

AMSTAR

GRAND
CONCOURS
PERMANENT :
JUEZ
AVEC
MICROIDS

CONSPIRATION

LE DÉFI DES DERNIERS ROIS

LOGICIEL DU MOIS :
CRASH GARETT

DOSSIER SPÉCIAL :
LES ÉDUCATIFS

ET TOUTES LES
NOUVEAUTÉS
DU MOIS...



MENSUEL N° 20
AVRIL/MAI 1988

M 2817 - 20 - 14,00 F



3792817014000 00200



ATARI ST
 AMIGA
 AMSTRAD CPC
 THOMSON MO6-TO8-TO9+
 IBM PC
 AMSTRAD PC
 OLIVETTI PC1
 TOMSON TO16
 ATARI PC
 et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

Disponible dès le 12 avril
 sur Atari ST et le 3 mai
 pour les autres ordinateurs

149 Frs*
 toute version cassette
 199 Frs*
 toute version disquette

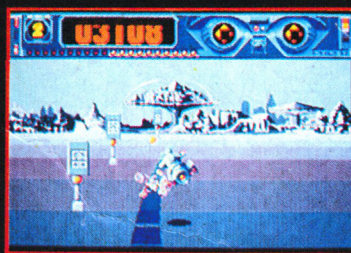
LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS

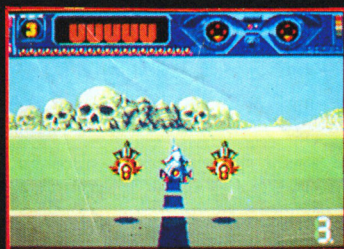


Space RACER La dernière course

2132... année décadente dans un monde décadent.
 L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
 La Rome antique ressurgit avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
 Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :



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

* Prix moyen constaté

SPACE RACER



loriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

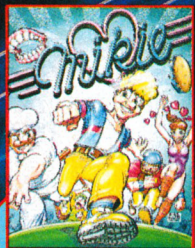
CATALOGUE GRATUIT
TAR 20 LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour
participation
sans frais
envoi

10 Grands Succès d'Arcade

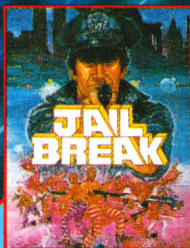
DEMANDEZ CE
PACK SPECIAL
DE CETTE
FORMIDABLE
COLLECTION
DE JEUX VIDEO

KOOLAM

COLLECTION



Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème... mais pouvez-vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



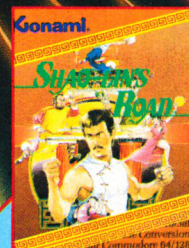
C'est le cauchemar de tout gardien de prison - les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et rafalez-les. C'est un jeu d'enfant.



DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Stratégique Ennemie - vous êtes tout seul et contre tous. Avez-vous l'habileté et l'énergie nécessaires pour réussir?



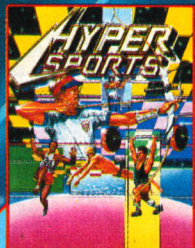
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



Notre héros a enfin maîtrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez-vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'espace galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD": Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre à l'épreuve votre habileté et votre énergie.

Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran... La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire... et SMASH! ... un grand coup pour ouvrir la marque... mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.



Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas... à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entraîné et casse-cou. Le plan-codé JACKAL consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux hélicoptères. L'objectif final est d'écraser le quartier général ennemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.



Votre but final est de devenir grand-maître mais pour cela il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaques.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06.740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



AMSTRAD
COMMODORE

SOMMAIRE

8

ACTUALITE

14

MYRIAM STARR

16

LE COIN DES AFFAIRES

18

◀ LE LOGICIEL DU MOIS

22

CONCOURS PERMANENT

24

LISTING : REBOUND BALL

36

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

40

PLAN : SABOTEUR II

43

LE DOSSIER DU MOIS

56

LE COIN DES AS

65

CHICHE, ON PROGRAMME !

77

PETITES ANNONCES

78

BULLETIN D'ABONNEMENT

EDITORIAL

Cette période de l'année peut être qualifiée de période creuse pour la sortie des nouveaux logiciels ; en effet, après les fêtes de fin d'année où les jeux coulent à flot, les éditeurs "soufflent" un peu avant de relancer leur production.

Nous avons donc pensé mettre à profit ce moment d'accalmie pour vous présenter une catégorie de logiciels qui ne vous branchent peut-être pas trop, mais qui pourraient vous être bien utiles au moment où les passages en classe supérieure se décident ! Vous allez pouvoir ainsi constater que "programmes éducatifs" ne veut pas forcément dire "programmes inintéressants et rebutants" ! De plus, le dossier spécial traitant tous les niveaux et tous les âges, il y en a pour tout le monde !

Enfin, nous tenons à vous faire part de l'arrivée dans nos colonnes d'une nouvelle vedette qui sera désormais présente dans chaque numéro d'Amstar et qui vous fera partager quelques instants de sa vie : il s'agit de **Myriam Starr** ! Nous vous conseillons d'aller vite la rejoindre !

La Rédaction

Ce numéro contient un encart WEKA



n° 20

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

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 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).



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.

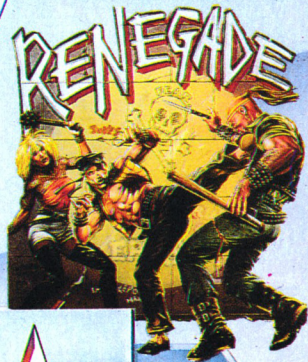
BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

| Nom du logiciel | Editeur | PRIX (à titre indicatif) | |
|--|----------------------|--------------------------|----------------|
| | | Cassette | Disquette |
| 3D STARFIGHTER | Code Masters | 26,00 | - |
| APPRENDS-MOI A COMPTER | Cedic Nathan | - | 255,00 |
| ARKANOID II | Imagine | 90,00 | 145,00 |
| BALADE OUTRE-RHIN | Coktel Vision | - | 225,00 |
| BLOOD VALLEY | Gremlin Graphics | 95,00 | 145,00 |
| CALCUL | Hatier Logiciels | 195,00 | 195,00 |
| COURS DE SOLFEGE 1 | TMPI | - | - |
| COURS DE SOLFEGE 2 | TMPI | - | - |
| CRASH GARETT | Ere Informatique | 195,00 | 225,00 |
| CYBERNOID | Hewson | 95,00 | 145,00 |
| DARK SCEPTRE | Firebird | 89,00 | 149,00 |
| ENIGME A OXFORD | Coktel Vision | - | 225,00 |
| ENLIGHTENMENT | Firebird | 89,00 | 149,00 |
| FRANÇAIS REUSSITE | Cedic Nathan | - | 150,00 |
| FRANÇAIS-SONS | Micro C | - | - |
| GRAMMAIRE LANGUE FRANÇAISE (2 vol.) | Nathan | - | 210,00 le vol. |
| HISTOIRE DE FRANCE | M.P.S. | - | 290,00 |
| I BALL II | Firebird | - | - |
| J'APPRENDS A OBSERVER | Cedic Nathan | - | 150,00 |
| LES 4 SAISONS | Ere Informatique | - | 180,00 |
| LES VOLEURS DE TEMPS | Carraz Editions | - | - |
| MATHS-CM | Micro C | 170,00 | 200,00 |
| MATHS-6 | Micro C | 170,00 | 200,00 |
| MATHS-3 | Micro C | 170,00 | 200,00 |
| MEGA-APOCALYPSE | Martech | - | - |
| MOON CRESTA | Alternative Software | 26,00 | - |
| OBJECTIF FRANCE | Coktel Vision | - | 195,00 |
| ORTHOCIEL | M.P.S. | - | 320,00 le vol. |
| ORTHOCRACK | Hatier Logiciels | 195,00 | 195,00 |
| ORTHOGRAPHE CM | Hatier Logiciels | 195,00 | 195,00 |
| PIRATES | Microprose | 95,00 | 145,00 |
| PREDATOR | Activision | 90,00 | 145,00 |
| PREPARATION A LA 6ème | Hatier Logiciels | 470,00 | 470,00 |
| ROBERT : CONJUGUER | Cedic Nathan | - | 285,00 |
| SAC A DOS | Carraz Editions | - | 290,00 |
| SIDE ARMS | Go ! | 95,00 | 145,00 |
| SKATE ROCK | Mastertronic | 26,00 | - |

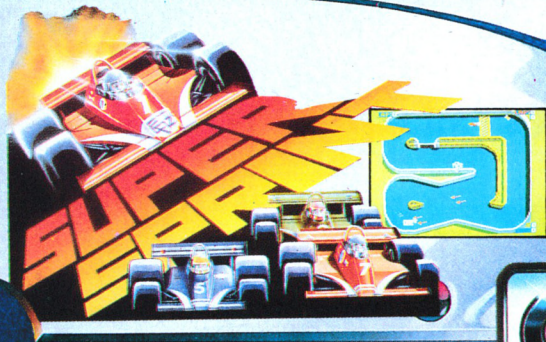
TOUS CES SUPER HIT

ARCADE

IK+



★ ACTION ★



BARBARIAN
The Ultimate Warrior



ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens. Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco. 3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE+

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karate, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.

Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme cela... L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui est pas amenée. Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.

Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.

Saura-t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse? Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. Il faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.

Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de rencontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.

Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.

Évitez à tout prix les obstacles et attrapez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les caractéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.

La parfaite animation graphique et les effets sonores démentés en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

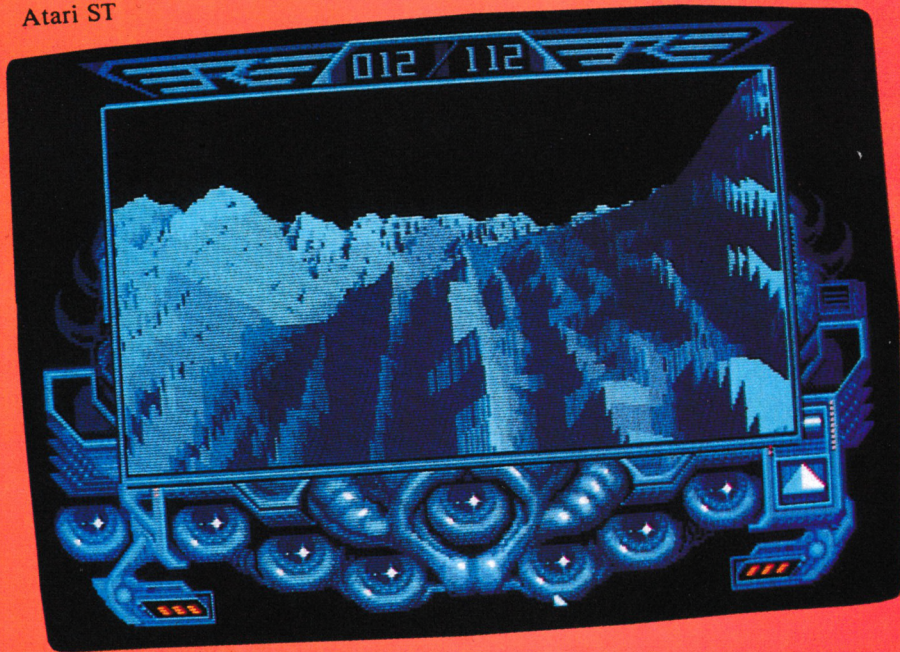
DANS UN FABULEUX ALBUM

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

AMSTRAD
COMMODORE

Atari ST

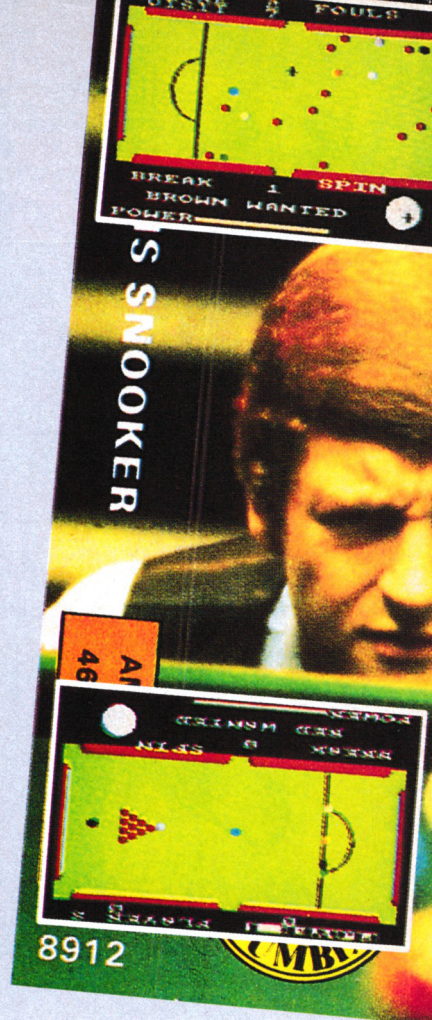


Atari ST

LORICIELS

• Face au nouveau marché que constituent les portables tels que les Amstrad PPC 512 et 640, Loriciel a décidé de commercialiser tous ses logiciels IBM PC et compatibles non seulement au format 5" 1/4, mais également en 3" 1/2. C'est ainsi que vous pourrez trouver dans ce format aussi bien Cobra ou Mach 3 (qui ne sont plus déjà des nouveautés), mais également Kristor qui vous transforme en amiral d'une flotte de vaisseaux et vous envoie chercher le "minerai vital" vous faisant pénétrer dans un monde de science-fiction où se mêlent stratégie et aventure. (Attention ! Kristor est disponible uniquement pour IBM PC et compatibles).

• Par ailleurs, vous allez ronger votre frein en espérant qu'arrive enfin sur CPC la version très attendue de Space Racer. Nous avons été subjugués par la version sur Atari ST, aussi nous espérons ne pas être déçus par la version sur Amstrad de ce logiciel, à mi-chemin entre la course et la simulation où, à bord de votre scooter de l'espace, vous effectuez une course remarquable dans laquelle vous avez toute liberté de mouvement (à droite, à gauche, en haut, en bas ou en profondeur)...



CEDIC NATHAN / COKTEL VISION

Dès à présent, il est temps d'envisager les révisions, en particulier en ce qui concerne les futurs bacheliers. Dans cette optique, Cedic et Coktel lancent les **Turbo-Révisions** dans la collection Microbac ; ainsi, l'élève peut faire une assimilation rapide des connaissances de base dans les matières suivantes : français, mathématiques B-C/E-D, langues (anglais, allemand, espagnol), histoire, géographie, physique et, enfin, chimie.

A noter que ces programmes ne fonctionnent que sur CPC 6128 et que chacun d'entre eux est au prix de 195 F.

VIRGIN GAMES

Avec **Gi Joe**, vous allez découvrir la petite île de "Botsneda" après que les forces Cobra aient lancé leur attaque surprise ; seulement, il faut savoir que cette île est une position stratégique et que, maintenant, la banque de données principale réunissant toutes les tactiques et tous les stratagèmes de Cobra est entre les mains de l'ennemi et qu'il ne faut absolument pas que celui-ci l'étudie. C'est pourquoi l'équipe "Action Force" (équipe de choc !) est envoyée pour récupérer ce disque dur, mais pourront-ils déjouer tous les pièges mis en place par les forces Cobra ?



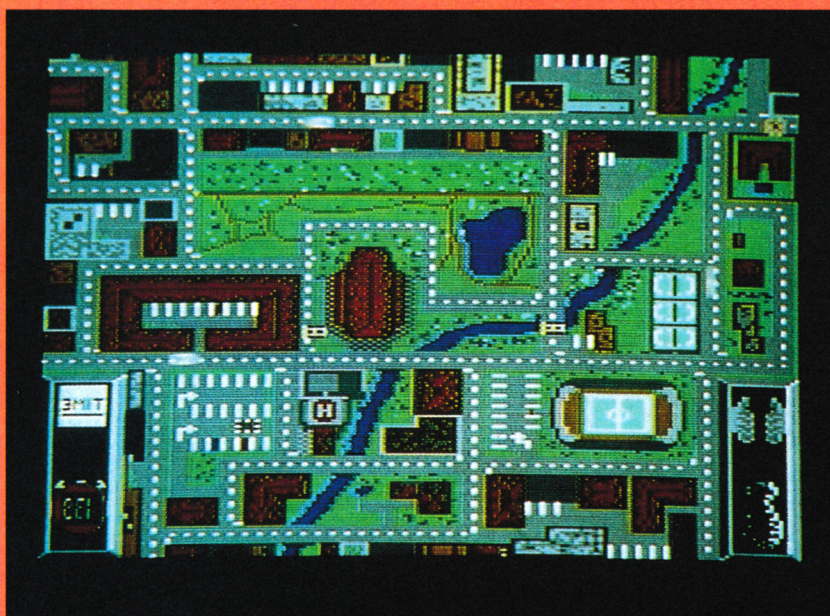
BLUE RIBBON

Tous les adeptes de billard sur micro vont être ravis d'apprendre que la société Blue Ribbon a décidé de republier à un prix "budget" le grand classique de CDS : **Steve Davis Snooker**. A noter que ce programme ne sera disponible que sur cassette.

CARRAZ EDITIONS

Le mois dernier, nous vous avons déjà annoncé la prochaine grande production de Carraz Editions : **Le Sida et Nous** ; le 22 mars dernier, une présentation officielle du programme sur Atari ST s'est déroulée au Centre Pompidou en présence de Madame Michèle Barzach. Etaient également présents tous les chercheurs qui ont largement collaboré par leurs conseils à la réalisation du logiciel : le professeur Luc Montagnier, Philippe Lagrange, microbiologiste et Dominique Vuitton, immunologiste.

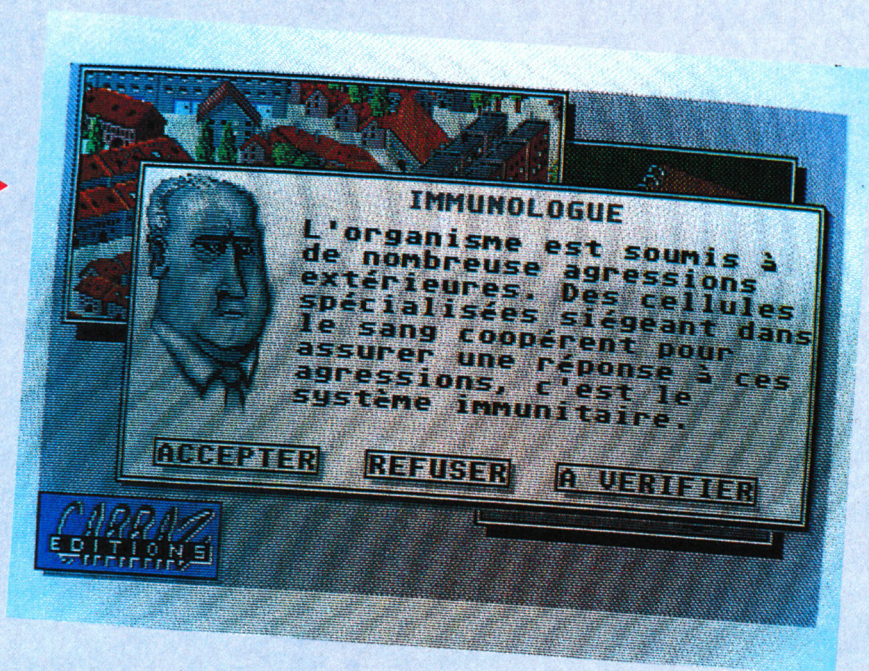
La version Amstrad doit être disponible au mois d'avril. D'autre part, nous tenons à vous signaler que tous les bénéfices de la vente de ce logiciel seront versés à la Fondation pour la Recherche médicale.



Go !

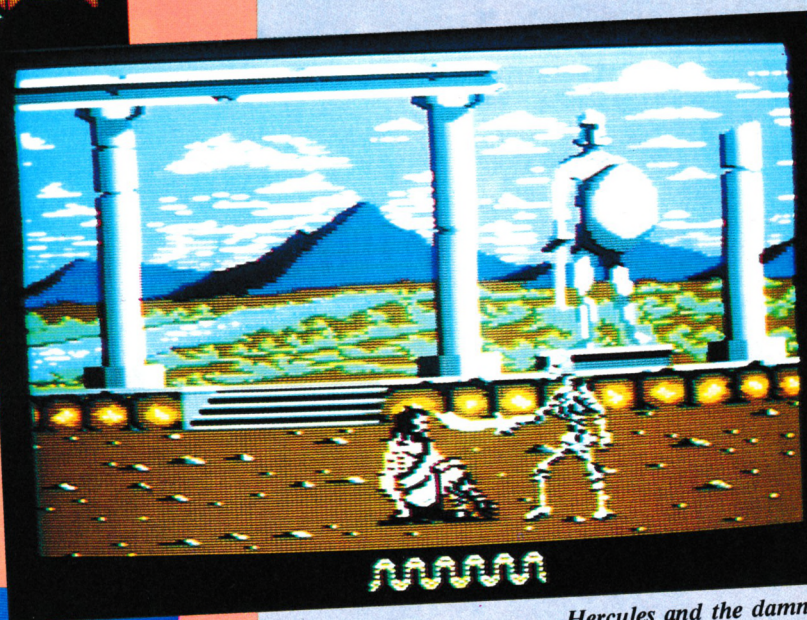
L'arrivée du printemps coïncide avec celle de plusieurs logiciels de Go ! qui a quand même prévu la sortie de 14 jeux entre février et septembre 1988 !

Vous pourrez dans un premier temps essayer de devenir le Maître des Grands Sorciers avec **Wizard Warz** ; pour cela, vous aurez trois étapes à franchir pour vaincre tous les prétendants qui se présentent aussi. Mais si la sorcellerie ne vous tente pas, vous pourrez alors participer aux J.O. des gros matous avec **Bad Cat** où les "Bad Cats", chats maudits et méprisés par tous à Los Angeles, ont décidé d'organiser leurs propres jeux olympiques par rapport aux très officiels J.O. d'été... Enfin, si vous préférez partir dans une mission d'exploration, alors **Jinks** vous permettra de découvrir un monde hostile à bord de votre sonde de reconnaissance vous menant sur Atavi, planète belle, mystérieuse, mais apparemment sous-développée.

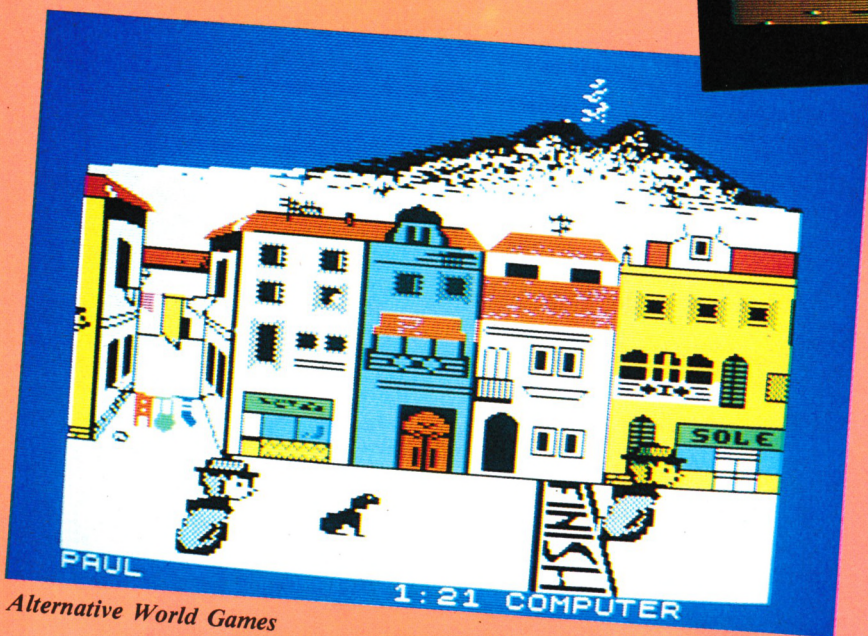




Venom Strikes Back



Hercules and the damned



Alternative World Games

GREMLIN GRAPHICS

• Pour la 3^e fois, vous allez pouvoir vous glisser dans la peau de Matt Racker et partir à la recherche de votre fils avec *Venom Strikes Back* ou *Mask III*. Tout en traversant la Terre, la Lune, des caves et des grottes pour atteindre l'intérieur de la base Venom, vous devrez ramasser des masques dont l'utilisation vous permettra de sortir (peut-être !) vainqueur.

• Il y a longtemps, longtemps que vous attendez ce logiciel sur votre micro ; comme tout finit par arriver, vous pourrez enfin découvrir dans notre prochain numéro *Alternative World Games*.

Par contre, il faudra attendre un mois de plus pour rencontrer, sur fond de Grèce antique, *Hercules and the damned* qui est un classique jeu d'arcade aventure dans lequel Hercules doit combattre sans répit les squelettes et minotaures...

EPYX

La sortie de ce qu'Epyx prépare n'est pas pour tout de suite, mais c'est suffisamment exceptionnel pour que nous en parlions tout de suite ; en effet, une semaine avant les jeux olympiques d'été paraîtra **Gold Silver Bronze** qui, à lui seul, proposera 23 épreuves sportives grâce à une compilation de *Winter Games* et de *Summer Games I* et II. Super, non ? D'autant plus qu'il faut remarquer que *Summer Games* n'a encore jamais été publié sur Amstrad ! **Gold Silver Bronze** sera commercialisé au prix de 145 F la cassette et 195 F la disquette.

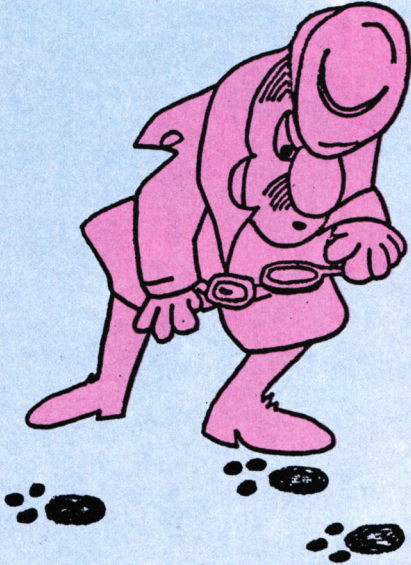
ERE INFORMATIQUE

En toute dernière minute, nous apprenons que **l'Arche du Captain Blood** va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape ; en effet, la société américaine a acheté la licence du programme et elle va le commercialiser sur Atari, Amiga, PC compatibles et Commodore 64.

Et nous alors ? Pensez-vous ! Ne vous impatientez pas, car les versions PC compatibles et Amstrad CPC vont sortir ce mois-ci, ce qui ne va plus être très long maintenant.

HEWSON

"Tango Kilo... demande l'autorisation d'atterrir" Avec **Heathrow International Air Traffic Control**, c'est vous qui vous trouvez dans la tour de contrôle et êtes chargé de coordonner tout le trafic aérien de l'aéroport ; serez-vous à la hauteur de cette tâche ?

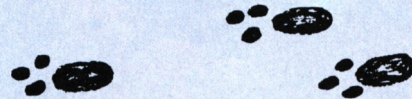


NOUVELLE RUBRIQUE

Vous êtes très nombreux à vouloir vous exprimer dans votre revue préférée et à en faire la demande. C'est pourquoi nous avons décidé d'ouvrir nos colonnes à une **TRIBUNE DES LECTEURS** où vous aurez la parole pour communiquer entre vous, poser des questions ou faire des propositions ! Nous attendons vos envois...

COBRA SOFT

Suite au premier Festival International des Jeux de l'Esprit qui s'est tenu à Cannes, un accord franco-soviétique a été signé par Cobra Soft afin de créer un programme de jeu de dames capable de battre le champion du monde. C'est ainsi que le concepteur de ce programme, Roland Morla, sera conseillé par l'ancien champion d'URSS junior, Wladimir Agafonov. Le programme issu de cette coopération franco-soviétique s'appellera **Dames Grand-Maître** et sera disponible pour les prochains jeux olympiques de Séoul.



INFOGRAMMES

Dans nos précédents numéros, vous avez pu découvrir les bancs d'essais de Clever et Smart, ainsi que de Western Games qui sont des logiciels édités par Magic Bytes. Infogrammes annonce qu'il vient d'effectuer avec Magic Bytes un accord de distribution pour diffuser leurs produits en France ; et pour commencer, vous pourrez voir sur vos écrans les prouesses de l'incomparable **Panthère Rose** qui décide de cambrioler une maison en y entrant en tant que maître d'hôtel ; malheureusement, le propriétaire est somnambule, ce qui risque de poser quelques problèmes...

D'autre part, Infogrammes lance une collection, s'intitulant les Spécialistes, qui présente des jeux regroupés par thème et par machine. En ce qui concerne Amstrad, vous allez plonger dans les aventures policières avec les **Privés** qui regroupe quatre affaires : la Formule, l'Héritage, l'Affaire Vera Cruz et l'Affaire Sydney.



