL	80
7899	BASKET MASTER	70
7538	BIG 4	80
7859	BIG 4 NUMÉRO 2	88
7263	BIGGLES	84
7711	BIGTOP BARNEY (5 EX.)	22
7888	BIRDIE	115
7814	BIVOUAC	105
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7896	BOBSLEIGH	89
7798	BOS CONIAN (5 EX.)	22
7826	BOULDER DASH I	34
7876	BOULDER DASH CONST. KIT	87
7777	BOY RACERS (5 EX.)	22
7894	BRAVESTAR	85
7395	BREAKTHAU	33
7800	BRIAN JACK (5 EX.)	22
7845	BRIDE OF FRANKENST	34
7249	BRIDGE	209
7716	BUBBLER	85
7893	BUGGY BOY	73
7802	BUMP SET SPIE (5 EX.)	22
7884	BUSINESS FLIGHT	111
7904	CALIFORNIA GAMES	85
7851	CAMELOT WARRIORS	34
7895	CAPTAIN AMERICA	85
7843	CHALLENGE OF THE GOBOTS	34
7564	CITY SLICKER	65
7522	COBRA	58
7892	CLASSIQUES 2 (GDPX + PENG + NIBBL)	110
7522	COBRA	59
7264	COLOSSUS CHESS 4.0	80
7878	COMBAT SCHOOL	70
7754	CONVOI RIDER	76
7532	COSMIC SHOCK ABSORBER	80
7638	CRAFTON ET XUNK	113
7806	CRAZY CARS	105
7890	CRYZOR	70
7618	DAME 3D CHAMPION	125
7821	DAME SCANNER	105
7277	DANCING GIRL	98
7835	DANDY	34
7755	DANGER STREET	98
7339	DEACTIVATORS	34
7765	DEATH WISH 3	70
7847	DEATHRIDE	34
7842	DEATHSCAPE	34
7594	DEEPERS DUNJEONS	40
7639	DESPOTIK DESIGN	117
7841	DOGFIGHT 2187	34
7875	DRILLER	111
7758	DWARF	93
7544	EAGLE NEST	75
7834	EIDOLON	34
7513	ELEVATOR ACTION	57
7874	ELITE COLLECTION (BEST ELITE)	123
7614	ENDURO RACER	73
7735	ERE HITS	135
7805	ERE HITS VOL. 2	135
7759	EXOLON	60
7266	EXPLODING FIST	84
7552	F15 STRIKE EAGLE	84
7111	FEU !	113
7267	FIGHTING WARRIOR	76
7563	FIRELORD	64
7865	FIRESCAPE	84
7276	FIVE A SIDE SOCCER (5 EX.)	32
7871	FIVE STARS GAMES 3	84
7680	FLESH GORDON (5 EX.)	32
7818	FORTUNE FOOTBALL	145
7815	FREDDY HARDEST	60
7572	FUTURE KNIGHT	34
7752	GAME OVER	65
7824	GAME SET AND MATCH	105
7490	GAUNTLET	75
7872	GAUNTLET 2	80
7877	GIFT PACK THRILLER	42
7595	GOLD HITS NUM. 1	85
7399	GOLDEN TALISMAN (5 EX.)	32
7611	GOLDHITS NUMÉRO 2	85
7561	GRAPHIC CITY	113
7840	GREYFELL	34
7810	GUADALCANAL	84
7568	HEARTLAND	70
7838	HI-JACK	34
7781	HIGH FRONTIER	84
7808	HIT PACK 3	73
7388	HIT PACK ELITE	75
7582	HIT PACK ELITE II	76
7512	HIVE	70
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	99
7387	KWAHC	75
7629	HMS COBRA	240
7697	HYDROFOOL	68
7380	HYPERSPORT	53
7553	IKARI WARRIORS	65
7825	IMAGINE'S ARCADE HITS	84
7790	INDIANA JONES	80
7757	INDOOR SPORTS	75
7730	INERTIE	110
7882	INQUISITOR	130

DISQUETTES

7581	ARKANOIDS	104
7540	ASPHALT	126
7404	ASTERIX	126
7820	BACTERIK	130
7260	BAD MAX	108
7706	BARBARIAN	90
7725	BASKET BALL	120
7899	BASKET MASTER	120
7284	BATMAN	100
7538	BIG 4	115
7888	BIRDIE	160
7814	BIVOUAC	165
7744	BLACK MAGIC	108
7520	BLUE WAR	165
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7876	BOULDER DASH CONST. KIT	115
7894	BRAVESTAR	120
7616	BRIDGE	224
7716	BUBBLER	114
7893	BUGGY BOY	110
7884	BUSINESS FLIGHT	130
7741	CANADAIR	118
7564	CITY SLICKER	100
7249	EXCALIBUR QUEST	140
7362	INTERNATIONAL KARATE	122
7795	JACK THE NIPPER 2	105
7499	JAIL BREAK	53
7115	JIMMY BUSINESS	138
7217	JUNGLE JANE	120
7566	KAT TRAP	105
7615	KIDKIT	225
7693	KILL UNTIL DEAD	120
7392	KONAMI'S COIN OF HITS	105
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	150
7111	FEU !	138
7563	FIRELORD	100
7865	FIRESCAPE	120
7871	FIVE STARS GAMES 3	115
7818	FORTUNE FOOTBALL	160
7815	FREDDY HARDEST	105
7824	GAME SET AND MATCH	140
7271	GLOBE TROTTER	176
7460	GOLF	86
7568	HEARTLAND	105
7794	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	130
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	130
7761	5 COMPUTER HITS	90
7760	5 STAR GAMES 2	100
7497	ACRO JET	118
7767	ROAD RUNNER	120
7870	RYGAR	120
7122	S.O.S. SPACE	141
7113	S.O.S. OVOIDES	138
7589	SABOTEUR II	100
7804	MANHATTAN LIGHT	122
7083	MANDRAGORE	150
7578	MANHATTAN 95	135
7733	MUTANTS	105
7610	OCEAN ALL STAR HITS	130
7274	L'ANTRE DE GORK	140
7574	LE CASSE	147
7506	LE CHEVALIER BLANC	165
7575	LE CRYSTAL BLEU	140
7803	LE MAITRE DES AMES	134
7583	LES PASSAGERS DU TEMPS	165
7809	LES RIPOUX	165
7858	LES TRÉSORS D'US GOLDS	150
7368	LIGHT FORCE	100
7855	I IVE A MORE WAR GAMES	120
7704	MAG MAX	104
7629	HMS COBRA	226
7757	INDOOR SPORTS	115
7730	INERTIE	135
7882	INQUISITOR	160
7727	WONDER BOY	120
7598	SARACEN	115
7585	SCALEXTRIC	118
7588	SENTINEL	110
7545	SHOCK WAY RIDER	100
7495	SILENT SERVICE	135
7772	SOLOMON KEY	108
7525	SPACE HARRIER	105
7792	SPORTS PACK	134
7667	SRAM 2	165
7694	STAR RAIDERS II	120
7281	STRIKE FORCE HARRIER	111
7769	SUN STAR	102
7780	SURVIVOR	114
7240	OMEGA PLANETE INVISIBLE	165
7389	PACK MASTERTRONIC I	75
7736	PAPERBOY	108
7897	PHANTOM CLUB	114
7885	PHENIX NOIR	130
7719	PROFANATION	124
7902	Q IN	225
7726	QUARTET	120
7605	RANARAMA	110
7873	REMPART	120
7720	RIDING + NUCLEAR	69
7766	WORLD CLASS LEADERBOARD	120
7822	ZARZAS	116
7559	ZOMBI	127
7784	TAIPAN	105
7533	TARZAN	122
7112	TERREUR SUR LE NID	139
7718	THAI BOXING	90
7515	THE PAWN	135
7123	THESAURUS	148
7577	THEY SOLD A MILLION	105
7402	THEY SOLD A MILLION II	105
7860	THUNDER CATS	115
7110	TRAFIC... PANIQUE	138
7819	TRAITEMENT BZZZ	116
7812	TRANTOR	115
7751	TRIO	105
7565	TRIVIAL PURSUIT (FR)	188
7723	TROLLIE + SPACE	69
7457	TT RACER	130
7750	TUER N'EST PAS JOUER	117
7869	TURLOGH LE RODEUR	196
7756	ULTRON I	114
7550	VOLLEY BALL	152
7886	WESTERN GAMES	165
7883	WINCHESTER	130

PRECISEZ K7 ou DK



BON DE COMMANDE

A RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT
A STAMP DIFFUSION
17, RUE RUSSEIL - 44000 NANTES

CI-JOINT MON RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU PAR MANDAT

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Tél. _____

SIGNATURE

VEUILLEZ M'ENVOYER LES LOGICIELS DONT J'INDIQUE LES TITRES CI-DESSOUS :

RÉF.	TITRES	QUANTITÉ	PRIX
		TOTAL	
		FRAIS PORT	15 F
		TOTAL	

IZARD GRAPHIQUE 40 35 75 34

19

AUTEUR

E.X.I.T.



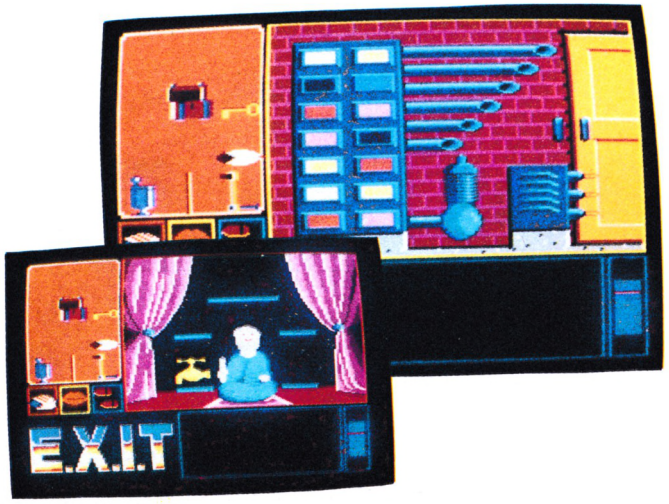
En lisant le banc d'essai d'E.X.I.T. que nous avons publié dans le précédent numéro d'Amstar, vous avez pu constater que nous avons été séduits par ce logiciel tout à fait original et qui se démarque nettement, autant par son graphisme que son intérêt, de tous les autres jeux. C'est pourquoi nous avons tenu à vous présenter les "responsables" d'un tel résultat.

Si vous pensiez qu'il devait y avoir une importante équipe pour réaliser un tel travail, vous avez tout faux ! En effet, ils ne sont que deux, mais quels deux ! Brice a 23 ans et est dans une école d'ingénieur en informatique, il sait donc parfaitement de quoi il parle et le langage machine n'a pas de secret pour lui. Nous nous devons de préciser un petit détail : actuellement, toutes ses activités informatiques sont un peu en suspens car il effectue son service militaire et sera au même régime jusqu'à la fin de l'année.
Quant à Laurent, a 25 ans et est complètement passionné par le dessin sous toutes ses formes. Il a également des connaissances informatiques puisque ces deux complices se sont rencontrés dans la même école d'ingénieur.

S'étant perdus de vue pendant quelque temps, c'est le hasard qui les a fait se retrouver à un moment où ils avaient tous les deux envie de faire un jeu ; Brice parce qu'il avait déjà réalisé un logiciel sur TRS 80 qui n'avait pas très bien marché et qu'il ne voulait pas en rester là, et Laurent parce qu'il n'avait encore jamais fait de graphisme sur micro et que ça le tentait. A cet instant, E.X.I.T. n'était pas loin de montrer son petit bout de nez !

LA REALISATION D'E.X.I.T. A DURE NEUF MOIS

L'établissement du scénario complet leur a pris trois mois ; tout a été noté noir sur blanc et heureusement, car l'histoire est beaucoup plus complexe que vous ne pouvez l'imaginer. En effet, Brice et Laurent ont construit toute l'histoire cohérente de la planète où nous nous trouvons pendant le jeu. Toute une mythologie a été imaginée et ils ont essayé de faire transparaître un univers, mais sans rien expliquer, de sorte qu'à force de s'y promener, le joueur est de plus en plus imprégné d'une ambiance et qu'il commence alors à comprendre... C'est pourquoi vous aurez une grande aide pour progresser dans le jeu si vous faites un plan avec la boussole car, en fait, la planète est sphérique.
Le scénario étant construit, chacun s'est mis à l'œuvre, Brice s'est occupé de toute la partie programmation, ce qui représente un travail considérable car, d'une part tout le programme est en langage machine et, d'autre part, il a réécrit toutes les routines du système non pas parce que la machine ne lui convenait pas, mais parce qu'ainsi il a pu obtenir des accès disque plus rapides. Ainsi donc, E.X.I.T. utilise toutes les possibilités de l'Amstrad ; seulement, c'est peut-être du "sur mesure" qui risque de poser quelques problèmes pour les futures conversions.
Ensuite, ce fut au tour de Laurent de travailler ; là non plus, ce n'était pas une mince affaire car il faut quand même se rendre compte qu'il y a 160 sprites en tout ! Un exemple : pour cette main qui est vraiment superbe, pas loin de 40 sprites ont été nécessaires pour obtenir le résultat que vous voyez à l'écran ! Par ailleurs, presque tous les dessins ont été réalisés directement à l'écran en utilisant l'utilitaire Advanced OCP Art Studio ; il y en a même 5 ou 6 qui sont nés sous le coup d'une inspiration soudaine comme, par exemple, les arbres pétrifiés portant des cristaux et qui sortent du sol. Les dessins n'ont pas été le seul travail de Laurent puisqu'il a entièrement fait en assembleur le compacteur puis le décompacteur d'images qui s'avèrent former un système très performant.



QUELQUES INDICES DES AUTEURS POUR JOUER

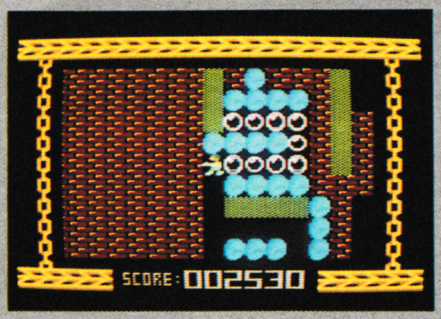
Tout d'abord, il faut faire un plan, ce qui permet d'éclaircir beaucoup de choses ; ensuite il faut savoir ce que vous recherchez : bien sûr, il faudra réparer votre vaisseau et pour cela vous avez des portes du passé à réouvrir. Il y en a exactement trois derrière lesquelles se trouvent des labyrinthes qui vous conduiront à la salle du sage, clé de l'aventure. Cette aventure prendra fin lorsque les cinq emplacements se trouvant dans la salle du sage seront occupés.
Voilà ! Il ne vous reste plus qu'à vous creuser les méninges en attendant que Brice et Laurent nous servent un jeu d'arcade...

C.V.

ROCK

Pauvre petit personnage égaré dans les labyrinthes d'une construction étrange. Il doit se sortir de ce piège, sinon il est condamné à errer indéfiniment dans les couloirs de pierre. Pour parvenir à ses fins, il doit récolter toutes les bulles en suspension dans l'air. Mais attention, des blocs de rochers sont en équilibre instable, alors ne les laissez pas vous tomber dessus !

● *Stéphane VALLOIS*



CHARGEMENT

Tapez et sauvez le programme suivant sous le nom "ROCK". Après un compte à rebours, la présentation s'affiche.
Ceux qui voudraient lancer le jeu sans compte à rebours, peuvent nous écrire, nous leur transmettrons les modifications.