NEWSTRAD



NEWSTRAD, c'est un magazine magnétique (c'est à dire un magazine réalisé entièrement sur disquette ou cassette). Il se divise en deux parties distinctes La partie INFOS, vous informe sur toutes les dernières nouveautés dédiées à votre CPC. Au programme : Edito, Infos, Cours d'initiation au BASIC et LANGAGE MACHINE, Courriers des lecteurs, Bidouilles, Aventuriers perdus, PA, SOFTS OCCASES, Concours, etc... La partie SOFTS vous propose chaque mois 3 logiciels de haute qualité , rapides et originaux !!! Jeux, Utilitaires et éducatifs. D'après nos lecteurs, les points forts de NEWSTRAD sont : sa présentation, ses

softs, ses initiations, son originalité et son prix ! Alors comme tous les passionnés du CPC. ABONNEZ-VOUS !!! 4 NUMEROS DEJA SORTIS !

POUR 3 MOIS :K7.93 D.165. POUR 6 MOIS: K7.185 D.329. POUR 1 AN: K7.340 D.605 FR5

Je m'abonne pour ... mois à partir du numéro ... au prix de ... FR5

NON.....

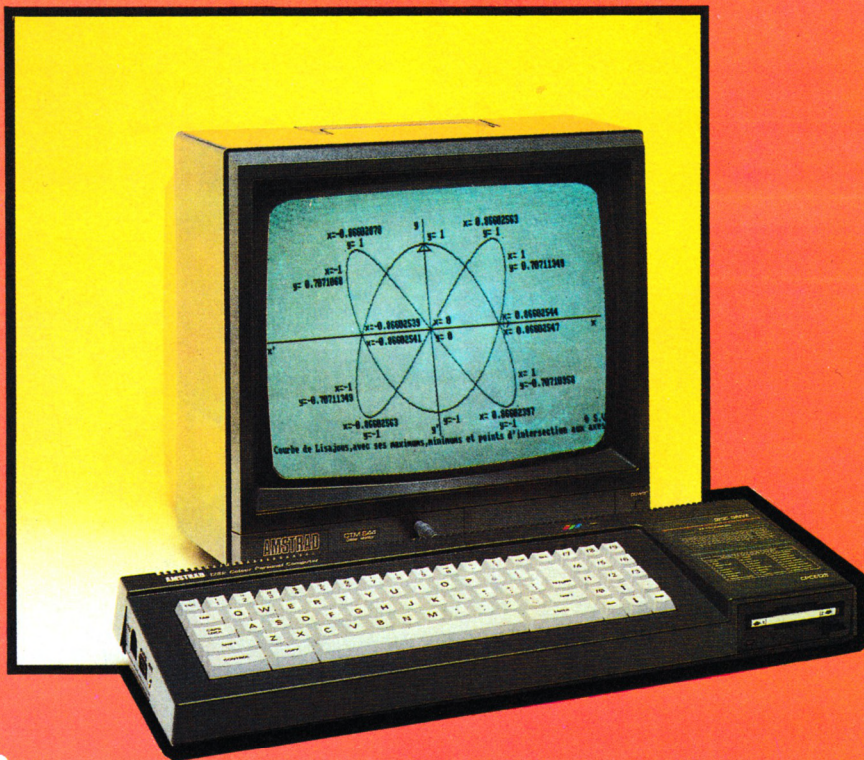
ADRESSE

Retournez ce bon et votre règlement à: MICRO-PASSION,33 BIS RUE CARNOT,77400

THORIGNY. TEL.64.30.82.78.

PAR MINITEL : 36.15 CODE: SER1*MICROPA

NEWSTRAD



3^e FESTIVAL INFORMATIQUE POUR L'ÉDUCATION

Ce festival est organisé par la Fédération des Oeuvres Laïques du Pas-de-Calais (1, Route Nationale - BP 8 - 62131 Verquin) et sous le patronage de la Région Nord-Pas-de-Calais, du Crédit Mutuel, du Groupe de Presse Faurez-Mellet et de la presse locale. Si vous êtes intéressé par ce festival, sachez que les logiciels, à thème éducatif uniquement et impérativement réalisés par des amateurs, doivent parvenir avant le 15 juin 1988 à la Fédération.

Par ailleurs, le jury se réunira en juin et septembre 1988 et le vernissage aura lieu le 11 octobre au soir. Quant aux meilleurs logiciels, ils seront édités et commercialisés. Un dernier détail à noter : lors du dernier festival, il y avait 172 logiciels !

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
Chateaufort-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 Chateaufort-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 Chateaufort-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 Chateaufort-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12

MEA CULPA !

Dans notre dossier spécial "jeux d'aventure", une erreur s'est malencontreusement glissée dans la solution du jeu Oxphar ; en effet, lors de l'attaque, il ne faut pas répondre "bourse" au voleur qui vous menace, mais "vie" sans quoi vous n'aurez plus l'or pour le donner à votre père ! (Merci à Antony Colliot qui nous a signalé cette erreur).

US GOLD

Deux superbes compilations sont annoncées pour une sortie imminente : il s'agit d'une part d'**Amstrad Gold Hits n° 3** comprenant World Class Leaderboard, Trantor, Solomon's key, Captain America, Bravestarr et Ramparts ; d'autre part, les **Géants de l'Arcade** comprendront Indiana Jones, Road Runner, Rygar et Gauntlet the deeper dungeons.

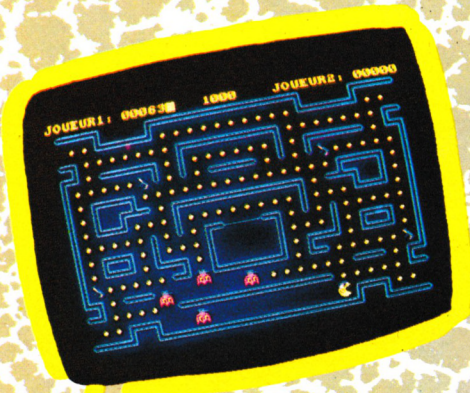
OCEAN

Toujours dans le domaine des compilations, Konami propose la compilation des six programmes suivants pour un prix de 119 F sur cassette et 189 F sur disquette : Jackal, Salamander, Nemesis, Jail Break, Green Beret et Hyper Sports.

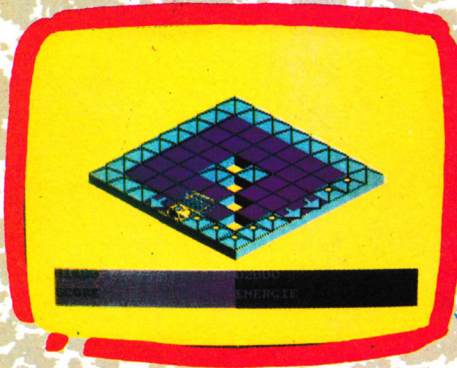
LE COIN DES AS

AVIS A TOUS LES AMATEURS ET PARTICIPANTS DE CETTE RUBRIQUE : dans le numéro d'Amstar du mois de juin, nous allons à nouveau changer la liste des logiciels mis en compétition. Afin que nous puissions constituer une liste qui satisfasse le maximum d'entre vous, vous avez un mois pour nous envoyer vos propositions : plus vous serez nombreux à nous écrire et plus vos désirs se verront réalisés ! N'oubliez pas pour autant de nous envoyer vos scores pour le mois de mai...

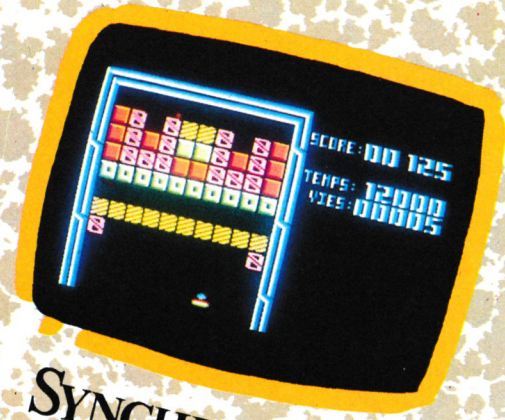
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

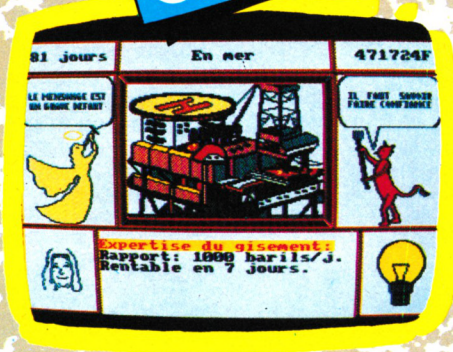
ATTENTION...

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 | | | |

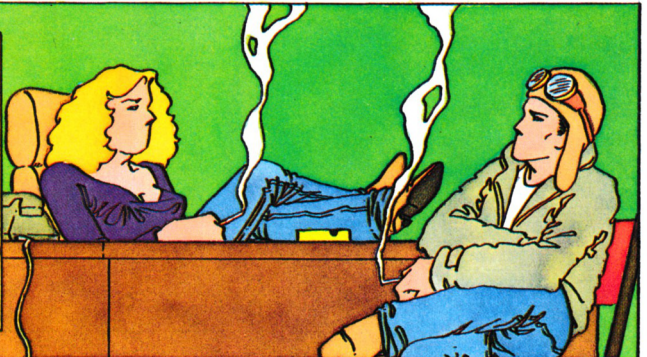
MYRIAM STARR, DETECTIVE PRIVEE

CE MOIS-CI, CRASH GARRETT AND CO!

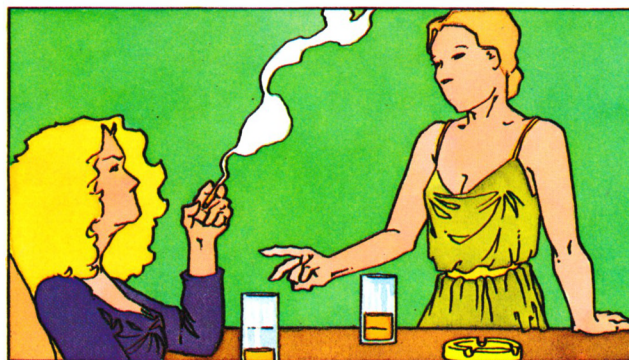
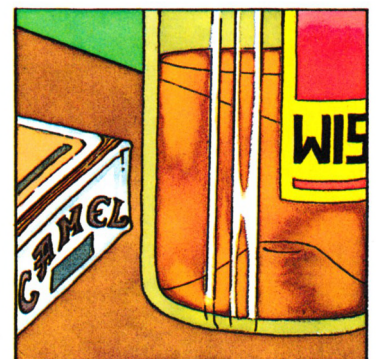
UN MATIN, LE TÉLÉPHONE SONNA CINQ FOIS ALORS QUE J'ÉMERGEAIS PÉNIBLEMENT À GRAND RENFORT DE CAFÉ ET DE VITAMINE C... ÉTRANGÈMENT LES CINQ PERSONNAGES QUE JE PROMIS DE RENCONTRER ENTRE 15 ET 22 H. (QUEL MÉTIER!...) AVAIENT UN POINT COMMUN, CELUI DE SORTIR TOUT DROIT DU MÊME JEU D'AVENTURE!



11.20 - CRASH GARRETT FRAPPA LE PREMIER. IL SEMBLAIT INQUIET ET NE PARLA DE SON ASSOCIÉ ET AMI, GREASE FLANAGAN, QU'IL SOUSPONNAIT D'UNE TENTATIVE DE SABOTAGE SUR SON BIHOTEUR. SELON LUI, GREASE AVAIT AGI PAR JALOUSIE, RÊVANT DEPUIS LONGTEMPS DE DEVENIR LE HÉROS À LA PLACE DU HÉROS...



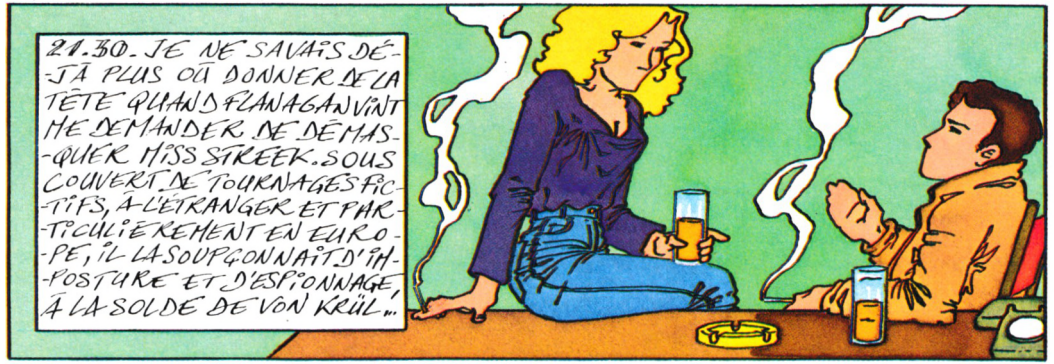
17.10 - GLORIA STREEK, ACTRICE ET PETITE AMIE DE CRASH, ELLE ÉTAIT PLUTÔT AGRESSIVE. ELLE AVAIT SURPRIS CRASH ET CYNTHIA SLEEZE ENSEMBLE, PLUSIEURS FOIS ET VOULAIT AVOIR LE CŒUR NET. JE FUS CHARGÉE DE LES PRENDRE EN FLAGRANT DÉLIT D'ADULTÈRE, OU POUR LES INNOCENTER...



18.50 - CE FUT LE TOUR DE CYNTHIA SLEEZE, JOURNALISTE. AUTEUR D'UN ARTICLE-SCOOP SUR LES ACTIVITÉS NAZIÈRES DU BARON VON KRÜL, ELLE ACCUSAIT CELUI-CI D'AVOIR FAIT DÉROBER SON MANUSCRIT AINSI QUE DES PHOTOS COMPROMETTANTES. ELLE CRAIGNAIT D'AUTRE PART, DE DISPARAITRE SANS LAISSER DE TRACES...

20.15 - JE REÇUS LE BARON ALLEMAND ASSEZ FROIDEMENT, INFORMÉ DU PASSÉ TROUBLE DE CRASH EN AMÉRIQUE DU SUD, IL M'EXORTA DE TROUVER DES PREUVES CONCERNANT LES OPINIONS RÉVOLUTIONNAIRES DE GARRETT. J'IMAGINAIS ALORS LE HÉROS DÉCHU "CUISSINÉ" PAR LA CIA ET VON KRÜL LE REMPLAÇANT PAR L'UN DE SES SBÈRES...

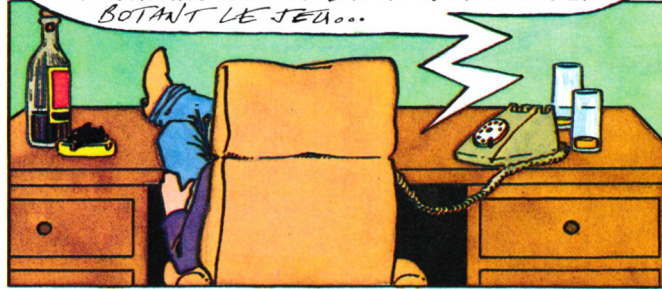




21.30 - JE NE SAVAIS DÉJÀ PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE QUAND FLANAGAN VINT ME DEMANDER DE DÉMASQUER MISS STREEK. SOUS COUVERT DE TOURNAGES FICTIFS, À LÉTRANGER ET PARTICULIÈREMENT EN EUROPE, IL LA SOUÇONNAIT D'INFILTRATION ET D'ESPIONNAGE, À LA SOLDE DE VON KRÜL...

22.14.0. CETTE FOIS, AU BORD DE LA FOLIE, J'APPELAIS L'ÉDITEUR DU LOGICIEL. JE NE POUVAIS DÉCEHMENT PASSER À L'ACTION SANS AVOIR OBTENU DE LUI QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS...

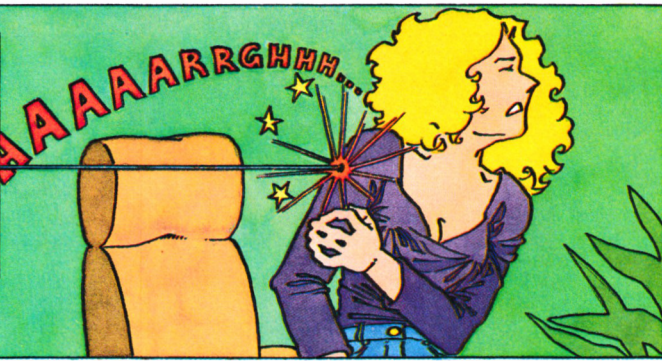
- ÉCOUTEZ MISS STARR, À MON AVIS, TOUTES CES AFFAIRES N'EN FONT RIEN ! UN PROGRAMMEUR MAL INTENTIONNÉ CHERCHE À ME NUIRE EN SABOTANT LE JEU...



- C'EST LUI QUI Z FAUT DÉMASQUER AFIN DE RETIENRE CHAQUE PERSONNAGE À SA PLACE, REDONNER À CHACUN SON RÔLE... ET JE COMPTESUR VOUS!



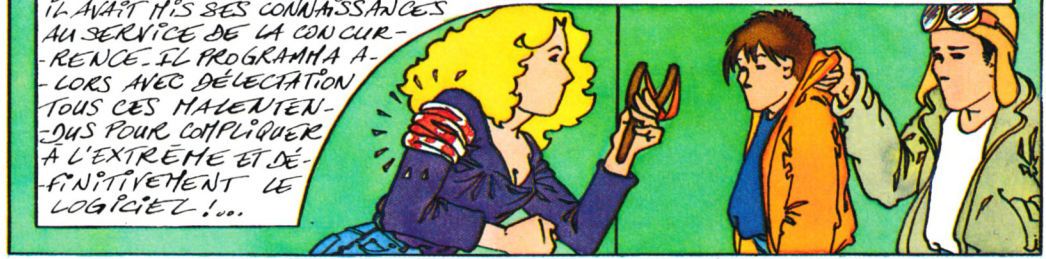
23.05 - JE VENAIS DE REPOSER LE COMBINÉ EN SONGEANT À CETTE BANDE DE PHRANOS QUAND LE PROJECTILE H'ATTEIGNIT À L'ÉPAULE, IMMÉDIATEMENT SUIVI D'UNE DOULEUR FULGURANTE!



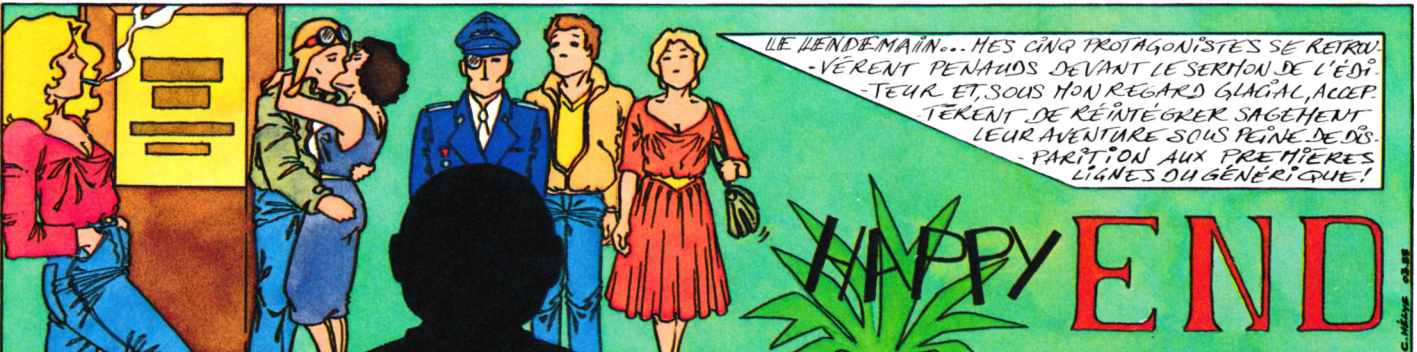
CRASH, DISTRAIT, AVAIT OUBLIÉ SES CLEFS SUR MON BUREAU! LA LUTTE FUT INÉGALE ET DE COURTE DURÉE...



23.115 - GARRETT ENTRA SANS FRAPPER, À PEINE REMISE DE SES ÉTIONS, JE DÉCOUVRIS AVEC STUPEUR LE VISAGE JUVÉNILE DU TIREUR AINSI QUE LA NATURE DE SON ARME... LE SALE GOSSE AVOUA TRÈS VITE : NE RÉUSSISSANT PAS À RÉSOLURE L'ÉNIGME DU JEU HAUGRÉ DES MANŒUVRES ACHARNÉES, IL AVAIT MIS SES CONNAISSANCES AU SERVICE DE LA CONCURRENCE. IL PROGRAMMA ALORS AVEC DÉLECTATION TOUTS CES MAUVENUS POUR COMPLIQUER À L'EXTREME ET DÉFINITIVEMENT LE LOGICIEL!...



LE LENDemain... MES CINQ PROTAGONISTES SE RETROUVÈRENT PENAUDS DEVANT LE SERHON DE L'ÉDITEUR ET, SOUS MON REGARD GLACIAL, ACCEPTÈRENT DE RÉINTÉGRER SAGEMENT LEUR AVENTURE SOUS PEINE DE DISPARITION AUX PREMIÈRES LIGNES DU GÉNÉRIQUE!



HAPPY END



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

MOONCRESTA

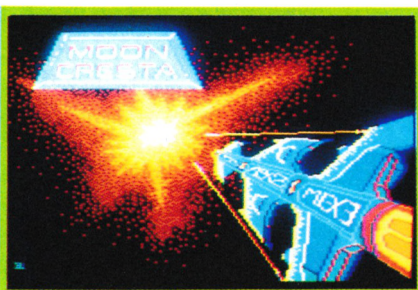
Arcade

Mooncresta est une adaptation d'un jeu d'arcade maintenant assez ancien, dans la lignée des galaxions. Les méchants sont de plusieurs catégories : les nébuleux, les "Galaxions" et les autres. Le scénario est plutôt simple : vous possédez un vaisseau à 3 étages, en face de vous les vagues d'aliens (ou plutôt les rondes) se succèdent. La première partie de votre vaisseau se détache du reste et va combattre seule, à l'aide de son unique laser, les vilains mobiles. Si d'aventure vous êtes détruit c'est le deuxième étage qui prend la relève et qui vous offre ses deux canons. Après la quatrième attaque, c'est l'étape du plein d'essence. Cela consiste en un arrimage entre votre "étage" et le reste du vaisseau (à condition bien sûr que vous n'ayez pas atteint le dernier vaisseau disponible). Ainsi vous pourrez repartir au combat avec une puissance de feu doublée ou triplée.

L'étape des météorites n'est qu'une formalité et les aliens qui suivent sont très faciles à exterminer. Ensuite c'est reparti avec les mêmes adversaires mais à une vitesse plus élevée.

Notre avis :

Mooncresta ne restera pas dans les mémoires ; les graphismes sont assez sommaires (ceux de la version arcade aussi d'ailleurs !) et le poids des ans se fait sentir. Mais enfin les collectionneurs auront peut-être là de quoi compléter leur catalogue.

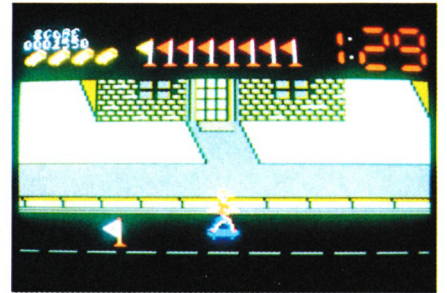


SKATE ROCK

Arcade

Fresh, fresh, les brothers and sisters. Yeeh, rap ! Je suis le plus fort des skateurs de cette ville. Comment ? Vous aussi ! Alors, il va falloir le prouver au travers de 10 courses qui mettront à l'épreuve votre habileté et vos réflexes. Casquette visée sur la tête, protections aux coudes et

aux genoux, vous êtes au milieu de la route prêt à prendre le départ. C'est parti ! Votre but : atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible tout en n'oubliant pas de ramasser les huit drapeaux, preuves de votre participation réussie à la course. Mais voilà, ces drapeaux sont disposés un peu



n'importe où : il faut absolument tous les prendre. La montée sur le trottoir peut se faire uniquement sur les portions aménagées sinon c'est la chute et la perte de temps. Dans le premier circuit, les obstacles principaux sont les personnages et les bordures de trottoirs. Ensuite viendront les barrages routiers, les autres skateurs puis également les voitures. Comment allez-vous vous en sortir ?

Notre avis :

Skate Rock ressemble à deux jeux : Motocross pour le principe et le déroulement en scrolling latéral et Paper Boy pour le décor. Le joueur peut évoluer dans tous les sens et même sauter de son skate ou effectuer des "wheelies" (rouler seulement à l'aide des roues arrière). Il s'agit donc d'un jeu pas toujours évident mais très amusant. Il est dommage que la musique soit si peu présente : cela aurait ajouté au plaisir du jeu.

3D STARFIGHTER

Arcade

"Bonne chance Captain" vient de s'inscrire sur votre écran de contrôle. "Merci Blinley" répondez-vous avec un sourire qui en dit long sur les relations affectives qui vous lient à cet ordinateur de bord. Cap sur Belmar (authentique !), premier secteur à nettoyer. N'allez pas croire que vous êtes un quelconque éboueur de l'espace... Pas du tout ! Vous devez tout simplement supprimer le plus grand nombre possible de vaisseaux ennemis, tout en gardant un œil sur vos indicateurs d'énergie. En effet, étant donné le nombre d'adversaires, on a équipé votre vaisseau d'un laser et d'un écran de protection. Seulement

Notre avis :

3D Starfighter possède des graphismes 3D corrects mais plus très originaux maintenant. Vous avez vue sur l'espace, avec en encadrement, le tableau de bord. Un jeu moyen dans l'ensemble mais correctement réalisé. A noter la présence d'une voix numérisée qui n'est pas toujours compréhensible.

voilà, ces deux instruments consomment de l'énergie ; il faut donc éviter de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. D'autant qu'au fur et à mesure des tirs successifs, le laser perd de sa puissance et ne permet plus toujours de percer le blindage des appareils aliens. L'écran de protection est heureusement capable de se régénérer ce qui permet d'éviter à la fois le contact des missiles et des vaisseaux. Après avoir "nettoyé" un secteur, une petite étape en hyperspace permet d'atteindre la zone d'arrimage. La manœuvre est ici très simple, il



suffit d'utiliser le viseur pour pointer sur le petit carré presque au centre de l'écran et vous allez être attiré par cet aéroport spatial. Seulement il y a encore des adversaires présents qui vont tout faire pour vous empêcher d'atterrir et de continuer votre mission salvatrice sur d'autres mondes.

NOUVEAU

UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

• **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.

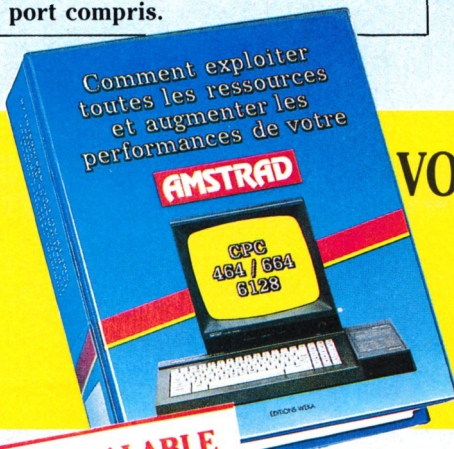
• **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...

• **Des trucs et des conseils pratiques.** vous découvrez également de nombreuses astuces: comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...

• **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes, et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : 2 classeurs à feuillets mobiles plus de 1200 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix 450 F TTC port compris.

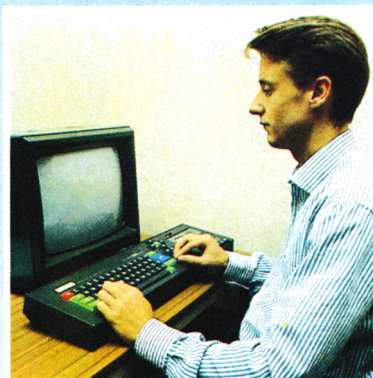


Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur: "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

• **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas, vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

• **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable: il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Tous les deux mois en principe, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Découvrez vite cet ouvrage unique !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, commandez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-contre accompagné de votre règlement.

VOTRE CADEAU

GRATUIT :

1 pochette de serviettes nettoyantes spéciales Amstrad

Editions Weka -

12, cour St-Eloi - 75012 Paris

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 30.06.88

EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIERES

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128
- Circuit interface PIO 8255
- Le processeur son AY 38912
- AMSDOS
- Le Firmware
- CP/M
- CP/M 22 et CP/M+
- Drives, moniteurs, imprimantes...

- Souris pour le CPC
- Bit et octet
- Création de programmes
- Interpréteur Basic 1.0 et 1.1 créé par Locomotive
- Le CPU Z80A
- La programmation des CPU
- Modes d'adressage
- Un assembleur opérationnel en Basic
- Code d'erreur

- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- Graphiques avec le CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- dBase II
- Wordstar
- Multiplan

- Programmation de jeux mathématiques
- Statistiques
- Applications domestiques
- Modulateur pour télévision couleur

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement (voir bon de commande).

Et des dizaines d'autres sujets passionnants...

LE LOGICIE



CRASH GARBETT

Aventure

Après le petit incident qui a nécessité l'intervention de Myriam Starr, je me retrouve le lendemain aux commandes de mon coucou afin d'emmener Cynthia Sleeze faire le scoop de sa vie en intervie-

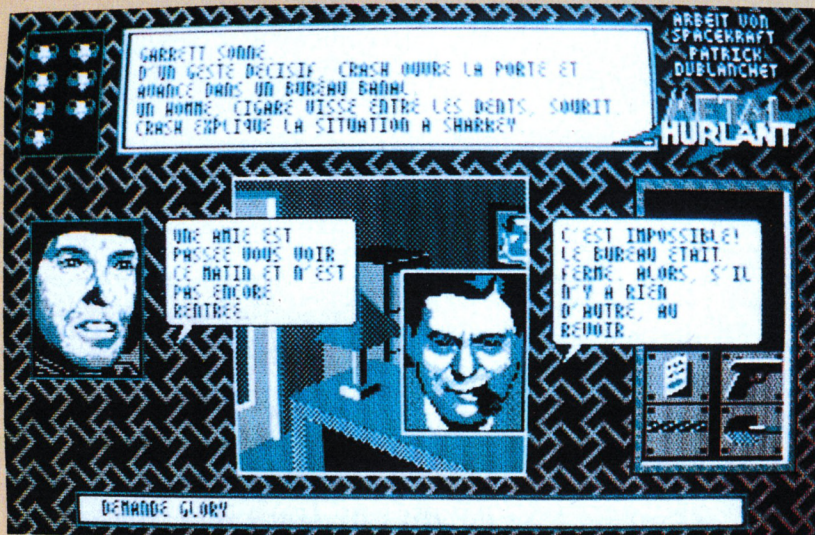
want le célèbre Burt O'Steele. Seulement, tout d'un coup, cette chère Cynthia décide de nous détourner vers Porterville afin de s'entretenir avec le plus célèbre psychanalyste des Etats-Unis : Caleb Thorn ; celui-



ci doit être affligé puisque sa fiancée s'est suicidée la nuit dernière !

J'attends tranquillement près de mon avion le retour de la journaliste lorsque, soudain, un nommé Mongrel me demande d'une manière très persuasive de prendre le large : il a une barre de fer entre les mains. Ne supportant pas que l'on me traite de cette manière, je réagis de façon primaire en frappant. Non, mais ! Pendant que Mongrel est au pays des songes, j'en profite pour aller visiter le hangar. Le petit inventaire se révèle très fructueux car je découvre entre autres un papier avec une inscription qui ressemble fort à une combinaison (à conserver précieusement).

Etant persuadé que quelque chose de louche se passe entre les murs de cette clinique, je décide de me rendre à l'aéroport de Porterville afin de rencontrer le shérif. Seulement, moi, pauvre inconnu, je ne pèse pas lourd à côté du riche, respectable et respecté Thorn ! Il ne me reste donc plus qu'à retourner à Hollywood. Là-bas, un autre mystère m'attend : Angel, la fille qui partage l'appartement avec ma fiancée, semble avoir disparue ! Mais je n'ai pas le



LDU MOIS



temps de m'occuper de ce problème pour l'instant et je décide de retourner le soir à la clinique qui m'attire irrésistiblement. Après avoir examiné tous les alentours, je finis par me retrouver devant un ancien puits dont la plaque de métal servant de couvercle est soulevée. J'hésite à descendre dans ce puits qui ressemble fort à un piège et attends un peu. Bien m'en a pris, car un Wilbur à la mine patibulaire apparaît soudain, armé d'une pelle et portant un gros sac sur l'épaule. Il paraît tellement "coriace" que je n'hésite pas une seule seconde à le frapper avec ma botte secrète... Personne n'y résiste ! Je peux alors découvrir les sous-sols insoupçonnés de la clinique et, par conséquent, retrouver Cynthia qui, sous l'effet d'un sérum, se trouve dans un état lamentable. L'emmenant avec moi, nous ne restons pas longtemps dans le secteur, car j'imagine que l'alerte ne va pas tarder à être donnée. Le jour commence juste à poindre lorsque nous rejoignons Hollywood. La journaliste est sauvée, mais il faut maintenant que j'éclaircisse le mystère d'Angel. Je décide donc de me rendre chez Glory à bord de mon bolide fendant l'air. Malheureusement, la porte est close et seul



un mot est là pour m'accueillir : "Je serai de retour à midi". Midi passe, midi et demi... toujours rien. Sachant quand même qu'il s'agit d'une histoire avec un agent artistique pour lequel Angel travaille, je décide de me rendre chez lui et de mener ma propre enquête. Malheureusement, ma démarche reste sans résultat jusqu'au moment où je deviens menaçant et utilise à nouveau mes pouvoirs. Ces petits "détails" étant réglés, j'entreprends de fouiller de fond en comble le bureau de cet agent artistique douteux. Après avoir trouvé un anneau de Glory (ce qui est une preuve de son passage dans ce bureau), je fais une découverte très intéressante (je ne vous dirai pas quoi car, sinon, il n'y aura plus d'effet de surprise !). Je commence alors à entrevoir toute la solution de l'énigme. Pour élucider complètement cette aventure, il me reste encore à retourner à la clinique de Thorn où d'ailleurs un "agréable" comité d'accueil m'attend, mais il ne faut pas oublier que je suis protégé et que je dispose d'un certain pouvoir. C'est d'ailleurs grâce à lui que je vais réussir à

m'en tirer et à obtenir une réponse à toutes mes questions. Seulement tout n'est pas encore solutionné, mais je fais le serment solennel que moi, Crash Garrett, le vengeur au casque de cuir (que je n'enlève jamais ou presque !) n'arrêtera mes recherches que lorsque j'aurai retrouvé Glory ! ●

Notre avis :

Nous attendions tous cette adaptation sur Amstrad d'un nouveau logiciel de la gamme Métal Hurlant. L'intrigue est intéressante et pas forcément très accessible aux débutants. L'analyseur syntaxique est correct ; par contre, les couleurs utilisées pour certaines phases du déroulement de l'aventure sont parfois un peu "bizarres" sinon décevantes, mais les graphismes, eux, sont fort acceptables.



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



B.P. 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

NOUVEAUTES

| | |
|------------------------|------|
| AQUANAUTE | 159F |
| ALTERN WORLD GAMES | 145F |
| ATOMIK | 159F |
| BEDLAM | 145F |
| BAD CAT | 145F |
| BLOOD BROTHERS | 145F |
| CHAIN REACTION | 145F |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 145F |
| CHARLIE CHAPLIN | 145F |
| CONSPIRATION | 185F |
| CRASH GARRET | 225F |
| CYBERNOID FIGHT MACHIN | 145F |
| DANDARE 2 | 145F |
| DESOLATOR | 145F |
| DRILLER | 185F |
| FIRE FRAP | 145F |
| GABRIEL NF | 175F |
| GUNSHIP | 245F |
| GUNSMOKE | 145F |
| 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 |
| RIMMERUNNER | 145F |
| ROAD WARS | 139F |
| SHACKLED | 145F |
| SKAAL | 195F |
| SORCERER LORD | 235F |
| STRYFE 2 | 175F |
| SUPER HANG ON | 145F |
| TARGET RENEGADE | 145F |
| TERRAMEX | 135F |
| THE HUNT RED OCTOBER | 195F |
| THE LAST NINJA | 145F |
| TROLL | 139F |
| V2 | 175F |
| VAMPIRE'S EMPIRE | 145F |
| VENOM STRIKES BACK | 145F |
| VICTORY ROAD | 145F |
| WIZARD WARZ | 145F |
| WORLD LEADB TOURN | 145F |

HIT PARADE

| | |
|--------------------------|------|
| ARKANOID 2: REVENGE | 145F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 195F |
| A.T.FADV TACT FIGHTER | 139F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| BASKETMASTER | 145F |
| BLOOD VALLEY | 145F |
| BOB WINNER | 169F |
| BOBSLEIGH | 145F |
| BUBBLE BOBBLE | 145F |
| BUGGY BOY | 145F |
| CALIFORNIA GAMES | 145F |
| CLASH | 195F |
| COMBAT SCHOOL | 145F |
| FER ET FLAMME | 249F |
| FLYING SHARK | 145F |
| GAUNTLET 2 | 145F |
| GRYZOR | 145F |
| GUILD OF THIEVES | 195F |
| HANS D'ISLANDE | 199F |
| HURLEMENTS | 175F |
| HMS COBRA | 299F |
| LA MASCOTTE | 175F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 205F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 149F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 145F |
| MACH 3 | 179F |
| MATCH DAY 2 | 145F |
| OUT RUN | 145F |
| OXPHAR | 205F |
| PLATOON | 145F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 169F |
| PREDATOR | 145F |

HIT PARADE (suite)

| | |
|----------------------------|------|
| PROFESSION DETECTIVE | 229F |
| QUAD | 179F |
| QUIN | 245F |
| RASTAN | 145F |
| ROLLING THUNDER | 145F |
| SANTA FE | 175F |
| SEPTEMBER | 145F |
| SCRABBLE | 220F |
| SIDE ARMS | 145F |
| SUPER SKI | 195F |
| TETRIS | 135F |
| THE SENTINEL | 149F |
| TOUR DE FORCE | 145F |
| TRIVIAL PURSUIT JUNIOR | 245F |
| WESTERN GAMES | 145F |
| WORLD CL LEADERBOARD | 145F |
| ACE 2 | 145F |
| BIG BAND NF | 195F |
| BIRDIE | 175F |
| BILLY 2 | 195F |
| BIVOUAC | 195F |
| BLUEBERRY | 175F |
| CRAZY CARS | 159F |
| ENDURO RACER | 125F |
| F15 STRIKE EAGLE | 149F |
| FREDDY HARDEST | 145F |
| GRAND PRIX 500 CC | 169F |
| GALACTIC GAME | 145F |
| IZNOGOU | 245F |
| LA CHOSE GROTEMBURG | 175F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 189F |
| Les Chiffres & Les Lettres | 225F |
| LE PASSAGER du TempsNF | 195F |
| Les Passagers du vent I | 295F |
| LES DIEUX DE LA MER | 195F |
| LES RIPOUX | 195F |
| LE MAITRE DES AMES | 189F |
| L'OEIL DE SETE | 189F |
| MAD BALLS | 145F |
| MARCHE A L'OMBRE | 195F |
| MASQUE PLUS | 189F |
| MEUTRES EN SERIES | 299F |
| MEWILO | 175F |
| MONOPOLY NF | 245F |
| PHANTOM CLUB | 145F |
| PROHIBITION NF | 195F |
| PSYCHOSOLDIER | 145F |
| SILENT SERVICE NF | 139F |
| SCALEXTRIC NF | 175F |
| STIFFLIP AND CO NF | 135F |
| THUNDERCATS | 145F |
| TOBROUCK | 169F |
| TRIVIAL PURSUIT | 229F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 145F |
| TURLOUGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI | 165F |

PC 1512

| | |
|------------------------------|------|
| LA COLLECTION | 185F |
| +ARKANOID+WC LEADERBOARD | |
| +WORLD GAMES+SUPER TENNIS | |
| 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 | |
| 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 |

PC 1512 (suite)

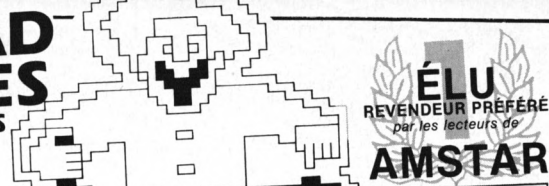
| | |
|-------------------------|------|
| BLUEBERRY | 215F |
| BOB WINNER NF | 215F |
| BOBO | 225F |
| CALIFORNIA GAMES | 195F |
| CAPTAIN BLOOD | 275F |
| CHESS MASTER 2000 | 225F |
| CHUCK YEAGER FLIGHT SIM | 245F |
| COBRA | 175F |
| COMBAT SCHOOL | 185F |
| CRASH GARET | 275F |
| CRAZY CARS | 215F |
| 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 |
| GAUNTLET | 175F |
| GRAND PRIX 500CC | 175F |
| GRYZOR | 185F |
| GUILD OF THIEVES | 225F |
| GUNSHIP | 325F |
| HMS COBRA | 275F |
| HURLEMENTS | 215F |
| INDOOR SPORTS | 225F |
| INFILTRATOR | 175F |
| IZNOGOU | 225F |
| JACKAL | 185F |
| JEU DU ROY | 225F |
| JINXTER | 225F |
| KRYSTOR | 225F |
| L'AFFAIRE | 215F |
| L'AFFAIRE SYDNEY | 225F |
| L'AFFAIRE VERA CRUZ | 225F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 215F |
| LA CHOSE DE GROTEMBURG | 215F |
| LA MARQUE JAUNE | 245F |
| LA MASCOTTE | 185F |
| LAST MISSION | 225F |
| LE MAITRE DES AMES | 215F |
| LES DIEUX DE LA MER | 225F |
| LES RIPOUX | 175F |
| Les PASSAGERS du vent I | 275F |
| Les PASSAGERS du Vent 2 | 275F |
| LES CHIFFRES ET LETTRES | 145F |
| LES CLASSIQUES N1 | 175F |
| LES CLASSIQUES N2 | 175F |
| LES 3 MOUSQUETAIRES | 225F |
| LIVINGSTONE | 225F |
| MACH3 | 215F |
| MANHATTAN DEALER | 225F |
| MARBLE MADNESS | 185F |
| MASQUE PLUS | 225F |
| MEWILO | 225F |
| MEUTRES EN SERIE NF | 275F |
| MISSION | 175F |
| MISSION RAFALE | 225F |
| MOEBIUS | 225F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 225F |
| PHARAON | 175F |
| PIRATES | 225F |
| PLATOON | 185F |
| PROHIBITION | 225F |
| QIN | 275F |
| ROCKET RANGER | 245F |
| SABOTEUR 2 | 145F |
| SAPIENS | 220F |
| SCRABBLE | 225F |
| SCRAM | 225F |
| S.D.I | 275F |
| SILENT SERVICE | 225F |
| SINBAD | 245F |
| SOLITAIRE ROYALE | 189F |
| SOLO FLIGHT | 195F |
| STREET SPORT BASKET | 185F |
| SUPER SKI | 225F |
| SUPER TENNIS | 195F |
| SUMMER GAMES 2 | 175F |
| TEST DRIVE | 225F |
| TETRIS | 185F |
| THE HUNT RED OCTOBER | 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 |
| WIZBALL | 185F |
| WORLD TOUR GOLF | 185F |
| ZOMBI | 215F |

| | |
|--------------------------------|------|
| ARCADE ACTION | 189F |
| +BARBARIAN+RENEGADE | |
| +SUPERSPRINT+RAMPAGE | |
| +INTERNATIONAL KARATE 2 | |
| LES GEANTS D'ARCADE | 195F |
| +ROAD RUNNER+INDIANA JONES | |
| +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE | |
| AMSTRAD GOLD HITS N°3 | 195F |
| +TRANTOR+SOLOMON'S KEY | |
| +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR | |
| +RAMPART+CAPTAIN AMERICA | |
| LES GREMLINS | 169F |
| +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH3 | |
| +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR | |
| +JACK THE NIPPER 2 | |
| LA COLLECTION KONAMI | 189F |
| +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS | |
| +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 | |
| +GREEN BERET+YE AR KUNG FU | |
| +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE | |
| TOP TEN COLLECTION | 145F |
| +SABOTEUR1 SABOTEUR 2+SIGMA 7 | |
| +CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS | |
| +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX | |
| +BOMB JACK2+TURBO ESPRIT | |
| ERE HIT 3 | 225F |
| +STRYFE+DESPOTIK DESIGN | |
| +TENSION+CONTAMINATION | |
| HIT AVENTURE | 225F |
| +SCRAM1+HARRY+1001BC | |
| LES TRESORS US GOLD | 195F |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR | |
| +ACE OF ACES +METROCROSS | |
| BEST OF ELITE 2 | 145F |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS | |
| +BATLE SHIPS+BOMB JACK 2 | |
| ALBUM EPYX | 189F |
| +WINTER GAMES+WORLD GAMES | |
| +SUPER CYCLE+HIMPOSS MISSION | |
| OCEAN ALL STAR HIT 2 | 145F |
| +ARMYMOVES+MUTANT+WIZZBAL | |
| HEAD OVER HEALS+COBRA+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 |
| +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR | |
| +ANTIRIAD+COMMANDO 86 | |
| +JET SET WILLY+1942 | |
| GAME SET MATCH | 179F |
| +TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG | |
| +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL | |
| +BOXING+POOL+SUPERDECATHLON | |
| 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 | 75F |
| +COMMANDO +FRANCK BOXING | |
| +BOMB JACK + AIR WOLF | |
| THEY SOLD A MILLION N°3 | 145F |
| +KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT | |
| +GHOSTBUSTER + RAMBO | |

OUVERT DE 8h A 20h DU LUNDI AU VENDREDI

INCROYABLE !
 ARCADE ACTION 119F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 119F
 +ROAD RUNNER+INDIANA JONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGEON
AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F
 +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
 +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 119F
 +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
 +BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
 +JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 119F
 +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
 +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU
 +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99 F
 +SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
 +CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK 2+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+BOMB JACK 2
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+ROBOTT
 +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
 + CAULDRON 2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99F
 + LEADERBOARD + TAI PAN
 + XEVIOUS + TOP GUN

DES NOUVELLES COMPILATIONS AMSTRAD CASSETTES DÉMENTES !
DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS



MICROMANIA
 BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

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
 +BOMB JACK+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
 ATOMIK 119F
 ALTERN WORLD GAMES 95F
 BAD CAT 95F
 BEDLAM 95F
 BLOOD BROTHERS 95F
 CHAIN REACTION 95F
 CHARLIE CHAPLIN 95F
 CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
 CYBERNOID FIGHT MACHIN 95F
 CONSPIRATION 145F
 DANDARE 2 95F
 DESOLATOR 95F
 DRILLER 145F
 E.X.I.T 145F
 FIRE TRAP 95F
 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'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
 RIMMRUNNER 89F
 ROAD WARS 99F
 SHACKLED 95F
 SKAAL 145F
 SORCERER LORD 179F
 STRYFE 2 135F
 SUPER HANG ON 95F
 TARGET RENEGADE 89F
 TERRAMEX 89F

NOUVEAUTES (suite)

THE LAST NINJA 95F
 THE HUNT RED OCTOBER 145F
 TROLL 89F
 VAMPIRE'S EMPIRE 95F
 VENOM STRIKES BACK 95F
 VICTORY ROAD 89F
 WIZARD WARZ 95F
 WORLD LEAD TOURNAMEN 95F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE DOH 89F
 A.T.F ADV TACT FIGHTER 89F
 BASKET MASTER 89F
 BLOOD VALLEY 95F
 BUBBLE BOBBLE 95F
 BUGGY BOY 95F
 BOB WINNER 129F
 BOBSLEIGH 95F
 CALIFORNIA GAMES 95F
 COMBAT SCHOOL 89F
 CRASH GARET 195F
 FLYING SHARCK 99F
 GAUNTLET 2 95F
 GRYZOR 89F
 HSM COBRA 259F
 LA GUERRE DES ETOILES 99F
 L'ANGE DE CRISTAL 145F
 LES MAITRES DE L'UNIVERS 95F
 MACH 3 129F
 MATCH DAY 2 89F
 OUT RUN 95F
 PLATOON 89F
 PREDATOR 89F
 QUAD 145F
 RASTAN 89F
 ROLLING THUNDER 95F
 SANTA FE 139F
 SEPTEMBER 95F
 SILENT SERVICE 89F
 SCRABBLE FR 175F
 SIDE ARMS 95F
 SUPERSKI 145F
 TETRIS 95F
 THE SENTINEL 99F
 TOUR DE FORCE 95F
 TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F
 WESTERN GAMES 95F
 WORLD C LEADERBOARD 89F

BILLY 2 135F
 BIVOUAC 125F
 BIRDIE 135F
 COBRA (LORICIEL) 129F
 CRAZY CARS 129F
 F15 STRIKE EAGLE 99F
 ENDURO RACER 95F
 FORTERESSE 135F
 FREDDY HARDEST 89F
 GALACTIC GAME 95F
 GRAND PRIX 500CC 139F
 IZNOGOU 195F
 LES DIEUX DE LA MER 145F
 LES RIPOUX 125F
 L'OEIL DE SETE 145F
 MAD BALLS 89F
 MARCHE A L'OMBRE 145F
 MEUTRES EN SERIES 259F
 MONOPOLY 175F
 PHANTOM CLUB 89F
 PROHIBITION 120F
 PSYCHOSOLDIER 89F
 SCALEXTRIC 95F
 SILENT SERVICE 85F
 SLAP FLIGHT 89F
 SPY VS SPY 3 99F
 STIFFLIP AND CO 95F
 THUNDERCATS 89F
 TOBROCK 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 75 F
 2 manettes (Amstrad)

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

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

125 F

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

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature



MICROÏDS

GRAND CONCOURS



▶ PERMANENT ◀

CONCOURS
PORTANT
SUR :

Super SKI

A partir de ce mois-ci, le principe du concours reste toujours le même (répondre à un questionnaire sur un logiciel donné) mais ce sont les 3 premiers prix qui sont nouveaux : un bon d'achat et 2 abonnements à Amstar respectivement de 6 et 3 mois. Ceci étant dit, précipitez-vous sur vos stylos !

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



CONCOURS
HAN D'ISLANDE

Ne vous étonnez pas de ne pas trouver les résultats du concours sur Han d'Islande qui s'est déroulé dans le n° 18 d'Amstar et ne nous écrivez pas pour faire des réclamations ! En effet, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, la date de clôture a été exceptionnellement fixée pour ce concours au **30 avril 1988** ; alors si vous n'avez pas encore participé, il n'est pas trop tard car vous avez tout le mois d'avril pour vous rattraper et faire deux concours en même temps !

LES LOTS :

- 1er prix :** un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.
- 2ème prix :** un abonnement de 6 mois à Amstar.
- 3ème prix :** un abonnement de 3 mois à Amstar.
- Du 4ème au 6ème prix :** 5 logiciels Microïds.
- Du 7ème au 12ème prix :** 4 logiciels Microïds.
- Du 13ème au 27ème prix :** 3 logiciels Microïds.
- Du 28ème au 32ème prix :** 2 logiciels Microïds.
- Du 33ème au 37ème prix :** 1 logiciel Microïds.

Les logiciels sont à choisir dans le catalogue MICROIDS.

1 - Caroline ATTIA a été une grande championne de ski ; en quelle année a-t-elle remporté sa dernière victoire ? _____

2 - Dans quelle ville se sont déroulés les Jeux Olympiques d'hiver ?

3 - Dans quel numéro d'Amstar y a-t-il eu un superbe banc d'essai de Super Ski ?

4 - Dans quelle émission de sport de TF1, Super Ski était-il en vedette, au mois de janvier dernier ? _____

5 - Quel est le nom de l'auteur de Super Ski sur Amstrad ?

6 - En quelle année la société Microïds a-t-elle fait son apparition sur le marché des logiciels familiaux ? _____

7 - Quelles sont les épreuves disputées dans Super Ski ?

8 - Combien y a-t-il (approximativement) de positions différentes du skieur dans Super Ski ?

20

40

80

9 - 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 mai 1988

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature

Si je gagne, je voudrais mon lot sur : K7 D7

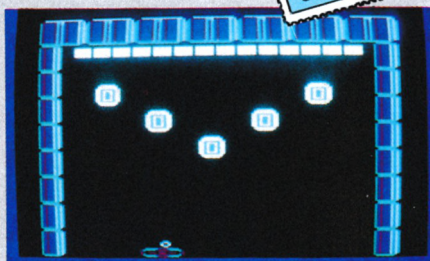


REBOUND BALL

Marc DELAPIERRE



Rebound Ball est un casse-briques amélioré. Dans chacun des cinq tableaux du jeu, des obstacles seront là pour dévier la balle et vous gêner dans la destruction des briques. Au départ, vous disposez de quatre vies et vous en gagnez une chaque fois que vous passez à un niveau supérieur, c'est-à-dire lorsque vous avez détruit toutes les briques d'un même tableau. Avant de commencer un tableau, vous pouvez bien sûr positionner la raquette à l'aide du joystick pour exécuter votre premier tir.