ROCK

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128

```
1000 '--------------------                >XD
1010 '***   R O C K   ***                 >XE
1020 '--------------------                >XF
1030 '                                    >XG
1040 '    Realise par                     >XH
1050 ' Stephane Vallois.                  >XJ
1060 '                                    >XK
1070 '--------------------                >YA
1080 '                                    >YB
1090 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:PAPE >TH
R 0:PEN 1:MODE 2
1100 MEMORY 35000                         >LF
1110 DEFINT a,b,l,t                       >NL
1120 i=36590:f=39854:l=1250               >VW
1130 WHILE i<f                            >UG
1140 LOCATE 1,1:PRINT "INITIALISATI >VJ
ON - Temps restant"(2980-l)/10
1150 READ a$                              >VH
1160 t=0                                  >WE
1170 FOR a=0 TO 31                        >HH
1180 b=VAL("&"+MID$(a$,(a*2)+1,2))  >ZM
1190 POKE i+a,b                           >YC
1200 t=t+b                                >ND
1210 NEXT                                 >KF
1220 IF HEX$(t,4)<>RIGHT$(a$,4) THE >AZ
N PRINT CHR$(7)"ERREUR en ligne"l:E
ND
1230 i=i+32:l=l+10                        >MD
1240 WEND:i=FRE("")                       >NC
1250 DATA 21709411B98801E703EDB0212 >GB
39111C192010A00EDB0AFCD0EBC211CC706
05C5-0CFA
1260 DATA E511579BCD1492E101040009C >FQ
110F021E0C60605C5E511579BCD1492E101
0400-0CE3
1270 DATA 09C110F02100C00614C5E5115 >FH
79BCD1492E101040009C110F021A4C0060A
C5E5-0CD4
1280 DATA 11179BD5E5CD1492E10144000 >FM
9D1CD1492E101A00009C110E511060F3ACA
92FE-0D5E
1290 DATA 45C8D5CD41922A209101E1FF0 >HN
97EFE37CA5A92CD7C922A20913E4877CDAD
902A-0F97
1300 DATA 20913E3677D1D5CD19BDCD19B >JM
0CD19BDCD19BDCD2D913E2FCD1EBB20753E
4BCD-0F57
1310 DATA 1EBB20513E4ACD1EBB202D3E4 >HX
9CD1EBB20623E48CD1EBB20793E01CD1EBB
2035-0B73
1320 DATA 3E08CD1EBB20113E02CD1EBB2 >GT
0463E00CD1EBB205DD118842A20912BCD9A
90D1-0C05
1330 DATA D57A3DD1573A1F91CB8FEE013 >HC
21F91CDD291C36A8F2A209123CD8790D1D5
7A3C-0FF3
1340 DATA D1573A1F91CBCFEE01321F91C >GC
DD291C36A8FC1C92A2091011F0009CD5E90
D1D5-0F58
1350 DATA 7B3CD15F3A1F91EE01321F91C >HM
DD291C36A8F2A209101E1FF09CD5E90D1D5
7B3D-0F6C
1360 DATA D15F3A1F91EE01321F91CDD29 >HH
1C36A8F7EFE30281FFE32281BFE372817FE
3128-0E08
1370 DATA 0CFE36C8E5CD6192E13E3677C >HA
93E3677CD5C92C9D1D1C36A8F7EFE3220D2
237E-1150
1380 DATA FE3620F03E32772B3E3677C97 >HH
EFE3220BF2B7EFE3620DD3E3277233E3677
C93E-0D6D
1390 DATA 0032229121168C0112032B7EF >FY
E32282BFE332815FE342816FE352817FE37
282B-09C2
1400 DATA 0B78B120E5CDE691C93E34771 >GK
8F23E357718ED3E337718E8E118E5E5111F
0019-0E1C
1410 DATA 7EFE3620F3E13E377718D5E51 >GC
11F00197EFE3620093E3777E13E367718C2
FE48-0D60
1420 DATA 28053EFF322291E13E327718B >EG
3D1D1D1C9020000003A3B3C303030303030
0021-0A12
1430 DATA FAC0E57BC6055F7AC60543211 >GC
988111F001910FD5F160019E5DDE1E10609
C5E5-0DAF
1440 DATA 48060FC5E579FE05203278FE0 >GT
8202DE5DDE5E1222091E1DD233A1F91FE00
280D-0DF9
1450 DATA FE01280EFE02280F11179A183 >FA
311979A182E11D79A182911579A1824DD7E
00DD-0A3A
1460 DATA 23FE37CACC91D6301600CB27C >HP
B27CB27CB27CB27CB27CB125FE521579819
EBE1-0F5D
1470 DATA CD1492E111040019C11098DDE >FG
5E111100019E5DDE1E111A00019C11081C9
11D7-0E19
1480 DATA 98C3AE91D5E521DD91CDAABCE >GD
1D1C90202020000010F01003A2291FE00C8
D5E5-0F15
1490 DATA 21F791CDAABCE1D1C98103030 >GP
0001E0F3C00D5E5210B92CDAABCE1D1C904
0404-0E79
1500 DATA 0100000F0F00E5CD1D92E1015 >EF
000090608E51A7723131A7723131A772313
1A77-0794
1510 DATA 13E17CC6086710E9C97CC608D >GR
01150C8197CC97BC6055F7AC60543219C88
111F-0DAA
```

```
1520 DATA 001910FD5F160019222091C9D >FZ
1C921CB92180D3ACA923C32CA92CD009221
C792-0CC3
1530 DATA 7EFE3928033C77C93E30772B1 >GJ
8F2FD21C19221F6C60609C5E5FD7E00D62F
4721-0E65
1540 DATA AB9211200019 10FDE5DDE1E1E >GZ
50608C5E50604DD7E007723DD2310F7E1CD
3792-0F32
1550 DATA 67CD379267C110E7E12323232 >FD
3FD23C110C5C93A3B3C30303030303000FF
FFFF-0DD6
1560 DATA AAFF0055AAFF0055AAFF0055A >HL
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA0000000000
00FF-0F46
1570 DATA AA000055AA000055AA000055A >EG
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-09A1
1580 DATA AA000055AA000055AAFFFFFFA >HQ
AFF000000FF000000FFFFFFAA00000000FF
FFFF-0EF1
1590 DATA AA000055AA000055AA00FFFFA >GG
A000055AA000055AAFFFFFFAA00000000FF
0000-0BF4
1600 DATA 00FF000000FF000000FFFFFFA >GC
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-0B9F
1610 DATA AAFF000000FF000000FFFFFFA >GX
A000055AA000055AAFFFFFFAA00000000FF
0000-0CF3
1620 DATA 00FF000000FF000000FFFFFFA >HG
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA00000000FF
FFFF-1045
1630 DATA AA000055AA000055AA000055A >ED
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-09A1
1640 DATA AAFF0055AAFF0055AAFFFFFFA >KL
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA00000000FF
FFFF-12ED
1650 DATA AAFF0055AAFF0055AAFFFFFFA >FV
A000055AA000055AA000055AA0000000000
0000-0B4A
1660 DATA 00FFAAFFAAAA00AA00FFAAAA0 >GE
000AAAA00FFAAFFAA0000000000000000000
0000-0B9F
1670 DATA 00FFAAFFAAAAAAAAAAAAAAFF0 >HD
0AAAAAAAAFFAAAAAA0000000000000000000
0000-0DF2
1680 DATA 00FFAA0000AA005500FFAA000 >EC
0AA005500FFAA0000000000000000000000
0000-06F9
1690 DATA 0000303030303030303030303 >BL
030303030303030303030303030303030303
3030-05A0
1700 DATA 303030303030303030303030303 >BR
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
1710 DATA 303030303030303030303030303 >BT
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
1720 DATA 303030303030303030303030303 >BU
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
1730 DATA 303030303032323230313032323 >BT
032303232323032323232323232323232303
3030-0625
1740 DATA 303030303231333336323230323 >BR
230313133303131313131313131313130303
3030-0624
1750 DATA 303030313130313630323032323 >BG
031323430363030303030363636363030303
3030-0632
1760 DATA 303031303030303032313130323 >CV
132353036303636363636363630303030303
3030-0643
1770 DATA 303132363636303230343033323 >CY
135363630363533336363130313030303030
3030-064C
1780 DATA 363233336333032303530303133 >CZ
030303036333536363132353030303030303
3036-0644
1790 DATA 323333333032303330313132323 >CA
636363636363636313631303030303030303
3030-064C
1800 DATA 303030303130303031303130323 >BT
232323232323130363030303030303030303
3233-061B
1810 DATA 313636323134313130313030323 >CK
030303030363036363030303030303030313
3430-062E
1820 DATA 313432313031303031303331323 >BE
235313236323636303030303030303135303
3030-0632
1830 DATA 353231303131311303431323323 >BB
431323631363630303030303031303230323
3030-0630
1840 DATA 313630303030303053132333323 >CJ
132363636363030303030303031323232323
3031-0637
1850 DATA 363032323232303331323531323 >CZ
236363636303030303030313334353330323
3130-0645
1860 DATA 303232323230303032303032323 >CJ
036303630303030303030323232343031323
3036-062B
1870 DATA 343434343032303230313133323 >CT
130363030303030303033353433353031303
3636-0641
1880 DATA 363636303330313030303032323 >CC
036303030303030303432323232303030363
3636-063A
1890 DATA 363630363634303131313131323 >CR
130303030303030313131313230363631323
3131-0638
1900 DATA 313036363530313131313131323 >CF
030303030303032323232313230363634333
3534-063F
1910 DATA 303636303031313131313131303 >CJ
030303030303131313131323036363635343
3430-0638
1920 DATA 363634363131313131313030303 >CT
030303030313232323232303636363635363
3636-0656
1930 DATA 313030303030303030303030303 >CA
030303031313131313131363636363636363
3031-0633
1940 DATA 303230323032323530303030303 >BK
030303232313232313130313131313131303
3131-0620
1950 DATA 313131313131303030303030303 >BZ
030343434343431313031313131313130303
3430-0626
1960 DATA 363036303030303030303030303 >BJ
030303030303030303030303030303030303
3030-060C
1970 DATA 303030303030303030303030303 >BB
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
1980 DATA 303030303030303030303030303 >BC
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
1990 DATA 303030303030303030303030303 >BD
030303030303030303030303030303030303
3030-0600
2000 DATA 303030303030303030F2F0A0F >EV
3F0F0A0F2F0F0A0F000000000F051F3F0F0
51F0-115C
2010 DATA F0F050F0F000000000F2F0A0F >FA
3F0F0A0F2F0F0A0F000000000F051F3F0F0
51F0-13BC
2020 DATA F0F050F0F000000000A8A8A8A >FE
854545454A8A8A8A854545454A8A8A8A854
5454-0F8C
2030 DATA 54A8A8A8A854545454A8A8A8A >GV
854545454A8A8A8A854545454A8A8A8A854
5454-0FC0
2040 DATA 54A8A8A8A8545454540030300 >EC
0103034281034 3C2810343C3C303C3C3C30
3C3C-0830
2050 DATA 3C303C3C3C303C3C3C343C303 >FZ
C343C343434383C3C343C3C3C343C3C2814
3C3C-06E4
2060 DATA 28143C3C00003C280000000000 >EA
000FFAA0055005500555555500AAAA00AAAA
AA00-07BC
2070 DATA AAAAAA00AAAA0000AAAA0000A >FV
AAA0000AAAA0000AAAA0000AA5500550055
0055-0AA0
2080 DATA 0000FFAA0000000000000000000 >DY
00000000000FFAA0055005500555555500AA
AA00-064F
```

```
2090 DATA AAAAAA00AAAA0000AAAA0000A >GK
AAA0000AAAA0000AA55005500550055000
FFAA-0AF5
2100 DATA 00000000000000000000000 >BA
000000000000000000FFAA005500550055
5555-0352
2110 DATA 00AAAA00AAAA0000AAAA0000A >EB
AAA0000AA55005500550055000FFAA0000
0000-08F7
2120 DATA 00000000000000000000000 >AL
000000000000000000000000000000000
0000-0000
2130 DATA 00000000000000000000000 >AM
000000000000000000000000000000000
0000-0000
2140 DATA 0000000000000000000CF8A0 >EW
045CFCF0045CFA20045DBF30000F3A20000
CF00-0969
2150 DATA 0001478A2A01033F3F1503173 >DZ
F152B020045CF8A000103020000CF000000
CF00-0570
2160 DATA 00003F0000003F2A0000CF8A0 >FJ
045CFCF0045CFA20045DBF30000F3A20000
CF00-0A11
2170 DATA 000147BA2A01033F3F1503173 >EQ
F152B020001CF8A004503470045CFCF003F
8A3F-0702
2180 DATA 003F2A3F2A152A152A0045CF0 >GL
000CFCF8A0051CF8A00F3E78A0051F30000
00CF-0AAD
2190 DATA 0015458B023F3F03023F2B032 >EQ
A0001172A0045CF8A000103020000CF0000
00CF-0585
2200 DATA 0000003F0000153F000045CF0 >EG
000CFCF8A0051CF8A00F3E78A0051F30000
00CF-09F0
2210 DATA 0015458B023F3F03023F2B032 >FB
A0001172A0045CF02008B038A00CFCF8A00
3F45-071D
2220 DATA 3F153F153F152A152A4482448 >FG
24482448244824482448244C6C68244CCC38200
CCC3-0C3F
2230 DATA 0000448200004482000044820 >DA
00044820000CCC30044CCC38244C6C68244
8244-0A58
2240 DATA 824482448244824482C3C3C3C >GU
3C3C3C3C3CCC3CCCCCCC9C6CC00CCC30000
44C9-129C
2250 DATA 82C3C3C3C3C3C3C3C3CCC9C6C >HJ
CCCC3CCCCC9820044C30000CCC3C3C3C3C3
C3C3-155B
2260 DATA C3CCCCCCCCCCCCCCCC0000000 >DH
000000000000000000000000000000000
0000-0723
2270 DEFINT i:DEG:DIM si(720),co(72 >EN
0):FOR i=0 TO 720:si(i)=SIN(i-360):
co(i)=COS(i-360):LOCATE 31,1:PRINT
INT((720-i)/10):NEXT:DEFREAL i
2280 FOR i=1 TO 30:a$=INKEY$:NEXT:P >KW
RINT:PRINT"Moniteur: °C§ Couleur /
°M§ Monochrome ?"
2290 a$=INKEY$:IF UPPER$(a$)="C" TH >UF
EN coul=1:ELSE IF UPPER$(a$)="M" TH
EN coul=0:ELSE 2290
2300 ENV 3,15,-1,4:ENT 4,15,20,1    >XF
2310 FOR i=1 TO 8:s$(i)="00000 ..." >FK
:NEXT
2320 MODE 0                         >PB
2330 IF coul=0 THEN INK 1,26:BORDER >QB
 11*1.7:FOR i=0 TO 9:INK i+2,(i+2)*
1.7:NEXT:INK 12,26
2340 IF coul=1 THEN INK 1,24:BORDER >NJ
 0:INK 2,1:INK 3,2:INK 4,11:INK 5,1
4:INK 6,20:INK 7,14:INK 8,11:INK 9,
2:INK 10,1:INK 11,0:INK 12,6
2350 FOR i=0 TO 9:FOR j=0 TO 19:PLO >TL
T 0,40*i+2*j,i+2:DRAWR 640,0:NEXT j
,i
2360 DEFINT d,i:PLOT 7000,7000,12   >AR
2370 x1=40:y1=236                   >LT
2380 DEG                            >YE
2390 d=90                           >CA
2400 FOR i=1 TO 40:GOSUB 2670:NEXT  >BF
2410 FOR d=90 TO -135 STEP -2:GOSUB >LY
 2670:NEXT
2420 FOR d=-135 TO -0 STEP 4:GOSUB  >KW
2670:NEXT
2430 x1=x1+20:y1=y1+68              >QE
2440 FOR d=90 TO -270 STEP -2:GOSUB >LB
 2670:NEXT
2450 x1=x1+232:y1=y1-42             >RZ
2460 FOR d=224 TO -44 STEP -2:GOSUB >LZ
 2670:NEXT
2470 x1=x1+20:y1=y1-100:d=90        >WP
2480 FOR i=1 TO 67:GOSUB 2670:NEXT  >BZ
2490 d=210:x1=x1+96:y1=y1-16        >WF
2500 FOR i=1 TO 40:GOSUB 2670:NEXT  >BG
2510 FOR d=d TO 325 STEP 12:GOSUB 2 >KL
670:NEXT
2520 FOR i=1 TO 60:GOSUB 2670:NEXT  >BL
2530 FOR d=d TO 360 STEP 2::GOSUB 2 >UH
670:NEXT:d=d-360
2540 FOR i=1 TO 3:GOSUB 2670:NEXT   >AF
2550 PAPER 11:PEN 15:INK 15,26,0:SP >ZT
EED INK 50,12:PRINT">PRESSEZ UNE TO
UCHE<":PAPER 0:PEN 1
2560 WINDOW #1,9,19,15,24:CLS #1:PR >XF
INT CHR$(22)CHR$(1)
2570 PEN 12:LOCATE 3,17:PRINT"TABLE >EZ
"
2580 LOCATE 5,19:PRINT"DES"         >WJ
2590 LOCATE 2,21:PRINT"SCORES":PRIN >EU
T CHR$(22)CHR$(0):PEN 1
2600 FOR i=1 TO 8:LOCATE #1,2,i+1:P >WF
RINT #1,s$(i):NEXT
2610 IF sp<>0 THEN GOSUB 2850       >WN
2620 FOR i=1 TO 30:a$=INKEY$:NEXT   >BP
2630 IF INKEY$="" THEN 2630 ELSE DE >KJ
FREAL a-z
2640 IF coul=0 THEN FOR i=2 TO 15:I >RD
NK i,i*1.7:NEXT
2650 IF coul=1 THEN INK 3,12:INK 4, >NN
2:INK 5,3:INK 6,11:INK 7,18:INK 8,2
2:INK 9,24:INK &B,9:INK &D,16:INK &
E,20:INK &F,26
2660 BORDER 0:CALL 36590:GOTO 2750  >BM
2670 'd=(d+360) MOD 360             >YH
2680 co=CO(d+360)                   >LJ
2690 si=SI(d+360)                   >LG
2700 x1=x1+2*CO                     >BC
2710 y1=y1+2*SI                     >CF
2720 PLOT x1,y1:DRAWR 20*SI,-20*CO  >CN
2730 PLOT x1,y1-2:DRAWR 20*SI,-20*C >DJ
O
2740 RETURN                         >FG
2750 IF PEEK(37578)=69 THEN 3000    >YE
2760 MODE 0:FOR i=26 TO 0 STEP -1:I >BF
NK 0,i:BORDER i:SOUND 1,0,10,15,0,0
,i:NEXT
2770 MODE 0:FOR i=26 TO 0 STEP -1:I >EB
NK 0,i:BORDER i:SOUND 1,0,10,15,0,0
,27-i:NEXT
2780 t$="":FOR i=37573 TO 37577:t$= >PQ
t$+CHR$(PEEK(i)):NEXT:s=VAL(t$)
2790 IF s<=VAL(LEFT$(s$(8),5)) THEN >LB
 GOTO 2840
2800 t$=STR$(s):s$(8)=RIGHT$("00000 >AM
"+RIGHT$(t$,LEN(t$)-1),5)+CHR$(32)+
"..."
2810 FOR i=8 TO 2 STEP -1           >QW
2820 IF VAL(LEFT$(s$(i),5))>VAL(LEF >CX
T$(s$(i-1),5)) THEN t$=s$(i-1):s$(i
-1)=s$(i):s$(i)=t$:NEXT
2830 sp=i:GOTO 2320                 >NW
2840 sp=0:GOTO 2320                 >NV
2850 x=16:y=15+sp:t$="":FOR i=1 TO  >XM
30:a$=INKEY$:NEXT
2860 FOR i=1 TO 3:GOSUB 2900        >VX
2870 t$=t$+a$:x=x+1:NEXT            >UP
2880 s$(sp)=LEFT$(s$(sp),6)+t$      >YM
2890 RETURN                         >GC
2900 LOCATE x,y:PAPER 15:PRINT" "   >BJ
2910 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2910 E >CH
LSE IF ASC(a$)<32 OR ASC(a$)>126 TH
EN GOTO 2910
2920 LOCATE x,y:PAPER 0:PEN 1:PRINT >QJ
 a$:RETURN
3000 FOR i=1 TO 51:PRINT:NEXT:MODE  >DB
0
3010 PRINT "  VOUS AVEZ GAGNE.":FOR >HL
 i=1 TO 3000:NEXT:GOTO 2780
```

BANC D'ESSAI LOGICIELS

JET BIKE SIMULATOR

Simulation



L'hiver s'étire longuement et vous commencez à avoir des fourmillements dans les jambes par manque d'activité sportive. Que diriez-vous de goûter un sport qui n'est pas connu en France d'une part, et qui vous apporte frissons, griserie et fraîcheur d'autre part ? Il s'agit de faire plusieurs courses avec un scooter d'eau. Vous êtes prêt ? Vous tenant sur la ligne de départ avec 3 autres concurrents, vous n'attendez que le signal de départ pour vous précipiter en avant plein gaz !



Attention ! Ce n'est peut-être pas la meilleure solution car les circuits ont une fâcheuse tendance à être tortueux ou tout en boucles et vous avez beau avoir des réflexes merveilleux, vous risquez malgré tout de perdre du temps.
Et celui-ci est très précieux pour vous, car vous devez effectuer chaque circuit dans une certaine limite de temps ; ainsi pour le premier, vous devez réaliser deux tours en moins de 36 secondes (pas évident pour les débutants...) puis dans le second, vous n'avez qu'un tour à effectuer mais il contient une grande boucle et vous ne disposez que de 24 secondes ! Et ainsi de suite (dans le 3ème, 2 tours en 46 secondes ; le 4ème, 3 tours en 50 secondes). Vous avez compris bien sûr que le degré de difficulté augmente dans chaque circuit mais permettez-moi de vous dire que vous êtes loin d'en voir la fin...

En effet, si par hasard vous avez épuisé tous les premiers parcours, vous avez la possibilité de charger de nouveaux circuits pour expert. Et si vous trouvez que ce n'est pas suffisant, vous aurez encore une série de circuits près des côtes et une autre série dans les ports... Alors !

Notre avis :

Avec Jet Bike Simulator, que vous soyez tout seul ou à deux, vous allez embrayer pour une course d'enfer... Si les sprites sont un peu petits, vous avez par contre une certaine vitesse et une bonne réponse aux demandes du joystick. Par contre, dans le feu de l'action, lorsque vous chuterez à la énième course, vous serez peut-être déçu de devoir recommencer dès le début.

CASSETTES.DISQUETTES AMSOFT.PRIX FUTES
10 DISQUETTE 3" . 230 FRS. 20 DISQ. 3". 450F
20 CASSETTES C15 .130 FRS. 40 K7 C.15 . 245F

9 LOGICIELS D'ENFER A UN PRIX FOU
C'EST LA COMPIL NEWSTRAD

Revendeurs, nous consulter.

MENU DE LA COMPILATION NEWSTRAD :
STAR-FIGHT : Un jeu spatial composé de 4 tableaux differents.L MACHINE
BREAK OUT : Un super casse briques. 5 tableaux. L.Machine.
PAC-MANNIE : Une suberbe adaptation du jeu de café.3 Tableaux.LM
OXYGENE : Un morpion étonnant !! Vous pouvez jouer à deux, à deux contre l'ordinateur ou tout seul.Graphisme superbe.
TRESOR : Partez à la recherche de trésors enfouis.. 9 tableaux. LM
LOGITHEQUE : Un fichier extraordinaire ! Classez vos softs facilement.
CHIROLOGIE : Un logiciel qui vous dévoilera votre avenir grace aux lignes de votre main. Surprenant !!!
MUSIC-SOFT : Devenez musicien de grand talent ! Possibilité d'insérer les mélodies créées dans vos propres programmes.
SAM : SAM est un logiciel de jeu tout en étant un soft éducatif. Soustractions,multiplications,divisions, tout y est !
Commander par TEL: 64 30 82 78. N'attendez pas la rupture de STOCK !!!
La compilation NEWSTRAD c'est plus de 300 KILOS OCTETS !!! PENSEY-Y !

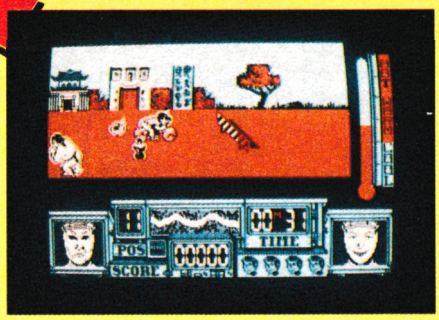
Compilation NEWSTRAD regroupant les softs des numéros 1,2,3 : K7.85 D.110 Frs.
Disquettes 3": Quantité ... Prix ... Frs. Cassettes : Quantité... Prix ... Frs.
Nom ..... Adresse ..... Ville .....
Retournez ce bon et votre règlement à : MICRO-PASSION.33 BIS RUE CARNOT. 77400 THORIGNY. Pour les cassettes et les disquettes vierges joindre 15 Frs de port.

TOUR DE FORCE

Simulation sportive

Tour de force, tour de force... Voyons, il s'agit sûrement d'une homonymie avec Tour de France puisque nous allons parler de cyclisme, sujet rarement abordé en micro-informatique.
On vous propose rien de moins que de réussir un tour du monde à vélo. Il y a cinq pays et par conséquent cinq courses à effectuer. La première se déroule au Japon, puis vient la France, l'Israël, les Etats-Unis et enfin l'URSS.
Dès le départ, vous êtes opposé à de nombreux adversaires. Un coup de pistolet signale le début de la course. Tous les concurrents s'élancent, vous êtes pour l'instant bloqué dans le peloton. On se rapproche un peu de l'adversaire et vlan ! Un coup de pied dans les roues et le vélo est déséquilibré. Le pauvre personnage disparaît dans un nuage de fumée pendant que vous continuez cette course infernale. Plusieurs obstacles se présentent à vous : des pylônes, des trous dans la chaussée, des pierres, des piétons imprudents et autres bottes de paille qui parsèment la route. Heureusement, il y a parfois des tremplins qui permettent de sauter par-dessus les obstacles. Autre chose à surveiller : la chaleur, plus on pédale, plus on a la gorge sèche, il faut donc ramasser en temps utile la nourriture et les boissons (locales) afin de rester dans la partie "cool" du compteur.





N'oubliez pas que vous n'avez que cinq bicyclettes à votre disposition, au-delà, la course s'arrête. Si en revanche vous tenez bon et franchissez la ligne d'arrivée, vous aurez droit à l'insigne honneur de participer à la course suivante.

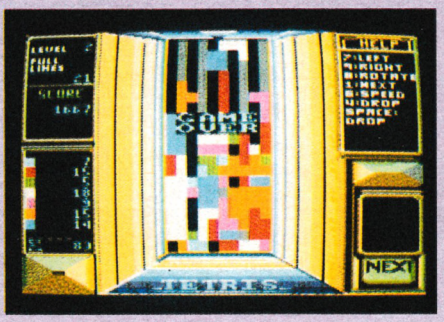
Notre avis :

Pourquoi tant de haine, voici encore un jeu au scénario original, mais dont l'intérêt est diminué du fait de la taille de l'écran de jeu et surtout de la qualité des couleurs et des graphismes. L'Amstrad a tout de même plus de possibilités que le Spectrum, alors pourquoi ne pas les exploiter à fond ?

TETRIS

Réflexion

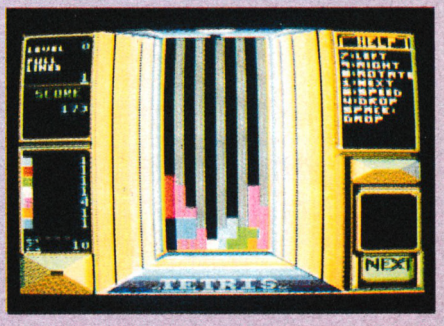
Lorsque Tetris est apparu sur mon écran de CPC pour la première fois, je me suis posé cette question essentielle : Keksekça ? En effet, j'avait devant les yeux dix colonnes réparties de la manière suivante : une noire, une grise, une noire, une grise... (Je vous épargne la suite). Déjà, j'étais intriguée, mais lorsqu'en plus je vis descendre des dessins géométriques de formes et de couleurs différentes, j'avoue que je me suis retrouvée complètement désorientée ! Quel était donc le but d'un tel jeu ?
Je décidais donc de faire travailler ma matière grise (ou le peu que j'en ai !) et découvrais que d'une part je pouvais faire pivoter les différentes pièces et que d'autre part, je pouvais les déplacer de façon latérale... Génial ! Il ne me restait plus alors qu'à repérer au premier coup d'œil l'endroit qui serait le plus adéquat pour chaque dessin afin de réussir à remplir complètement une ligne horizontale... Et tenez-vous bien, à chaque fois qu'une ligne était complète, elle se volatilisait complètement de l'écran faisant descendre d'autant toutes les formes pouvant se trouver au-dessus. Je venais de comprendre la finalité du jeu ! Faire le plus de lignes possibles sans que mon écran soit complètement rempli, car c'est alors une bien triste fin ! A titre indicatif, je vous dirais que notre ami Denis (rédacteur en chef d'Arcades...) a atteint, pour l'instant, le score de 101 lignes (après quelques heures d'entraînement). Qui dit mieux ?



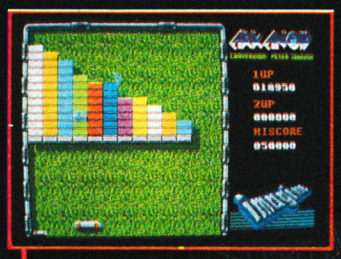


Notre avis :

Ce logiciel, qui nous vient directement d'URSS, séduira tous les adeptes de casse-tête ; contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas facile et comporte en plus neuf niveaux de difficulté. De plus, au bout d'un certain temps, vous pouvez remarquer une accélération notoire du mouvement ! Nous vous invitons donc à découvrir Tetris qui vous ensorcellera avec ses graphismes colorés et sa bonne animation et gestion d'écran.



IMAGINE'S ARCADEHITS



ARKANOID



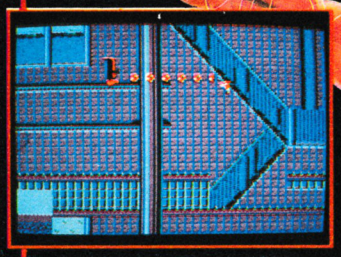
SLAP FIGHT



KUNG-FU H



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU
MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU

LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO
GAME OVER
UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D'AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA



Imagine

the name of the game

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

IK+

Simulation sportive



Kyaï ! Le cri qui tue a détourné l'attention de mon adversaire. J'en profite pour lui administrer un coup de pied au visage qui le laisse légèrement K.O. N'oublions pas l'autre qui me poursuit de sa haine épidermique. Oui, l'autre, le bleu avec sa petite ceinture noire. A vrai dire, j'hésite entre un Oshino Gen et un Ashi Barai pour entrer en contact avec lui. Mon hésitation a été fatale : son coup de tête m'envoie au tapis. Je m'écroule et de petites étoiles se mettent à tournoyer de manière surprenante au-dessus de ma tête. Je me relève presque aussitôt et j'effectue deux pirouettes en arrière afin de me dégager de mes adversaires. Je m'avance vers les vilains avec la ferme intention d'en finir. Par un magistral enchaînement, je défais les duettistes orientaux. Un juge des plus sereins donne alors la distribution des points. Un nouveau combat me donne une fois de plus l'avantage. Après ces exploits, une petite récréation s'impose : des boules colorées se précipitent en bondissant sur ma petite personne. Un bouclier portatif me permet d'éviter les désagréments d'une rencontre brutale avec les sphéroïdes. Il y a seulement trois positions intermédiaires pour le bouclier : utilisez-les judicieusement.
Ainsi, de bonus en bonus et de victoires



en victoires, je parviendrai à m'emparer de la ceinture noire, preuve de ma force incomparable.

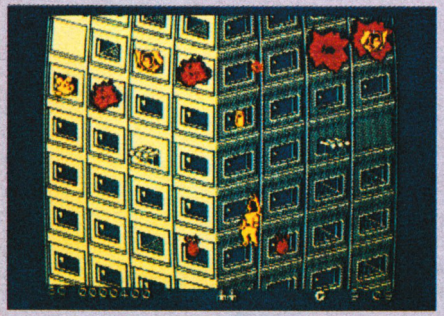
Notre avis :

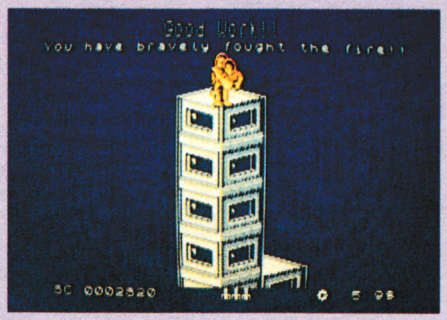
International Karate + innove principalement grâce à son système de jeu à deux personnes. Ceci permet d'obtenir trois combattants à l'écran. Le décor est assez réussi avec une petite animation simulant les reflets du soleil couchant sur la mer. Quant aux personnages, ils disposent de 17 mouvements très bien animés. Le seul gros défaut vient du fait qu'il s'agit du énième jeu de karaté. Arrivera-t-il encore à passionner les foules ?

FIRETRAP

Arcade

De hautes flammes s'élèvent d'un immeuble new-yorkais (la scène ne peut se dérouler qu'à New York, j'ai dit). Superman est en déplacement sur Mars, il ne reste que vous, superlecteur, pour venir à bout de l'incendie et sauver le maximum de vies. Il faut se dépêcher, c'est presque tout un quartier qui est en feu. Vous enfilez alors votre combinaison spéciale incendie. Celle-ci comporte un appareil permettant de projeter des globules d'eau. Hop ! Vous commencez au coin de l'immeuble et, vous aidant des fenêtres, de vos pieds et de vos mains, vous entreprenez d'escalader le

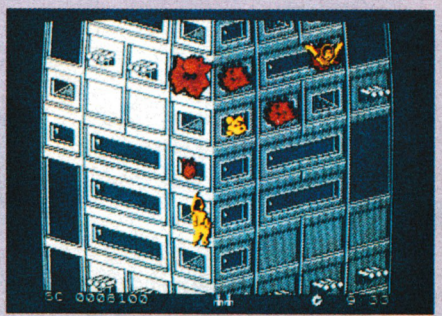




building. C'est là que l'Aventure avec un grand "H" commence. Tout d'abord, des gravats tombent le long de la façade, ainsi que des téléviseurs et autres objets plutôt lourds pour votre frêle carcasse. A éviter donc. Tel le gorille King Kong, votre but est le sommet de la tour, mais en chemin, il y a des personnes et des animaux à sauver. Vous les voyez qui agitent leur bras (ou leur tête), il suffit d'arriver à leur hauteur pour les libérer en leur posant un parachute sur le dos. Mais attention, certaines fenêtres s'enflamment spontanément : il vaut mieux ne pas les serrer de trop près. Evidemment, votre jet d'eau peut éteindre ces feux intempestifs et les réduire à néant, mais il peut également détruire les objets qui vous assaillent.
Puis il faut continuer plus haut, toujours plus haut, jusqu'au sommet de la tour : il faut éviter les boules de feu géantes et indestructibles. Une femme vous tend les bras et crie "Help !". Vous parvenez à l'atteindre puis vous pouvez redescendre tous les deux sous les ovations de la foule. D'autres immeubles vous attendent avec d'autres surprises et beaucoup plus d'objets.

Notre avis :

Une idée originale, un scénario assez palpitant (d'autant que le temps est compté), des pièges nombreux : partie de façades sans fenêtres. Tout cela aurait pu faire un jeu très intéressant, mais la réalisation ne suit pas. Les graphismes sont dignes d'un Spectrum, les couleurs sont limitées à 4, les scrollings sont saccadés, le tir est poussif. On arrive à se demander comment certains programmeurs pondent des merveilles telles que Trantor.





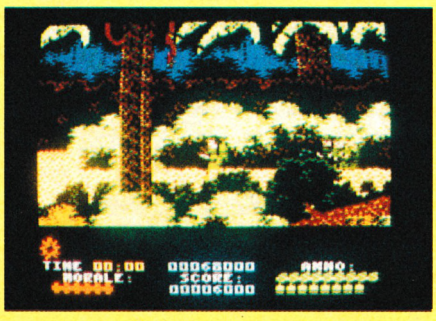
PLATOON

Arcade

La première victime de la guerre c'est l'innocence. Le sous-titre du film et du logiciel est l'aboutissement d'une longue et lente réflexion sur les ravages du traumatisme américain. O combien de soldats, combien de sergents Elias au Viet-Nam s'en sont allés pour ne plus en revenir. Vous et votre platoon (ou section en bon français) vous comptez bien retourner à la maison. Mais avant il va falloir exécuter une série de missions absolument périlleuses.

Votre section comprend 5 hommes, chacun portant sa cargaison de balles et de grenades. Que trouve-t-on au menu ? Par ordre d'entrée en scène voici : la jungle et le village, le souterrain et le bunker et enfin de nouveau la jungle. Il s'agit donc d'un repas copieux qui vous donnera certainement des embarras gastriques.

La jungle est un enchevêtrement de chemins terreux délimités par des broussailles et des troncs d'arbres gigantesques. Premier objectif : trouver le TNT celui-là même qui vous permettra de détruire le pont. Deuxième objectif : trouver le pont ! Enfin il n'y a plus qu'à repérer le village et fouiller certaines huttes afin de s'approprier les ustensiles indispensables à la suite de votre mission. En l'occurrence il s'agit d'une torche, d'une carte et de l'entrée d'un réseau de galeries souterraines.



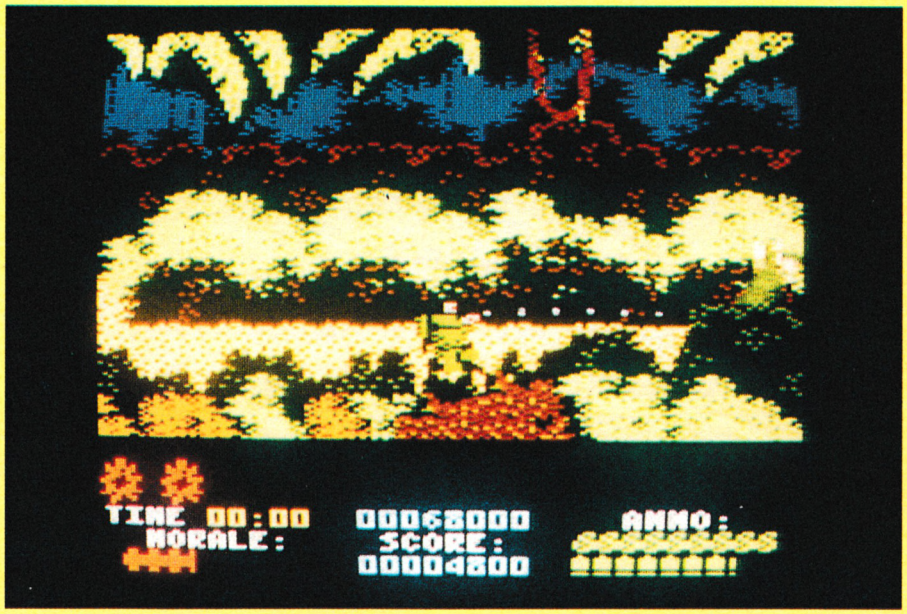
Le chemin serait plutôt facile s'il n'y avait de temps à autre des soldats ennemis qui ne demandent pas mieux que de vous descendre. Et ils sont bien cachés les bougres ; certains surgissent brusquement au détour d'un chemin, d'autres se laissent tomber de la cime des arbres, enfin les plus dangereux sont tapis au fond de petits trous recouverts de branchages. Que d'astuces et d'habileté vous allez devoir déployer pour parvenir aux labyrinthes de l'épreuve suivante. D'autant que le nombre limité d'hommes ainsi que le moral des troupes risquent de vous entraîner rapidement vers le Game-Over.

La deuxième mission vous entraîne dans des égouts rustiques. Là aussi, des centaines (au moins) de soldats ennemis vous assaillent. Certains poussent même le vice jusqu'à se couler dans l'eau saumâtre pour mieux vous surprendre.

Troisième tableau : vous êtes coincé dans votre trou, il fait nuit, les ennemis approchent de vos positions et, conséquence de la deuxième affirmation, vous ne les voyez pas. Une solution : se servir de fusées éclairantes afin d'illuminer le terrain et de pouvoir tirer dans le tas.

Quatrième phase : un bombardement de napalm est annoncé par radio, vous devez donc quitter le terrain au plus vite et gagner un abri malgré les adversaires qui vous poursuivent.

Enfin the last : le sergent Barnes (allez voir le film), enfermé dans sa cache vous tire dessus et vous envoie quelques grenades. Ouf, c'est terminé !



Notre avis :



Platoon le Game, essaye de suivre les traces de Platoon le Movie avec plus ou moins de bonheur. Les graphismes sont plutôt moyens, heureusement les sprites sont assez importants pour que l'on ne s'abîme pas les yeux sur l'écran.

Une musique guillerette vous accompagne, mais si vous voulez retrouver les sensations du film, une cassette contenant un extrait de la B.O. est livrée dans l'emballage du logiciel (avec un poster en prime).

Le jeu en lui-même n'est pas toujours évident mais les mercenaires bien entraînés ne se laisseront pas marcher sur les grenades.

BASIL,
THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Arcade/Aventure



Ca y est ! Nous y sommes enfin ! Mais, où me direz-vous ? Devant le 221B Baker Street à Londres bien sûr ! Comment, cette adresse ne vous dit rien du tout ! Tous vos classiques sont à revoir car il s'agit de l'adresse où nous pouvons trouver le grand, le célèbre, l'inimitable grand détective : **Basil...** Oui, je sais, c'est aussi l'adresse de Sherlock Holmes, mais ça, c'est tout à fait accessoire ! Il faut donc que je vous présente Basil et la délicate affaire à laquelle il va être confronté.
Basil est la souris la plus connue de Londres ; c'est même une super souris détective et il a un ami fidèle qui est toujours là et de bon conseil : il s'agit du docteur Dawson. Vous allez tout de suite comprendre pourquoi, cette fois, l'affaire va être très très difficile car il y a un rapport affectif avec la victime... En effet, ce cher docteur Dawson a été kidnappé par le cerveau de la pègre criminelle des rongeurs de Londres qui n'est autre que l'horrible professeur Ratigan. Basil va donc devoir délivrer son ami qui est pour l'instant enfermé dans la prison londonienne et sans loi de Ratigan. Mais comment va-t-il se distinguer une fois de plus ?
Tout d'abord, qui dit détective dit forcément loupe et indices ; la loupe, Basil a... Il ne lui reste donc plus qu'à trouver les indices en examinant tout ce qui lui tombe sous la main : pots de confiture, coffres, boîtes de conserve ou baluchons... C'est ainsi qu'il commence par trouver une clé (intéressant...), une cigarette encore allumée (il y avait quelqu'un ici il n'y a pas longtemps), un piège à souris (cela peut toujours servir...) ou du fromage (excellent pour l'énergie !) Mais, attention, Basil n'a que cinq poches ! Il ne peut donc posséder que cinq indices et, de plus, il ne tarde pas à découvrir que Ratigan a brouillé les pistes en laissant de faux indices (petit fûté, va !). Mais ce subterfuge ne va sûrement pas arrêter notre Basil qui pourra aller continuer son enquête dans les égoûts après avoir réuni les cinq bons indices. Seulement, il ne faut pas s'arrêter là ! Basil doit encore réunir cinq nouveaux indices pour espérer atteindre le repaire de Ratigan et alors là, ça va chauffer !●





Notre avis :

Logiciel agréable qui débute par une belle page écran accompagnée d'une musique endiablée (nous ne le soulignons pas assez souvent). L'animation est correcte et le graphisme coloré et, pour qui sait manier un joystick, la difficulté n'est pas trop élevée...

MATCH DAY II



ENFIN UN VERITABLE SUCCESSEUR Á MATCH DAY, LA SIMULATION DE FOOT LA PLUS POPULAIRE UN JEU QUI EST DEMEURÉ 3 ANS EN TÊTE DES HIT-PARADES DE LECTEURS.

Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utillsatours. Match Day II est le summum des simulations de football.

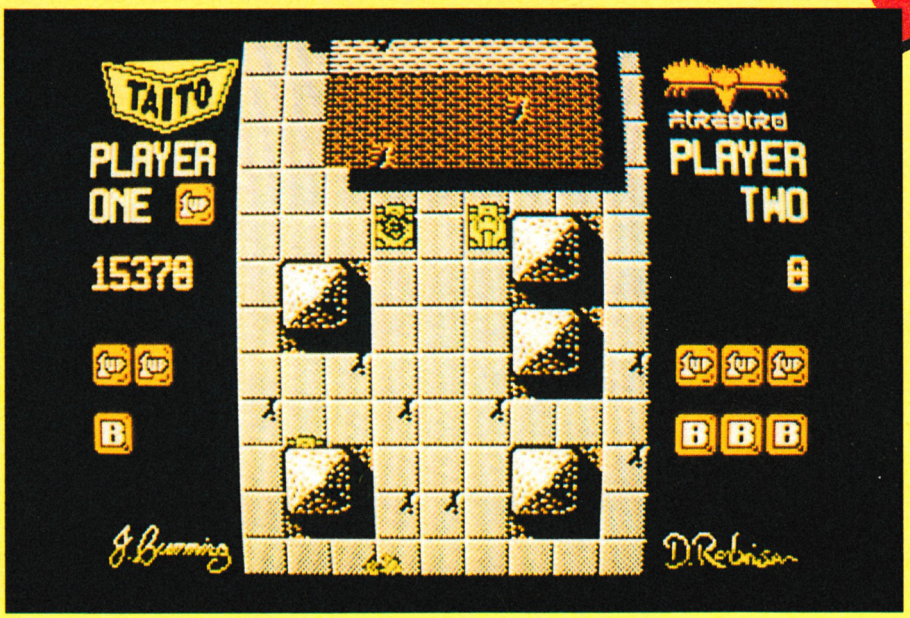
Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partle. Sautez, frappez le ballon à terre ou interceptez le de la tête et utilisez la commande de pulssance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.

LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnee de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système multi-menus fait vivre votre micro-ordinateur.

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

ocean

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

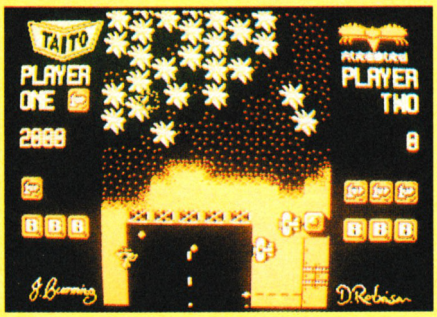


FLYING SHARK

Arcade

Boum, boum, voici à nouveau les bruits du canon qui retentissent. Eh oui, une fois de plus, la guerre sème la terreur et la mort. Vous êtes de ceux qui ne se posent pas de questions puisqu'après tout, tout cela n'est qu'un jeu.
A bord de votre engin volant (d'ailleurs, messieurs les graphistes, il faudrait vous mettre d'accord : la jaquette présente un avion de la IIe Guerre mondiale, alors que le jeu vous met aux commandes d'un aéronef tout droit sorti de la Guerre de 14). Je disais donc, à bord de votre engin volant, vous devez effectuer un raid éclair en plein cœur du territoire ennemi, en détruisant bien sûr le plus grand nombre d'adversaires.
Décollage d'une piste située en pleine jungle. Bientôt, vous êtes seul au-dessus de la forêt. Rapidement, des appareils ennemis sont en vue. Ils lancent sur vous quelques bombes. D'un geste habile, vous vous écartez de la menace et vous répliquez par une salve destructive. Les trois avions sont maintenant réduits à de petits tas de métal éparpillés. Toujours emporté par une fougue meurtrière. Tiens, des chars d'assaut sont maintenant dans mon champ de vision. Je leur réserve le même traitement qu'aux avions. Néanmoins, leur blindage m'oblige à utiliser deux coups pour les détruire complètement. Les forces aériennes et terrestres se liguent maintenant pour m'abattre. Attendez mes gaillards ! Une pression prolongée sur le bouton de tir et une bombe dévastatrice anéantit instantanément tous les opposants à ma progression. En récupérant les symboles S laissés là par l'adversaire en déroute, mon armement augmente : je possède alors 2, puis 3 canons, ce qui simplifie grandement ma tâche.
Personne ne résiste à mon avancée triomphante : les batteries blindées installées sur le toit des blockhaus sont rapidement démolies. J'entre alors dans la phase ultime de mon raid : l'affrontement avec une arme nouvelle, un tank aux proportions gigantesques. Ma puissance de feu a bientôt raison de l'armement du char géant. Je rentre maintenant à la base, mission accomplie.
Une nouvelle épreuve m'attend : des navires viennent d'accoster. Il faut absolument contrer cette nouvelle invasion. Vous devinez aisément la suite...





Notre avis :

Qu'il est petit l'écran de jeu ! Je sais bien qu'une réduction de taille est nécessaire pour obtenir un scrolling parfait. Mais ici, de toute évidence, le résultat n'est pas atteint : le déroulement vertical de l'écran est assez lent. En revanche, les graphismes sont corrects et l'animation bien réalisée.

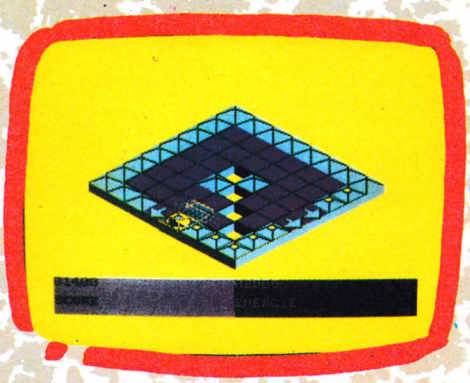
Autre problème qui découle de l'utilisation du mode 1 : le nombre de couleurs est limité, de plus celles-ci sont mal choisies (balles jaunes sur du vert ou du orange clair). Mis à part ces détails, l'action est plutôt prenante. En tout cas pour les fanatiques de l'arcade.