REMARQUE : le programme étant écrit en langage machine mis sous forme de datas, il vous faudra patienter après la présentation le temps du chargement des codes.

```

10 MEMORY 30000 >AA
20 ' ***** >LB
30 ' ** ** >LC
40 ' ** REBOUND BALL ** >LD
50 ' ** ** >LE
60 ' ** par ** >LF
70 ' ** ** >LG
80 ' ** Marc Delaperriere ** >LH
90 ' ** ** >LJ
100 ' ** ** >RB
110 ' ***** >RC
130 ' >RE
150 MODE 1:INPUT"moniteur couleur(1 >QY
) ou monochrome(2)";f
160 IF f=1 THEN 170 ELSE 180 >UC
170 INK 0,0:INK 1,23,23:INK 13,23:INK 12,10:INK 11,14:INK 10,11:INK 9,
10:INK 8,4:INK 7,2:INK 6,1
180 CLS >UD
190 SYMBOL 240,0,127,127,127,12, >KE
7,127,127
200 MOVE 320,378:DRAW 638,200:DRAW >JR
320,22:DRAW 2,200:DRAW 320,378
210 MOVE 320,376:DRAW 636,200:DRAW >JQ
320,24:DRAW 4,200:DRAW 320,376
220 MOVE 320,374:DRAW 634,200:DRAW >JP
320,26:DRAW 6,200:DRAW 320,374
230 MOVE 320,360:DRAW 616,200:DRAW >KP
320,40:DRAW 24,200:DRAW 320,360
240 LOCATE 15,8:PRINT"REBOUND BALL" >ED
250 LOCATE 19,11:PRINT"par" >XC
260 LOCATE 12,16:PRINT"Marc Delaper >RT
riere"
270 LOCATE 9,25:PRINT"Patientez...C >YC
hargement"
280 RESTORE 4310:FOR a=30000 TO 301 >CL
02:READ b:POKE a,b:NEXT

```

```

290 RESTORE 4510:FOR a=30200 TO 304 >CX
04:READ b:POKE a,b:NEXT
300 RESTORE 4890:FOR a=30405 TO 304 >CR
84:READ b:POKE a,b:NEXT
310 RESTORE 5030:FOR a=30606 TO 306 >CP
89:READ b:POKE a,b:NEXT
320 RESTORE 5200:FOR a=30808 TO 308 >CE
20:READ b:POKE a,b:NEXT
330 RESTORE 400:FOR a=38000 TO 4026 >BX
5:READ b:POKE a,b:NEXT
340 MODE 1::LOCATE 5,12:PRINT"Appuy >CC
ez sur feu pour commencer":CALL &BB
03:CALL &BB06:MODE 0:CALL 38000
350 CALL &BB03:INK 1,23,10:CALL &BB >CJ
06
360 :FOR A=1 TO 2000:NEXT:INK 1,23, >TP
23:CLS:GOTO 340
370 ' ***** >TA
****
380 ' * PROGRAMME EN CODE MACHINE >TB
*
390 ' ***** >TC
****
400 DATA 24 , 77 , 89 , 120 , 197 , >WZ
118
410 DATA 143 , 119 , 49 , 117 , 251 >YW
, 117
420 DATA 30 , 1 , 14 , 0 , 56 , 1 >QN
430 DATA 24 , 0 , 14 , 0 , 40 , 0 >QH
440 DATA 40 , 0 , 4 , 0 , 1 , 83 >PU
450 DATA 67 , 79 , 82 , 69 , 46 , 4 >UH
8
460 DATA 48 , 48 , 48 , 32 , 32 , 3 >UG
2
470 DATA 86 , 73 , 69 , 83 , 32 , 5 >UJ

```

```

480 DATA 255 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0 >PE
490 DATA 37 , 0 , 0 , 15 , 8 , 0 >PZ
500 DATA 1 , 0 , 0 , 50 , 0 , 0 >ND
510 DATA 15 , 10 , 0 , 84 , 65 , 66 >TR
520 DATA 76 , 69 , 65 , 85 , 32 , 4 >UZ
9
530 DATA 255 , 195 , 18 , 156 , 0 , >VO
17
540 DATA 20 , 0 , 33 , 142 , 1 , 20 >TO
5
550 DATA 192 , 187 , 33 , 141 , 148 >YF
, 126
560 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 , >WH
205
570 DATA 252 , 187 , 225 , 35 >QW
580 DATA 24 , 243 , 33 , 132 , 148 >WF
, 54
590 DATA 14 , 17 , 96 , 0 , 33 , 62 >TY
600 DATA 1 , 205 , 192 , 187 , 6 , >UJ
14
610 DATA 197 , 62 , 240 , 205 , 252 >YF
, 187
620 DATA 193 , 16 , 247 , 6 , 8 , 1 >UA
97
630 DATA 237 , 91 , 134 , 148 , 42 >XT
, 136
640 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YW
, 120
650 DATA 148 , 205 , 51 , 151 , 42 >XG
, 136
660 DATA 148 , 17 , 40 , 0 , 25 , 3 >TY
4
670 DATA 136 , 148 , 193 , 16 , 226 >XQ
, 33
680 DATA 40 , 0 , 34 , 136 , 148 , >UB
6
690 DATA 8 , 197 , 42 , 136 , 148 , >VX
17
700 DATA 48 , 2 , 205 , 192 , 187 , >VF
42
710 DATA 120 , 148 , 205 , 51 , 151 >XR
, 42
720 DATA 136 , 148 , 17 , 40 , 0 , >UW
25
730 DATA 34 , 136 , 148 , 193 , 16 >XY
, 227
740 DATA 6 , 7 , 197 , 237 >NL
750 DATA 91 , 134 , 148 , 33 , 104 >VK
, 1
760 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 122 >YD
, 148
770 DATA 205 , 51 , 151 , 237 , 91 >XN
, 134
780 DATA 148 , 33 , 80 , 0 , 25 , 2 >UQ
35
790 DATA 237 , 83 , 134 , 148 , 193 >XD

```

PROGRAMMES

| | | |
|--|---|---|
| <p>, 16 800 DATA 223 , 237 , 91 , 124 , 148 >XH , 42 810 DATA 126 , 148 , 205 , 192 , 18 >YZ 7 , 42 820 DATA 116 , 148 , 205 , 254 , 15 >ZC 0 , 205 830 DATA 9 , 187 , 254 , 88 , 40 , >UT 8 840 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 101 >YV , 151 850 DATA 24 , 241 , 42 , 124 , 148 >VK , 1 860 DATA 28 , 0 , 9 , 34 , 128 , 14 >UY 8 870 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 91 >XY , 128 880 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YF , 114 890 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 20 >XF 5 , 6 900 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 205 >XL , 25 910 DATA 189 , 205 , 254 , 150 >RL 920 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 235 >YQ , 237 930 DATA 75 , 138 , 148 , 9 , 9 , 2 >UH 35 940 DATA 237 , 83 , 128 , 148 , 42 >XV , 130 950 DATA 148 , 237 , 75 , 138 , 148 >WV , 9 960 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 192 >YM , 187 970 DATA 42 , 114 , 148 , 205 , 254 >YC , 150 980 DATA 205 , 101 , 151 , 205 , 6 >XX , 153 990 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 122 >YR , 254 1000 DATA 2 , 40 , 10 , 42 , 130 , >VX 148 1010 DATA 124 , 254 , 1 , 40 , 9 , >UC 24 1020 DATA 186 , 123 , 254 , 30 , 48 >XG , 10 1030 DATA 24 , 239 , 125 , 254 , 64 >YG , 210 1040 DATA 162 , 150 , 24 , 171 , 42 >XB , 114 1050 DATA 148 , 205 , 25 , 189 , 20 >ZD 5 , 254 1060 DATA 150 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZD 8 , 235 1070 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YE 7 , 66 1080 DATA 237 , 66 , 235 , 237 >RU</p> | <p>1090 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YX , 148 1100 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 9 >WU , 34 1110 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YX 87 , 42 1120 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZE 50 , 205 1130 DATA 101 , 151 , 205 , 188 , 1 >ZK 53 , 237 1140 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XR 4 , 0 1150 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 >XR , 124 1160 DATA 254 , 1 , 40 , 10 , 24 , >VA 184 1170 DATA 123 , 254 , 80 , 218 , 15 >ZC 3 , 149 1180 DATA 24 , 238 , 125 , 254 , 64 >XJ , 48 1190 DATA 2 , 24 , 169 , 42 , 114 , >WH 148 1200 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 >YD 4 , 150 1210 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 23 >ZJ 5 , 237 1220 DATA 75 , 138 , 148 , 237 , 66 >YF , 237 1230 DATA 66 , 235 , 237 , 83 , 128 >YE , 148 1240 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 75 >YT , 138 1250 DATA 148 , 237 , 66 , 34 >QM 1260 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YD 87 , 42 1270 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZL 50 , 205 1280 DATA 101 , 151 , 205 , 70 , 15 >YV 3 , 237 1290 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XY 4 , 0 1300 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 >XN , 124 1310 DATA 254 , 0 , 40 , 9 , 24 , 1 >UY 83 1320 DATA 123 , 254 , 80 , 56 , 15 >WE , 24 1330 DATA 239 , 125 , 254 , 26 , 24 >YD 5 , 220 1340 DATA 221 , 151 , 241 , 218 , 2 >ZR 38 , 149 1350 DATA 24 , 163 , 42 , 114 , 148 >YM , 205 1360 DATA 25 , 189 , 205 , 254 , 15 >ZK 0 , 237 1370 DATA 91 , 128 , 148 , 235 , 23 >YE</p> | <p>7 , 75 1380 DATA 138 , 148 , 9 , 9 , 235 , >WN 237 1390 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YA , 148 1400 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YB 7 , 66 1410 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZD 2 , 187 1420 DATA 42 , 114 , 148 , 205 >RD 1430 DATA 254 , 150 , 205 , 101 , 1 >ZY 51 , 205 1440 DATA 129 , 153 , 237 , 91 , 12 >ZJ 8 , 148 1450 DATA 122 , 254 , 2 , 40 , 10 , >YJ 42 1460 DATA 130 , 148 , 124 , 254 , 0 >XD , 40 1470 DATA 10 , 24 , 185 , 123 , 254 >XX , 30 1480 DATA 210 , 69 , 150 , 24 , 238 >YQ , 125 1490 DATA 254 , 26 , 245 , 220 , 22 >YE 1 , 151 1500 DATA 241 , 218 , 153 , 149 , 2 >YC 4 , 164 1510 DATA 78 , 35 , 70 , 35 , 235 , >WF 205 1520 DATA 26 , 151 , 197 , 229 , 26 >XQ , 78 1530 DATA 119 , 121 , 18 , 35 , 19 >WJ , 16 1540 DATA 247 , 225 , 205 , 38 , 18 >ZN 8 , 193 1550 DATA 13 , 32 , 237 , 201 , 245 >YW , 197 1560 DATA 213 , 205 , 198 , 187 , 2 >YG 03 , 60 1570 DATA 203 , 29 , 203 , 58 , 203 >XZ , 27 1580 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 205 >XC , 29 1590 DATA 188 , 209 , 193 , 241 >TA 1600 DATA 201 , 78 , 35 , 70 , 35 , >WT 235 1610 DATA 205 , 76 , 151 , 197 , 22 >YW 9 , 26 1620 DATA 119 , 35 , 19 , 16 , 250 >XF , 225 1630 DATA 205 , 38 , 188 , 193 , 13 >XD , 32 1640 DATA 240 , 201 , 245 , 197 , 2 >ZM 13 , 205 1650 DATA 198 , 187 , 203 , 60 , 20 >YR 3 , 29</p> |
|--|---|---|

PROGRAMMES

1660 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 203 >XB
 , 58
 1670 DATA 203 , 27 , 205 , 29 , 188 >YB
 , 209
 1680 DATA 193 , 241 , 201 , 205 , 3 >ZA
 6 , 187
 1690 DATA 230 , 15 , 200 , 245 , 23 >YJ
 7 , 91
 1700 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >YF
 8 , 205
 1710 DATA 192 , 187 , 241 , 205 , 1 >ZX
 65 , 151
 1720 DATA 218 , 154 , 151 , 237 , 8 >YG
 3 , 124
 1730 DATA 148 , 34 , 126 , 148 , 42 >YR
 , 116
 1740 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >YH
 37 , 91
 1750 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >ZC
 8 , 205
 1760 DATA 192 , 187 , 42 , 116 >RH

 1770 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >ZC
 37 , 91
 1780 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZE
 8 , 205
 1790 DATA 192 , 187 , 201 , 24 , 6 >WP
 , 16
 1800 DATA 0 , 252 , 1 , 80 , 0 , 24 >TN
 5
 1810 DATA 205 , 198 , 187 , 241 , 3 >YG
 1 , 31
 1820 DATA 235 , 31 , 48 , 16 , 237 >WB
 , 75
 1830 DATA 167 , 151 , 183 , 237 , 6 >ZN
 6 , 229
 1840 DATA 237 , 75 , 171 , 151 , 23 >YA
 7 , 66
 1850 DATA 225 , 216 , 31 , 48 , 16 >XF
 , 237
 1860 DATA 75 , 167 , 151 , 9 , 229 >XD
 , 237
 1870 DATA 75 , 169 , 151 , 183 , 23 >YN
 7 , 66
 1880 DATA 225 , 63 , 216 , 235 , 20 >ZF
 1 , 237
 1890 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YE
 , 148
 1900 DATA 205 , 192 , 187 , 17 , 25 >ZB
 2 , 255
 1910 DATA 33 , 242 , 255 , 205 , 24 >ZH
 3 , 187
 1920 DATA 254 , 0 , 245 , 196 , 95 >XW
 , 155
 1930 DATA 241 , 194 , 189 , 152 >TN

 1940 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YV

, 130
 1950 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 1 >YV
 7 , 16
 1960 DATA 0 , 33 , 242 , 255 , 205 >XN
 , 243
 1970 DATA 187 , 254 , 0 , 245 , 196 >XA
 , 95
 1980 DATA 155 , 241 , 194 , 189 , 1 >AG
 52 , 209
 1990 DATA 209 , 237 , 91 , 128 , 14 >YD
 8 , 42
 2000 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YW
 87 , 42
 2010 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZJ
 50 , 237
 2020 DATA 91 , 124 , 148 , 42 , 126 >YQ
 , 148
 2030 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >YH
 6 , 148
 2040 DATA 205 , 254 , 150 , 33 , 30 >WH
 , 1
 2050 DATA 34 , 124 , 148 , 33 , 126 >YQ
 , 148
 2060 DATA 54 , 14 , 33 , 48 , 1 , 3 >TQ
 4
 2070 DATA 128 , 148 , 33 , 130 , 14 >YK
 8 , 54
 2080 DATA 24 , 33 , 40 , 0 , 34 , 1 >UU
 34
 2090 DATA 148 , 34 , 136 , 148 , 33 >YA
 , 159
 2100 DATA 148 , 126 , 254 , 48 >RG

 2110 DATA 40 , 15 , 53 , 62 , 0 , 2 >UM
 05
 2120 DATA 14 , 188 , 205 , 3 , 187 >XE
 , 205
 2130 DATA 6 , 187 , 195 , 191 , 148 >XY
 , 62
 2140 DATA 0 , 205 , 14 , 188 , 17 , >WU
 160
 2150 DATA 0 , 33 , 200 , 0 , 205 , >VZ
 192
 2160 DATA 187 , 33 , 141 , 148 , 12 >ZG
 6 , 254
 2170 DATA 32 , 40 , 8 , 229 , 205 , >WB
 252
 2180 DATA 187 , 225 , 35 , 24 , 243 >XB
 , 33
 2190 DATA 150 , 148 , 54 , 48 , 33 >XK
 , 148
 2200 DATA 148 , 54 , 48 , 33 , 149 >XR
 , 148
 2210 DATA 54 , 48 , 33 , 147 , 148 >WF
 , 54
 2220 DATA 48 , 33 , 159 , 148 , 54 >WC
 , 51

>2230 DATA 33 , 1 , 0 , 34 , 140 , 1 >UA
 48
 2240 DATA 33 , 189 , 148 , 54 , 49 >WE
 , 33
 2250 DATA 141 , 148 , 54 , 83 , 205 >WG
 , 3
 2260 DATA 187 , 205 , 6 , 187 , 201 >XC
 , 33
 2270 DATA 150 , 148 , 126 , 254 >RV
 2280 DATA 57 , 40 , 3 , 52 , 24 , 2 >TZ
 6
 2290 DATA 54 , 48 , 43 , 126 , 254 >WN
 , 57
 2300 DATA 40 , 3 , 52 , 24 , 15 , 5 >TN
 4
 2310 DATA 48 , 43 , 126 , 254 , 57 >WW
 , 40
 2320 DATA 3 , 52 , 24 , 4 , 54 , 48 >TM

 2330 DATA 43 , 52 , 17 , 212 , 0 , >UM
 33
 2340 DATA 142 , 1 , 205 , 192 , 187 >XA
 , 33
 2350 DATA 147 , 148 , 126 , 254 , 3 >YE
 2 , 40
 2360 DATA 8 , 229 , 205 , 252 , 187 >YJ
 , 225
 2370 DATA 35 , 24 , 243 , 237 , 91 >XQ
 , 128
 2380 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZE
 5 , 192
 2390 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZM
 8 , 148
 2400 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZC
 2 , 187
 2410 DATA 17 , 8 , 0 , 33 , 4 , 0 >QL

 2420 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YX
 3 , 202
 2430 DATA 29 , 154 , 254 , 1 , 202 >XT
 , 102
 2440 DATA 155 , 237 , 91 , 128 >RF

 2450 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZC
 5 , 192
 2460 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 , >VH
 254
 2470 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >ZA
 54 , 13
 2480 DATA 202 , 15 , 154 , 237 , 91 >YR
 , 128
 2490 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZB
 5 , 192
 2500 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZE
 8 , 148
 2510 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZE
 2 , 187

PROGRAMMES

| | | |
|--|---|---|
| 2520 DATA 17 . 4 . 0 . 33 . 246 . 2 >UN 55 | 2810 DATA 4 . 0 . 205 . 243 . 187 . >WK 254 | , 148 |
| 2530 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 >YZ 3 . 202 | 2820 DATA 1 . 202 . 102 . 155 . 237 >XZ . 91 | 3100 DATA 1 . 8 . 0 . 9 . 34 . 128 >RM |
| 2540 DATA 43 . 154 . 237 . 91 . 128 >YD . 148 | 2830 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 >ZB 8 . 205 | 3110 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 1 >VK . 4 |
| 2550 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 >ZJ 2 . 187 | 2840 DATA 192 . 187 . 201 . 205 . 1 >ZZ 27 . 154 | 3120 DATA 0 . 9 . 34 . 130 >NA |
| 2560 DATA 17 . 248 . 255 . 33 . 252 >YD . 255 | 2850 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 >ZW 7 . 218 | 3130 DATA 148 . 237 . 91 . 128 . 14 >ZR 8 . 195 |
| 2570 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 >YD 3 . 202 | 2860 DATA 36 . 155 . 195 . 190 . 15 >ZT 4 . 205 | 3140 DATA 189 . 149 . 209 . 237 . 9 >ZQ 1 . 128 |
| 2580 DATA 57 . 154 . 237 . 91 . 128 >YN . 148 | 2870 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 >ZT 8 . 254 | 3150 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 >ZA 5 . 192 |
| 2590 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 >ZN 2 . 187 | 2880 DATA 127 . 218 . 36 . 155 . 19 >ZR 5 . 241 | 3160 DATA 187 . 42 . 114 . 148 . 20 >ZF 5 . 254 |
| 2600 DATA 201 . 237 . 91 . 128 . 14 >YH 8 . 42 | 2890 DATA 154 . 205 . 127 . 154 . 5 >ZH 8 . 161 | 3170 DATA 150 . 205 . 189 . 152 . 2 >ZB 05 . 88 |
| 2610 DATA 130 . 148 . 205 . 192 >RP | 2900 DATA 148 . 254 . 127 . 218 . 1 >ZD 90 . 154 | 3180 DATA 155 . 42 . 128 . 148 . 1 >VD . 8 |
| 2620 DATA 187 . 17 . 8 . 0 . 33 . 2 >UK 46 | 2910 DATA 195 . 140 . 154 . 205 . 1 >ZW 27 . 154 | 3190 DATA 0 . 237 . 66 . 34 . 128 . >WP 148 |
| 2630 DATA 255 . 205 . 243 . 187 . 2 >YB 54 . 13 | 2920 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 >ZU 7 . 218 | 3200 DATA 42 . 130 . 148 . 1 . 4 . >TN 0 |
| 2640 DATA 202 . 71 . 154 . 237 . 91 >YR . 128 | 2930 DATA 241 . 154 . 195 . 140 . 1 >ZV 54 . 205 | 3210 DATA 9 . 34 . 130 . 148 . 237 >WE . 91 |
| 2650 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 >ZE 5 . 192 | 2940 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 >ZD 8 . 254 | 3220 DATA 128 . 148 . 195 . 20 . 15 >YF 0 . 209 |
| 2660 DATA 187 . 17 . 20 . 0 . 33 . >VH 252 | 2950 DATA 127 . 218 . 190 . 154 >TK | 3230 DATA 237 . 91 . 128 . 148 . 42 >YN . 130 |
| 2670 DATA 255 . 205 . 243 . 187 . 2 >ZC 54 . 13 | 2960 DATA 195 . 140 . 154 . 205 . 1 >ZB 27 . 154 | 3240 DATA 148 . 205 . 192 . 187 . 4 >YH 2 . 114 |
| 2680 DATA 202 . 85 . 154 . 237 . 91 >YB . 128 | 2970 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 >ZZ 7 . 218 | 3250 DATA 148 . 205 . 254 . 150 . 2 >ZZ 05 . 189 |
| 2690 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 >ZJ 5 . 192 | 2980 DATA 36 . 155 . 195 . 190 . 15 >ZW 4 . 205 | 3260 DATA 152 . 205 . 88 . 155 . 42 >YT . 128 |
| 2700 DATA 187 . 201 . 237 . 91 . 12 >ZB 8 . 148 | 2990 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 >ZW 8 . 254 | 3270 DATA 148 . 1 . 8 . 0 . 9 . 34 >RD |
| 2710 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 >ZB 2 . 187 | 3000 DATA 127 . 218 . 140 . 154 . 1 >ZM 95 . 241 | 3280 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 >XT 8 . 1 |
| 2720 DATA 17 . 248 . 255 . 33 . 254 >YD . 255 | 3010 DATA 154 . 205 . 127 . 154 . 5 >YA 8 . 161 | 3290 DATA 4 . 0 . 237 . 66 >NQ |
| 2730 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 >YB 3 . 202 | 3020 DATA 148 . 254 . 127 . 218 . 2 >ZU 41 . 154 | 3300 DATA 34 . 130 . 148 . 237 . 91 >YP . 128 |
| 2740 DATA 99 . 154 . 237 . 91 . 128 >YT . 148 | 3030 DATA 195 . 36 . 155 . 58 . 161 >YC . 148 | 3310 DATA 148 . 195 . 199 . 150 . 2 >AC 09 . 237 |
| 2750 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 >ZL 2 . 187 | 3040 DATA 79 . 135 . 135 . 135 . 12 >YT 9 . 60 | 3320 DATA 91 . 128 . 148 . 42 . 130 >YU . 148 |
| 2760 DATA 17 . 4 . 0 . 33 . 4 . 0 >QQ | 3050 DATA 50 . 161 . 148 . 201 . 20 >YB 9 . 237 | 3330 DATA 205 . 192 . 187 . 42 . 11 >ZB 4 . 148 |
| 2770 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 >YF 3 . 202 | 3060 DATA 91 . 128 . 148 . 42 . 130 >YV . 148 | 3340 DATA 205 . 254 . 150 . 205 . 1 >ZU 89 . 152 |
| 2780 DATA 113 . 154 . 237 . 91 >RN | 3070 DATA 205 . 192 . 187 . 42 . 11 >ZC 4 . 148 | 3350 DATA 205 . 88 . 155 . 42 . 128 >YC . 148 |
| 2790 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 >ZB 8 . 205 | 3080 DATA 205 . 254 . 150 . 205 . 1 >ZV 89 . 152 | 3360 DATA 1 . 8 . 0 . 237 . 66 . 34 >TY |
| 2800 DATA 192 . 187 . 17 . 8 . 0 . >UX 33 | 3090 DATA 205 . 88 . 155 . 42 . 128 >YD | 3370 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 >XT 8 . 1 |
| | | 3380 DATA 4 . 0 . 237 . 66 . 34 . 1 >UQ |

PROGRAMMES

```

3390 DATA 148 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZA 4 , 148
8 , 195
3400 DATA 108 , 150 , 33 , 163 , 14 >YA
8 , 205
3410 DATA 170 , 188 , 201 , 33 , 17 >YF
2 , 148
3420 DATA 205 , 170 , 188 , 201 , 2 >YC
37 , 91
3430 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >YG
8 , 205
3440 DATA 192 , 187 , 209 , 42 , 11 >ZH
4 , 148
3450 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 >ZE
4 , 150
3460 DATA 33 , 132 , 148 , 126 >RC
3470 DATA 254 , 1 , 202 , 224 , 155 >XZ
, 53
3480 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 8 , >TD
0
3490 DATA 237 , 66 , 34 , 130 , 148 >XL
, 42
3500 DATA 128 , 148 , 17 , 9 , 0 , >UT
25
3510 DATA 17 , 32 , 0 , 6 , 0 , 237 >TB
3520 DATA 82 , 56 , 3 , 4 , 24 , 24 >UC
9
3530 DATA 33 , 0 , 0 , 17 , 32 , 0 >RL
3540 DATA 25 , 16 , 253 , 229 , 205 >YH
, 189
3550 DATA 152 , 205 , 95 , 155 , 20 >YQ
9 , 33
3560 DATA 62 , 1 , 205 , 192 , 187 >WH
, 62
3570 DATA 128 , 205 , 252 , 187 , 2 >ZC
05 , 127
3580 DATA 154 , 58 , 161 , 148 , 25 >ZU
4 , 127
3590 DATA 218 , 204 , 155 , 195 , 2 >ZF
14 , 155
3600 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YF
, 130
3610 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 >ZP
37 , 91
3620 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZH
8 , 195
3630 DATA 108 , 150 , 33 , 159 >RZ
3640 DATA 148 , 52 , 33 , 189 , 148 >YJ
, 126
3650 DATA 254 , 56 , 32 , 2 , 54 , >UH
48
3660 DATA 52 , 33 , 140 , 148 , 52 >WU
, 33
3670 DATA 40 , 0 , 34 , 134 , 148 . >VR
34
3680 DATA 136 , 148 , 237 , 91 , 12 >ZQ
4 , 148
3690 DATA 42 , 126 , 148 , 205 , 19 >ZW
2 , 187
3700 DATA 33 , 24 , 0 , 34 , 130 . >VJ
148
3710 DATA 42 , 116 , 148 , 205 , 25 >ZA
4 , 150
3720 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 . >VR
17
3730 DATA 176 , 0 , 33 , 200 , 0 . >VW
205
3740 DATA 192 , 187 , 33 , 181 , 14 >ZQ
8 , 126
3750 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 >XL
, 205
3760 DATA 252 , 187 , 225 , 35 , 24 >YU
, 243
3770 DATA 205 , 3 , 187 , 205 , 6 . >WH
187
3780 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 . >WN
237
3790 DATA 91 , 124 , 148 , 33 , 140 >YC
, 148
3800 DATA 126 , 254 , 1 , 40 >PX
3810 DATA 20 , 254 , 2 , 40 , 21 . >VB
254
3820 DATA 3 , 40 , 22 , 254 , 4 , 4 >TR
0
3830 DATA 23 , 254 , 5 , 40 , 24 . >VN
254
3840 DATA 6 , 40 , 25 , 1 , 159 , 1 >UY
56
3850 DATA 24 , 27 , 1 , 181 , 156 , >VV
24
3860 DATA 22 , 1 , 215 , 156 , 24 , >VN
17
3870 DATA 1 , 245 , 156 , 24 , 12 , >UX
1
3880 DATA 31 , 157 , 24 , 7 , 33 , >VQ
140
3890 DATA 148 , 54 , 1 , 24 , 151 , >VK
10
3900 DATA 111 , 3 , 10 , 103 , 3 , >VM
125
3910 DATA 254 , 0 , 32 , 6 , 124 , >VM
254
3920 DATA 0 , 202 , 194 , 148 , 10 >WX
, 95
3930 DATA 3 , 10 , 87 , 3 , 197 , 2 >UZ
05
3940 DATA 192 , 187 , 42 , 118 , 14 >ZQ
8 , 205
3950 DATA 51 , 151 , 193 , 24 , 220 >WK
, 4
3960 DATA 1 , 140 , 0 , 4 , 1 , 204 >RG
3970 DATA 1 , 220 , 0 , 220 >NC
3980 DATA 0 , 220 , 0 , 124 , 1 , 1 >UW
80
3990 DATA 0 , 44 , 1 , 0 , 0 , 24 >QW
4000 DATA 1 , 44 , 1 , 4 , 1 , 220 >RM
4010 DATA 0 , 4 , 1 , 124 , 1 , 220 >RB
4020 DATA 0 , 140 , 0 , 220 , 0 , 2 >UZ
04
4030 DATA 1 , 180 , 0 , 220 , 0 , 1 >UJ
80
4040 DATA 0 , 124 , 1 , 140 , 0 , 4 >TZ
4
4050 DATA 1 , 0 , 0 , 24 , 1 , 44 >GN
4060 DATA 1 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 >UC
00
4070 DATA 0 , 4 , 1 , 200 , 0 , 84 >RV
4080 DATA 1 , 200 , 0 , 164 , 1 , 1 >UN
60
4090 DATA 0 , 100 , 0 , 160 , 0 , 2 >UK
44
4100 DATA 1 , 0 , 0 , 4 , 1 , 160 >OK
4110 DATA 0 , 4 , 1 , 240 , 0 , 4 >QE
4120 DATA 1 , 64 , 1 , 4 , 1 , 144 >RY
4130 DATA 1 , 4 , 1 , 224 , 1 , 180 >TD
4140 DATA 0 , 120 , 0 , 180 >NV
4150 DATA 0 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 >TX
4
4160 DATA 1 , 180 , 0 , 104 , 1 , 1 >UQ
80
4170 DATA 0 , 184 , 1 , 0 , 0 , 180 >RG
4180 DATA 0 , 80 , 0 , 180 , 0 , 12 >TM
0
4190 DATA 0 , 180 , 0 , 200 , 0 , 1 >UN
80
4200 DATA 0 , 240 , 0 , 180 , 0 , 2 >TX
4
4210 DATA 1 , 180 , 0 , 64 , 1 , 18 >TM
0
4220 DATA 0 , 104 , 1 , 180 , 0 , 1 >UL
44
4230 DATA 1 , 180 , 0 , 224 , 1 , 1 >UR
80
4240 DATA 0 , 8 , 2 , 0 , 0 , 0 >NE
4250 ' ***** >YD
****
4260 ' * definition des sprites >YE
*
4270 ' ***** >YF
****