BRETAGNE EDIT PRESSE

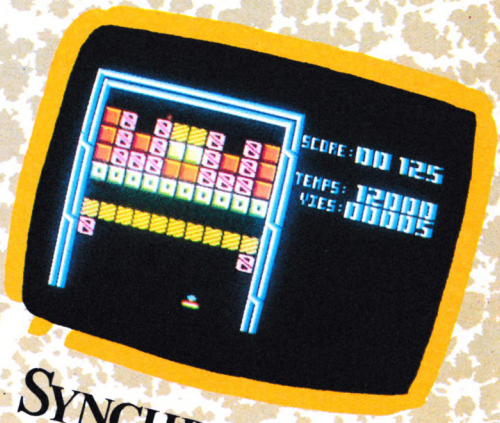
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4

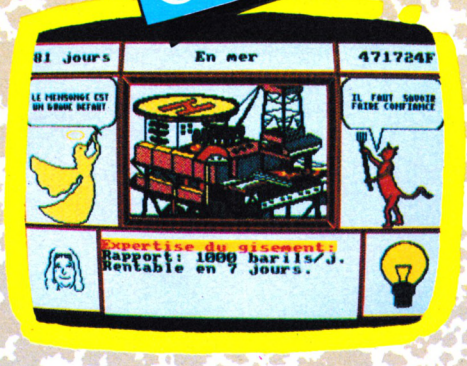


SYNCHRONOUS

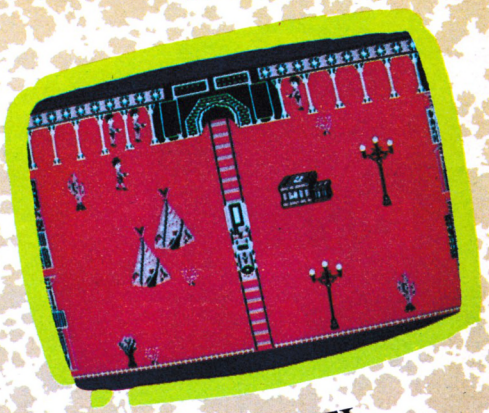
ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



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 !

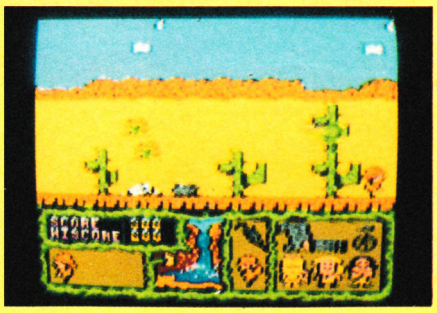
TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	

PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
	De 4 à 6 logiciels	13 F
Total		
Envoi en recommandé		7 F
Montant global		

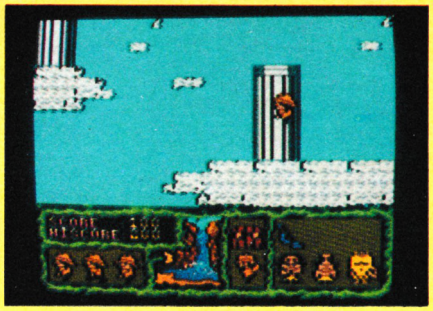
TERRAMEX

Arcade/Aventure

Aujourd'hui, une grande effervescence règne au sein de la réunion des grandes puissances ; c'est à qui parlera le plus haut pour se faire entendre dans le vent de panique qui commence à s'instaurer car, en effet, la situation est grave : il y a tout simplement une météorite qui menace d'entrer en collision avec la Terre ! Ah, si seulement on avait écouté le professeur Eyestrain en son temps lorsqu'il avait annoncé qu'une semblable catastrophe se préparait ! Seulement, voilà ! A l'époque, tout le monde l'avait traité de fou et, depuis, il a disparu de la circulation ! Il ne reste donc



plus qu'une seule solution : retrouver le prof, le convaincre que lui seul peut sauver nos vertes vallées et le ramener en l'aidant à construire l'appareil nécessaire pour détourner la météorite de sa trajectoire... Afin de mener à son terme cette délicate entreprise, il y a quand même 5 volontaires de tous horizons à s'aligner au départ : Big John Laine, Fortisque-Smithe, Herr Krusch, Wu Pong et Henri Beaucoup.
Dans un premier temps, c'est ce dernier qui est choisi mais parviendra-t-il jusqu'à la victoire ?... Il est alors aussitôt parachuté dans un environnement désertique très accidenté et les premières recherches commencent. Au fur et à mesure qu'il progresse, notre héros en puissance trouve divers objets qu'il a tout intérêt à ramasser car ils lui seront d'un grand secours lorsqu'ils les utilisera à bon escient (ex : la flûte pour rendre les serpents inoffensifs...). Henri Beaucoup se rend bien vite compte que cet étrange environnement est rempli d'embûches et de dangers : les rochers qui lâchent des langues carnivores, des monstrueuses libellules ou des pluies d'acide. Cette entreprise est vraiment périlleuse car une fois que le prof Eyestrain sera convaincu d'intervenir, il faudra encore réunir les ingrédients nécessaires à la contre-offensive tels qu'une batterie de 9 volts, une



pile atomique ou un cintre distordu ! (Dur, dur !).

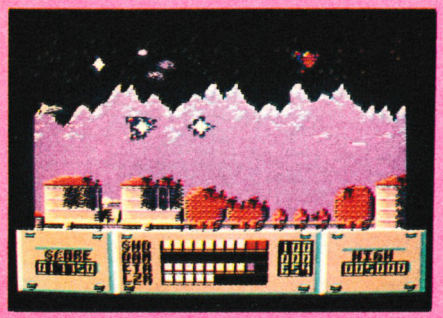
Notre avis :

Au premier abord, vous risquez d'être déçu par les graphismes de ce jeu. Puis Terramex vous devient sympathique lorsque vous découvrez que vous pouvez demander à votre personnage de penser à l'objet qui pourrait être utile dans l'instant présent... Enfin, il faut savoir que chaque personnage a ses propres faiblesses et sa propre force d'où la possibilité de faire 5 parties différentes. A réserver à la catégorie de personnes qui ne demandent pas l'action en premier dans un jeu...

PLASMATRON

Arcade

Il y a des jours où l'on ne devrait pas ouvrir inconsidérément les paquets que nous recevons à la rédaction. Ainsi, pas plus tard que ce matin, un colis, venant vraisemblablement d'Angleterre, échoue sur mon bureau. Plasmatron, lis-je d'un œil glauque sur la jaquette. Qu'est-ce que c'est donc alors ? Le titre me semblait venir tout droit de l'univers commodorien. En effet, il s'agissait bien d'une adaptation sur Amstrad comme me le confirma Laurence (surnommée la Stroumpfette), celle qui cause dans Arcades. Ah bin, me voilà bien avancé maintenant, dis-je d'un ton lymphatique où la suavité le disputait au moelleux.



Derechef, j'introduis avec ma brutalité coutumière le disque dans le lecteur. A la vue de la page de présentation, je m'écrie : "Diantre ! Mais le dessin n'est même pas terminé." Et pourtant...
A bord de votre fusée intersidérale, vous arpentez la surface d'une planète hostile et grouillante d'Aliens (Alienus : étrangers) tous plus ou moins barbares. Que faut-il faire des méchants ? Hein ? Eh bien, il faut les A.N.E.A.N.T.I.R. Combien de fois faudra-t-il vous le répéter ? Bref, une première vague arrive, suivie d'une deuxième, puis d'une troisième, etc. Le tout animé d'un scrolling poussif sur trois plans. Ces scrollings sont d'ailleurs

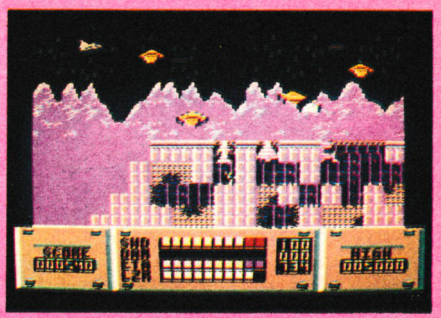
Notre avis :

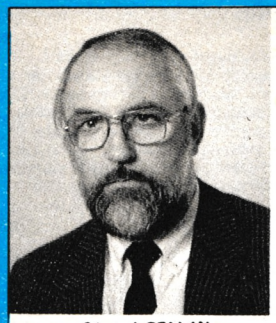
Vous voulez vraiment connaître notre avis ?





les plus saccadis (au singulier saccado) que j'ai jamais vus. Les sprites sont du même métal puisqu'ils ont la particularité de clignoter comme cela n'est plus permis depuis les Conventions de Genève. Le tir automatique n'a d'automatique que le nom et les bruitages sont tout ce qu'il y a de plus sommaire. Mais que font les programmeurs anglais ?





Gérard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité – Service

Notre Groupe

7 ans d'expérience de vente dans le monde

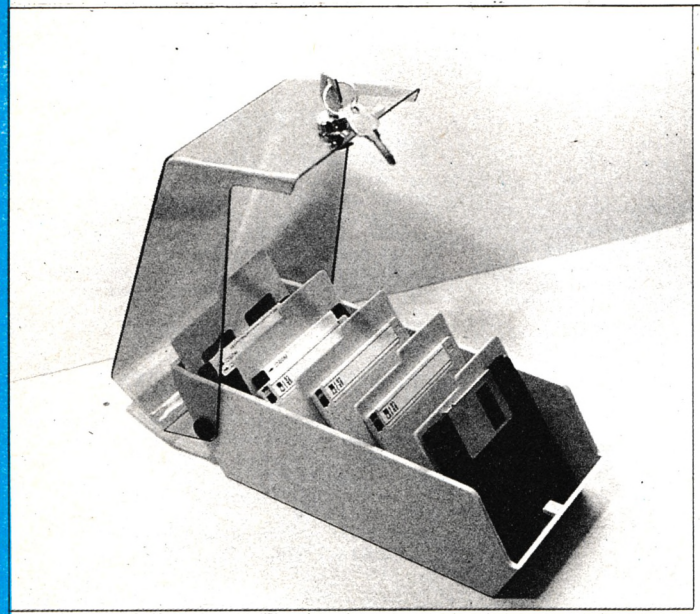
Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste.
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

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

135F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot **160F**

• 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk)
10 disquettes D F D D 3"1/2

275F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot **300 F**

• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk)
10 disquettes D F D D 3"

355F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot **380 F**

• Boîte DATA Case seule

3" 3"1/2 90 F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot **115 F**

5"1/4 95 F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot **120 F**

FABRICANTS – ARTISANS – IMPORTATEURS

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

MA BIBLIOTHEQUE

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 ER 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 ER 189 (160 pages) : 115 F.

PASSEPORT POUR BASIC

R. Busch

De ABS à XDRAW, 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 ER 402 (128 pages) : 45 F.

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE
Le microprocesseur

P. Malusson

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 ER 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 ER 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 ER 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 ER 484 – (128 pages) : 75 F.

« NOUVEAU »

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 ER 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 ER 406 (128 pages) : 45 F.

8256/8512 GUIDE DU BASIC
ET DE JETSAM

J.-L. Gréco et M. Laurent

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles PCW 8256 et PCW 8512. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra au lecteur de mieux exploiter les possibilités de son ordinateur. Le listing complet d'un programme de gestion de fichier est proposé en fin d'ouvrage.

CODE SY 0215 (304 pages) : 138 F.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION
DES JEUX BASIC

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 pédgogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent des programmes de jeux.

CODE SY 208 (160 pages) : 98 F.

PASCAL

« NOUVEAU »

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 ER 40 (224 pages) : 190 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 ER 74 (224 pages) : 110 F.

« NOUVEAU »

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 ER 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 SY 0180 : 198 F.

GUIDE DU GRAPHISME

J. Winkard

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes en BASIC toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques. Les exemples étudiés permettront de mieux comprendre les principes de gestion des couleurs, d'utilisation des différents modes vidéo, du tracé de courbes et de la réalisation de graphiques animés. Les programmes fonctionnent sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

CODE SY 0141 (208 pages) : 108 F.

PREMIERS PROGRAMMES

R. Zaks

Ecrivez votre premier programme BASIC sur Amstrad en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

CODE SY 0105 (248 pages) : 108 F.

JEUX DE REFLEXION

G. Fagot-Barraly

Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad. De thèmes classiques comme le Pendu ou les Tours de Hanoi ou résolument nouveaux, comme Mistigri ou la Mare aux Diables, ils permettent de jouer avec l'aide de l'ordinateur ou contre lui. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent les programmes de jeux.

CODE SY 0207 (200 pages) : 78 F.

GAGNEZ AUX COURSES

J.-C. Despoine

Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide. Il est composé d'un programme d'environ 700 lignes dont l'objet est simple : pour une course donnée, sortir un ou des classements théoriques d'arrivée en fonction de différents critères. Il est composé de plusieurs parties distinctes : les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques, les synthèses générales, le fichier de suivi des chevaux.

CODE SY 0197 (112 pages) : 98 F.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS

J.-L. Greco et M. Laurent

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée et commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra au lecteur de mieux exploiter les possibilités de son ordinateur. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou intégrés à des programmes plus importants.

CODE SY 0159 (288 pages) : 128 F.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS

T. Lachand-Robert

Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous tous leurs angles. Supprimer les parties qui, dans la réalité, seraient dissimulées au regard, afin de rendre l'impression de relief encore plus saisissante. Dessiner des lettres ou des petites images sur des plans qui semblent inclinés, sur des cônes, des sphères ou des cylindres... Ce genre de réalisation ne nécessitera jamais plus de 200 à 300 lignes de BASIC et même souvent beaucoup moins sur votre Amstrad.

CODE SY 0157 (240 pages) : 148 F.

ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

P. Bourgault

Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre pourrait aussi s'intituler "Initiation à l'astrologie, la numérologie et les biorythmes sur Amstrad" car il présente les éléments de base de ces connaissances humaines et propose les outils de calcul nécessaires à leur application.

CODE SY 0167 (160 pages) : 108 F.

ASSEMBLEUR

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 PS 352 (368 pages) : 200 F.

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR

B. Geoffrion et H. Lilen

Ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices-programmes de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau.

CODE ER 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 PS 340 (304 pages) : 145 F.

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80

A. Pinaud

Une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80, puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX.

CODE PS 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 SY 0193 : 148 F.

JEUX EN ASSEMBLEUR

E. Ravis

Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur : son, couleur, graphismes animés, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'ordinateur pour lequel ils ont été conçus et sont difficilement adaptables à des matériels différents. Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.

CODE SY 0205 (104 pages) : 78 F.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

G. Fagot-Barraly

Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes écrits à l'aide de l'assembleur d'Amstrad. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

CODE SY 0136 (208 pages) : 108 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 SY 195 : 82 F.

AMSTRAD CPC ET PCW

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 PS 286 (168 pages) : 100 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 ER 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 ER 268 (263 pages) : 149 F.

UNIVERS DU PCW

P. Léon

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.

119 F.

AMSTRAD : 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 ER 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 ER 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 ER 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 ER 230 (184 pages) : 129 F.

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (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 ER 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 ER 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 ER 233 (238 pages) : 149 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 ER 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 ER 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 ER 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 ER 251 (250 pages) : 129 F.

« NOUVEAU »

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 ER 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 ER 260 (303 pages) : 179 F.

« NOUVEAU »

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 ER 217 (206 pages) : 149 F.

« NOUVEAU »

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 ER 227 (558 pages) : 199 F.

UNIVERS DU PCW

P. Léon

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.

119 F.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD

J. Deconchat

Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128.

CODE PS 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 PS 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 PS 240 (240 pages) : 145 F.

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD

M. Archambault

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes :

110 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD

P. Beaufils, B. Desperrier

Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.

95 F.

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD

D. Bonomo, E. Dutertre

Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. **115 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 PS 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 PS 256 (232 pages) : 155 F.

AMSTRAD EN MUSIQUE

D. Lemahieu

Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage BASIC, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son.

CODE PS 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 donnés les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage.

CODE PS 375 (240 pages) : 215 F.

GESTION SUR AMSTRAD PCW

J.-M. Jego et A. Gargadennec

C'est au travers d'applications de gestion concernant les PME et les professions libérales que sont étudiés trois logiciels complémentaires utilisables sur Amstrad 6128 et PCW : Locoscript, logiciel de traitement de textes ; dBASE II, logiciel de bases de données ; Multiplan, tableur. Les modèles et tableaux de bord proposés sont de difficulté croissante et peuvent être adaptés à l'aide des commentaires des auteurs.

CODE PS 347 (232 pages) : 175 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 PS 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 SY 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 SY 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 SY 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 PS 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 PS 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 ER 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 ER 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 ER 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 Bonamo 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.**

• NOUVEAU •

PRATIQUE DES IMPRIMANTES

M. Archambault

Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.

95 F.

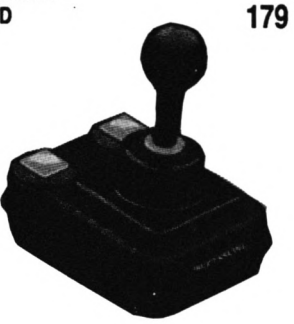
DIVERS

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

MARINE

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

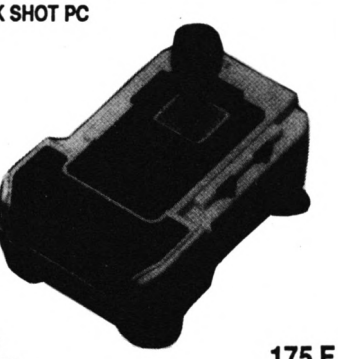
PROFESSIONAL
STANDARD **179 F**



CODE
GU 4010

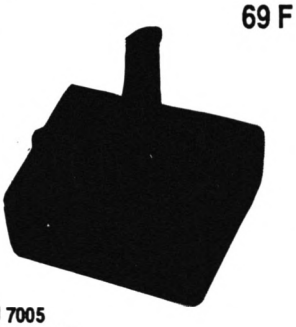
ATARI
AMSTRAD

QUICK SHOT PC



CODE
GU 4022 **175 F**

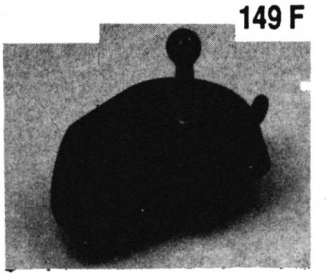
ECONOMY **69 F**



CODE GU 7005
ATARI – AMSTRAD

KONIX SPEEDKING
CODE GU 4007

149 F



ATARI – AMSTRAD

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, TO9, TO9+ (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.

TO8, TO8D, TO9, TO9+
(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 intéractif : 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 Caroll. 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.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ _____ 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 excellent 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 acquérra 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'européennes 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, défectifs 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 du repère 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 définies 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 fonctions 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 sauvegarde, 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. Polynomes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescense. Impression et sauvegarge sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.
AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A) ___ **250 F**

POLYNOMES

Opérations sur polynomes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynomes de Tchebycheff, Légendre, Hermite, Bernouill. 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**

TASCOPY
Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3).
Réf. SE 1208 D _____ **230 F**

TASCOPY 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'acquérir 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-découper, 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. Calqué 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

SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).
SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.
Réf. ES 1008A _____ **375 F**

GAGNEZ DU TEMPS

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

CLASSEZ ET PROTEGEZ

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

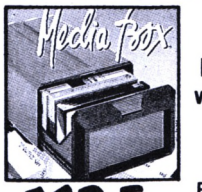


110 F

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

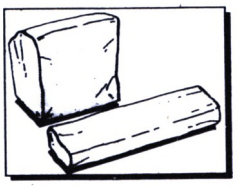
Pour 50 à 70 disquettes

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 !

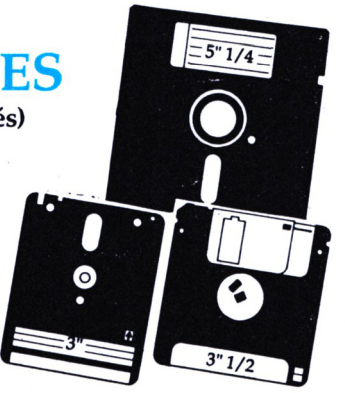


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

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

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)



– 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 calculé en fonction de l'objet a expédier.

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

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

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

NOM _____ Prénom _____

N°_____ Rue _____

_____

Ville _____ Code postal _____

"Ecrire en majuscules"

AMS 19

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

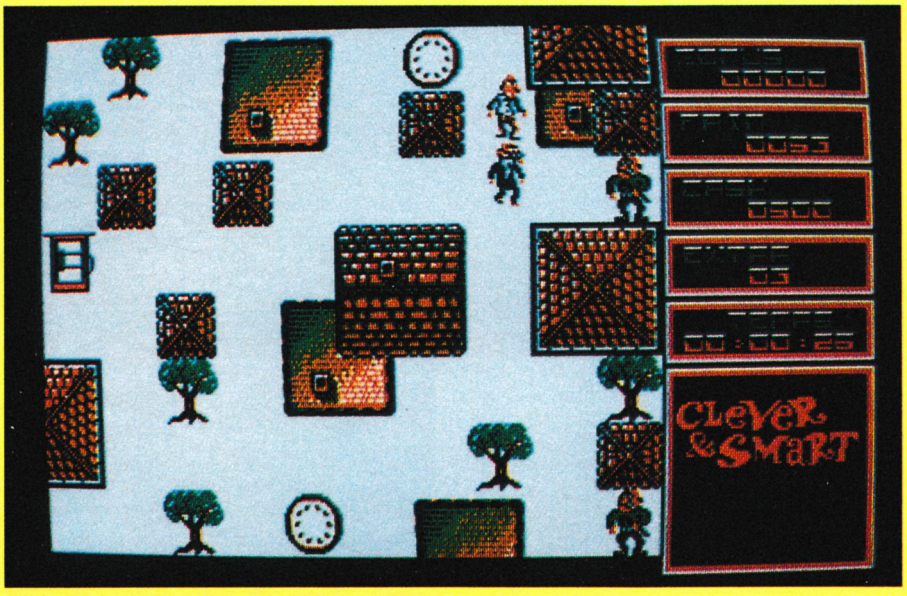
DATE Limite de validité | | | | | | |

CLEVER & SMART

Arcade/Aventure



Elégant et intelligent, ce sont deux qualificatifs qui me conviennent parfaitement, mais ce sont également les noms de deux agents secrets chargés de retrouver le prof Bactérie enlevé par l'organisation terroriste M.E.R.E. Ces deux personnages se déplacent toujours ensemble et possèdent chacun des caractéristiques qui font du duo qu'ils forment une arme secrète humaine. Prenez votre temps et lisez le journal "The crimes" il y a quelques informations intéressantes ou du moins amusantes. Vous y apprendrez tout sur le professeur Bactérie, sur sa vie et son œuvre.

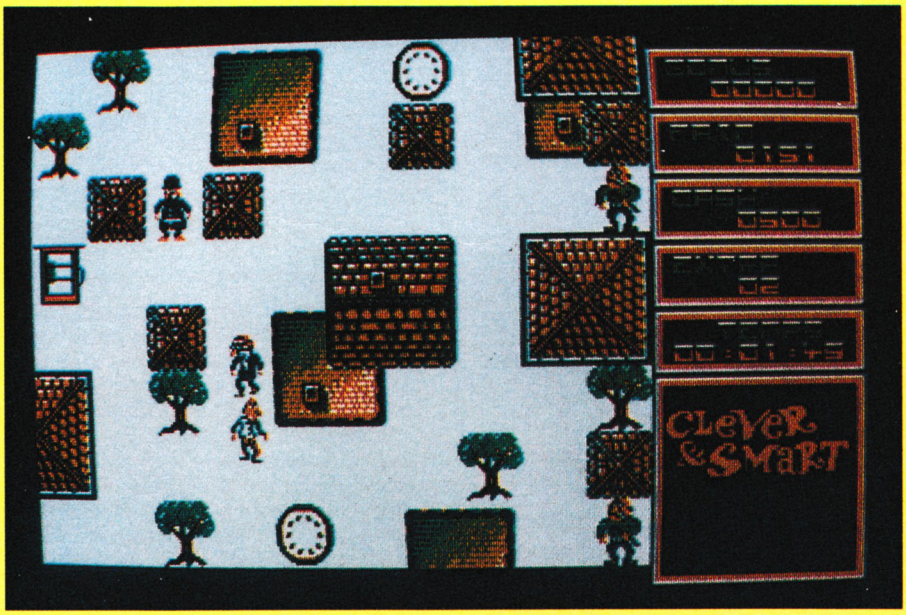


Voila donc nos deux héros dans un dédale de rues, et entourés de personnages plus ou moins sympathiques : des brutes épaisses, des poseurs de bombes, des vieilles dames, des enfants et malheureusement des voitures. Puisque vous êtes des policiers vous pouvez entrer dans presque toutes les maisons. N'hésitez pas à forcer les portes on trouve souvent des objets utiles. Par exemple un costume d'escargot. En effet Clever a la faculté de pouvoir se déguiser en n'importe quel animal ou objet. Or si vous avez attentivement lu le journal "The crimes", la piste pour les courses d'escargots a été reconstruite. C'est l'occasion de participer et de pouvoir peut-être gagner un peu d'argent. A condition, bien sûr, de remporter l'épreuve.

Mais les minutes passent et la faim augmente, il s'agit de trouver un restaurant et d'avoir de quoi payer : rien n'est gratuit en ce bas monde.

Les téléphones sont utilisables mais pour joindre qui ? M. L possède une collection de timbres, quelle influenc a-t-elle dans le jeu ? Les plaques d'égouts donnent accès à un labyrinthe de couloirs, vers quelle destination ?

Toutes ces questions trouveront sûrement une réponse si vous progressez dans le jeu.



Notre avis :

Les pages de présentation sont vraiment superbes. Le jeu en lui-même est moins coloré puisque dessiné en mode 1. Mais on y gagne bien sûr en finesse. Si le scénario ne laissera pas un souvenir impérissable, en revanche la course d'escargots torturera votre joystick de manière irréversible.

CHAMPIONSHIP BASKETBALL

Simulation sportive

La salle de sport était pleine à craquer. Le match de basket qui se déroulait avait de quoi enthousiasmer les spectateurs : à quelques secondes de la fin du match, l'équipe noire menait au score. Il fallait que l'équipe bleue et moi-même soyons capables de renverser la situation. Je m'élance alors vers le milieu du terrain en dribblant adroitement. Je fais une passe rapide à mon coéquipier. celui-ci progresse de quelques pas, puis me relance la balle, la raquette est encore loin, je décide de tenter le tout pour le tout et je lance la balle qui s'élève et vient se loger directement dans le panier. Les trois points sont acquis ! C'est la victoire ! C'est également l'heure de se réveiller puisque tout ceci n'était qu'un rêve. Je me prépare pour aller m'entraîner dans ma salle préférée, celle qui se trouve dans mon CPC.



Two-on-two, c'est une nouvelle version du célèbre one-on-one. Cela signifie que sont opposées deux équipes de deux joueurs chacune au lieu d'un auparavant. Il est également possible de jouer seul, votre coéquipier étant alors contrôlé par l'ordinateur. L'intérêt du programme vient du grand nombre d'options disponibles. Une partie se déroule en 4 manches de 6 minutes chacune. L'écran ne couvre pas la totalité de la surface. En fait, les actions se déroulent aux extrémités du terrain sous les paniers. Au début de chaque remise en jeu, chaque équipe choisit son mode d'attaque ou son mode de défense selon sa situation. On dispose de quatre schémas de défense et quatre dispositions d'attaque.



Toutes les fautes sont sanctionnées : obstruction, marché, règle des trois secondes, etc. Comme toujours, dans ce type de jeu, il est préférable de jouer à deux, soit l'un contre l'autre, soit unis pour faire face à l'équipe informatique.

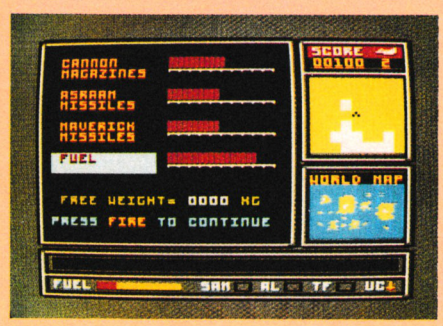
Notre avis :

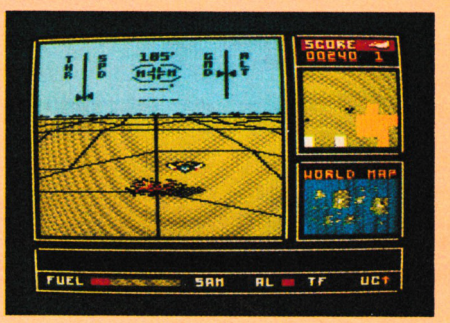
Basketball est un jeu complet au niveau des options et offre ainsi une véritable simulation de match. Le gros reproche est à adresser aux graphismes et surtout aux couleurs très mal choisies (jaune, bleu vif et marron foncé, beurk !). Dommage, on attend avec impatience une version five-on-five avec des graphismes dignes de ce nom.

ATF

Arcade

ATF signifie Advanced Tactical Fighter. Il s'agit du sigle désignant un avion de combat très sophistiqué. Cet appareil possède des armes puissantes telles que des canons et des missiles téléguidés ou non. Puisque ce joujou marche si bien, il faut le mettre en situation. Pour cela, rien de mieux qu'une bonne guerre (cette histoire ne peut se dérouler sur notre Terre qui est un symbole de paix et d'harmonie). Donc sur un monde inconnu constitué de plusieurs petites îles, une guerre longue et difficile se déroule. Un des deux camps, le vôtre, vient de lancer une fabuleuse arme à elle seule capable d'anéantir les forces adverses à condition d'être conduite par un pilote d'exception. Qui c'est-y qui s'y colle ? Vous bien sûr ! Avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille, il faut examiner les rapports de force afin de déterminer la meilleure stratégie. Ensuite, il faut remplir les réservoirs, les soutes et les magasins. Pour le fuel, n'hésitez pas à mettre le maximum. La répartition des missiles se fait selon votre bon plaisir en sachant que les ASRAMM sont téléguidés alors que les MAVERICK pointent sur une cible déterminée à l'avance. Le maniement de l'appareil réclame l'utilisation simultanée du joystick et du clavier. En effet, la commande de régulation de la poussée des moteurs est actionnée par la lettre "Q". L'altitude et les virages nécessitent le joystick. Mais il faut également garder un doigt sur N qui permute le type de missiles et un autre sur M qui déclenche la mise à feu de l'arme choisie. L'ordinateur de bord peut vous transmettre des données précieuses concernant entre autres : la carte du monde à survoler, les positions des bases, les usines ennemies. Lorsque vous rencontrez une base alliée, il vous est possible d'atterrir afin de réparer les dommages subis.



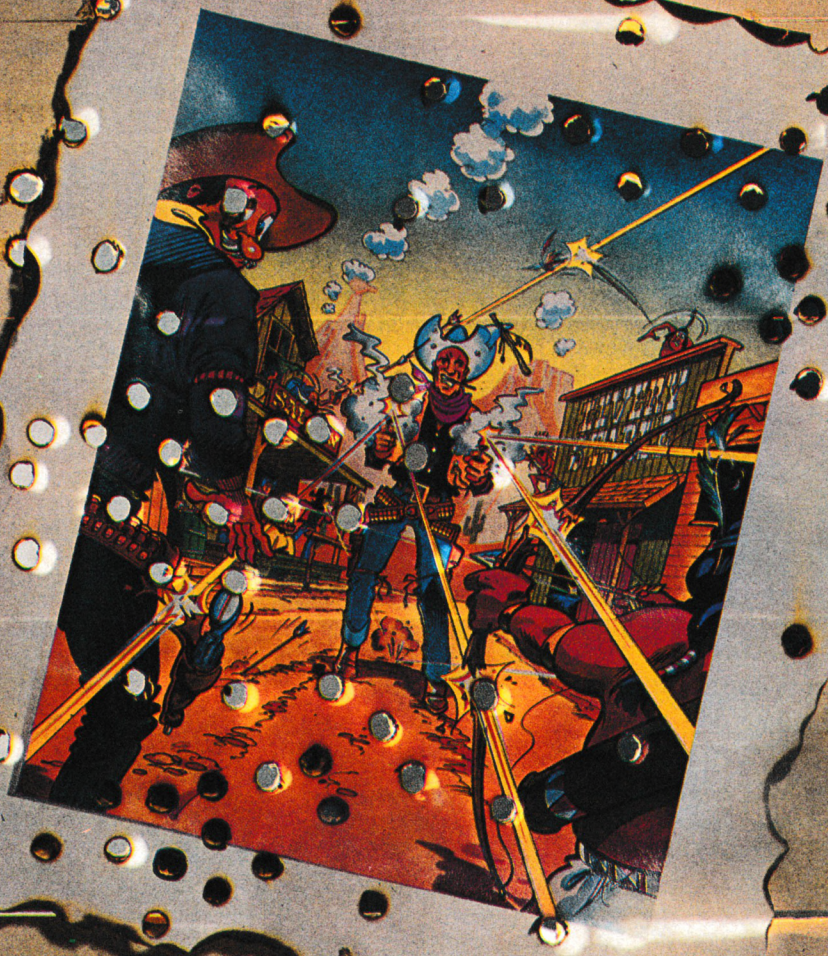


Notre avis :

Ce logiciel mêle agréablement l'arcade et la stratégie. La visualisation du terrain est correcte, sans être époustouflante. L'appareil réagit rapidement aux sollicitations du joueur. Il est cependant dommage que les sprites soient si réduits (ainsi que la taille de l'écran de jeu). ATF utilise une vision en 3D avec des reliefs trop peu marqués cela étant la seule originalité d'un programme par ailleurs assez classique.



"CHASSE ET CASSE, PILLAGE À GO GO, FEU À VOLONTÉ"



GUNSMOKE™

A coin-op conversion

CBM 64/128	Amstrad	Spectrum 48K
Cassette Disque	Cassette Disque	Cassette

GO!

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

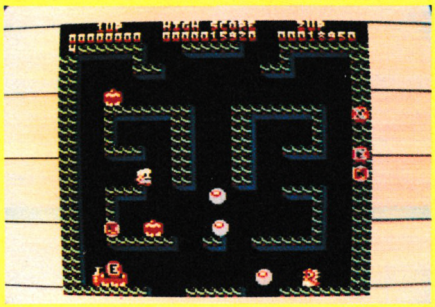
CAPCOM

BUBBLE BOBBLE

Arcade

Vraiment la vie de brontosaure n'est pas drôle. Nous sommes deux frères : Bob et Bub à la recherche de nos copines. Malheureusement, elles se sont cachées et nous devons parcourir plus de 100 pièces avant de les retrouver.
Horreur, les horribles Bullies ont envahi notre décor : elles sont partout ces sales bêtes. Que pouvons-nous faire, pauvres petits brontosaures, contre cette marée ? Ne vous inquiétez pas, nous avons une arme secrète : les bulles. Eh oui, c'est un procédé que nous nous transmettons de père en fils. Il suffit de "cracher" une bulle et de capturer l'adversaire à l'intérieur. Ensuite, un bon coup de tête et le Bullie est expédié aux quatre coins de l'écran. En général le Bullie se réincarne en part de gâteau, ce qui est nettement plus appétissant que la forme d'origine. Le problème vient de la vitesse de production des bulles : il arrive que les adversaires soient si rapprochés qu'il n'est pas possible de les capturer l'un à la suite de l'autre. La seule solution réside dans la fuite. Un petit bond dans les étages supérieurs vous permet d'échapper à l'étreinte mortelle des Bullies. Mais nous, les brontosaures, possédons plusieurs vies. Notre prime jeunesse est caractérisée par une invincibilité totale. Il faut donc en profiter pour "buller" le plus grand nombre d'ennemis. Au cours du jeu, d'autres types de bulles apparaissent : certaines contiennent de l'eau, du feu ou des éclairs. Lorsque nous crevons ces bulles, l'élément invoqué se répand dans toute la pièce et balaie tous les Bullies (vous également si vous êtes sur le chemin).
Il y a de nombreux objets qui parsèment les étages : n'oubliez pas de les ramasser : certains vous donneront des pouvoirs supplémentaires.







Notre avis :

Bubble Bobble est un jeu sympathique puisqu'il utilise des personnages tout droit sortis d'un dessin animé. Même si le sujet et le décor ont été maintes fois utilisés, le plaisir de jouer et d'aller plus loin dans les 100 tableaux est toujours là. Les seuls regrets peuvent venir de la taille des dessins qui rend parfois les personnages "incompréhensibles" et de la présentation, un peu austère. En revanche, n'hésitez pas à choisir l'option 2 joueurs : les parties deviennent plus animées.

STAMP DIFFUSION

LOGICIELS DE JEUX SUR AMSTRAD 464 / 664 / 6128

MATÉRIEL GARANTI

REF. SH 0001 **BIG BAND (2 DK)** 195 F

Thriller des années 70. Sortie de prison, vous vous êtes juré de ne jamais y retourner. Au volant de votre voiture, vous débarquez dans une ville à la recherche de Max pour un vieux pocker noctambule. Une aventure extraordinaire où l'impossible devient réalité. Il va falloir user de tout votre flair, pour réaliser LE CASSE DU SIÈCLE.

REF. SH 0002 **COMPACMOVE (DK)** 195 F
REF. SH 0003 **COMPACMOVE (K7)** 145 F

Utilitaire de compactage, de décompactage et d'animation d'images. Chacun des modules est écrit en langage machine, ce qui lui confère rapidité et efficacité. Simple d'utilisation, vous découvrirez vite les multiples facettes de ce logiciel qui vous permettra les effets les plus intéressants et les plus saisissants (démonstration incorporée).

REF. SH 0004 **INCANTATION (DK)** 195 F
REF. SH 0005 **INCANTATION (K7)** 145 F

Jeu d'aventure fantastique.
Vous débarquez sur une île où un riche industriel et sa famille prennent quelques jours de repos. Une série fantasmagorique de monstrueux événements vous plonge dans un univers mystérieux et angoissant. Réalité et cauchemar se mêlant il faudra garder toute votre lucidité pour affronter les forces du mal avant qu'elles ne parviennent à votre propre destruction.

REF. SH 0006 **DWARF (DK)** 160 F
REF. SH 0007 **DWARF (K7)** 110 F

Arcade aventure de l'époque médiévale.
Prisonnier dans une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Ruse et réflexion seront nécessaires pour échapper aux pièges.

REF. SH 0008 **SKAAL (DK)** 195 F
REF. SH 0009 **SKAAL (K7)** 145 F

Jeu d'aventure animée humoristique.
Toi, SKAAL, dernier survivant d'une race exterminée, retrouve ta fiancée CUNEGONDE, enlevée par la D.S.T., afin de repeupler le globe de tes semblables. Ta première tâche consistera donc à découvrir l'entrée secrète dissimulée dans la vallée d'où tu commencera ta mission.

REF. SH 0010 **PEPE BEQUILLES (DK)** 195 F
REF. SH 0011 **PEPE BEQUILLESL (K7)** 145 F

Jeu d'aventure humoristique
Humour et gags font de Pépé Béquilles un divertissement " anti-héros " qui ne manquera pas de séduire les amateurs de nouveautés originales.

REF. SH 0012 **CYBOR (DK)** 160 F
REF. SH 0013 **CYBOR (K7)** 110 F

Arcade aventure.
L'OrdiCentral XB024 lance un appel au CYBOR de type JMT61 pour mission souterraine. Ordre de mission : Destruction immédiate de la pile thermonucléaire RAZ. Tout duplicant préprogrammé par l'OrdiRebel intégré au système de défense sera évité ou détruit. Les données relatives à votre état général seront transmises par la procédure habituelle. Cet ordre de mission en complète autonomie.

REF. SH 0014 **MOMY (DK)** 195 F
REF. SH 0015 **MOMY (K7)** 145 F

Jeu d'aventure fantastique.
Julien MerialisSe, le célèbre archéologue est parti à la recherche d'une civilisation mystérieuse. Vous découvrez qu'une autre expédition est à sa poursuite. Vous décidez de prêter main forte à votre ami et parvenez sans incidents au camp Merialisse. Seules les ruines d'une cité sélevant à proximité, attestent d'une vie passée…
L'aventure vous mène au cœur de la cité en plus étrange où de curieuses traces apparaissent parfois dans la poussière…

STAMP DIFFUSION

BON DE COMMANDE

A RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT
A STAMP DIFFUSION 17, rue RUSSEIL - 4400 NANTES
CI-JOINT MON RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU PAR MANDAT

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
TÉL _____ SIGNATURE _____

VEUILLEZ M'ENVOYER LES LOGICIELS DONT J'INDIQUE LES TITRES CI-DESSOUS

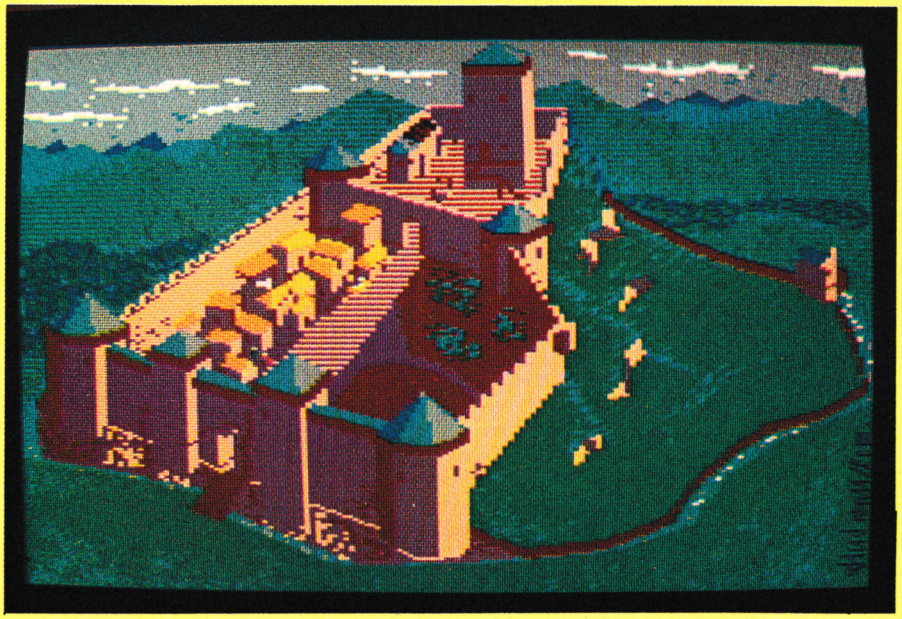
RÉF	TITRES	QUANTITÉS	PRIX

TOTAL	
ENVOI RECOMMANDÉ	15 F
TOTAL	

ARCADES

AU NOM DE L'HERMINE

Aventure/Educatif



Que diriez-vous de vous glisser dans la peau d'un preux chevalier et d'être ainsi transporté en l'an de grâce 1249. Bien sûr, cette proposition n'est absolument pas gratuite et vous avez une mission à remplir pour moi, Enguemard votre seigneur. Voici en quoi elle consiste : le seigneur Gaudri du château voisin étant absent (pour cause de croisade...), c'est le moment ou jamais d'assiéger le château... Seulement, comme vous n'avez pas droit à l'erreur, vous préférez vous glisser d'abord subrepticement dans le château afin d'espionner, de questionner discrètement et d'obtenir ainsi tous les renseignements nécessaires à l'établissement d'un plan précis du château ainsi que les réponses à des questions essentielles telles que l'effectif de la garnison, le nombre de vilains résidant dans la basse-cour, le temps possible de résistance des assiégés ou les caractéristiques des murs du château.