```

PROGRAMMES

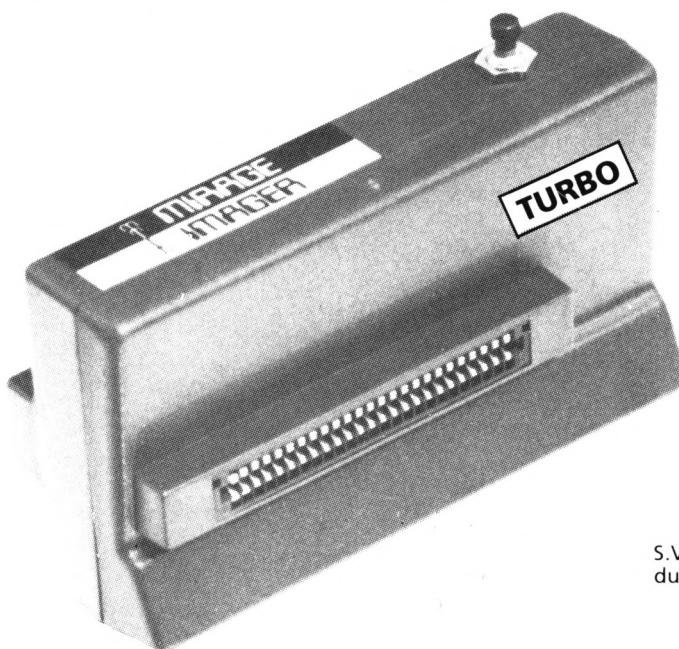
| | | |
|---|---|---|
| 4280 ' >YG | 2 | 4910 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161 >WN |
| 4290 'Sprite 1:mur des cotes >YH | 4600 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , >TJ | , 67 |
| 4300 ' >XK | 7 | 4920 DATA 195 , 195 , 0 , 67 , 240 >XN |
| 4310 DATA 2 , 20 , 5 , 65 , 195 , 1 >UY | 4610 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 >WN | , 240 |
| 95 | , 35 | 4930 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XN |
| 4320 DATA 195 , 130 , 54 , 22 , 60 >XP | 4620 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TJ | 5 , 2 |
| , 203 | | 4940 DATA 82 , 161 , 3 , 161 , 3 , >VM |
| 4330 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 >XM | 4630 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 >WH | 161 |
| , 203 | , 60 | 4950 DATA 3 , 240 , 2 , 67 , 240 , >VV |
| 4340 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 >WM | 4640 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UC | 240 |
| , 54 | 2 | 4960 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XR |
| 4350 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 >WD | 4650 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , >TF | 5 , 2 |
| , 22 | 7 | 4970 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161 >WV |
| 4360 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22 >WC | 4660 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 >WU | , 67 |
| , 60 | , 35 | 4980 DATA 195 , 195 , 0 , 0 , 51 , >UE |
| 4370 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60 >XK | 4670 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TP | 51 |
| , 203 | | 4990 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TK |
| 4380 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 >XT | 4680 DATA 60 , 222 , 143 , 35 >QK | |
| , 203 | | 5000 ' >XH |
| 4390 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 >WT | 4690 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TR | 5010 'sprite 4:obstacle >XJ |
| , 54 | | 5020 ' >XK |
| 4400 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 >WZ | 4700 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 >WF | 5030 DATA 0 , 16 , 5 , 0 , 243 , 24 >TX |
| , 22 | , 60 | 3 |
| 4410 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22 >WY | 4710 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UA | 5040 DATA 243 , 0 , 81 , 243 , 243 >XC |
| , 60 | 2 | , 243 |
| 4420 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60 >XF | 4720 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , >TM | 5050 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZA |
| , 203 | 7 | 3 , 162 |
| 4430 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 >XN | 4730 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 >WR | 5060 DATA 243 , 51 , 51 , 51 , 243 >XA |
| , 203 | , 35 | , 243 |
| 4440 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 >WN | 4740 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TM | 5070 DATA 115 , 243 , 179 , 243 , 2 >ZX |
| , 54 | | 43 , 115 |
| 4450 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 >WE | 4750 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 >WL | 5080 DATA 51 , 179 , 243 , 243 , 11 >YR |
| , 22 | , 60 | 5 , 51 |
| 4460 DATA 60 , 203 , 203 , 51 , 51 >WC | 4760 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UF | 5090 DATA 179 , 243 , 243 , 115 , 5 >ZK |
| , 51 | 2 | 1 , 179 |
| 4470 DATA 51 , 34 , 17 , 51 , 51 , >UD | 4770 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , >TT | 5100 DATA 243 , 243 , 115 , 51 , 17 >YD |
| 51 | 7 | 9 , 243 |
| 4480 ' >YJ | 4780 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 >WX | 5110 DATA 243 , 115 , 51 , 179 , 24 >YG |
| 4490 'sprite 2:plafond >YK | , 35 | 3 , 243 |
| 4500 ' >YB | 4790 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TT | 5120 DATA 115 , 51 , 179 , 243 , 24 >YH |
| 4510 DATA 0 , 0 , 0 , 20 , 10 , 0 >QY | | 3 , 115 |
| | 4800 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 >WG | 5130 DATA 243 , 179 , 243 , 243 , 5 >YF |
| | , 60 | 1 , 51 |
| 4520 DATA 207 , 207 , 207 , 207 , 2 >ZR | 4810 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UB | 5140 DATA 51 , 243 , 81 , 243 , 243 >YR |
| 07 , 207 | 2 | , 243 |
| 4530 DATA 207 , 207 , 0 , 1 , 60 , >UH | 4820 DATA 143 , 51 , 51 , 51 , 51 , >VA | 5150 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZB |
| 60 | 51 | 3 , 162 |
| 4540 DATA 7 , 237 , 1 , 60 , 60 , 2 >UJ | 4830 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 0 , 1 >TP | 5160 DATA 0 , 243 , 243 , 243 , 0 , >WP |
| 22 | 7 | 255 |
| 4550 DATA 138 , 35 , 60 , 60 , 7 , >VR | 4840 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 51 , >UB | 5170 ' >YF |
| 237 | 51 | 5180 'sprite 5:balle >YG |
| 4560 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 138 >WX | 4850 DATA 51 , 34 , 0 , 0 >MJ | 5190 ' >YH |
| , 35 | | 5200 DATA 82 , 4 , 2 , 81 , 162 , 2 >UL |
| 4570 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TN | 4860 ' >ZA | 42 |
| | 4870 'Sprite 3:raquette >ZB | 5210 DATA 241 , 242 , 241 , 81 , 16 >XB |
| | 4880 ' >ZC | 2 , 0 |
| 4580 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 >WM | 4890 DATA 7 , 9 , 0 , 51 , 51 >PN | |
| , 60 | | 5220 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 >NT |
| 4590 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UG | 4900 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TA | |

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF

Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF

Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

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

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou
DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes
et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour

transférer/sauvegarder/recharger.

Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur

8 K RAM et 8 K ROM incorporés

Compressé afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette

Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)

Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider

Pour usage personnel

Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques

Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit

TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :

DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs
- EUROCHEQUE en livres sterling
ou CHEQUE BANCAIRE en sterling compensable en Angleterre
- CARTES DE CREDIT INTERNATIONALES par écrit ou par téléphone : VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

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

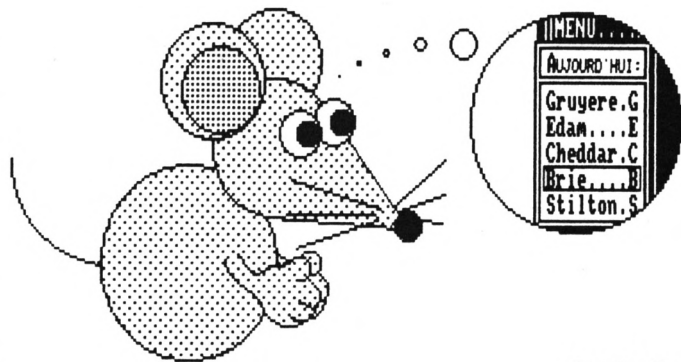
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.



DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

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

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128
A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec la syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX.

Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu !
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux.

Permet une grande précision avec les stratégies, aventures et arcades.

Prête à fonctionner, trois boutons opérationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple à utiliser.

Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistée par Icônes : GAI OXFORD. Avec GAI OXFORD, vous gérez un ou deux lecteurs de disquettes, imprimante, lecteur cassettes, RSX, extensions mémoire DK Tronics, fichiers, programmes, etc.

en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons !

GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide, effaceur/récupérateur de fichiers, éditeur de fichiers et de secteurs, redéfinition de touches, etc.

Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations !

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128 est disponible et ne vaut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit.
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

OFFRE PROMO : SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O. (voir ci-dessous) = 700,00 FF port compris (hors Europe + 40 FF)

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128

(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANSTATIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer **facilement** vos mises en page.

La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.

Créez **facilement** vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.

Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.

Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.

Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.

Zoom, effets miroir, vidéo inverse, "tête en bas" etc.

Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX), avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.

Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.

Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.

Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K) ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles **EXCLUSIVEMENT** en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS.

Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE

Téléphone : + 44 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs

EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)

CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque

Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

(indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte)

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone **EN PARLANT EN FRANÇAIS !**

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 257 80 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit

ARKANOÏD II

(Revenge of Doh)

Arcade

Arkanoïd revient, l'unique, le seul, l'inoubliable (malgré ses bugs) casse-briques, nous préparait sa deuxième partie. Le scénario vous entraîne à bord du Vaus II qui ressemble à s'y méprendre au Vaus I. Figurez-vous qu'à la fin d'Arkanoïd, le vilain Doh était plutôt mal en point. Mais tel le Phoenix renaissant de ses cendres, voici à nouveau l'entité Doh qui utilise un gigantesque vaisseau spatial, le Zarg afin de conquérir votre univers et surtout de se venger de l'affront subi.

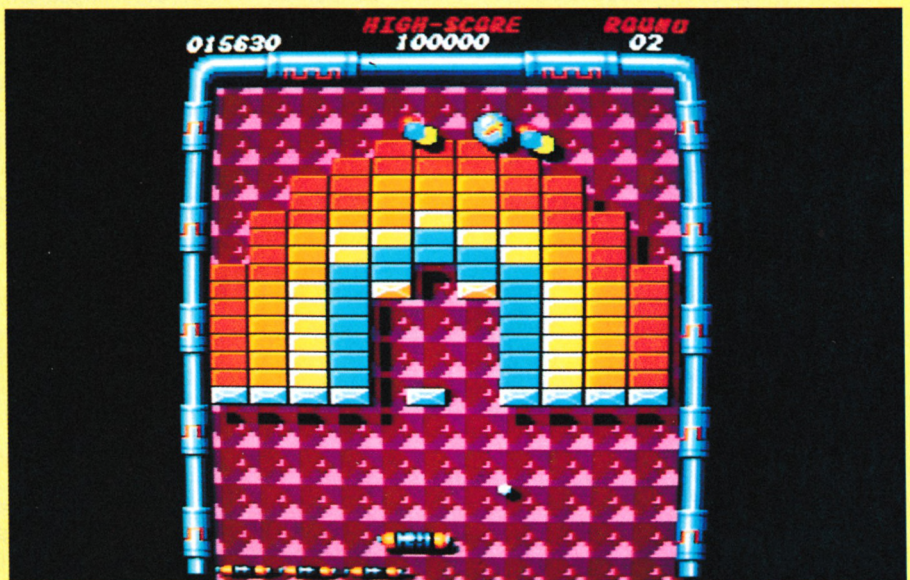
Ah, qu'il est beau l'Arkanoïd nouveau ! On retrouve avec une joie non dissimulée l'écran en hauteur si familier à nos yeux rougis par le temps et le balayage vidéo. On empoigne alors son joystick et l'on se remémore les instants joyeux où d'une main légère et sûre l'on guidait la baballe énergétique au travers des 32 tableaux colorés. Pour Arkanoïd II, le luxe est de rigueur : même si cela ne touche que des détails. Le pourtour de l'écran est plus fouillé. Les fonds de décor sont égaux à eux-mêmes, le Vaus est également plus compact que le premier modèle. On jette un coup d'œil vers le haut de l'écran et là s'agitent toujours de petits aliens sympathiques et tourbillonnants. Une petite différence tout de même, certaines espèces se reproduisent au fur et à mesure du jeu et les rejetons bien que petits n'en sont pas moins aussi dangereux que leurs parents.

Mis à part ces quelques remarques, la véri-

table différence vient des "gélules" qui peuvent parfois sur le Vaus. Un laser est fourni gratuitement à tous les joueurs qui capturent la gélule "L". Vitesse de la balle ralentie, "collage" sur la raquette (le Vaus bien sûr !), vie supplémentaire, accroissement de taille du Vaus. Toutes ces caractéristiques étaient déjà présentes dans le premier volet d'Arkanoïd. Il y a également quelques adaptations : vous pouvez toujours obtenir des balles multiples mais cette fois-ci, elles sont 5 à se partager l'écran ! L'option "3 balles" possède une fonction supplémentaire : la régénération, c'est-à-dire que si 1 ou 2 balles sortent de l'écran, elles sont automatiquement remises en jeu. Bien évidemment, si vous laissez passer les 3, vous perdez une vie. Enfin une dernière "adaptation" : la lettre "B" ouvre les portes d'accès aux tableaux suivants. J'ai bien dit "les portes", en effet, il y a 2 sorties possibles qui mènent à deux tableaux différents. Passons maintenant aux fonctions

qui n'existent pas dans la précédente version : la création d'un "fantôme" du Vaus qui le suit comme son ombre. Ceci afin de détourner plus facilement la balle.

Dans le même style, on trouve le dédoublement : deux raquettes côte à côte se disputant l'honneur de renvoyer la sphère. La seule option contre Vaus est la réduction de taille de la raquette. La dernière capsule immaculée, est la pochette-surprise : elle peut contenir aussi bien un laser à tir continu qu'une balle rouge qui détruit absolument tout sur son passage (même les briques indestructibles !). Citons quelques briques spéciales : celles qui disparaissent pendant quelques instants pour mieux réapparaître au moment le plus inopportun. Admirons avec ravissement les briques-raquettes qui se mettent en marche dès qu'elles sont touchées : c'est quelque fois très énervant mais le plus souvent très pratique pour anéantir plus rapidement ces satanés murs.



Notre avis :

Arkanoïd II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores, Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.

Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.

P. - S. : Il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour le débloquer.

Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".

GAUNTLET

ATARI
GAMES



C & VG, ont-ils dit. "Graphisme superbe, bon son, parfaitement jouable - que voulez-vous de plus?"
Meilleure vente en 1986. Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.



ATARI
GAMES



ROAD RUNNER

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées".
Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

ATARI
GAMES



INDIANA JONES

ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action."
Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.

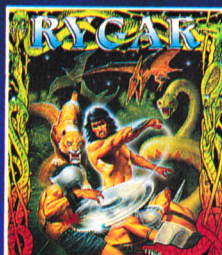
LES GEANTS DE L'ARCADE

Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K



RYGAR

TECMO



"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX.
"Ceci est un jeu superbe".
YOUR SINCLAIR.

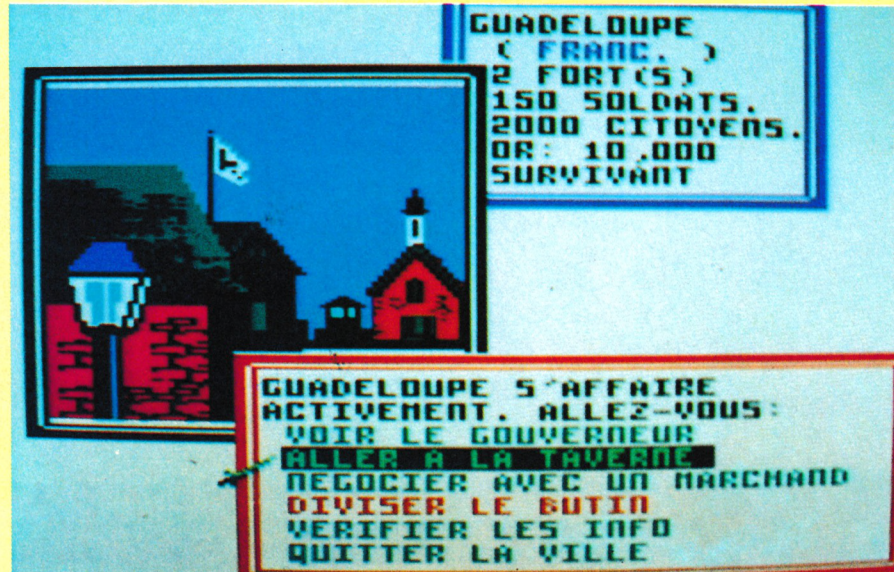
PIRATES

Aventure

- Navi'e à t'ibo'd ! Navi'e à t'ibo'd !
- Combien de fois t'ai-je dit de ne pas imiter les pirates d'Astérix ? Quel type de navire ?
- Un gallion espagnol, cap'tain !
- Alors, on passe au large, ils sont bien mieux armés et plus nombreux que nous. En deux ans de navigation dans la mer des Caraïbes, j'ai appris à être prudent. Il n'y a de bon pirate que de pirate vivant !

tiago puis à Petit Goave, tout en détruisant à chaque fois que possible les navires espagnols. Petit à petit, je vais monter une flottille pirate dont la puissance de feu ne sera pas à négliger. Un moyen comme un autre de me faire un nom !

Au début, je recrutais mes hommes d'équipage dans les tavernes ; des gaillards prêts à tout... mais aussi les premiers à déserter en cas de coup dur ! Maintenant, je suis plus exigeant lors de mes choix. C'est dans une de ces tavernes que j'ai rencontré un vieil ivrogne, tout imprégné de rhum qui, pour 500 pièces d'or, m'a remis une carte au trésor hélas à demi-déchirée que je conserve au fond de ma poche. Je ne désespère pas de retrouver ce petit coin perdu près de Caracas où est enfouie une véritable fortune grâce à laquelle je pourrai m'acheter les consciences les plus honnêtes...



Et avec la cargaison que je transporte... Nous avons réussi un beau coup la semaine dernière en arraisonnant un navire marchand espagnol et nos cales sont pleines. Depuis un mois, date de ma rencontre à Port Royale avec le gouverneur, qui m'a appris notre entrée en guerre avec l'Espagne, nous n'avons pas touché terre. Ma "mission" consistait à me rendre à San-



Je me donne encore 2 ou 3 ans à naviguer ainsi et, si Dieu ou le diable me prêtent vie jusque-là, je me retirerai en partageant mon butin pour une retraite bien méritée !

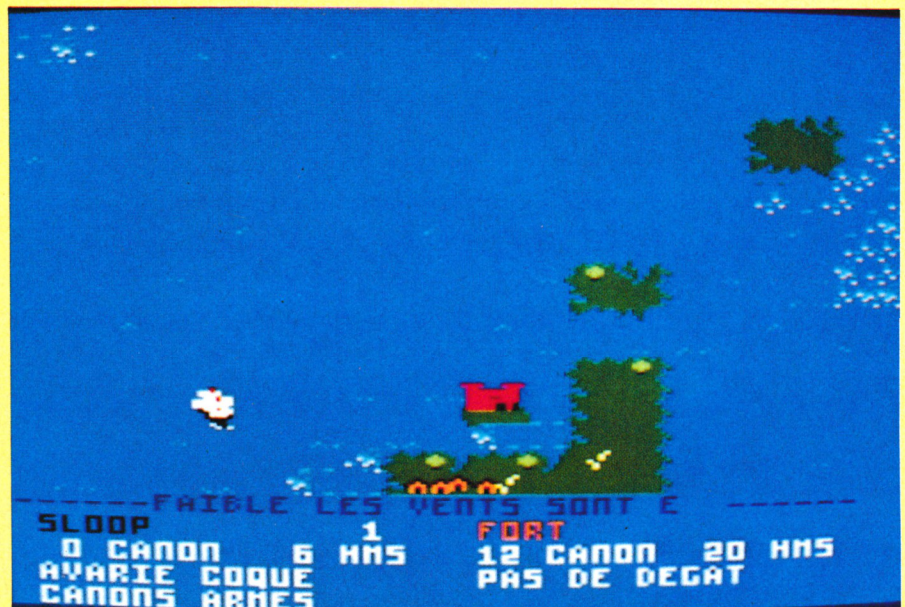
Notre avis :

Ce jeu de MicroProse était très attendu car annoncé depuis fort longtemps. L'aventure pirate est enfin à votre portée ! Après avoir déplié la carte et lu une partie de l'épais manuel qui accompagne la disquette (pour 6128 seulement, hélas !), on peut partir à l'aventure sur les eaux bleues des Caraïbes. Graphismes et animations n'ont rien d'exceptionnel mais l'intérêt du jeu ne se situe pas sur ces points.

"Pirates" est une reconstitution assez fidèle de ce qui se passait aux 15^e et 16^e siècles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manières : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particulière.

L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possède un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme... ou une femme(!) célèbre.

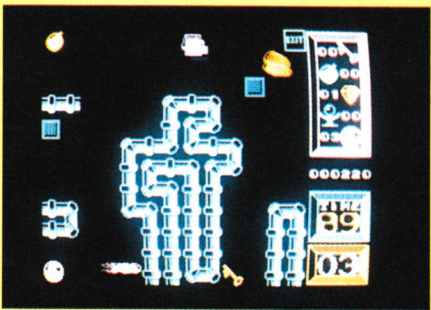
L'aventure peut être sauvegardée en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français. Par contre la traduction dans notre langue du logiciel laisse un peu à désirer.



I, BALL II

Arcade

Je ne sais pas ce que les sphères inspirent aux programmeurs mais le fait est que ce volume est souvent utilisé dans les jeux informatiques (Wizball, Mad Balls, Spindizzy...). En tout cas, voici une nouvelle aventure se déroulant au pays des boules. Figurez-vous que les balles sont atteintes par une angoisse existentielle : qui étaient donc leurs ancêtres ? Or, la contrée est plutôt dangereuse : des amiboïdes ont été aperçus il y a peu de temps. Cette race est particulièrement hostile aux baballes.

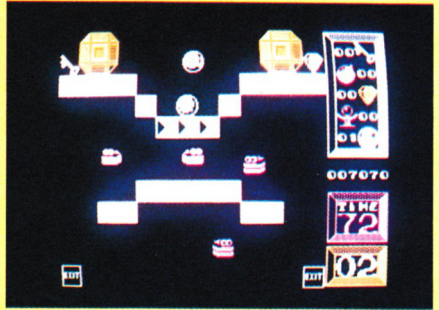


N'écoutez que votre courage et dans l'intérêt de la Science, vous décidez de partir, seul, à l'assaut des territoires infestés. Vous n'êtes tout de même pas inconscient et vous emportez avec vous le dernier modèle de lanceur de boules de feu.

Grâce à la haute technologie de votre peuple, vous êtes téléporté sur les lieux de vos futurs exploits. En général, le décor se présente sous forme d'un système de plateaux à plusieurs niveaux. Vos caractéristiques anatomiques vous permettent un déplacement par bonds. Mais le hasard des parcours ne facilite pas toujours ce type de manœuvre et les risques de toucher les amiboïdes virevoltants sont importants. Vos tribulations ont pour but d'atteindre le carré marqué EXIT qui se trouve en général à l'opposé de l'endroit où vous avez été téléporté. Mais pour cela, il faut tout d'abord récupérer une clé, seul moyen d'accès à la sortie (quoique au bout d'un certain temps le passage soit dégagé mais alors le compte à rebours est bien entamé).

En effet, l'épreuve se déroule en temps limité et de plus, pour ajouter encore à la difficulté, la perte d'une vie vous ramène au point de départ.

Heureusement, quelques objets peuvent vous permettre de réussir cette difficile mis-



sion : on trouve donc des bombes, des joyaux contenant souvent des pouvoirs bénéfiques et des "particules de vie" propres à vous octroyer une vie supplémentaire au cas où vous en collecteriez quatre.

Notre avis :

I, Ball II est dans la lignée de la gamme "Silver" de Firebird. Bien sûr, il n'y a pas de graphismes époustouflants ni de musique tonitruante, mais la (trop ?) grande difficulté du jeu apportera peut-être un peu de piment à ce style de jeu pas très original.
 P. - S. : Le maniement du joystick est assez déroutant puisque le tir s'effectue en choisissant la direction "bas". Mais on se fait à tout n'est-ce pas ?

MEGA-APOCALYPSE

Arcade

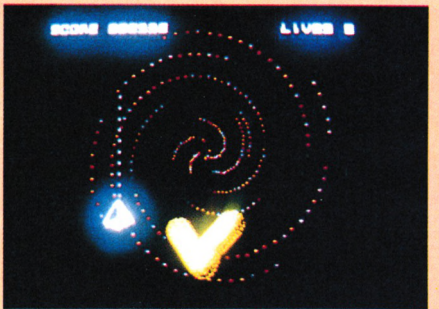
Depuis le temps que vous vouliez un vaisseau spatial. Enfin votre rêve est réalisé ! Devenu explorateur officiel de l'IAR (Institut of Advanced Research) vous possédez un véhicule intersidéral. Et vous comptez bien l'utiliser, nom d'un astéroïde ! Tout est calme, (c'est d'ailleurs tout à fait normal puisque le son ne se propage pas dans le vide) donc tout est calme, seules les étoiles défilent devant votre cockpit. A vous l'aventure et les mondes nouveaux à explorer. Soudain, alors que vous dévorez



allègrement un gigantesque sandwich au plutonium enrichi, des objets bizarres passent devant vos yeux : cela ressemble à de petits missiles rouges. Votre curiosité vous pousse à vous approcher et sans le vouloir à absorber les objets en question. Votre armement est alors complété par un apport de lasers. Mais attention, une comète se met à tourner autour de votre appareil : le moindre contact vous détruirait. Essayez donc de toucher ce corps céleste afin de vous en débarrasser. Ceci fait, votre appareil passe en tir automatique et au loin de petits points jaunes se mettent à grossir et

Notre avis :

Pourquoi faire beau alors que l'on peut bâcler le travail ? C'est sûrement la pensée qui a traversé l'esprit des "adaptateurs" de ce programme. L'animation est approximative, le graphisme est du style "Spectrum" en moins fouillé. L'action est plutôt répétitive. A conseiller seulement si vous n'avez pas autre chose à vous mettre sous la dent.



bientôt une mini planète est presque sur vous. C'est le moment de la détruire. Faites vite car sinon elle atteindra sa taille maximale et sera très difficile à faire exploser. Mais vous n'en êtes pas là puisque grâce à votre précision habituelle en pointant le nez de l'appareil sur la planète elle-même, vous la réduisez en poussière. Le tout sur un ciel d'étoiles tourbillonnantes.



PREDATOR

Arcade

«Commandant Alan Shaefer, votre mission est de récupérer un hélicoptère rempli de 3 membres du cabinet présidentiel, qui s'est écrasé dans la jungle sud-américaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capturé, nous nierions avoir fait appel à vos services. Cette bande s'auto-détruit dans 5,23 secondes». Alan Shaefer écrasa d'une main le magnétophone et saisit son cigare de l'autre.

«Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions».

Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shaefer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait.

Toute son équipe était là : Mac, Ramirez, Blain, Billy, Hawlers et Dillon. L'hélicoptère était maintenant en vol stationnaire. Tous les hommes bondirent sur le sol et se mirent à courir en direction de la forêt. Shaefer fut le dernier à s'élaner, arme au

poing. Dès le début, il est confronté au tir nourri d'une mitrailleuse maniée par un guerrillero (j'oubliais que la jungle est remplie de soldats totalement anti-américains). La progression s'annonce difficile d'autant qu'il y a également des pièges.

Des hommes sont cachés dans des trappes et sortent un bref instant afin de tirer sur d'éventuels assaillants. Et l'assaillant pour l'instant c'est Shaefer. Celui-ci continuait d'ailleurs sa progression à coup de mitrailleuse et de grenades. Mais bientôt, il s'arrêta devant le corps étendu de l'un de ses compagnons. Des vautours s'approchaient, Shaefer essaya de les chasser mais il perdit des plumes dans la bataille et son énergie s'affaiblit. Il décida de continuer cette mission bien étrange. L'hélicoptère crashé s'était abîmé dans les arbres. Aucun corps à l'intérieur. En revanche, à l'extérieur, il y a 3 cadavres dépecés. Alan Shaefer se sentait de plus observé par quelqu'un ou plutôt quelque chose. Plus loin, il trouva de nouveau un de ses compagnons mort, son arme à côté de lui. Comme il n'avait plus de munitions, il s'empara de celles que son défunt coéquipier possédait encore. Peut-être que cela lui permettrait d'aller



plus loin et de trouver la source de ces bruits et celle de son malaise.

Notre avis :

Predator reprend la trame du film dont il tire son nom. On retrouve donc le commando avec Arnée à sa tête. Dommage que le scrolling et l'animation soient si lents (on dirait presque que l'action est toujours "filmée" au ralenti). De plus, le jeu est assez difficile : les munitions partent très vite et il faut souvent "fouiller" les cadavres pour trouver des balles ou échanger des armes. La vision de l'Alien du terrain de jeu en fausses couleurs est bien rendue : cela ajoute un peu de piment au déroulement de l'action.



SIDE ARMS

Arcade

Petite devinette : qu'est-ce qui est visqueux, affreux et qui tient à dominer la terre ? Réponse : un extraterrestre. Autre devinette : qu'est-ce qui est beau, musclé et qui passe son temps à combattre le sus-nommé ? Réponse : c'est le héros (toutes celles qui ont répondu "Olivier" peuvent m'envoyer leurs coordonnées !).

Dernière devinette : qui porte des talons aiguilles, se peint les ongles et les lèvres en rose et dont les mensurations sont 95-60-90 ? Réponse : c'est Kartine.

Mis à part la dernière question, les deux premières devinettes dévoilent la trame du scénario bergmanien de Side Arms.