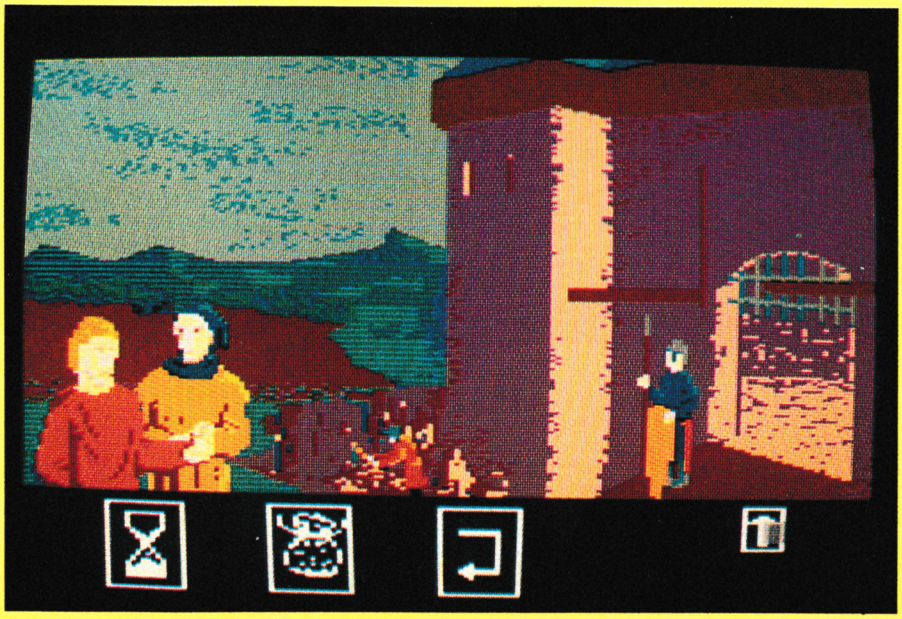


Armé d'un sac de 80 écus (y aurait-il la nécessité de soudoyer quelque part ?), vous pénétrez dans le château et faites connaissance des personnes qui s'occupent des chevaux ou tondent les moutons. Tant que vous êtes dans la basse-cour, vous en profitez pour lier connaissance avec une femme qui vous propose une réponse à une des questions ; seulement, cela vous coûte 30 écus (c'est vraiment pas donné !...).
En allant faire un petit tour vers les remparts, vous passez par le potager ce qui vous permet de savoir quelles sont les récoltes du moment. Du côté des remparts, il vous est possible de refaire un petit peu votre pécule en vous entraînant au tir à l'arc, ce qui est loin d'être inintéressant...

Et c'est ainsi que vous allez déambuler dans tout le château ; seulement n'oubliez jamais trois choses très importantes : tout d'abord retenez bien le nom et l'emplacement de chaque tourelle ; ensuite surveillez l'état de votre bourse si vous voulez tout savoir et enfin repassez le pont-levis avant la tombée de la nuit...

Notre avis :

L'originalité de ce logiciel est d'allier à la fois le côté éducatif et le côté ludique. Le but du jeu ne présente pas une grosse difficulté mais il faut reconnaître que si vous prenez la peine de vous entretenir avec chaque personnage, vous découvrez un véritable aspect instructif... Le graphisme est relativement correct avec malgré tout une dominante violette un peu trop importante.



PROTEGEZ VOS REVUES !



BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Je désire recevoir

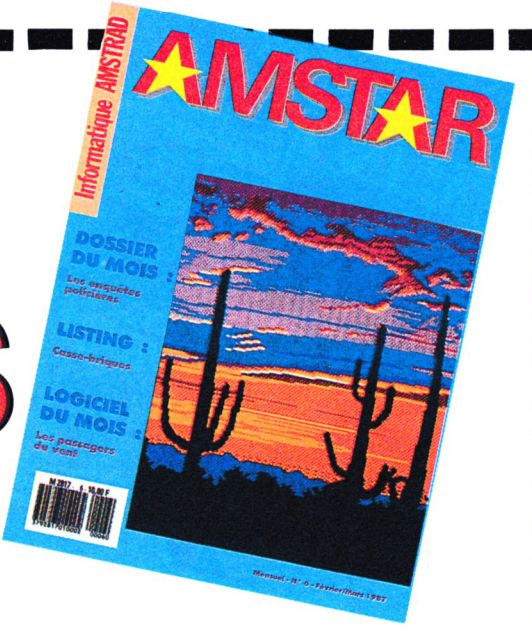
- ☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
- ☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- ☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- ☐ Classeur(s) CPC : 60 F
- ☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Signature

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

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)



Attention, n° 1 à 4 épuisés.

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**15 F**	__
12, 13, 14, 15	**18 F**	__
☐ 16,17,18	**20 F**	__
Total Général		_____

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

Nom: _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

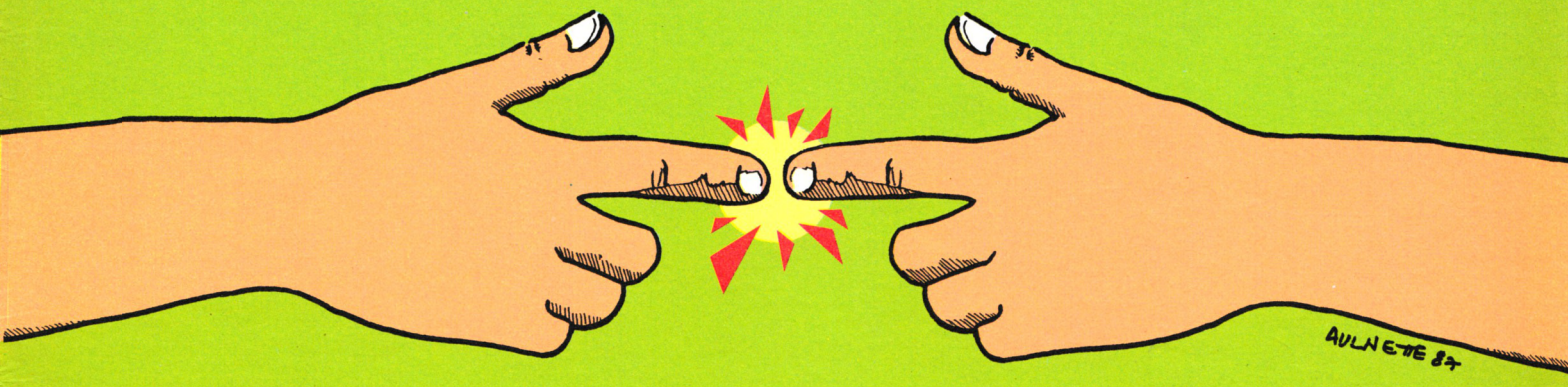
Date : _____ Signature :

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.

VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

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



GAUNTLET
(Stéphane BORDE)

Si vous voulez voir tous les tableaux de Gauntlet, il est fortement conseillé de jouer à deux en faisant les manipulations suivantes lorsque l'un des deux joueurs meurt :
— en utilisant le clavier : appuyez en même temps sur les touches shift, CTRL, le "2" du pavé numérique et la barre d'espacement ;
— en utilisant le joystick : appuyez en même temps sur les touches shift, CTRL, le "2" du pavé numérique et le bouton de tir du joystick.
Il vous faudra renouveler l'opération jusqu'à ce que le personnage réapparaisse...

MEURTRE A GRANDE VITESSE
(Stéphane BORDE)

- Si vous êtes bloqué devant le téléphone, voici quelques numéros qui pourraient se révéler très utiles ; le 12, le 16/36/339155 (code phoma ou interpol), le 16/85934075.
- Lorsque vous êtes dans la 1ere voiture, le code du coffre se trouvant dans celle-ci est : 6275.
- Enfin, il faut noter que les instructions admissibles par l'ordinateur qui se trouvent dans le sac vert sont : CLS, RUN, FIN et CAT.

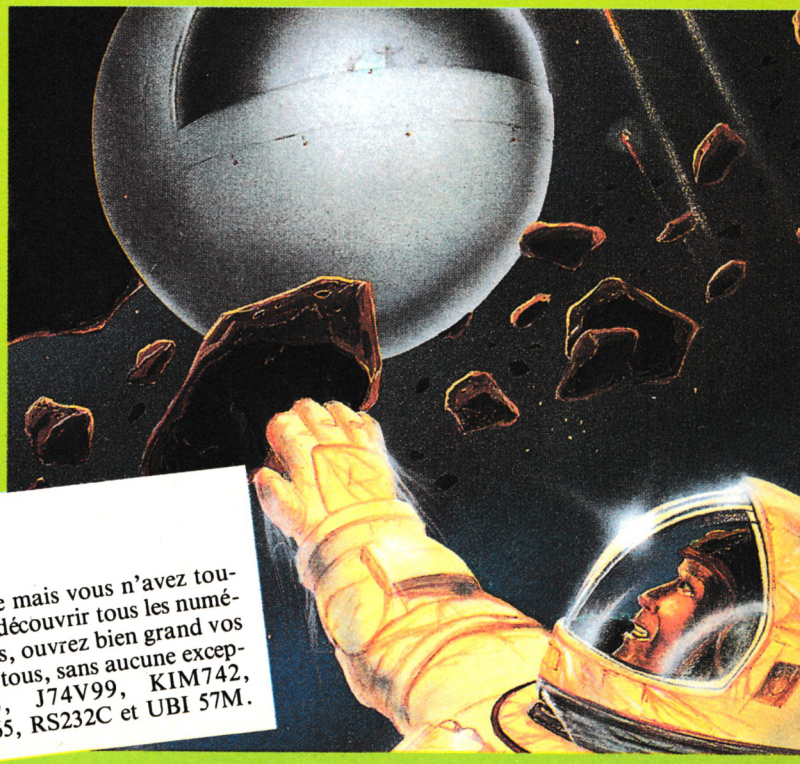
SABOTEUR 2
(Laurent MOREL)

Voici livrés poings et pieds liés les différents codes correspondant respectivement aux missions 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 : JONIN, KIME, KUJI KIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MI LU KATA, DIM MARK et SATORI.



GHOSTBUSTERS
(Laurent MOREL)

Si vous voulez obtenir 101500$ de crédits, il faut entrer comme "account" : 05333420 ; il est bien entendu que dans ce cas, il ne faut pas entrer de nom au départ, mais simplement appuyer sur la toucher ENTER.



INERTIE

Vos adorez Inertie mais vous n'avez toujours pas réussi à découvrir tous les numéros de code ; alors, ouvrez bien grand vos yeux car les voici tous, sans aucune exception : A35F13, J74V99, KIM742, SUNC79, G8I365, RS232C et UBI 57M.

CONTACT'EURE

JEUX

TITRES	K7	D7
20 milles avt J.C.	—	/145 F
3D Boxing	39	— F
3D Grand prix	91	/120 F
3D Stunt Rider	—	/ 73 F
500 CC	99	/142 F
720 o	90	/135 F
Aliens US	—	/112 F
Andy Capp	102	/147 F
Annals of Rome	121	/168 F
Arkanoid	70	/113 F
Asphalt	126	/163 F
Asterix (Melbourne)	39	— F
Astérix (Nathan)	—	/166 F
Astérix chez Rahazade	—	/195 F
Athawalpa	133	— F
Bacterik Dream	39	/ 69 F
Barbarian	78	/102 F
Basil Detective	95	/138 F
Baskett Master	89	/145 F
Battle for Britain	96	— F
Big Band	—	/214 F
Biorythme	—	/139 F
Birdie	115	/168 F
Bivouac	109	/169 F
Blue Berry	—	/195 F
Blue War	—	/ 69 F
BMX simulator	39	— F
Bob Morane (Chevalerie)	234	/234 F
Bob Morane (S.F.)	—	/234 F
Bobsleigh	95	/145 F
Bomb Jack II	73	/111 F
Boulderdash construction	102	/147 F
Bravestar	82	/121 F
Buggy Boy	91	/142 F
California Games	82	/120 F
Capitain America	82	/121 F
Catch 23	89	/139 F
Chain reaction	90	/138 F
Cholo	—	/168 F
Clash	—	/171 F
Clever & Smart	—	/147 F
Coloric	79	— F
Colossus Bridge 4	117	/117 F
Colossus Chess 4	78	/111 F
Combat School	69	/132 F
Comète de Halley	—	/156 F
Compendium	—	/147 F
Crafton II	—	/195 F
Crazy cars	123	/159 F
Cyrus Chess	97	/136 F
Dakar 4 X 4	—	/177 F
Dakar moto	—	/181 F
Dame scanner	126	/157 F
Dames 3D champion	112	/165 F
Dan Dare	39	— F
Danger street	—	/ 69 F
Death or Glory	—	/145 F
Death wish 3	73	/111 F
Dedalos	57	— F
Deflektor	96	/138 F
Desert fox	—	/117 F
Dieux de la mer	117	/169 F
Donkey kong	39	/ 93 F
Doors of doom	—	/ 73 F
Dragon's lair II	—	/111 F
Dragon's lair I	39	/144 F
Driller	156	/175 F
Dwarf	103	/150 F
E.X.I.T.	—	/175 F
Eidolon	—	/ 60 F
Electraglide	35	/ 69 F
Elite	145	/192 F
Enduro racer	73	/ 109 F
Erebus	—	/139 F
F-15 Strike Eagle	82	/136 F
Faial	—	/180 F
Fairlight	—	/145 F
Fer et flamme	—	/267 F
Fire trap	95	/145 F
Firescape	99	/147 F
Floopy N° 7	—	/ 68 F
Fortunes du football	162	/180 F
Frankenstein	168	— F
Freddy hardest	66	/111 F
Galvan	35	— F
Game over	66	/111 F
Gauntlet II	95	/114 F
Gauntlet I	81	/127 F
Ghost'n'Goblins	72	— F
Glider Rider	—	/ 69 F
Globe Trotter	—	/226 F
Golf trophée	111	/177 F
Grand prix simulator	39	— F
Gryzor	66	/111 F
Guadalkanal	—	/141 F
Guild of thieves 6128	—	/186 F
H.M.S. Cobra	196	/265 F
Harry & Harry	—	/169 F
Hawai I	—	/180 F
Heartlands	35	/ 69 F
Hive	96	— F
Ikari Warriors	66	— F
Incantation	—	/187 F
Indiana Jones	82	/121 F
Inertie	125	/159 F
Inquisitor	39	/ 69 F
International karaté +	95	/145 F
International karaté	—	/102 F
Iznogoud	178	/234 F
Jack the Nipper II	73	/111 F
Jack the Nipper I	39	— F
Jackal	93	/144 F
Jail break	63	/ 87 F
Jeu de marelle	118	— F
Kids play	105	— F
Kung fu master	—	/ 69 F
L'affaire Vera Cruz	—	/177 F
L'anneau de Zengara	—	/175 F
L'antre de Gork	—	/180 F
L'œil de Set	139	/177 F
La chose de Grotemburg	—	/162 F
La cité perdue	—	/195 F
La formule	39	/177 F
La guerre des étoiles	95	/142 F
Le crépuscule du Naja	—	/139 F
Le Financier	72	— F
Le maitre des âmes	—	/175 F
Le maléfice des Atlantes	39	/ 69 F
Le Nécromancien	89	/134 F
Le passager du temps	—	/189 F
Le syndrome	—	/177 F
Le talisement d'Osiris	39	/ 69 F
Légende	—	/ 69 F
Les Ripoux	109	/169 F
Les maîtres de l'univers	95	/138 F
Little computer people	—	/112 F
Livingstone	93	/142 F
Loto sportif	—	/185 F
Lucky Luck	—	/165 F
M'Enfin	135	/177 F
Macadam Bumper	115	— F
Mad Balls	89	/138 F
Mad Dog	136	/148 F
Magnificient 7	102	/175 F
Mandragore	—	/ 60 F
Manhattan 95	126	/163 F
Manhattan light	126	/163 F
Marble Madness	103	— F
Marche à l'ombre	130	/145 F
Mask II	95	/145 F
Mask I	73	/118 F
Masque +	—	/175 F
Masque	—	/177 F
Massacre à la tomate	—	/177 F
Match day 2	89	/111 F
Meltdown	79	— F
Mercenary	99	/235 F
Meurtre sur l'Atlantique	174	— F
Meurtres en série	195	/ 238 F
Mewilow	—	/195 F
Micro scrabble	—	/187 F
Mirroir Astral	—	/229 F
Mission élevator	—	/124 F
Mission Omega	—	/ 69 F
Momy	142	/190 F
Monopoly	133	/193 F
Monty on the run	—	/106 F
Mystique	—	/207 F
Nemesis	78	/126 F
Nether earth	—	— F
Nexor	91	/147 F
Numérologie	111	— F
Olympe	100	/ 177 F
Omega planète invisible	—	/187 F
Out Run	95	/ 120 F
Oxphar	—	/205 F
Pacific	—	/135 F
Pacman super pac	91	/ 121 F
Paper Boy	73	/ 124 F
Passagers du vent II 464	259	— F
Passagers du vent II 664	—	/259 F
Passagers du vent II 6128	—	/259 F
Passagers du vent I 464	259	— F
Passagers du vent I 664	—	/259 F
Passagers du vent I 6128	—	/259 F
Pawn 6128	—	/139 F
Pegasus bridge	129	/162 F



JOYSTICK CONTROLLER 49 F

UTILITAIRES

TITRES	K7	D7
Advanced Art Studio	—	/ 208 F
Advanced Music système	—	/ 41 F
Aide comptabilité	—	/ 376 F
Alienor 6128	—	/1242 F
Amcalc	180	— F
Analyse d'un bilan	126	— F
Art Studio	—	/ 169 F
Autoformation assembleur	154	/ 258 F
Bancamstrad	—	/ 234 F
Calcumat	—	/ 309 F
Communiquer avec Amstrad	139	— F
Comptabilité PME	—	/1347 F
Courrier	103	— F
D Base 2	—	/750 F
Dams	232	/312 F
Datamat	—	/309 F
Dessin technique	—	/337 F
DR Draw	—	/468 F
Easyart	82	— F
Electro kit Amdrum	64	— F
Fac. devis CPC 6128	—	/289 F
Fact/standard CPC	—	/1062 F
Fourth protocol	133	— F
Gest. fich + bud. familial	—	/244 F
Graph-X	—	/153 F
Graphic City	124	/ 150 F
Graphique studio	—	/168 F
Graphix	—	/481 F
Grapho	—	/289 F
Intégré fact-stock	—	/393 F
Intermusique	—	/225 F
Laser compiler	166	— F
Laser Genius	103	/ 115 F
Ludessin	132	/ 123 F
Mastercalc III	—	/406 F
Masterfile III	—	/406 F
Masterfile I	—	/306 F
Micro Pen	—	/513 F
Mini office 2	103	/ 118 F
Multiplan	—	/478 F
Music système	112	/ 168 F
Polyfichier	195	— F
Programmeur	—	/123 F
Project planner	—	/244 F
Ramdisk	—	/154 F
Richelieu	142	/ 153 F
Screen Designers	—	/154 F
Solution CPC	—	/624 F
Space moving	312	— F
Stock	—	/205 F
Studio 3D	—	/168 F
Speech	102	— F
Super paint	—	/198 F
Tascopy	162	/ 217 F
Tasprint	—	/217 F
Tasword	240	— F
Tasword Mailmerge	—	/380 F
Teach yourself basic	216	— F
Textomat	—	/380 F
Tool box	598	— F
Traceur surface	72	— F
Turbo expert	—	/184 F
Turbo Pascal	—	/894 F
Turbo Tutor	—	/238 F
Turtle graphic vision	85	/ 238 F
Ut Image système	103	— F
Valeurs plus 1.2	—	/288 F
Wordstar 664-6128	—	/621 F

SEGA®

Action fighter	195 F
Astro warrior	195 F
Alex Kid	195 F
Bank Panic	149 F
Black Belt	195 F
Choplifter	195 F
Enduro racer	195 F
F-16 fighter	149 F
Fantasie Zone I	195 F
Gangster town	195 F
Ghost House	149 F
Great golf	195 F
Missile defense 3D	249 F
My Hero	149 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
Spy VS spy	149 F
Super tennis	149 F
Teddy boy	149 F
The Ninja	195 F
Transboot	149 F
Wonder boy	195 F
World grand prix	195 F
World soccer	195 F
Zillion	195 F
Manettes sega	
Control stick	163 F

MOONRAKER 1 49 F



EDUCATIFS

TITRES	K7	D7
7 logiciels vocaux	168	/ 168 F
Algèbre 6e-5e	154	— F
Amstrad à la maternelle	265	/ 232 F
Amstradeus	252	— F
Amstradivarius	135	— F
Apprends-moi à écrire	—	/183 F
Apprends-moi à lire	—	/231 F
Au nom de l'hermine 5e	—	/195 F
Balade au pays écriture	145	— F
Balade outre-Rhin	153	/ 198 F
Bataille des brevets	133	— F
Bébé complète/colorie	180	/ 180 F
Bébé compte additionne	180	/ 180 F
Big Ben	141	/ 196 F
Calcul	193	/ 193 F
Calculateur graphique	466	/ 466 F
Carte d'Europe	—	/195 F
Cours de basic	91	/ 195 F
Créer jouer av les maths	—	/187 F
Découverte de la vie 6-5	—	/179 F
Découvertes algorithmes	—	/253 F
Des chiffres & des lettres	—	/275 F
Dessin 3 D	—	/216 F
Dr Logo	—	/825 F
Ecrire sans fautes vol 2	—	/189 F
Ecrire sans fautes vol. 1	—	/189 F
Enigme à Madrid	—	/223 F
Enigme à Munich	—	/223 F
Enigme à Oxford	159	/ 219 F
Equations	142	/ 166 F
Espace et solide	—	/165 F
Exams	—	/180 F
Fonction numérique	—	/187 F
Français CM	148	/ 193 F
Français SON CP CM	148	/ 180 F
France Géo	99	/ 144 F
Géométrie	—	/165 F
Grammaire langue Fran II	—	/208 F
Grammaire langue Fran I	—	/208 F
Kit CM2-6e	—	/499 F
L'Ecrivain	—	/466 F
Langue Française II 6e-5e	—	/232 F
Langue Française I 6e-5e	—	/232 F
Le Monde	148	/ 177 F
Les 4 saisons	—	/157 F
Magicsound	316	/ 357 F
Math 2e cycle II	148	/ 180 F
Math 2e cycle I	155	/ 205 F
Math 3e	148	/ 180 F
Math 4e	148	— F
Math 5e-4e	—	/175 F
Math 5e	148	— F
Math 6e	148	/ 175 F
Math CM	180	/ 193 F
Matrices	—	/180 F
Micro Géo	87	/ 136 F
Objectif calcul CP	193	/ 193 F
Objectif Europe 4e-3e	—	/179 F
Objectif France 4e-3e	—	/179 F
Objectif Monde 5e	—	/179 F
Objectif Monde 6e	—	/179 F
Opération de base CM1-CM2	193	/ 217 F
Orthocrack	193	/ 193 F
Orthographe CM	193	/ 193 F
Orthographe CE2	193	/ 193 F
Orthogus vol. 1	94	/ 174 F
Orthogus vol. 2	94	/ 174 F
Orthogus vol. 3	94	— F
Orthogus vol. 4	94	— F
Orthogus vol. 5	94	— F
Orthogus vol. 6	94	— F
Orthogus vol. 7	82	— F
Pique fiche	288	/ 288 F
Polynomes	—	/187 F
Super Prof. Anglais 5e	252	/ 252 F
Super Prof. Anglais 6e	252	/ 252 F
Vectoria 3 D	—	/370 F
Visa pour Hyde Park 6e	—	/195 F