Figurez-vous que les Bozons ont décidé d'envahir la terre et de détruire ses occupants actuels (cela ne fait que la 1021ème fois !).

Vous avez, bien entendu, accepté de défendre la planète à condition que l'on vous donne l'équipement le plus perfectionné qui existe. Ainsi, on vous a remis un scafandre qui vous permet de voler et de projeter des rayons mortels. Mais là n'est pas la principale caractéristique de ce matériel. En effet, lorsque vous détruisez un ennemi, il est possible de récupérer son énergie symbolisée par de petits pictogrammes. Certains vous donnent des armes différentes : des boules d'énergie, des esclaves, d'autres disposent des protections tournoyantes autour de vous. Les "POW" augmentent la cadence de tir (jusqu'à 3 fois la vitesse normale) alors que les "WO "

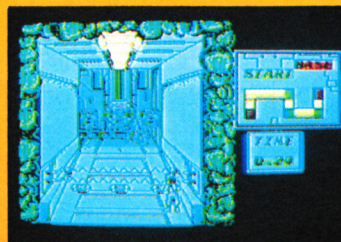
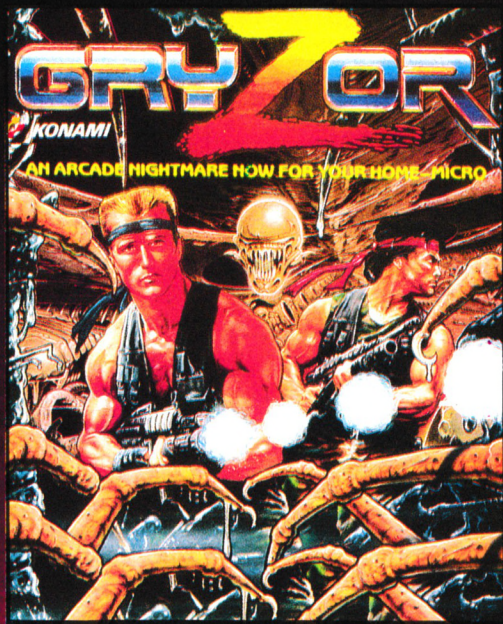
Notre avis :

Side Arms, bien que moyen au niveau décors et graphismes, nous a un peu déçu. En effet, l'animation est parfois lente et hésitante, ce qui occasionne parfois des game over injustes. De plus, où est l'option deux joueurs présente dans le jeu d'arcade ? Il est sans doute préférable de ne pas ajouter ce deuxième joueur en simultané : cela risquerait de ralentir encore le jeu. Dommage, Go ! nous avait habitués à mieux réalisé.

vous font perdre les caractéristiques chèrement acquises. Même au premier niveau, les Aliens vous attaquent de tous les côtés (ils n'ont aucun sens de l'honneur). Sinon, ils arrivent par vagues successives et meurtrières. L'idéal est de posséder à ce moment, l'éclateur de particules, qui est capable de détruire cinq adversaires simultanément. A la fin de chaque couloir (puisque le jeu se déroule dans des galeries souterraines) on découvre un monstre gigantesque : comme il est un peu plus coriace que les autres, il faudra plusieurs coups au but avant de l'éliminer. Mais lorsque cela sera fait, il vous laissera en cadeau 4 nouvelles caractéristiques au choix. Au choix ou presque c'est le nombre de tirs sur les "pastilles" qui détermine l'option choisie. En bas de l'écran on trouve la liste des caractéristiques. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu et grâce à l'accumulation des points, vous pourrez choisir différentes combinaisons d'attaque.



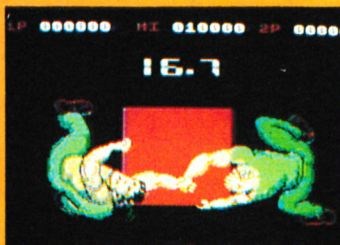
DES SOLDATS DE L'IMPOSSIBLE



Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro-ordinateurs converti avec tous les écrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers. . . . négociez vos champs de force et entrez dans une guérilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux. La maîtrise du temps et des nerfs d'acier sont indispensables pour le programme plein de punch où l'indépendance vous emmènera toujours plus loin.

A L'AUTRE BOUT DU MONDE

Survivez pour devenir un capitaine en suivant le plus coriace des entraînements académique. Ce jeu d'arcade de Konami a déjà atteint la première place des hit parade avec cette superbe adaptation sur vos micro-ordinateurs tous les écrans originaux de jeu d'arcade ont été merveilleusement repris, Combat School propose un véritable défi aux joueurs les plus exercés. Sept épreuves à vous couper le souffle plus une de pénalité si vous n'y parvenez pas, vous êtes éliminé.



EN VENTE MAINTENANT

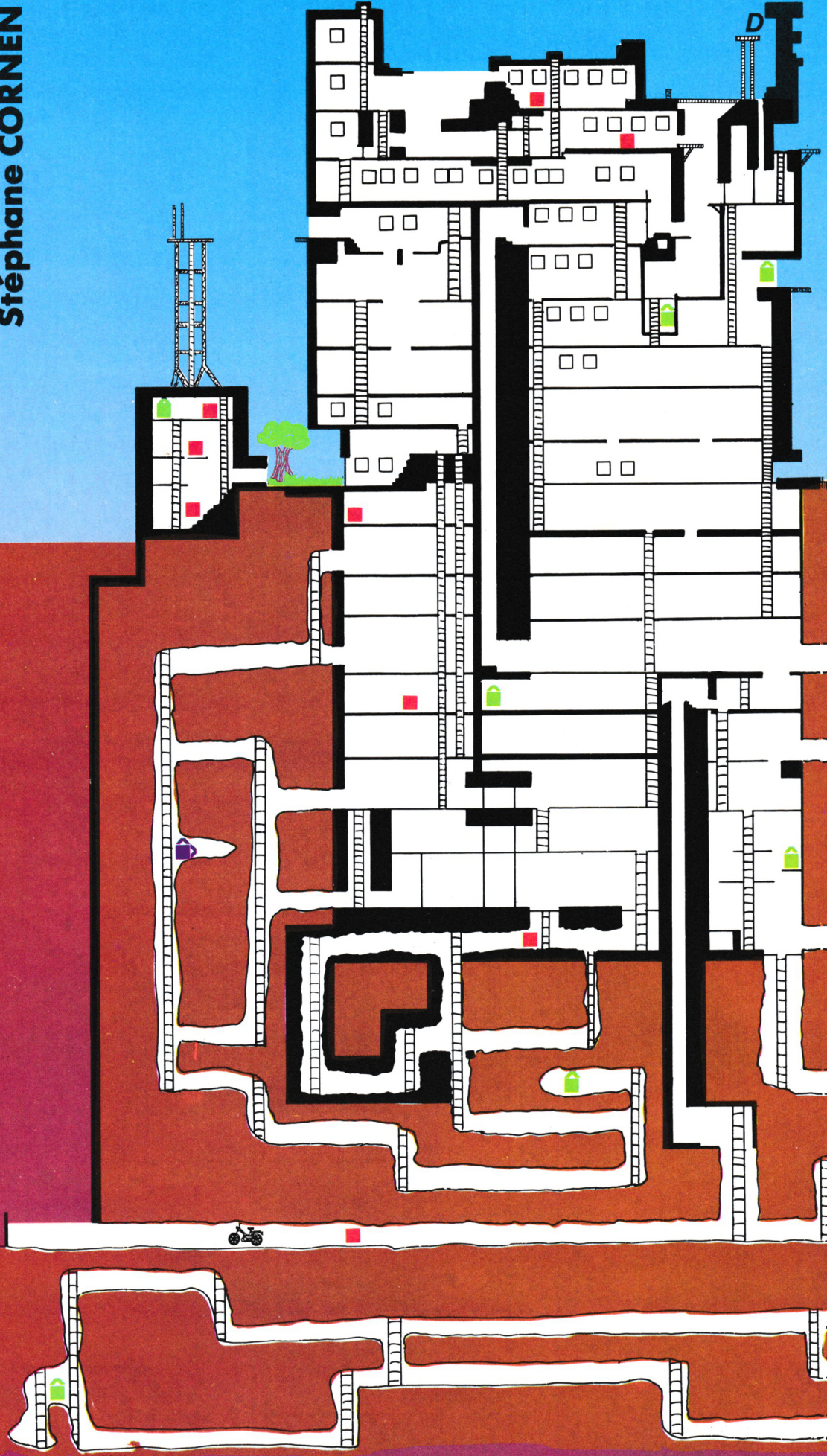
COMMODORE - AMSTRAD
PC + COMPATIBLES
IBM / AMSTRAD & ATARI ST

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



SABOTEUR II

Stéphane CORNEN



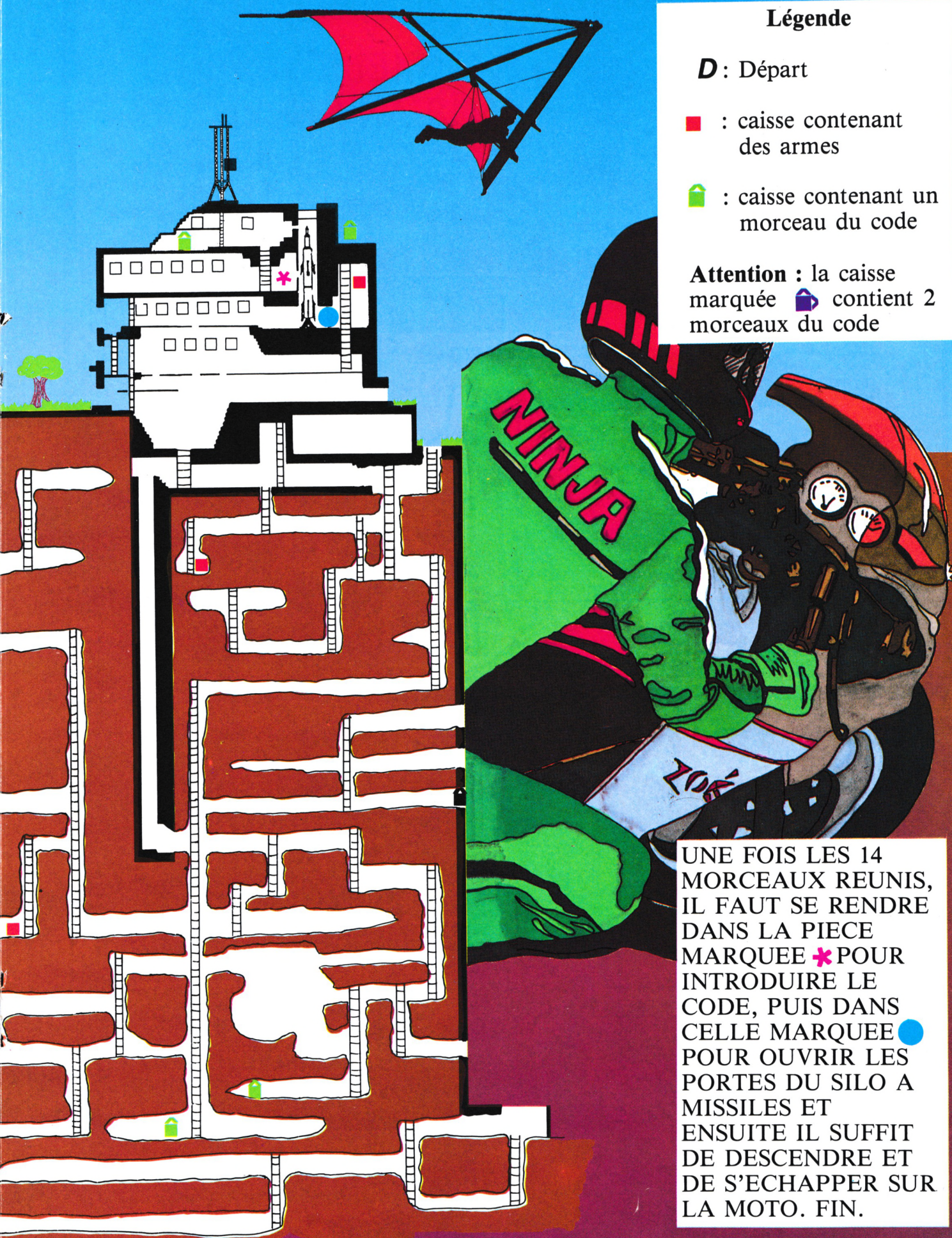
Légende

D : Départ

■ : caisse contenant des armes

🏠 : caisse contenant un morceau du code

Attention : la caisse marquée 🏠 contient 2 morceaux du code



UNE FOIS LES 14 MORCEAUX REUNIS, IL FAUT SE RENDRE DANS LA PIECE MARQUEE * POUR INTRODUIRE LE CODE, PUIS DANS CELLE MARQUEE ● POUR OUVRIR LES PORTES DU SILO A MISSILES ET ENSUITE IL SUFFIT DE DESCENDRE ET DE S'ECHAPPER SUR LA MOTO. FIN.

EDUCATIFS



- A + 4 - ! +

SAC A DOS

Un sac à dos est censé pouvoir contenir beaucoup de choses ; cette affirmation se trouve vérifiée ici car la disquette présentée (dans un véritable sac à dos !) propose à l'enfant 5 programmes. Il s'agit tout d'abord de parvenir à relier un point à un autre au travers d'un labyrinthe ; le premier écran est très simple et, au fur et à

Pour terminer en beauté, il faut "chercher l'erreur" dans une série de 4 objets et barrer l'intrus avant que le temps imparti soit écoulé (bon pour la réaction rapide).

Nous vous conseillons vivement ce sac à dos qui, à partir de dessins simples mais représentatifs, permet à l'enfant de développer son sens de l'observation, de l'association, de la reconnaissance ainsi que celui de la rapidité de réflexion et d'action.

C'est ainsi qu'Abracadabra rendra visite à l'araignée, au robot, à la sorcière ou au hibou dans l'espoir de retrouver la pluie, le vent, le grand soleil ou la neige ! Mais il y a tellement de choses dans chaque maison qu'il sera parfois difficile de repérer l'élément cherché. Seulement quelle joie de pouvoir assister à "l'éclosion", à l'écran, de chaque saison une fois que tous les éléments du temps ont retrouvé leur place...

Il faut reconnaître que ce logiciel a une approche très originale de l'étude des 4 saisons avec un graphisme très coloré. De plus, 3 niveaux de difficulté existent, ce qui permet au petit comme au grand de la maternelle de trouver un intérêt à cet éducatif. A voir !

LES 4 SAISONS

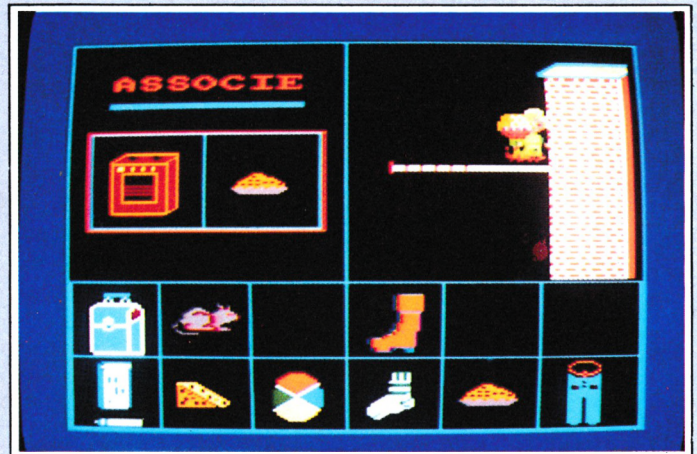
Contrairement à ce que nous pourrions croire, ce logiciel ne traite pas des 4 saisons qui rythment notre vie mais présente 4 séquences de jeu distinctes permettant de développer chez l'enfant essentiellement sa mémoire visuelle. Ainsi, avec le cirque, il s'agit de découvrir les personnages qui le composent et de les colorier grâce à une palette de couleurs présente à droite de l'écran. Pour le sac magique, l'exercice est un peu plus difficile car il s'agit de reconnaître un objet dans le sac fermé !

LES VOLEURS DE TEMPS



mesure de la progression, on découvre un labyrinthe avec plusieurs points de départ pour un même point d'arrivée. (A noter que le départ et l'arrivée sont représentés par des animaux ou des objets). Ensuite, l'enfant se trouve confronté à un problème d'association d'objets ou autres ; par exemple, le xylophone devra être associé à la note de musique ou le bois à la scie. Cet exercice très enrichissant pour l'enfant est simple d'utilisation : il suffit de déplacer et de cliquer une croix sur le bon objet. Quant à l'ABC des petits, il permet une première reconnaissance des lettres et une association entre un mot et ce qu'il représente. Il montre également la différence entre majuscules et minuscules. Pour l'avant-dernier exercice, tout le monde est concerné (Eh oui, même les parents !). En effet, il s'agit d'un photo-mémoire à l'écran : 6 dessins s'affichent à l'écran pendant quelques secondes (plus ou moins longuement suivant l'âge) puis il faut remettre à sa place chaque objet ce qui n'est pas toujours évident...

De 3
à 6 ans



SAC A DOS

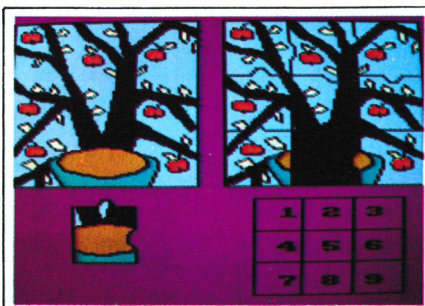
LES VOLEURS DE TEMPS

Quoi de plus agréable que d'apprendre en s'amusant ? C'est tout à fait possible avec ce logiciel qui raconte l'histoire d'Abracadabra, "le petit magicien tout de bleu vêtu", qui est le gardien des éléments du temps. Malheureusement, six d'entre eux lui sont volés et il ne dispose que d'une nuit pour les récupérer dans les maisons des voleurs.

Ensuite, il faudra associer un chiffre à un ensemble d'objets se ressemblant. Pour la troisième séquence, la difficulté est encore plus grande car il s'agit de constituer un portrait-robot, ce qui nécessite de la part de l'enfant une très bonne faculté d'observation. Enfin, pour terminer, il s'agit d'une activité de puzzle dans laquelle il faut reconstituer le branchage d'un arbre (activité plus ou moins difficile suivant la saison).

Cet éducatif est intéressant par les activités qu'il propose ; par contre, les dessins risquent d'apparaître comme un peu trop simples aux enfants.

LES 4 SAISONS



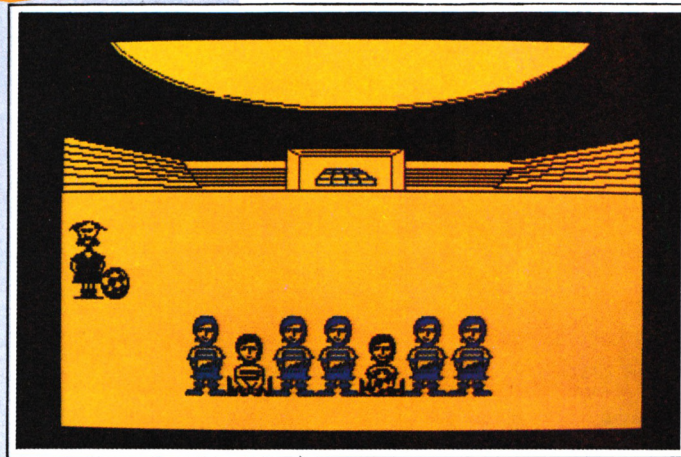
J'APPRENDS A OBSERVER

Aujourd'hui c'est décidé ! Je me fais tout petit et je vis toute une journée en compagnie de mon ours préféré : l'ours Percevoir.

Bien entendu, le matin commence avec une activité très importante : s'habiller !

La chambre étant divisée en 9 cases, je dois retrouver pour Percevoir, son pantalon, sa chemise, sa botte, son ours, son nœud papillon... (Pfout ! Quel désordre !). Mais ce n'est pas tout car vient ensuite la séance du petit déjeuner où il faut prendre tasse, cuillère, pomme ou croissant tout en sachant si Percevoir veut la petite taille, la moyenne ou la grande. Tout ceci étant fait, il ne reste plus qu'à faire le cartable avant de trouver le chemin de l'école.

Primaire
+
élémentaire



APPRENDS-MOI A COMPUTER

L'intermède récréatif quant à lui consiste à donner à manger la bonne "gourmandise" au bon animal : le vermisseau au corbeau, le fromage à la souris, le miel à l'ourson...

Ouf ! La séquence à l'école est terminée ; vive la récréation où tous les animaux racontent une drôle d'histoire. Chaque histoire est représentée à l'écran par 3 phases ; seulement, elles ne sont pas dans l'ordre. Il va donc falloir que je comprenne ce qui est arrivé au lapin ou au renard, par exemple, pour reconstituer les événements de manière chronologique. Toutes ces histoires finissent par bien remplir ma journée et c'est avec grand plaisir que le soir venu je fais comme mon ami Percevoir : je vais me coucher dans mon grand lit avec sa couette si moelleuse...

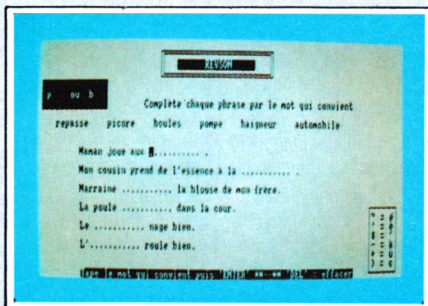
Nous devons ce logiciel, comme de nombreux autres déjà, à Andréa Tanguy qui a compris comment on peut utiliser un micro-ordinateur pour intéresser un enfant tout en l'éveillant. C'est donc au travers d'activités que l'enfant réalise tous les jours, qu'il peut développer ses facultés d'observation, de grandeur (petit, moyen ou grand), de positionnement dans l'es-

pace (à droite, à gauche, au-dessus, en dessous...) de calcul ou de connaissance des animaux.

Ce partage de l'écran en 9 cases permet à l'enfant de se repérer, seulement il est dommage que la numérotation des cases ne reprenne pas le schéma du clavier numérique ! Quant aux autres séquences où les cases se repèrent par des lettres, c'est un sérieux degré de difficulté supplémentaire pour l'élève qui ne connaît pas très bien le clavier. Ces détails étant signalés, je tiens à préciser que j'ai été séduit par cette nouveauté faisant partie de la gamme des logiciels "micro-école".

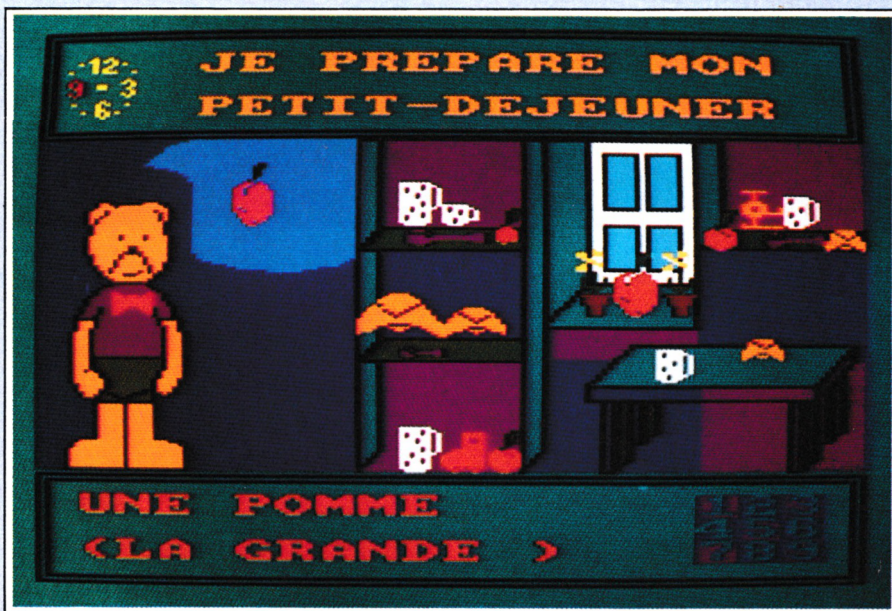


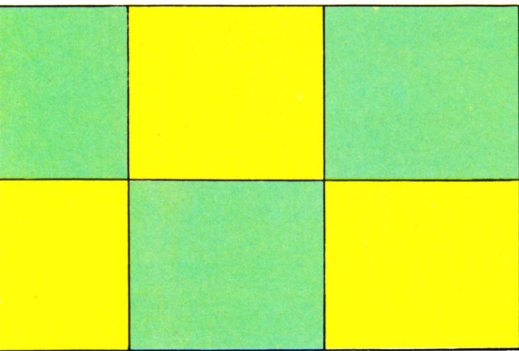
FRANÇAIS-SONS



Ensuite, il n'est plus question de rigoler ! Avec Percevoir, je dois faire une relation entre un chiffre et sa représentation graphique par un nombre équivalent d'objets. L'écran est toujours divisé suivant le même principe en 9 cases. L'exercice suivant complique fortement les choses : Percevoir donne une addition et je dois sélectionner graphiquement le résultat. Enfin, avant une petite scène récréative, il me faut reconstituer une suite logique de dessins (facile quand on a compris le système !).

J'APPRENDS A OBSERVER





FRANÇAIS- SONS

Le but recherché par Français-Sons est de permettre à chaque élève d'étudier les différents sons de la langue française et d'acquérir du vocabulaire au travers des nombreux exercices proposés.

Pour ce qui est de l'étude des sons à proprement parler, le premier type d'exercice demande de remplacer un son manquant par un des deux sons proposés ; il faut savoir que le programme est livré avec 3 fichiers et que, pour l'étude des sons, il y a 26 couples de sons différents (par exemple : p et b, vr et fr, g et qu, ai et ia...).

Ensuite, il s'agit de relever et de classer des mots comprenant tel ou tel son et ce à partir d'un texte. Il faut noter que les possesseurs de claviers QWERTY ne sont pas lésés car ils ont en permanence à l'écran une redéfinition des caractères accentués. Enfin, apparaît à l'écran une liste de mots (correspondant toujours à un couple de sons) ; la partie inférieure de l'écran montre des phrases incomplètes. Il suffira donc

de mettre le bon mot dans la bonne phrase ce qui constitue là un excellent exercice de compréhension.

●
Ce logiciel permet une bonne approche pour faire la relation entre un son et sa représentation ; de plus, les exercices de vocabulaire s'avèrent enrichissants pour chaque élève. Nous pouvons juste regretter une présentation ni très recherchée ni très attrayante.

APPRENDS-MOI A COMPTER

Voici un logiciel original qui permet à l'élève d'appréhender le système de la numération, du dénombrement ainsi que l'étude du nombre ou des quantités.

Le décor de base est un stade dans lequel sont présents un arbitre et des joueurs de football (il fallait y penser !).

Les premières séquences permettent de faire une relation entre le numéro du joueur, sa place et le numéro correspondant au clavier ; ensuite une partie de saute-mouton entre l'arbitre et les joueurs permet d'écrire une suite en ordre croissant ou décroissant. Les exercices suivants introduisent la localisation d'un nombre dans la suite par un jeu de passe de ballon d'un joueur à l'autre (2 niveaux d'exer-

cice : l'enfant choisit lui-même le destinataire du ballon puis le joueur est imposé par l'ordinateur). Enfin, avant d'aborder la notion de quantité, par le biais de dispute avec les joueurs entourant un joueur donné, l'élève apprend la notion d'à côté de, de proche, de joueur de droite ou de joueur de gauche.

●
A notre avis, "Apprends-moi à compter" peut être très bénéfique pour un enfant à condition qu'il soit utilisé comme outil pédagogique ; en effet, il faut qu'un adulte soit présent pour diriger et expliquer les exercices. Dans cette optique, l'intérêt du logiciel est évident. A noter toutefois que les graphismes sont simplement corrects.

Cours
moyen

MATHS -CM

Allez, un petit effort ! Je sais qu'en général, tout le monde rechigne quand il s'agit de faire des exercices de maths mais il faut bien vous mettre dans la tête que c'est I-N-D-I-S-P-E-N-S-A-B-L-E car tout au long de votre vie vous utiliserez à tout moment des notions mathématiques.

Rassurez-vous quand même car ce logiciel commence "en douceur" avec des opérations sur les nombres entiers (additions, soustractions, multiplications et divisions) ; ensuite, c'est un peu plus délicat puisqu'il s'agit d'exercices sur les fractions avec la détermination (à partir de dessins) de fraction d'un rectangle ou d'un disque. Cette séquence se termine par des problèmes demandant de trouver des fractions équivalentes, le numérateur ou le dénominateur. Dans un second temps, vous abordez une partie géométrique dans laquelle vous déterminez le périmètre, l'aire ou le volume de carré, rectangle, triangle ou cer-

cle. Cette section a l'avantage d'être présentée avec des représentations graphiques accompagnées du rappel des formules permettant de faire les différents calculs.

Pour terminer l'étude du programme de maths des CM, il reste encore à étudier les suites proportionnelles en les déterminant par représentation graphique (points alignés ou non), l'étude des pourcentages (verre à moitié vide ou à moitié plein ?) et enfin, l'approche par représentation graphique des symétries centrales et des symétries orthogonales.

●
Maths-CM a deux avantages : son utilisation est simple et la présentation est claire (quoique parfois un peu austère). Il est fortement conseillé d'avoir près de soi une feuille et un crayon ou une calculatrice car vous ne ferez pas les calculs d'aire de tête. A voir !

ORTHOGRAPHE -CM

Il faut reconnaître que les problèmes d'orthographe liés à la complexité de la langue française peuvent parfois vous amener à vous tirer les cheveux ou à vous ronger les ongles ! C'est pourquoi je vous conseille de faire un petit détour par ce programme.

Vous avez des problèmes pour écrire des mots avec "c et qu" ou "g et gu" ? Vous avez tendance à confondre "on" et "ont" ou "là, l'a et la" ? Vous hésitez souvent pour accorder un participe passé ou écrire les verbes au passé simple de l'indicatif ? A ce moment-là, sélectionnez tout de suite la partie d'exercices qui y correspond : vous devez répondre à 20 questions ; si par hasard, vous faites une faute, une explication s'inscrit en haut de l'écran. Quant à la comptabilisation des bonnes réponses, elle est visualisée sur un "orthomètre" se trouvant à droite de l'écran et indiquant la note finale en fin d'exercice.

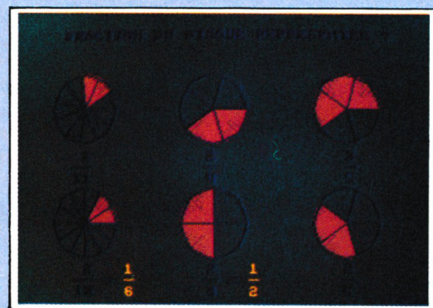
Si par contre, vous ne savez pas très bien sur quelles règles vous êtes le plus faible, il vous suffit de choisir l'un des cinq textes-contrôles qui vous sont proposés et de compléter les phrases manquantes. A la fin de l'exercice, vous voyez apparaître un récapitulatif vous donnant les règles à réviser.

●
La présentation d'Orthographe-CM ne s'avère pas trop rebutante et chaque exercice a 2 niveaux de difficulté : facile pour les CM1 et difficile pour les CM2. De plus, ce logiciel a deux utilisations différentes : seul à la maison pour se perfectionner ou à l'école avec comme support le livre "Apprendre l'orthographe". Par contre, il est dommage que la majuscule en début de phrase soit automatique car l'enfant risque d'oublier cette règle lorsqu'il écrira ensuite sur papier.

KIT CM2/6^{EME}

Le mois d'avril constitue une période de l'année scolaire où les conseils de classe se réunissent pour déterminer le passage éventuel en classe supérieure de chaque élève. C'est aussi l'angoisse pour tous les jeunes qui sont un peu sur la corde raide car ils ont quelques difficultés dans une ou plusieurs matières.

Si tel est votre cas et si vous possédez un micro-ordinateur, il est possible de préparer votre entrée en 6^{ème} dans de bonnes conditions. En effet, vous pouvez réviser tout votre programme de CM2 grâce d'une part, à des exercices sur votre micro mais aussi d'autre part, à des cours et exercices sur livrets spécialisés. Commençons par la partie logiciel : on vous propose tout d'abord de faire un bilan des acquis au tra-



vers de 6 rubriques qui sont les suivantes : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opérations et mesure et, proportions et géométrie. Chaque rubrique propose toute une série de dix exercices qui, au travers de dix questions par exercice, permettent de savoir si une notion est bien acquise. Afin que vous puissiez constater à quel point chaque rubrique est complète, voici à titre d'exemple tous les sujets abordés par voie d'exercices interposés pour la rubrique conjugaison. Après avoir déter-

miné le mode et le temps d'un verbe, tous les temps suivants sont étudiés séparément : présent de l'indicatif des verbes en er, présent de l'indicatif des autres verbes, imparfait et passé simple de l'indicatif, futur simple, temps composés de l'indicatif, présent du conditionnel, présent du subjonctif, présent de l'impératif et participe présent.

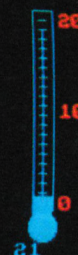
Lorsque vous avez envie de faire une pause par rapport à la partie "bilan des acquis" vous avez accès à d'autres types d'exercices avec la partie "logique et méthode" ; en effet, dans ce cas, 38 exercices vous sont proposés vous permettant de résoudre des problèmes de ce genre : "pour faire une jupe, une couturière achète 2,75 m de drap à 118 F le mètre et 1,75 m de doublure à 57 F le m. Combien dépense-t-elle pour cet achat ?"

L'approche du problème est très intéressante car le programme vous fait suivre une démarche méthodique afin de répondre aux questions de manière logique. Il n'y a pas de problème relatif au temps que met une baignoire pour se vider mais par contre, vous trouverez des problèmes de distance, de surface de terrain... bref de quoi se distraire ! Enfin, le logiciel offre une troisième possibilité qui s'avèrera très utile pour cha-

Texte-contrôle 2.

Complète au passé simple.

Nuage de sauterelles, en Afrique.
Peu après le petit déjeuner, des haut-parleurs nous annoncèrent l'approche d'une gigantesque nuée provenant du Nord. Un quart d'heure plus tard, les premières sauterelles apparurent. Elles étaient... de grande taille, mesurant quinze centimètres



CTRL+ A pour arrêter.
↑ ↓ pour se déplacer.

cun : il s'agit d'un bloc-notes permettant de créer plusieurs pages de renseignements autorisant ainsi une consultation rapide de vos notes.

Il faut savoir que ce kit CM2/6^{ème} est livré dans une petite mallette avec, en plus du logiciel, un livret de dictées, un de calcul, un d'orthographe et un de conjugaison ; de plus, vous avez une disquette audio regroupant des dictées.

Enfin tout cet outil, très utile à mon sens, présente une particularité pour permettre une réelle progression : aucun exercice à l'écran n'est corrigé, ce qui permet au jeune de refaire l'exercice après avoir révisé ses cours et de constater ainsi s'il y a une réelle assimilation. A conseiller.



Mode, temps

On ne (prit) pas son projet au sérieux.

Indique le mode puis le temps du verbe entre parenthèses.

MODE : █

TEMPS : █

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Indicatif | 5. Présent |
| 2. Conditionnel | 6. Futur simple |
| 3. Subjonctif | 7. Imparfait |
| 4. Impératif | 8. Passé simple |
| | 9. Futur antérieur |
| | 10. Plus-que-parfait |

F7 Quitter
tape le numéro correspondant au mode et appuie sur ENTER.

2 points de ravitaillement. Il faut déterminer le nombre de points d'arrêt qu'il y a et cette recherche est visualisée graphiquement par une voiture et une ligne droite. Dans le premier cas, on repart du début à chaque fois que la réponse n'est pas bonne tandis que dans le second cas, on repart de l'endroit où on s'était précédemment arrêté. Quant au dernier rallye, il

4 personnes ce qui introduit un esprit de compétition entre les participants et donc une certaine émulation.

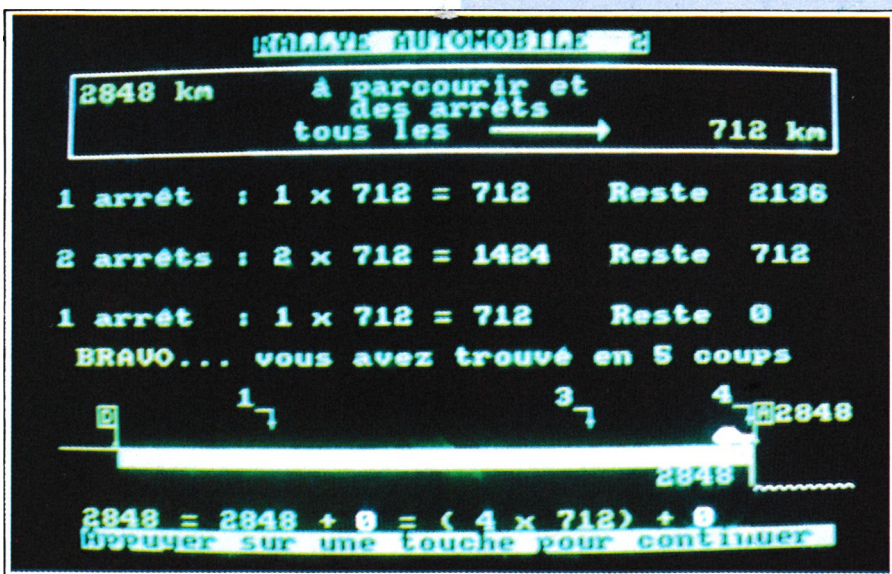
ROBERT : CONJUGUER

Je suis en train de terminer la 4ème page d'une profonde et douloureuse dissertation lorsque soudain, un grave problème se pose à moi : comment écrire le verbe boire à la première personne du pluriel du subjonctif imparfait ? Il faut reconnaître que je n'ai pas l'habitude d'employer couramment cette forme de conjugaison !

Je m'empresse alors de charger le programme "Conjuguer" pour avoir la solution ; s'inscrivent alors à l'écran l'indicatif, le subjonctif et l'impératif présent puis l'imparfait, le futur et le conditionnel et enfin, le passé simple, le subjonctif imparfait (je commençais à désespérer !) et les participes présent et passé. Je peux alors écrire "de ma plus belle écriture" : encore eut-il fallu que nous bussions !

Vous avez sans doute compris que ce programme propose une fonction de vérificateur pour tous les verbes de la langue fran-

CALCUL

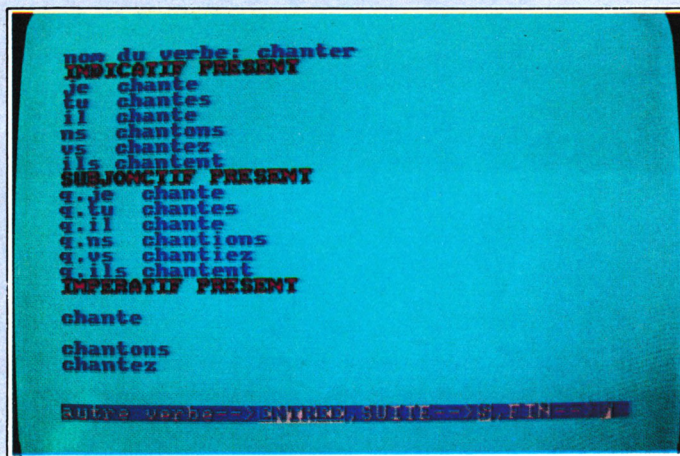


CALCUL

Voici un logiciel qui aborde trois types d'opérations qui posent souvent de gros problèmes aux élèves tant que le principe de chaque opération n'est pas bien assimilé. C'est pourquoi "Calcul" peut aussi bien s'adresser aux débutants du primaire qu'aux enfants du premier cycle éprouvant encore quelques difficultés notamment avec la division.

Afin de bien saisir le sens de la division, son principe est présenté à travers 3 rallyes automobiles. Pour chacun est affiché à l'écran une distance que doit parcourir la voiture ainsi que la distance qu'il y a entre

Primaire
+
secondaire



ROBERT : CONJUGUER

faut en plus calculer chaque produit ce qui donne ensuite la distance qu'il reste encore à parcourir. Les 3 rallyes étant alors effectués, l'enfant calcule de "vraies" divisions avec toujours présents à l'écran les 9 premiers multiples du diviseur dans un premier temps puis sans aucune aide ensuite. Pour ce qui est de l'addition et de la soustraction, 3 phases sont proposées : une démonstration et un entraînement où les opérations sont visualisées par des abaques et des jetons pour les unités, les dizaines et les centaines ; la dernière phase constitue le véritable exercice.

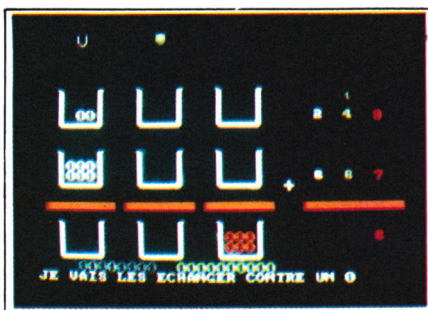
Ce logiciel n'a pas une énorme recherche de présentation mais il présente un intérêt : en effet, il est possible de "jouer" à

çaise ; il suffit de le saisir dans sa forme à l'infinitif et toutes les conjugaisons s'inscriront à l'écran.

Seulement attention ! Si vous entrez un mot qui a l'aspect d'un verbe, qui ressemble à un verbe, mais qui n'est pas un verbe, le programme vous le conjuguera de la même façon car il ne vérifie pas la véracité des données, ce qui peut constituer un problème pour les débutants en orthographe.

D'une présentation claire mais un peu nue, "Conjuguer" permet d'avoir rapidement toutes les formes conjuguées que vous désirez ; seulement, ce service sur micro ne me paraît pas d'une indispensable nécessité.

CALCUL

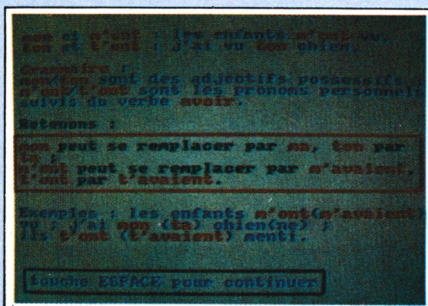


ORTHOciel

Les problèmes que nous pouvons rencontrer devant l'orthographe ne sont pas exclusivement le "privilège" des jeunes enfants lors de l'apprentissage de l'écriture.

L'orthographe française constitue, en fait, un vaste domaine puisqu'Orthociel ne comprend pas moins de 10 disquettes pour couvrir toutes les difficultés !

Cette méthode permet d'appréhender les sujets suivants : les homonymes grammaticaux (sur 2 disquettes), les noms et les adjectifs, les verbes, les participes et les adverbes, le début des mots, les sons dans les mots, la finale des mots, les homonymes et enfin, les familles irrégulières.



ORTHOciel

Etudions d'un peu plus près la finale des mots par exemple. Vingt exercices sont à votre disposition qui vont vous permettre (normalement) de percer tous les secrets des finales de mots, en "eur et eure", en "au et eau" ou en "endre et andre", à votre propre rythme et selon votre faculté d'assimilation et de compréhension. A titre d'exemple, faisons l'exercice pour les mots se terminant par "tié, té ou tée".

Après un rappel très clair de la règle se rattachant à l'écriture de ces mots, nous pouvons tenter l'exercice. Il s'agit tout simplement de compléter un texte occupant tout l'écran. La demande de la correction fait ensuite apparaître clairement les fautes éventuelles. Il est ensuite possible de recommencer l'exercice afin d'acquérir ainsi une écriture automatique exempte de fautes.

Cette méthode fait partie de tout un programme d'E.A.O. mis au point par M.P.S. qui est spécialisé dans l'équipement des écoles. La présentation d'Orthociel est toute simple mais il y a un détail très intéressant : au lieu de passer beaucoup de temps à taper vos réponses ou à corriger, pour cause de fautes de frappe, chaque terminaison (dans le cas de la finale des mots) est associée à un chiffre d'où une simplicité d'utilisation.

4
A
♪

6° et 5°

BALADE OUTRE-RHIN

C'est l'histoire d'une petite fille qui s'appelle Alice ; lorsque nous la rencontrons, elle est assise au pied d'un arbre, un livre sur les genoux et regarde courir dans l'herbe un lapin blanc. Elle décide soudain de le suivre ; seulement ce lapin court vraiment très vite et elle peut tout juste le voir disparaître dans un arbre creux. Alice s'approche prudemment puis, soudain, elle glisse et tombe, tombe dans un puits profond. Alice se pose alors une question : cette chute finira-t-elle un jour ? Soudain,

boum ! Elle se retrouve dans une grande pièce et n'a que le temps de voir disparaître le lapin blanc à travers une petite porte. Seulement, Alice n'arrive pas à ouvrir les portes lorsqu'elle aperçoit sur une table une clé en or et une bouteille. Elle peut ouvrir la porte mais ne peut en franchir le seuil car elle est trop grande ! Alors, Alice boit un peu du liquide qui se trouve dans la bouteille et, miracle, elle devient toute petite ! Elle se précipite alors à travers l'ouverture et se retrouve dans un superbe jardin. Mais comment s'appelle ce magnifique pays ?

C'est alors qu'une voix derrière Alice répond : "Tu es au pays des merveilles". Alice se retourne pour constater que c'est une chenille qui vient de lui parler. Elle décide de gagner maison du lapin et se rend compte en chemin que des voix répondent aux questions qu'elle se pose dans sa tête uniquement ! Mais quel est donc cet étrange pays ?

Ce logiciel permet de vivre en allemand l'histoire d'Alice au pays des merveilles. La subdivision en 4 épisodes permet de poser quelques questions sur la compréhension du texte et de faire des exercices sur des règles de grammaire à la fin de chaque épisode. L'objectif est intéressant bien que les graphismes ne soient pas trop travaillés et il est dommage que le logiciel n'oblige pas à écrire les majuscules obligatoires pour une orthographe correcte des noms.



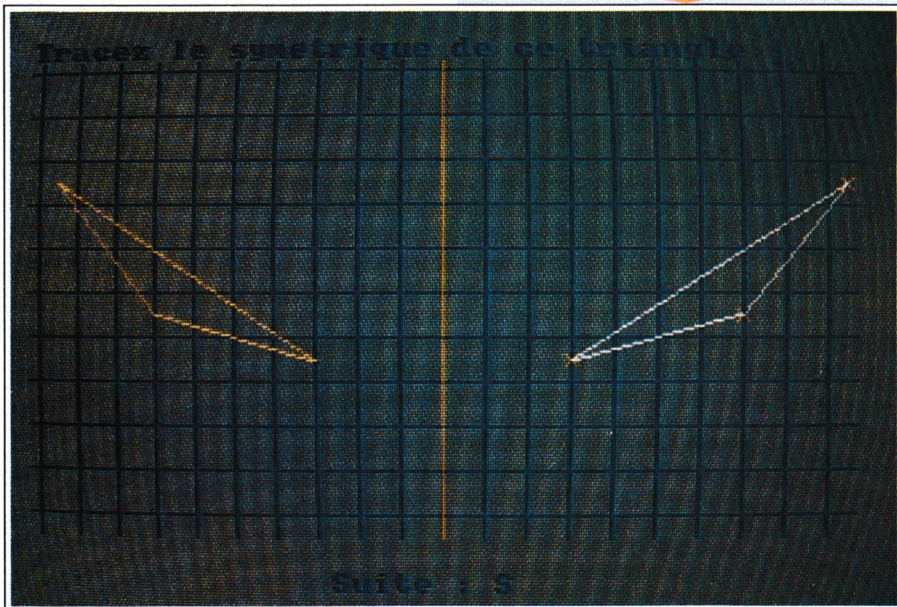
BALADE OUTRE-RHIN



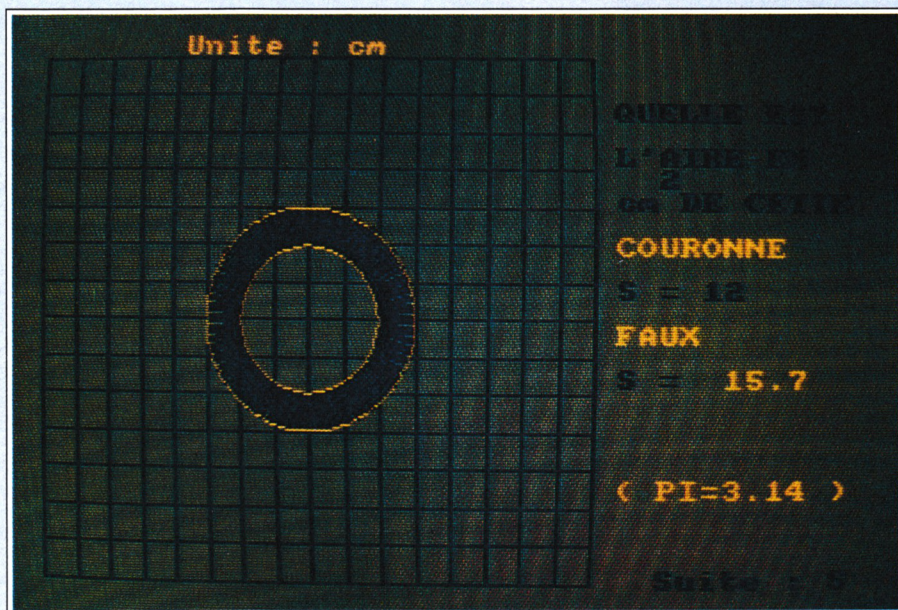
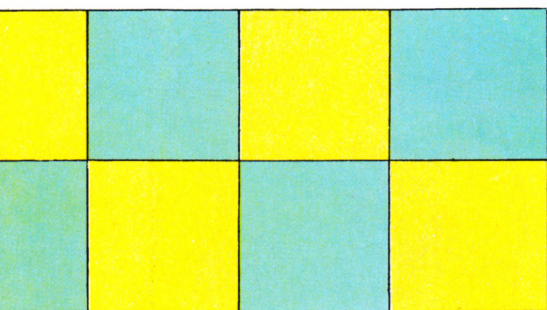
MATHS 6

Le nouveau logiciel de Micro C est semblable à tous les autres pour ce qui est de la présentation. Nous allons donc nous attacher à présenter le contenu du programme qui s'adresse à des élèves franchissant un grand pas durant cette année scolaire.

Après un rappel du primaire avec des exercices sur les quatre opérations en utilisant des nombres avec deux décimales (ce qui n'est pas toujours évident), nous abordons les calculs sur les fractions en faisant tout d'abord une approche graphique puis en comparant directement des écritures de fractions. Ceci étant vu, nous continuons avec le calcul d'aires telles que celle d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un cercle et d'un disque. A cet instant, nous n'avons vu que la moitié du programme ; en effet, il reste encore à savoir déterminer graphiquement si des suites de nombres sont proportionnelles, puis pouvoir calculer un pourcentage (graphiquement et par le calcul) pour terminer par trouver



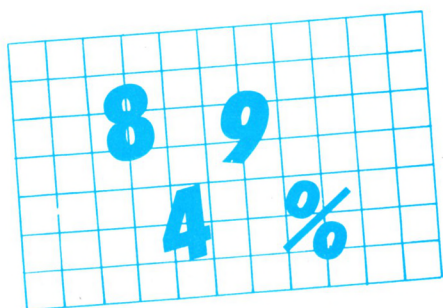
4



l'image de quatre triangles par une symétrie orthogonale. Enfin, en vue du passage dans la classe supérieure, est abordé le problème de la somme et de la différence de nombres dans \mathbb{Z} , l'ensemble des entiers relatifs.

Ce programme s'avère intéressant et même parfois difficile au niveau des exercices proposés. Par conséquent, il est dommage qu'il n'y ait pas de rappel de règles élémentaires avant les exercices ; enfin, il serait parfois utile de pouvoir interrompre un exercice en cours de réalisation et il serait bon que le jeune puisse situer son niveau de connaissances par un système de notation.

A



GRAMMAIRE, LANGUE FRANÇAISE

Le logiciel représente un sérieux morceau à digérer puisque pour couvrir tout le programme de grammaire pour les classes de 6^e et 5^e, deux disquettes ont été nécessaires. Chaque volume est subdivisé en 6 "chapitres" présentant succinctement la règle qui s'y réfère d'une part, puis toute une série d'exercices d'autre part. A la fin de chaque série, l'élève a son taux de réussite qui s'inscrit ; il peut alors avoir la correction de l'exercice et même le recommencer s'il le désire.

Voici une présentation rapide de tous les problèmes abordés dans cet éducatif : bien

Je prendrai les pistolets à eau,
je les prendrai.

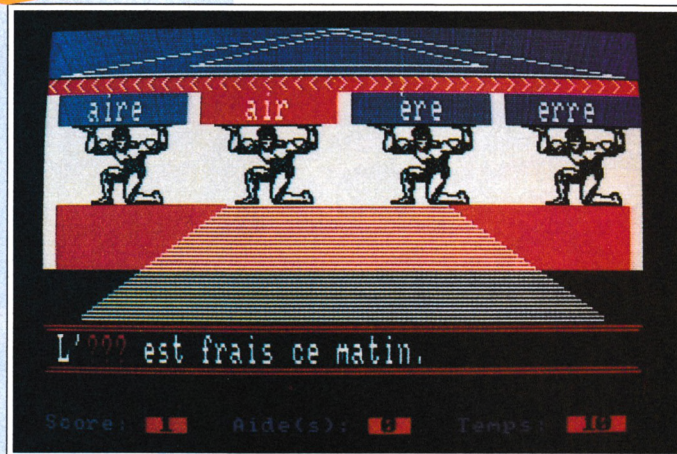
Quel pronom personnel peut remplacer le groupe indiqué ?

| | | |
|-----|-----|------|
| en | lui | elle |
| soi | y | l' |
| la | il | les |

BIEN

Ce pronom remplace un G.N. masculin pluriel C.O.D.

entendu, il est essentiel de commencer par tout ce qui est groupe de nom et, ensuite, les déterminants du nom ; ainsi l'enfant étudie tous les éléments de la phrase et, plus spécialement, le nom et ce qui peut le compléter (articles, déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs, exclamatifs, indéfinis ou numériques cardinaux). La troisième activité proposée est la pronominalisation : pour une phrase donnée, il faut choisir un pronom dans un ensemble de pronoms personnels pour remplacer le



groupe nominal mis en avant dans la phrase. Ceci étant acquis, il faut la fonction d'un pronom dans une phrase (C.O.D. du verbe, sujet du verbe...). C'est par un enchaînement tout à fait logique qu'intervient alors l'étude des pronoms relatifs (vous vous souvenez ? qui, que, quoi, dont, où !) avant de terminer le 1er volume par une petite séance récréative (par sa présentation) où il faut compléter des phrases en choisissant un mot parmi une liste d'homophones (ex : ère, air, erre, aire).

Quant au second volume, il commence par la détermination du type et de la forme d'une phrase (types : déclarative, interrogative, exclamative ou impérative ; formes : affirmative, négative ou emphatique). Il reste encore deux sujets importants à traiter avec l'étude des propositions subordonnées relatives qui complètent un nom ; il faut donc savoir la reconnaître et déterminer sa place. Pour ce qui est des compléments circonstanciels, il est proposé à l'élève d'apprendre à discerner ce qui est complément circonstanciel de temps, de lieu, de manière et de moyen au travers, comme toujours, de nombreux exercices. Enfin, de même que pour la première disquette, il y a en exercice final une petite

récréation sur les paronymes qui permet de bien faire la différence entre les mots qui se ressemblent par la forme et la prononciation mais n'ont pas la même signification.

Grammaire, Langue française constitue un support solide pour effectuer des révisions ou s'entraîner pour rattraper un retard. La présentation est claire et colorée, quant à l'utilisation même du logiciel, elle s'avère être très souple. A noter qu'il est possible de faire une sortie sur imprimante mais, malheureusement, il manque un tableau récapitulatif qui pourrait montrer à l'enfant ses progrès... ou ses faiblesses.



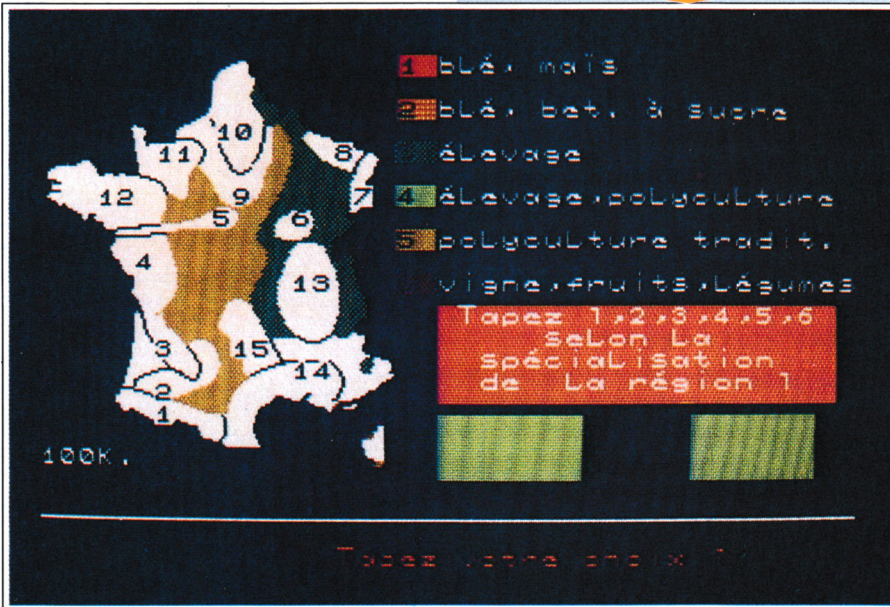
Comme les arbres étaient fleuris!