Pépé béquille	141	/ 190 F
Peur sur Amityville	—	/162 F
Phantom-club	89	/ 145 F
Phénix noir	39	/ 69 F
Power play	99	/ 142 F
Prodigy	30	— F
Profession détective	—	/224 F

ACCESSOIRES

Boitiers de rangements D7	
Data case serrure 40	94 F
Data case serrure 80	142 F
Cartouche stéréo music tutor	
Polyphonique 12 voies	805 F
Option clavier 4 octaves	1110 F
Cassettes vierges	
Cassettes C-15	6 F
Cordons	
Adaptateurs bus CPC	109 F
Câble magnétoscope 664/6128	42 F
Doubleur Joystick	67 F
Rallonge alim. + vidéo 464	93 F
Rallonge alim. + vidéo 664/6128	120 F
Rallonge bus 6128	148 F
Rallonge Joystick	67 F
Digitaliseurs	
AMX Digitizer	973 F
Dart Graphic Disquette	705 F
Vidéo Digitiser	805 F
Disquettes vierges 3 pouces	
Disqquettes Amsoft CF-2	24 F
Disquettes Maxell CF-2	20 F
Housses (moniteur + clavier)	
Housse 464 couleur (luxe)	157 F
Housse 464 couleur	99 F
Housse 464 vert (luxe)	157 F
Housse 464 vert	99 F
Housse 6128 couleur (luxe)	157 F
Housse 6128 couleur	99 F
Housse 6128 vert (luxe)	157 F
Housse 6128 vert	99 F
Imprimante	
Housse DMP 2000 (luxe)	157 F
Housse DMP 2000	99 F
Ruban pour DMP 2000	60 F
Kit net	
Kit de nettoyage 3 pouces	80 F
Lunettes filtrantes	
Lunettes modèle Horus	240 F
Lunettes modèle Pluton	208 F
Lunettes modèles Saturne	208 F
Manettes de jeux	
Amstrad	73 F
Compétition Pro	116 F
Compétition Pro Transparent	155 F
Elite Autofire	164 F
Elite Standard	136 F
Joystick Controller	49 F
Konix Speed King	115 F
Manette Mastertronic	142 F
Micro Ace	132 F
Moonraker II	66 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	108 F
Professional Autofire	172 F
Professional Standard	136 F
Quick Shot II	56 F
Quick Shot II +	100 F
Quick Shot II Turbo	107 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Slik Stik	65 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	131 F
Tac 1 +	268 F
Tac 3	115 F
Tac 5	124 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Revues Anglaises	
Amstrad Action	19 F
AMTIX	19 F
Computing Amstrad	19 F
Serveur Télématique	
Kentel K7	309 F
Kentel D7	469 F
Mentel D7	373 F
Pentel D7	680 F
Souris	
AMX Mouse	690 F
Tapis souris Land Cover	60 F
Tapis souris bleu	80 F
Tapis souris gris	80 F
Tapis souris marron	80 F
Tapiss souris noir	80 F
Tapis souris prune	80 F
Tapis souris rouge	80 F
Tapis souris vert	80 F
Synthétiseur parlant français	
Synthé vocal TM disquette	457 F
Synthé vocal TM cassette	420 F
Vidéo-cassettes	
Bulletin 1000 VHS 30 MN N° 1	50 F
Bulletin 1000 VHS 30 MN N° 2	108 F
Bulletin 1000 VHS 30 MN N° 7	108 F
Bulletin 1000 VHS 30 MN N° 9	75 F
Vidéo câble N° 2 VHS 30 MN	100 F

AMSTRAD

52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex
Tél. 32.31.38.66



DISQUETTE 3" VIERGE
AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F

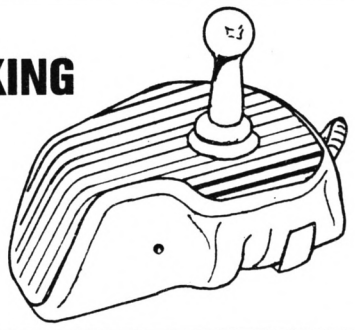
COMPILATION

TITRES	K7	D7
4 AS	109	127 F
Fighter Pilot		
Night Gunner		
Tomahawk		
TT Racer		
4 Smash hits hewson	95	138 F
Exolon		
Ranarama		
Uridium plus		
Zynaps		
10 Jeux Fantastiques	123	— F
Au revoir Monty		
Avenger		
Convoy raider		
Final matrix		
Future knight		
Jack the nipper I		
Krack out		
Samurai trilogy		
Thing bounces back		
West bank		
Album Epix	85	144 F
Impossible mission		
Super cycle		
Winter games		
World games		
Album UBI	165	195 F
Asphalt		
Inertie		
Mange caillou		
Manhattan light		
Zombi		
Aligata I	—	72 F
Bigtop		
Killapede		
Aligata II	—	72 F
Cerberus		
Guzzler		
Aligata III	—	72 F
Nuclear		
Riding		
Aligata IV	—	72 F
Space		
Trollie		
Amstrad gold hits II	92	135 F
Avenger		
Breakthru		
Desert fox		
Goonies		
Konami's golf		
Amstrad gold hits I	91	133 F
Alien 8		
Beach head II		
Raid		
Super test decathlon		
Big 4 II	99	139 F
Deep strike		
Saboteur II		
Sigma 7		
Thanatos		
Big 4 I	—	144 F
Combat Lynx		
Critical mass		
Saboteur		
Turbo esprit		
Bomb Jack II	73	111 F
Bomb Jack II		
Bomb Jack I		
Carré d'As	—	193 F
Dakar 4 X 4		
Gorbaf		
James Debug III		
Starting block		
Chip I	96	144 F
3D MLM		
Buggy II		
Devil's castle		
Zaxx		
Compil'action	—	171 F
Duel 2000		
James Debug		
Opération Nemo		
Computer hits vol. 4	99	142 F
Antiriad		
Bride of Frankenstein		
City Slicker		
Dandy		
Deactivator		
Electraglide		
Pulsator		
Révolution		
Spindizzy		
Starquake		
Trixaos		
Uchi Mata		
Conflits	89	139 F
Battle for Britain		
Battle for Midway		
Elite collection	141	162 F
Airwolf I		
Bomb Jack II		
Bomb Jack I		
Commando		
Franck Bruno's Boxing		
Ghosts'n Goblins		
Paper boy		
Space harrier		
Ere hits vol. II	139	213 F
Crafton & Xunx		
Eden blues		
Robbot		
Sai combat		
Ere hits vol. I	139	213 F
Macadam bumper		
Mission II		
Pacific		
Five star games III	99	142 F
Aliens		
Exploding fist		
Firelord		
Strike force harrier		
Tau ceti		
Tempest		
Trap door		
Five star games II	87	132 F
Alien highway		
Cauldron II		
Dandy		
Doomsday blues		
Frostbyte		
Five star games I	82	— F
Equinox		
Spinddizzy		
Three weeks in paradise		
Who dares wins II		
Zoids		
Game set and match	114	160 F
Aviron		
Baseball		
Basket		
Billard		
Boxe		
Cheval d'Arçon		
Cyclisme		
Football		
Haltères		
Natation		
Ping-pong		
Plongeon		
Saut à ski		
Slalom géant		
Squach		
Tennis		
Tir		
Tir à l'arc		
Tir à la corde		
Tir au pistolet		
Tir de pénalty		
Triple saut		
Hit pak III	99	132 F
Ace		
Batty		
International karaté		
Into the eagle's nest		
Light force		
Shockway rider		
Hit pak trio	93	118 F
3DC		
Airwolf II		
Great Gurianos		
Hit pak II	82	118 F
1942		
Antiriad		
Commando 86		
Fighting warrior		
Jet set willy II		
Scooby doo		
Split personalities		
Hit pak I	73	106 F
Airwolf I		
Bomb Jack I		
Commando		
Franck Bruno's Boxing		
Imagine Arcade hits	109	127 F
Arkanoid		
Game over		
Légende of Kage		
Mag Max		
Slap fight		
Yie ar kung fu II		
Konami's coin op hits	69	120 F
Green beret		
Hyper sport		
Mikie		
Ping-pong		
Yie ar kung fu		
Les classiques II	139	172 F
Arnold		
Grand Prix		
Pengo		
Les classiques I	135	185 F
Casse brique		
Pac man		
Space invaders		
Les trésors d'US Gold	85	144 F
Ace of Aces		
Gauntlet		
Infiltrator		
Leaderboard		
Metrocross		
Live Ammo	90	142 F
Army Moves		
Great Escape		
Green Beret		
Rambo		
Top gun		
Lucasfilm	99	147 F
Ballblazer		
Eidolon		
Koronis rift		
Rescue on Fracalus		
Mallette fil II	142	187 F
Canadair		
Dwarf		
Starglider		
Star Raider II		
Mallette fil I	159	195 F
Express raider		
Super soccer		
Tai-pan		
Xevious		
Mastertronic I	—	77 F
Formula I simulator		
Conquest		
Storm		
Mastertronic II	—	77 F
Last V8		
Molecule man		
Pipeline		
Mastertronic III	—	77 F
Apprentice		
Golden talisman		
Speed king		
Now game 4	88	— F
Back to the future		
Dan dare		
Hacker I		
Mission Omega		
Squach		
Now game 3	87	— F
Codename mat II		
Everyone's a Wally		
Nick Faldo plays the open		
Sorcery		
Viem to a kill		
Ocean's all star hits II	109	148 F
Army moves		
Cobra		
Head over heels		
Mutants		
Tank		
Wizball		
Ocean's all star hits I	89	139 F
Galvan		
Knight rider		
Miami vice		
Short circuit		
Street hawk		
Top gun		
Pack fil II	—	185 F
Cauldron II		
Great escape		
Révolution		
Sorcery		
Sports compilation	139	195 F
Base-ball		
Basket-ball		
Football U.S.		
Star games II	73	— F
Avenger		
Eidolon		
Highway encounter		
Knight games		
Trailblazer		
Star games I	69	— F
Barry McGuigan		
Beach head II		
Rescue on fractalus		
The way of the tiger		
They sold a million III	76	109 F
Kung-fu master		
Fighter pilot		
Ghostbuster		
Rambo		
They sold a million II	88	120 F
Bruce Lee		
Knight Lore		
Match Day		
Match Point		
They sold a million I	81	130 F
Beach head		
Décathlon		
Jet set Willy		
Sabre wulf		
Prohibition	111	178 F
Punchy	—	96 F
Quin	—	245 F
Rampage	102	145 F
Rampart	95	145 F
Red L.E.D.	99	142 F
Red Scorpion	93	— F
Renegade (imagine)	70	118 F
Révolution	35	— F
Road Runner	88	129 F
Robinson Crusoé	—	152 F
Roland Ahoy	—	96 F
Roland Goes Digging	—	106 F
Roland on the Ropes	—	106 F
Roland on the run	—	106 F
Rygar	82	121 F
Sailing	85	— F
Sarecen	66	— F
Sentinel	96	135 F
Shogun	82	— F
Silent service	85	120 F
Skaal	135	177 F
Sorcery plus	—	117 F
Spitfire 40	108	117 F
Spy VS Spy III	99	142 F
Spy VS Spy I	—	60 F
SRAM II	—	169 F
SRAM I	—	133 F
Stress	102	— F
Strike force Harrier	108	153 F
Stryfe	130	— F
Subterranean Stryker	—	60 F
Sunstar	96	117 F
Super cycle	78	— F
Super Hang on	—	145 F
Super Sprint	78	117 F
Superstar Soccer	96	138 F
Survivor	—	103 F
Tempest	39	69 F
Tetris	96	133 F
Thai boxing	39	— F
The Fifth Quadrant	—	129 F
Thundercats	89	139 F
Tobrouk	—	133 F
Tomahawks	—	117 F
Trailblazer	—	69 F
Traitement Bzzz	39	69 F
Tranter	82	121 F
Trivial Purs. Genius 6000	225	270 F
Trivial Purs. Genius 3000	180	234 F
Trivial Pursuit Junior	170	232 F
Tuer n'est pas jouer	95	144 F
Ultron I	—	144 F
Western games	102	147 F
Winchester	—	69 F
Winter Games	—	108 F
Wonder boy	81	112 F
World class learderboard	88	130 F
World games	—	121 F
Xeno	—	69 F
Z comme Zark Davor	—	130 F
Zoids	30	124 F
Zombi	126	162 F

GRANDS TITRES A PETITS PRIX

180	25 F
Amaurate	28 F
Angle ball	25 F
Apprentice	20 F
Back to reality	20 F
Big top barney	25 F
Boy races	25 F
Caves of doom	20 F
Cerberus	25 F
Chiller	20 F
Chronos	22 F
Colony	22 F
Conquest	25 F
Feud	22 F
Finders keepers	20 F
Five a side soccer	25 F
Flyspy	22 F
Football	20 F
Formula i simulator	20 F
Guzzler	25 F
Harvey heap bangen	22 F
Into oblivion	20 F
Jackie & Wide	22 F
Joe Bade	25 F
Kane	20 F
Kentilla	20 F
Killapede	25 F
Knight tympe	26 F
Lastv 8	25 F
Master chess	22 F
Milk race	22 F
Molecule man	21 F
Monterraqueous	20 F
Nuclear Heist	25 F
Parabola	22 F
Pipeline	20 F
Radzone	20 F
Realm	22 F
Riding the rapids	25 F
Short's fuse	22 F
Soul of a robbot	20 F
Space ace	25 F
Speed king	21 F
Spook school	22 F
Star firebirds	22 F
Storm	21 F
Strike	28 F
The fear storm II	28 F
Thrust	19 F
Thunderzone	22 F
Trollie wallie	25 F
Ultima	22 F
Vidéo poker	20 F
Wild bunch	22 F
Zarkon	22 F

KONIX SPEEDKING 115 F



BON DE COMMANDE

à renvoyer à CONTACT'EURE, 52, rue d'Harrouard - B.P. 937 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
Dans tous les cas participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F

☐ Contre-remboursement + 20 F

☐ Chèque

☐ Carte Bleue

TOTAL :

VALIDITE ___ / ___ Signature :

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

NOM, prénom : _____

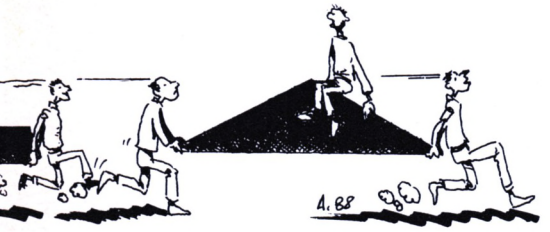
ADRESSE : _____

Téléphone : _____

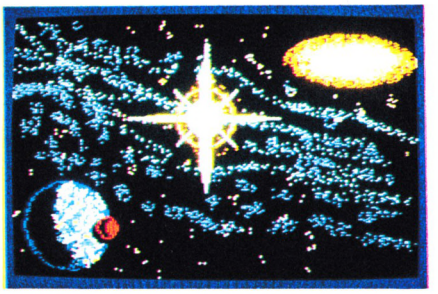
Code Postal : _____ Ville : _____

LECTEURS VOTRE :

HIT



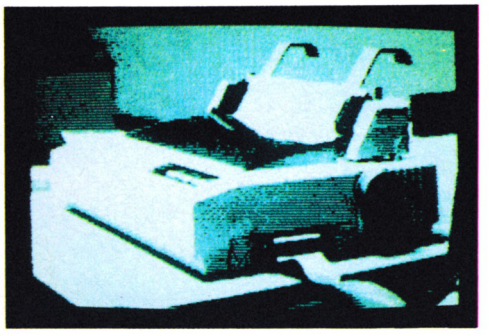
Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



PLACE UTILITAIRES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	▬
2	Tas-sign	Utilitaire imprimante	▲
3	Magic Sound	Utilitaire musique	▲
4	Silipack	Utilitaire musique	▼
5	The Advanced Music System	Utilitaire musique	▼



PLACE JEUX	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Oxphar	Aventure	▲
2	Trantor	Arcade	▼
3	Super Ski	Simulation sportive	▲
4	Gryzor	Arcade	▲
5	Rolling Thunder	Arcade	▲



PLACE INTERFACES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Digitaliseur d'images	Rombo	▲
2	Mirage Imager Turbo	Duchet	▼
3	Multiface 2	Romantic Robot	▬
4	Synthétiseur	TMPI	▲
5	Scanner	Dart	▼

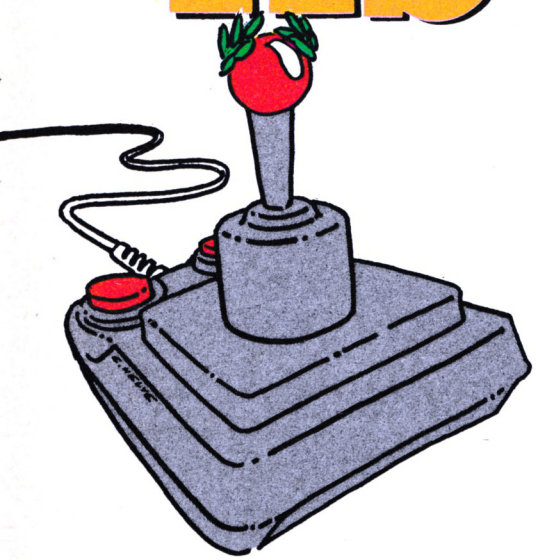
CONSEILS

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

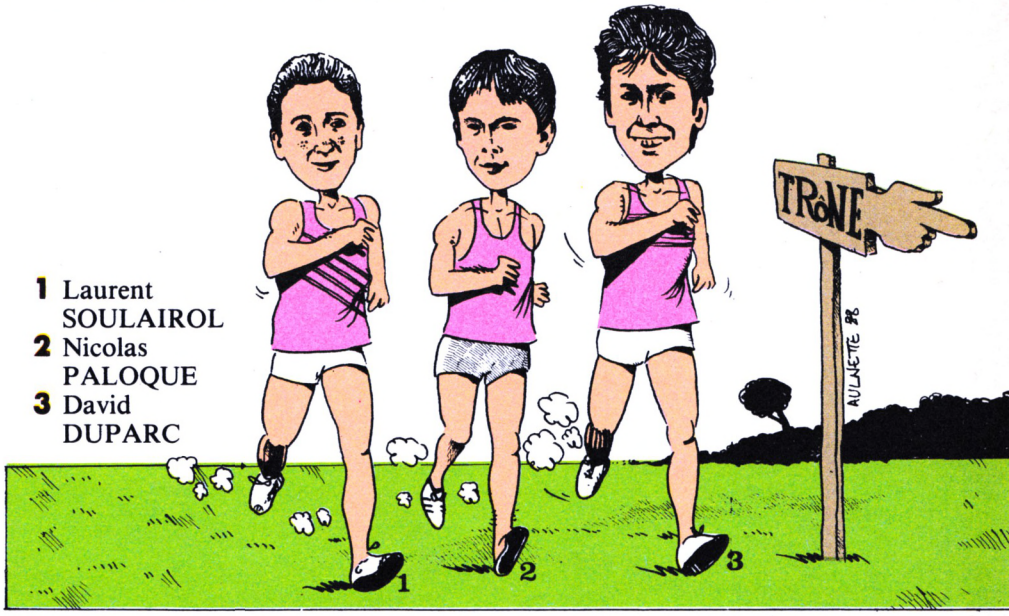
NOM DU LOGICIEL	EDITEUR
Bubble Ghost	*Ere Informatique*
Driller	*Incentive Software*
E.X.I.T.	*Ubi Soft*
Han d'Islande	*Loriciels*
Impossible Mission II	*Epyx US Gold*
L'Affaire Santa Fe	*Infogrames*
Northstar	*Gremlin Graphics*
Tetris	*Mirrorsoft*

LE COIN DES

AS



LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE



1 Laurent SOULAIROL
2 Nicolas PALOQUE
3 David DUPARC

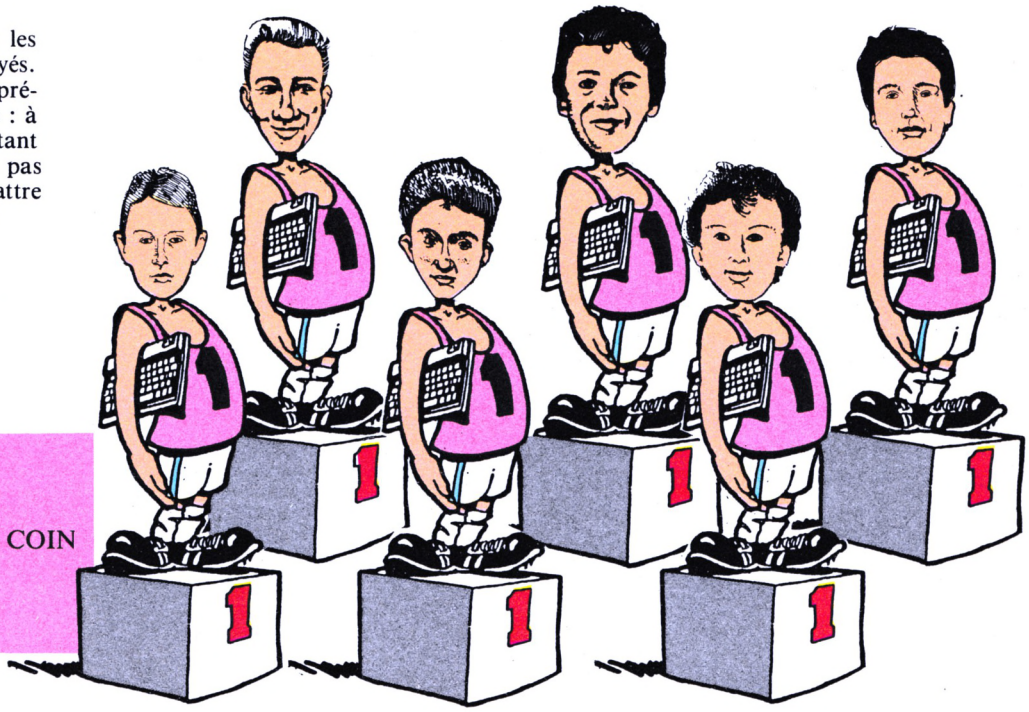
CRAZY CARS	8 420 530	David GASSER
LES DIEUX DE LA MER	2 300	Gilles PIERRE et Jean-F. COIN
LIGHT FORCE	4 182 600	Anthony MOLLIER
MAG MAX	789 900	Thierry GONDOUIN
RENEGADE	464 850	Nicolas PALOQUE
SOLOMON'S KEY	3 155 090	Cédric LASSEGUES
SPINDIZZY	100 % of screens 100 % of jewels 100 % of game	Stéphane COTE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,46	David DUPARC
– Bobsled	14,44	Laurent SOULAIROL
– Speed Skating	0 : 26,0	David EHRET
– Sky jump	236	Yannick SCHLICHT
WIZBALL	639 540 (3 niveaux colorlés)	Valéry LETOUZEY
XEVIOUS	53 100	Sébastien MANGEMATIN

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

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

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

Alors, tous à vos joysticks...



2 MOIS

De gauche à droite.

David EHRET
Gilles PIERRE et Jean-François COIN
Sébastien MANGEMATIN
Stéphane COTE
Cédric LASSEGUES

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 philantropes 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.

Cherche disquettes maths et échange nbx jeux. Tél.60.77.11.23. ou écrire à Filip GEORGESCU 4 bis Allée J. Rostand - appt. 11 - 91000 Evry.

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + 18 disquettes + environ 60 jeux + revues : 3 500 F. Benoît. Tél.46.55.57.84. 94110

Vends disq. originales 6128 TBE : Acrojet, (Qwerty), They Sold 1 Million 3-Hit Pack 1 : 80 F pièce. Sébastien. Tél.75.31.52.56. après 18h.

Fou ! Vends 464 mono + lecteur disks + 150 jeux + 3 joysticks + 1 rangeur D + K7 + 22 revues + écran protecteur + garantie. Excellent état. Prix : 3 000 F à débattre. Tél.61.70.05.92.

Vends ou échange pour CPC 6128 nouveautés (Prohibition, Barbarian, Paperboy, Nitroglicérine, etc). Prix intéressant. Tél.47.60.23.59.

Cherche contacts sur 6128/664 pour échange de trucs, etc. S'adresser à Reynald HIROZ - 1871 Choex Suisse. Tél.(0041).25.71.59.36.

Echange nouveautés sur disc. Jérôme Fraudet, rue des Artisans, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. 65.45.08.13, après 19 h.

Urgent, vends Commodore + lecteur de K7 + manette + K7 cours. BASIC + doc. + raccord-TV. 700 F. Tél.21.59.71.84, après 19 h s.v.p., demander Olivier. Merci.

Vends CPC 6128 coul. + 50 disks, le tout garanti jusqu'en juillet, 3 700 F sur Paris et région uniquement. David au 42.00.98.28.

Cherche contacts pour échanges de jeux pour CPC 464. Daniel Adam, Larribeyronne, 84600 Valreas.

Vends 6128 mono + adapt. péritel + cables + 53 discs + 50 revues, prix 3 000 F. Tél. 35.50.02.83 (dépt 76-80-62) après 18 h.

Vends CPC 464 mono + DD1 + 50 logiciels K7 + 150 log. disc + DMP 2000 + joystick + livres, revues + housses. Valeur du tout : 8 500 F, vendu 4 500 F. Tél.69.28.30.94.

Urgent ! Achète n° 1, 2, 3 et 4 d'Amstar. LAMY Jean-Denis - Rue Garnier - 72250 Challes. Tél.43.75.97.86. Merci.

Echange nombreux jeux sur disk 3" contre Out Run ou Crazy Cars. Tél.98.47.05.04. Demander Eric.

Vends jeux CPC K7 originaux à bas prix : 15 à 90 F. (Marche à l'Ombre, Hit Pack 2, Fil, Sold a Million 3...). Tél.97.31.51.95. Demander Henry.

Vends logiciels (disc) originaux (Army Moves, Passager du Temps,). BONDU Stéphane - 30 avenue de l'Amitié - 44700 Orvault. Tél.40.76.29.56.

Vends ZX 81 + prise pour manette + 2 livres : 300 F. Ecrire à : DONOLATO Philippe - 6 rue du Tren - 47700 Casteljaloux.

Vends CPC n° 7 à 29 + 2 hors-série : 200 F + Amstar n° 2-4 à 16 : 100 F + Amstrad Magazines n° 2 à 5 - 7 à 29 - 7 hors-série : 300 F ou le tout 500 F. Tél.20.84.63.57. (Nord).

Vends jeux vidéo Atari : 2 600 + 3 jeux (Ghostbusters...). Prix sacrifié : 500 F. Tél.62.96.40.48. Heures repas.

Vends CPC 664 + extension 256K + doubleur + joystick + fil pour appareil K7 + boîte rangement + housse + 100 disks environ (300 logiciels, news). Tél.48.38.45.22. Eric

Vends prix très bas jeux ou possibilité d'échange. Tél.64.41.89.05. week-end et demander Rudy.

Vends originaux D7 CPC ; Raid Over Moscou : 90 F, Orphée : 150 F, Hits n° 1 : 120 F. Le tout 320 F. Tél.30.50.59.08.

Urgent à saisir CPC 464 mono + joystick et 2 log., sous garantie, pour 1 800 F. Tél.80.51.03.02. de 12h30 à 16h45.

Echange news sur Amstrad disk. Benoît VANDANGEON - Fosse Bellay - 49700 Doue la Fontaine. Tél.41.67.00.74. Soyez rapide et sérieux.

Urgent ! Possesseur CPC + modem, gagnez 1 jeu original ou remu en transférant quelques fichiers pour ma thèse. Tél.(1).48.25.03.97. Eric.

Achète sur disk 6128, Supercycle. Tél.47.34.85.33. Demander Charles.

Vends 464 mono, très bon état, joystick + 150 jeux + kit de nettoyage + boîtier rangement + livret + programmes de jeux. Le tout 2 500 F. Tél.46.56.61.73. Demander Franck.

Cherche contacts sur CPC 464 pour échanges, ventes de nombreux logiciels : plus de 300. Tél.45.45.47.28. Demander Paul.

Vends jeux pour 6128 (Out Run, Iznogoud, Combat School, Gryzor, Bivouac, Gauntlet 2) : 550 F ou 100 F pièce. Copieur : 200 F. Tél.48.29.28.69.

Spanish contact échange nouveautés sur K7 ou disq. Ecrire à PEREZ Alberto - C/Hispanidad 67 B1 4° B - 50012 Zaragoza. (Spain).

Vends Bob Morane Jungle, Science Fiction, Chevalerie : 130 F pièce. Marche à l'Ombre : 100 F. Tous originaux. Tél.64.28.89.54. après 20h.

Echange logiciels sur K7 CPC 464. Envoyez liste à PASQUALE Franck - 89 rue Claude Michel 69600 Oullins. Réponse assurée.

Vends modem DTL 2000 pour CPC : 1 000 F très bon état. GUILLAUME Pierre - 40 rue Maréchal Leclerc - 60860 St Omer en Chss. Tél.44.84.58.59.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

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

AMSTAR

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



Vends disks 3 pouces d'occase (très bon état) : 20 F pièce. Les 11 : 200 F. Tél.96.35.48.74. après 20h00. Vincent.

Vends CPC 6128 mono + DMP 2000 + scanner + 150 logs + revues : 5600 F. MEQUINION - Chemin de Beaumont - 14950 St-Etienne-Thillaye. Tél.31.65.14.37.

Vends Oric Atmos + moniteur vert + synthé vocal + modem + 30 jeux. Prix : 2100 F ou au détail. Tél.56.86.67.37. - 33100 Bordeaux.

Echange ordinateur VG 5000 avec 5 log. jeux + interf. man. + 1 man et magnéto contre moniteur couleur pour CPC 464. Tél.80.51.03.02. Après-midi.

Recherche poss. multiface 2 pour échange jeux. Achète bon prix dyscology + notice. Marc MANCEAU - 62 Grande Rue - 01290 Ont de Veyle

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 50 jeux + livres + joystick : 2700 F. Tél.95.32.49.39.

Stop ! Vends 464 C + lecteur disc + 2050 FT originaux (Arkanoïd, Indiana Jones...) au prix de 6500 F A débattre. Tél.78.88.28.18. Manu.

Echange ou achète jeux. Liste sur demande. Demander Manuel. Tél.68.52.49.29.

Vends ordinateur CPC 464 monochrome + logiciel. Etat neuf : 1500 F. Cause visuel. Tél.21.40.31.11.

Recherche DBX à prix intéressant. Vends jeux sur Amstrad K7. Tél.39.65.41.99. Demander Cédric

Vends CPC 464 couleur + drive DDI1 + env. 300 jeux et utilitaires. Le tout 3500 F. Tél.45.92.36.02. après 18h00.

Vends CPC 6128 couleur + 5'' 1/4 + nbx jeux + nbx revues + joystick + cadeau. Tél.47.39.12.13. Demander Laurent.

Vends pour Amstrad disc utilitaires (45 programmes) 150 F. Tél.78.46.13.51. CHIRAT Christophe - Chemin du Crêt - 69390 Millery.

Vends crayon optique + synthé techni. : 500 F ou échange contre mirage imager turbo. Tél.60.20.39.82. Demander Christophe.

Club cherche membres (tournoi, concours, nombreux prix). + de 200 logiciels. Club AS-STAR - 22 rue du 8 Mai - 45390 Puiseaux.

Instit CM cherche logiciels éducatifs (CPC 6128). B. SCHACRE - 27 rue Bordin - 78500 Sart-Rouville.

Vends 70 F pièce, jeux originaux sur K7, pour CPC 464. Liste sur demande. Tél.20.56.72.64. Jean-Pierre. Lille.

Vends DD1 : 1200 F. CPC 464 (mono) + 60 jeux : 1550 F. Tél.45.31.46.70. Demander Jean.

Vends MSX 64 + doc + cordon K7 + joystick + MSX Magazines + cordon TV + Moniteur monochrome + 15 jeux : 2000 F à débattre. Tél.37.70.06.45. Dominique. Après 19h00.

Vends logiciels disc-VDS disc 3 pouces. Cause changement format. VERNEREY - 1 rue des Oeillets - 68110 ILlzach-Modenheim.

Vends multiface TWO 300 F et synthétiseur vocal technimusique 300 F ou 500 F les 2. Tél.68.92.19.92. Demander Christophe.

6128 échange nbx jeux : Wonder-Boy, Metrocross, Road Runner etc. Stéphane ROBERT - Le Témerlet - 84260 Sarrians. Tél.90.65.51.41. le week-end.

Echange logiciels K7 pour CPC 464. Réponse assurée. Tél.27.61.50.06. (tous les jours après 18h15 sauf samedi et mercredi : 13h00).

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + 50 jeux + quelques utilitaires. Le tout 2300 F. Tél.48.27.05.58. Joaquim.

Vends CPC 664 couleur + 150 logiciels sur 40 disquettes + nombreuses revues. Valeur 9 500 F, cédé à 6500 F. PEROTIN. Tél.48.66.30.05.

Echange Barbarian, Astérix, Million 3 (Rambo, Kung Fu Mastgr, Ghosburtess fichier Pilot) ; Cyclu, Black to Realy contre Ghost N'Goblin, Mask 1, Jack Tag Nipper 2 (K7) Amstrad CPC 464. RAGON Eric - 20 avenue Cook - 51100 Reims. Tél.26.06.72.93.

Vends 664 mono + adap. péritel + 25 disk pleins + pro. 5000 + synthé voc. + ralonges + livres + DMP 2000 (garantie) : 4600 F. Tél.34.73.25.58.

Cherche notice de : Businessman, Space Shuttle, Dambuster, Fregate Commander, J. Reb, Le Rebelle, les Conquérants, BASIC + 35, Logor. Patrice au 75.01.97.48. Après 22h00 ou BAL ATMOS 26 sur MHz.

Echange logiciels (+ 120) sur K7/disk dans région de Yutz en Moselle. Tél.82.51.94.63. Demander Jean-Paul.

Achète lecteur DD1 + cordon. Etudie toute offre. Tél.48.48.18.57.

Vends ou échange nombreux jeux sur CPC 464 (K7) : Prohibition, Gauntlet... CLARON Pascal - Route d'Yzeron - 69510 Thurins.

Vends jeux de 20 F à 40 F (Arkanoïd, Bomb Jack II, etc). Tél.47.41.64.39. A partir de 20h00. Demander Arnaud.

Echange nombreux logiciels CPC 464. BERAUD Sébastien - 29 rue Emile Jaboulay. Tél.77.95.74.65. (St-Etienne) Après 19h00.

Vends CPC 464 + moniteur monosynthétiseur vocal + souris Amxtrirage Imager + Ampli stéréo + péritel + 40 jeux + revues : 4500 F. Tél.48.27.60.91.

Vends CPC 464 couleur + DDI1 + synthé. vocal technimusique + joystick + 20 logiciels : 4000 F. PHILIBERT Max - 344 avenue Balmont-Est. 69004 LYON.

Vends vies inf. plans. solutions (environ 300), K7/d. (à préciser). Doc contre enveloppe + 2 timbres. P.FABRE - 62 bd Carlvogt - 1205 Genève. Suisse.

Vends Amstar n°1 à 11 (10 F), N°12 à 14 (12 F) ou 120 F l'ensemble + VDS Zombi (140 F) avec 5 jeux en cadeau. Philippe. Tél.60.80.37.68.

Vends ZX Spectrum 48K + joystick + K7 de jeux. Prix à débattre. Tél.46.27.58.21.

PC 1512 cherche contact pour échange logiciels Shareware. Ecrire : E. RENOULT - 48 rue de Neuville - St-Georges - 61100 Flers.

Vends CPC 464 couleur + jeux + revues : en cas de besoin peut expliquer le BASIC : 2000 F. Tél.66.35.17.45. après 20h00.

Vends CPC 464 Amstrad moniteur + housses + nbx jeux + revues. Le tout 1700 F + DD1 : 1300 F avec cadeaux. Sébastien au 43.37.10.31. à Paris.

Vends logiciels à un prix complètement fou, alors dépêchez-vous, appelez au 48.74.24.49. (Cher). PS : Echange de jeux possible.

Echange nbx jeux sur 3'' et 5'' 1/4. Pas sérieux s'abstenir. Franck - BP 12-19 - 250 Meymac. Tél.55.95.26.30. après 19h00.

Cherche correspondants ayant un CPC 6128 pour échanger jeux, trucs 5000. TISSIERES Fabian - Sous-gare - 3958 St-Léonard CH.

Echange nombreux jeux sur Amstrad CPC 6128. Tél.46.05.47.67. David.

Echange logiciels Amstrad CPC. Contacter Mdelamaire Yvan - 11 avenue de Marville - 35400 St-Malo. Réponse assurée.

Vends CPC 464 mono + logiciels. Prix : 2200 F. (Garantie jusqu'au 15/01/88). Tél.78.91.42.18.

Vends ou échange jeux pour 6128, Barbarian, etc. Certains avec notice. Tél.34.86.17.32. tous les jours entre 17h00 et 18h00. Yveline.

Vends CPC 464 monochrome + drive + housse + ext. 64R + ampli son stéréo + souris + 160 logiciels + boîte rangement pour 4000 F. Tél.27.87.68.80.

Stop ! Vends CPC 464 vert avec environ 25 cassettes de jeux (Arkanoïd, enduroracer...) : 1 700 F à débattre. Tél.62.95.53.65. Patrice.

Vends JX origidisc (avec H) F & F, Cobra... Tél.85.46.06.78. Demander Mme GRIVEAU puis Christophe (Urgent) Ruecolbert - 71100 Chalon/Saône. LS.

Vends ou échange original de Game Over contre original de Inertie ou contre Slap Fight. Contacter Frédéric au 30.30.41.26. (Disc).

Vends Arkanoïd, cas. originale avec notice. Région Stéfanoise ou par courrier. Tél.77.55.02.97. COURBIERE Fabien.

Echange crayon optique contre jeux pour CPC 464 (Barbarian - Zombi - Arkanoïd etc). Tél.43.75.50.79. Après 20h00.

Vends nbx jeux 50 F CPC 464. Liste sur demande + timbre (réponse assurée) : M. PAIN - 13 rue du Plessis - 37300 Joue-les-Tours.

BON DE COMMANDE

AMSTAR n° 1 ❑ Cassette 45 F _____
❑ Disquette 110 F _____
AMSTAR n° 2
❑ Disquette 110 F _____

Total général (franco de port) _____
Port en sus 10 % pour envoi en avion

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Merci d'écrire en majuscules.

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

LISTINGS D'AMSTAR

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

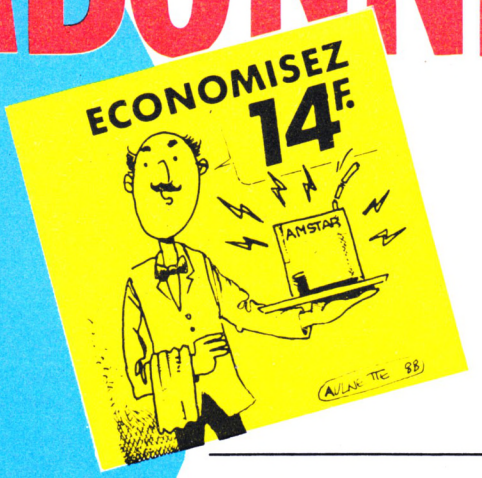
Attention ! Les programmes sont regroupés da la façon suivante :

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs.
(Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre... Une dernière précision : il n'est pas indispensable de posséder les revues correspondantes pour pouvoir utiliser les disquettes alors, n'hésitez pas !

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

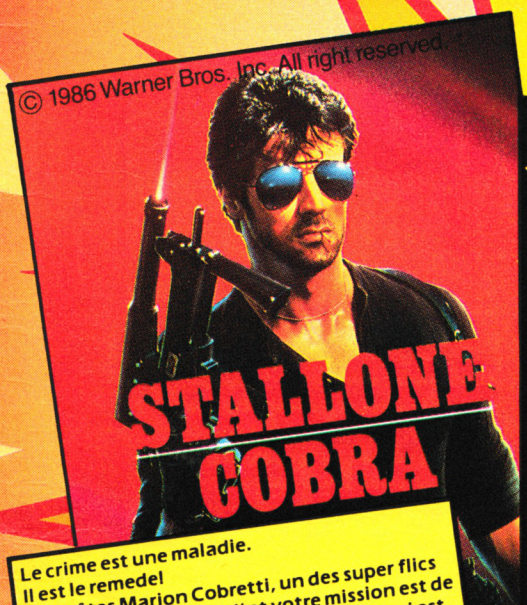
NOM _____ *Prénom* _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ *VILLE* _____

Signature

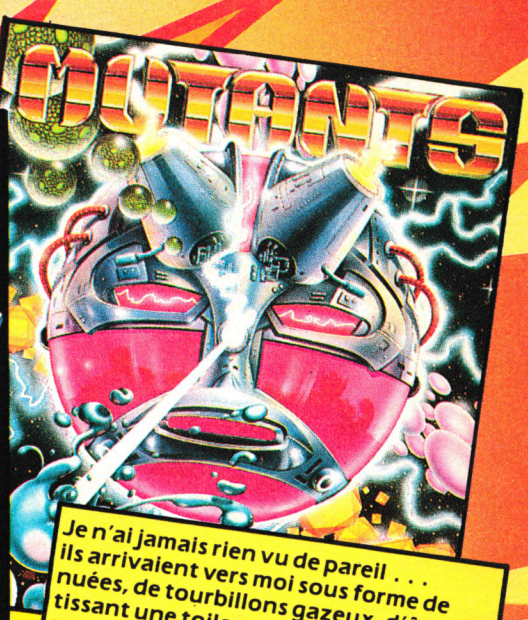
OCEANS ALL STAR HITS No 2



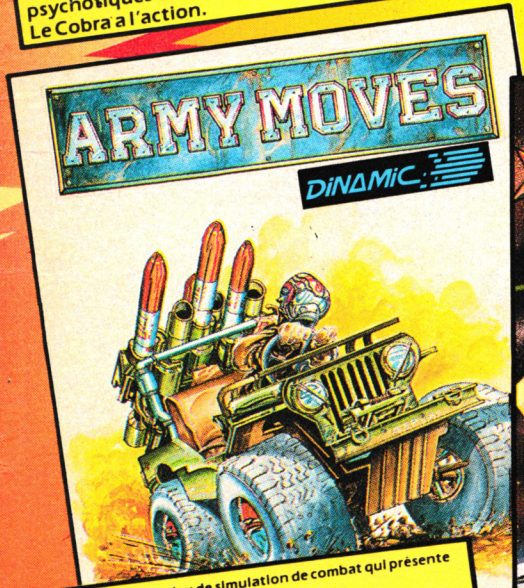
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique—Action en 3 D.



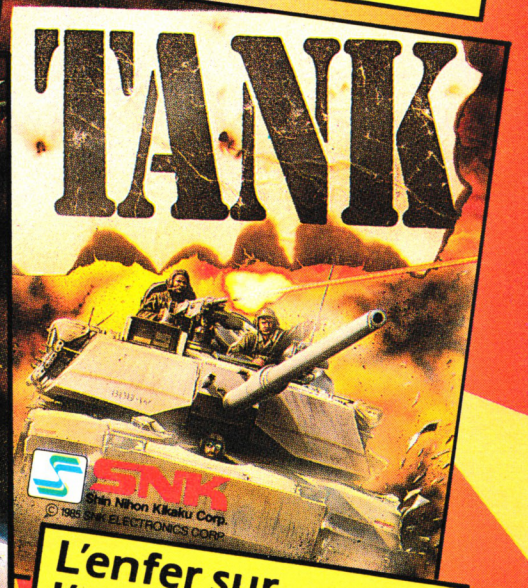
Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

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

ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

GAME 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

ocean

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