Indiquez le type et la forme de cette phrase.

| Types de phrases | affirmative | négative | emphatique |
|------------------|-------------|----------|------------|
| déclarative | x | x | x |
| interrogative | x | x | x |
| exclamative | x | x | x |
| impérative | x | x | x |

BIEN

La phrase exclamative est caractérisée par une certaine intonation, et parfois par un mot exclamatif.



OBJECTIF FRANCE

Le secteur éducatif est très développé dans le domaine de la micro en ce qui concerne les deux matières suivantes : le français et les maths. Mais il ne faut pas oublier que toute scolarité comprend d'autres matières aussi importantes, en particulier, la géographie.

Dans le cas présent, il s'agit de cerner notre beau pays : la France. Le logiciel est divisé en 4 grandes parties ; nous commençons par découvrir les 22 régions qui composent la France ainsi que les institutions régionales (président du Conseil général, commissaire de la République, Conseil régional, Conseil économique et social) et leur rôle dans le système français. Après avoir assimilé cette partie, il reste à étudier chaque secteur de la France qu'elle soit urbaine, industrielle ou agricole. C'est ainsi que le réseau urbain est étudié par la localisation sur la carte des principales villes, puis il est important d'avoir une approche du taux d'urbanisation pour chaque région. Pour ce qui est de la France industrielle, citée comme la 5^e puissance du monde, il s'agit de connaître les grandes régions industrielles ainsi que leurs spécialités respectives. Enfin, il ne faut pas oublier que le secteur agricole reste très important en France ; il faut donc connaître les spécialisations régionales de même que la place de la France dans la CEE (Communauté économique européenne) par production (blé, maïs, lait...).

Objectif France constitue une bonne approche de notre pays pour tous les grands secteurs. Tout le travail se fait avec support graphique ce qui permet, en plus,

une mémorisation visuelle. Par contre, la géographie est une matière qui évolue et certaines informations sont érronées (ex : la CEE comprend seulement 10 pays au lieu de 12 actuellement !)

FRANÇAIS REUSSITE

De même qu'il existe la collection micro-école dont fait partie, par exemple, "J'apprends à observer", vous avez la collection micro-collège comprenant, entre autres, ce logiciel de français.

Français Réussite a pour but de proposer à l'élève de déjouer tous les pièges en orthographe et en grammaire au travers de six chapitres clés. Pour ce qui est de l'orthographe, sont d'abord étudiées en particulier la transcription du son (k) d'une

part et celle du son (j) d'autre part. Avant chaque série d'exercices, il y a une leçon basée sur un texte qu'il faut compléter et qui, à chaque réponse, fait apparaître à l'écran la règle qui s'y rapporte. Les cinq séries d'exercices se présentent ainsi : l'élève doit accomplir ce qui lui est demandé ; en cas d'échec, la règle qui s'y rapporte s'affiche à l'écran. A la fin des exercices, un bilan de taux de réussite pour chaque exercice s'affiche à l'écran, permettant d'obtenir une note finale. Suivant les résultats, il est possible alors de recommencer l'exercice, de revoir la leçon ou de continuer.

Avant de passer à la partie concernant la grammaire, sachez que le troisième chapitre relatif à l'orthographe concerne le sujet et la terminaison variable des mots. Le premier sujet abordé en grammaire montre la voix active et la voix passive, ainsi que la transformation passive de phrases. Ensuite, est abordé le problème de la forme impersonnelle ou pronominale d'une phrase avant de terminer cette étude de grammaire par l'accord de l'adjectif et du participe. Il faut noter que pour chaque chapitre, il n'y a pas moins de six fichiers différents d'exercices !

Ce logiciel a un énorme avantage : il y a une évidente recherche de présentation et de facilité d'utilisation du programme ; par ailleurs, le principe du bilan permet véritablement à l'utilisateur de visualiser ses points faibles. A conseiller.

4^e et 3^e

MATHS-3

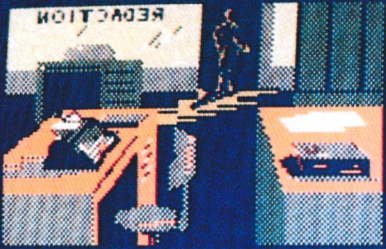
Cette année est une année très importante puisqu'il faut préparer le brevet des collèves et, par conséquent, il ne faut négliger aucun moyen susceptible de permettre une réussite à cet examen.

Voici les parties du programme de maths de 3^e qui sont abordés dans ce logiciel : on commence par l'étude des vecteurs avec l'addition de vecteurs, ayant une même origine ou non, et avec la décomposition d'un vecteur dans un repère donné ; vient ensuite toute une étude sur les droites (comment trouver l'équation d'une droite, déterminer un vecteur directeur d'une droite, trouver des droites parallèles ou perpendiculaires). Il s'agit dans un troisième temps de résoudre un système de deux équations linéaires avant de voir le régionnement du plan par résolution graphique d'inéquation de la forme, par exemple $ax + by + c > 0$. Enfin, quelques calculs sur les racines carrées précéderont les premières notions en trigonométrie définissant les deux fonctions : $\sin x$ et $\cos x$.

Il faut reconnaître qu'avec ce logiciel, quelques efforts de présentation ont été faits. Par ailleurs, on trouve un peu plus d'explications, ce qui peut rendre Maths-3 bénéfique pour le jeune qui l'utilise.

ENIGME A OXFORD

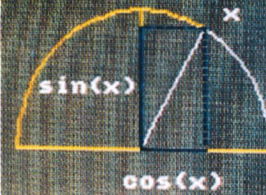
Lorsque nous faisons la connaissance de Jonathan, il sort de la bibliothèque de l'université où il est étudiant en biologie. Il a décidé d'associer ses études et sa passion pour l'histoire en rédigeant une thèse sur le journal de bord du capitaine Cook. Bizarrement, Jonathan est applé le len-



Then he took the page of games out, and inserted his coded message instead under an enticing heading:
A TICKET FOR PARADISE ISLAND...
if you can restore the mysterious formula written in coded language...and do not forget to answer in two days time.
Jonathan put the model in order and left the room. The day after, when he received his copy of Campus, he checked that everything was as he had planned it.

← page précédente ← dictionnaire
→ page suivante → impression

deni-cercle trigonometrique



MATHS-3

$$\sin^2 x + \cos^2 x = 1$$

$$\tan x = \frac{\sin x}{\cos x}$$

$$\cot x = \frac{\cos x}{\sin x}$$

$$1 + \tan^2 x = \frac{1}{\cos^2 x}$$

$$1 + \cot^2 x = \frac{1}{\sin^2 x}$$

SUITE : S

demain à la salle de rédaction de l'université et aussitôt des rires mal intentionnés fusent de toute part car ses "collèves" ne sont pas convaincus du sujet choisi par Jonathan et seraient certainement plus stimulés par une thèse sur de nouvelles technologies, par exemple...

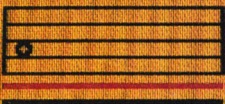
Quoiqu'il en soit, Jonathan a véritablement envahi la bibliothèque et fait ses recherches parmi tous ces fichiers ; il se sent l'âme d'un détective et cherche avidement des indices. Il est en train de consulter une des fiches lorsque, soudain, il remarque une lettre grecque qui l'intrigue. Il est immobile devant l'écran, comme hypnotisé par cette lettre mystérieuse lorsqu'une voix s'élève derrière lui : "Des problèmes avec Cook ?" Instinctivement, Jonathan appuie sur une touche et une magnifique fleur apparaît à l'écran. Pour ne pas faire part de sa découverte, Jonathan prétend qu'il lui faut au moins un quart d'heure pour lire une page entière, car la forme graphique des lettres du XVIII^e siècle est difficile à interpréter.

Jonathan est persuadé d'avoir mis le doigt sur une énigme. Il décide donc d'éclaircir ce mystère, mais il aura besoin de vous pour mener son enquête à terme.

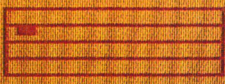
Ce logiciel constitue un excellent test de connaissance et de compréhension au travers d'une histoire qui est divisée en quatre épisodes. De plus, un point grammatical est abordé à la fin de chaque épisode, suivant le même principe que Balade Outre-Rhin. A voir.



PRESENTATION DES NOTES

LA RONDE :  **DURE 4 TEMPS**

DESSINONS SON EXECUTION...



Silence correspondant : LA PAUSE

Tappe [ENTER]
Pour continuer

COURS DE SOLFÈGE 1

Comme tout finit en musique, il nous a paru intéressant de terminer par des logiciels permettant de faire ses premiers pas dans l'étude du solfège. Nous commençons par la clé de sol et la clé de fa, ce qui permettra de chanter en chœur, comme le faisait Mary Poppins :

DO, le do il a bon dos
RE, rayon de soleil d'or
MI, c'est la moitié d'un ton
FA, c'est facile à chanter
SOL, l'endroit où nous marchons
LA, le lieu où nous allons
SI, sifflez comme un pinson
et nous revenons à DOooo...

Suivant la clé choisie, vous voyez apparaître une portée à l'écran ; une partie cours vous donne le son et la position d'une note avant de vous demander de faire des exercices pour lesquels vous pouvez choisir votre temps de réponse et le nombre de notes apparaissant à la fois.

Cette phase étant assimilée, vous pouvez passer à l'étendue du rythme avec la représentation sur la portée d'une note ou d'un temps d'arrêt suivant sa longueur, de même que son temps d'exécution à travers l'usage du métronome. La partie exercice consiste à inscrire à l'écran, suivant le métronome, le temps d'exécution de toute une série de notes inscrites sur la portée. Il reste enfin à exercer votre oreille avec la dictée de notes qui, suivant la difficulté choisie, portera sur 3, 5 notes ou la gamme tout entière.

A notre avis, ce programme constitue une approche agréable et très progressive du solfège qui est en soi une matière pas forcément très attirante. A voir.

Pour
tous

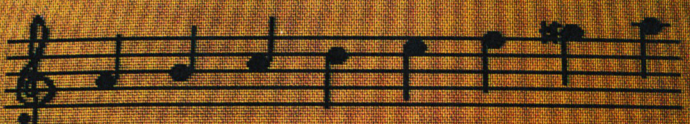


retrouvez le même principe de cours et d'exercice que dans la première partie du cours de solfège 1.

Les dièses, bémols et bécarres n'ayant plus de secret pour vous, vous êtes alors apte à appréhender le problème des gammes. Vous commencez le cours par la présentation de la tonalité de base en do majeur qui ne possède aucune altération à la clé.

Toutes les notes sont inscrites sur une portée avec l'inscription des tons existant entre chaque note (ex. : 1 ton entre do et ré, mais 1/2 ton entre mi et fa). Vous continuez votre découverte des gammes avec la tonalité mineure correspondante ayant le même nombre d'altérations à la clé. Le nom de la tonalité mineure est obtenu en descendant d'une tierce mineure soit dans le cas présent, la gamme de la mineur. Les deux premières gammes étant vues, vous n'avez plus qu'à découvrir, par nombre d'altérations croissantes pour les dièses et les bémols, chaque tonalité ainsi que sa relative mineure.

Cette partie de cours de solfège ne devra être abordée que progressivement et en connaissant parfaitement ce que représente chaque terme utilisé (comme les différen-



LA SI DO RE MI FA SOL LA

TONS: 1 1/2 1 1 1/2 3/2 1/2

TONALITE : LA MINEUR

Alterations a la cle : 0

Note Sensible : SOL#

Tappez [ENTER] pour continuer ...
ou 'R' pour retourner au debut...

COURS DE SOLFÈGE 2

Les principes de base du solfège étant considérés comme parfaitement assimilés, vous pouvez maintenant pousser votre étude plus loin en abordant le problème des altérations. Après avoir choisi la clé sur laquelle vous désirez travailler (sol ou fa) et fixé les limites inférieure et supérieure des notes considérées sur la portée, il vous reste encore à déterminer le nombre d'altérations apparaissant à la clé et leur forme (dièse ou bémol). Ceci étant fait, vous

tes tierces par exemple), ce qui nécessite une bonne aide sur papier en plus du logiciel et s'avère très instructif.

HISTOIRE DE FRANCE

Voici un programme qui a peut-être trouvé le moyen de faire assimiler toute l'histoire de notre pays d'une manière qui fait perdre l'aspect malheureusement rebutant que possède en général cette matière. Dans le cas présent, il s'agit de découvrir

tous les événements historiques sur une période s'étendant de 120 AV. J.-C. jusqu'à 1980. Le principe est le suivant : en haut de l'écran défile une frise graduée de telle façon qu'un demi-siècle apparaît à chaque fois à l'écran. Selon votre bon plaisir, il suffit d'interrompre le défilement de cette frise pour voir apparaître une question sur une date précise. C'est ainsi que, par exemple, nous apprenons qu'en 1200, Philippe Auguste avait décidé de lutter pour chasser les Anglais de France, ce qu'il réussit à la bataille de Bouvines en 1214. Après avoir répondu à la question, nous avons deux possibilités : ou nous reprenons notre voyage dans la frise du temps ou nous répondons à une nouvelle question sur cette époque.

Histoire de France a un avantage certain : il permet une visualisation de la chronologie des événements historiques, ce qui est important pour l'ancrage des faits dans la mémoire. La présentation du logiciel est correcte et il faut remarquer que durant le défilement de la frise, le trait principal d'une époque est inscrit (par exemple, entre 350 et 500, c'est la période de la Gaule romaine). A voir.

ORTHO CRACK

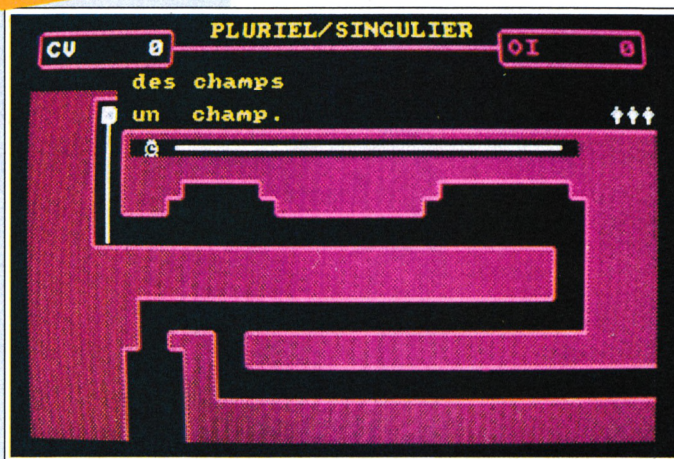
Orthocrack rentre dans la catégorie des jeux éducatifs permettant un perfectionnement au niveau du vocabulaire et de l'orthographe. Il s'adresse en principe aux élèves de collèges et lycées, mais peut être utilisé dès l'âge de 9 ans.

Il est possible de jouer à deux ; les choses se passent alors de cette manière : le premier joueur donne le genre (masculin ou féminin) d'un mot et un des trois petits bonshommes commence son parcours. Arrivé sous la 1^{ère} poche, le 2^e joueur peut le traiter ou non d'ignare et si cela se produit, le 1^{er} joueur peut riposter sous la 2^e

poche en disant qu'il est en crack ! Enfin, suivant la justesse de la réponse, le bonhomme prend la sortie "vraie" ou la sortie "fausse". Le jeu se termine de trois manières différentes : il n'y a plus de bonhommes (3 réponses fausses), tout le temps imparti est écoulé ou, plus gratifiant, toutes les difficultés ont été surmontées... Dans ce cas, il est possible d'effectuer une nouvelle partie tout en sachant qu'il y a une seconde variante de jeu avec l'option "singulier-pluriel" qui aborde ainsi l'orthographe.

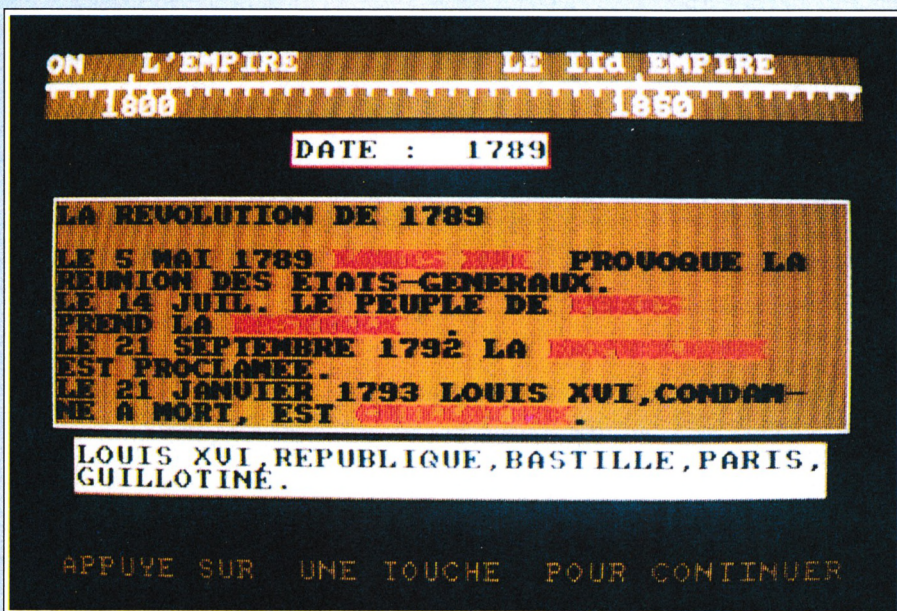
Voici une manière originale et très simple d'apprendre en s'amusant ; il y a un concept d'affrontement, donc de stimulation, à travers le jeu et le principe d'un simple parcours bon ou mauvais ne demande pas une grande recherche graphique, mais se révèle être efficace.

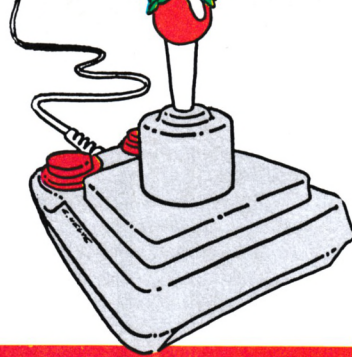
ORTHO CRACK



U
C

D





LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

- 1 Olivier HARDY
- 2 Sébastien MANGEMATIN
- 3 Stéphane BIANCHI

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...

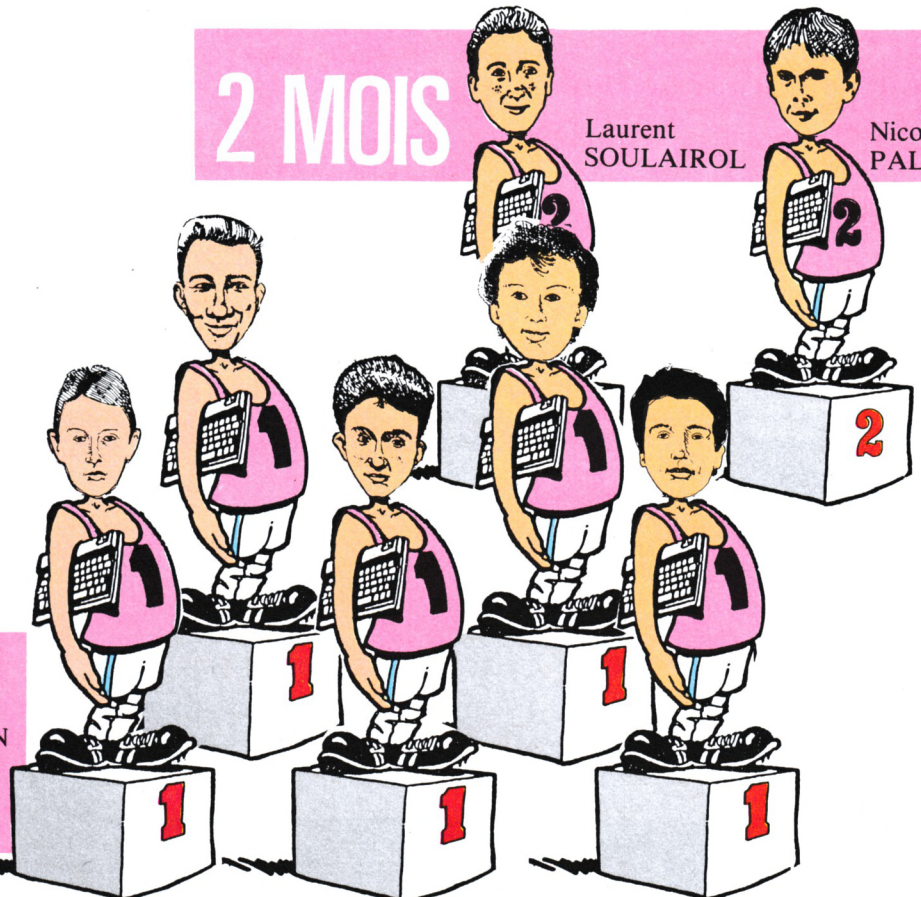


| | | |
|----------------------------|--|-------------------------------|
| CRAZY CARS | 13 944 380 | Sébastien MANGEMATIN |
| LES DIEUX DE LA MER | 2 300 | Gilles PIERRE et Jean-F. COIN |
| LIGHT FORCE | 4 182 600 | Anthony MOLLIER |
| MAG MAX | 789 900 | Thierry GONDOUIN |
| RENEGADE | 464 850 | Nicolas PALOQUE |
| SOLOMON'S KEY | 3 155 090 | Cédric LASSEGUES |
| SPINDIZZY | 100 % of screens 100 % of Jewels 100 % of game | Stéphane COTE |
| WINTER GAMES | | Stéphane BIANCHI |
| - Biathlon | 1,44 | Laurent SOULAIROL |
| - Bobsled | 14,44 | David EHRET |
| - Speed Skating | 0 : 26,0 | Yannick SCHLICHT |
| - Sky jump | 236 | |
| WIZBALL | 639 550 (3 niveaux colorés) | Valéry LETOUZEY |
| XEVIOS | 55 440 | Olivier HARDY |

2 MOIS

Laurent SOULAIROL

Nicolas PALOQUE



3 MOIS

De gauche à droite.

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

BRETAGNE EDIT PRESSE

PRESENTE

NOUVEAUTE

MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

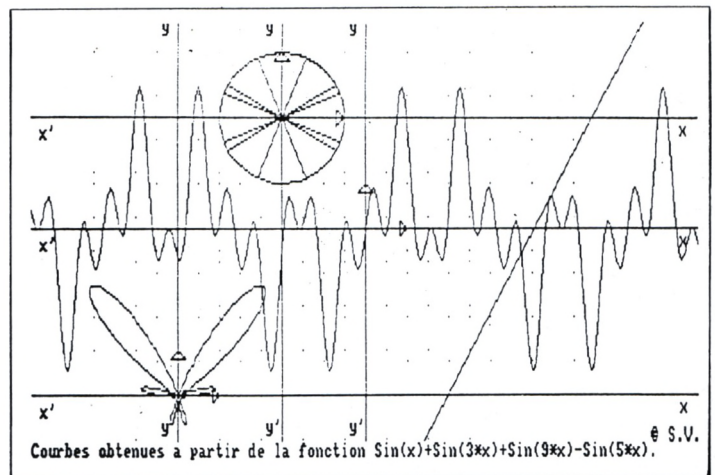
Ce logiciel s'adresse aux élèves du second cycle; il permet l'étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d'équations trigonométriques.

Options disponibles :

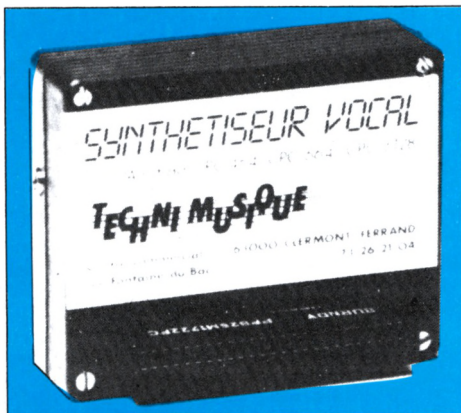
- Etude de fonction simple ou avec un paramètre m, suite numérique, équation trigonométrique...
- Etude de suite arithmétique ou géométrique...
- Possibilité de changer de repère (ou de le grossir), d'intervalle étudié, d'amplitude graphique...

Disponible sur disquette 3" pour CPC 664 et 6128, au prix de : **230 F**

Réf. : BEP001



OFFRE SPECIALE



AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Synthétiseur vocal : 545 F 450 F (Cass. disq.)

Parle français comme les Français. Une voix claire, sans souffle. Sortie son sur HP du CPC + extérieure (Ø 3,5 pour casque stéréo). Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA 100, à partir du texte simplifié (livré avec PHONE 100, Démonstration).

(Réf. érence casque page accessoire Informatique)

Réf. TMPI 01

Valable jusqu'au 30-04-88

ETUDIEZ BRANCHE !

LOGICIELS EDUCATIFS

APPRENDS-MOI A LIRE

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.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4100) 2 K7 220 F

DNR (Réf. PS 4068) 1 disk 285 F

AMSTRAD (Réf. PS 4220) 1 disk 255 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4219) 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2

Aide à l'apprentissage de la lecture

Grande section - CP (synthèse vocale en option)

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

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4101) 2 K7 220 F

DNR (Réf. PS 4189) 1 disk 285 F

AMSTRAD (Réf. PS 4222) 1 disk 255 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4221) 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2

Aide à l'acquisition de l'écriture

Grande section - CP/CE

Leçon d'écriture assistée par ordinateur : cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle. L'acquisition des schémas de l'écriture est longue, l'enfant procède par essais et erreurs. Il a droit au tâtonnement, au réajustement. Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphabétique. Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4102) 2 K7 195 F

DNR (Réf. PS 4191) 1 disk 225 F

AMSTRAD (Réf. PS 4199) 1 disk 200 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4223) 1 disk 225 F

L'ATELIER DES PUZZLES

Construire et résoudre des puzzles

Grande section - CE2

1ère partie

Un programme de jeu qui propose au total 100 puzzles prêts à l'emploi.

2ème partie

Un éditeur permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles. Ces fichiers peuvent être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 4065) 2 K7 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 4229) 1 disk 200 F

MOTS CROISES MAGIQUES

Entraînement à l'écoute attentive, à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire

Grande section - CE2 (synthèse vocale en option)

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles : remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphabétique. Au total 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4103) 2 K7 195 F

DNR (Réf. PS 4209) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 4208) 1 disk 175 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4210) 1 disk 195 F

AIDE A LA LECTURE

CP(1) 5 à 9 ans

Famille : classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.

Lecture : pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6165) 2 K7 129 F

CP (2) 5 à 9 ans

Mémo-jeu : pour associer mots et images ou phrases et images.

Loto : une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale : masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6166) 2 K7 129 F

CP/CE (1) 6 à 10 ans

Alerte : entraînement à la lecture sélective.

Ménot : reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6167) 2 K7 129 F

CP/CE (2) 6 à 10 ans

Pêle-mêle : remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.

Radar : reconnaissance des signes de l'écriture.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6168) 2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE

CE (1) 7 à 11 ans

Mots croisés-images : entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. On remplit les grilles avec les images proposées.

Accord parfait : apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légendier.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6169) 2 K7 129 F

CE (2) 7 à 11 ans

Devine : jeu d'identification des phrases lettre par lettre.

Conjugaison : des images et des phrases à compléter.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6170) 2 K7 129 F

CE (3) 8 à 12 ans

Graphix : apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.

Conjugal : combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6171) 2 K7 129 F

CE (4) 8 à 12 ans

Accord ? D'accord ? : accorder les participes passés avec les images à légendier.

Bourse aux voyelles : jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6172) 2 K7 129 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE

CE/CM (1) 8 à 12 ans

Invasion des fautes : identifier rapidement les fautes et éviter de les relaire.

Atelier des phrases : combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6173) 2 K7 129 F

CE/CM (2) 8 à 12 ans

Mots à deviner : à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.

Ponctuation : apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6174) 2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE

CM (1) 9 à 13 ans

La phrase et ses constituants : identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.

Chenille savante : reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6175) 2 K7 129 F

CM (2) 9 à 13 ans

Les pronoms : acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase. Classement alphabétique : apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6176) 2 K7 129 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE

CM (1) 10 à 14 ans

A demi-mot : améliorer le vocabulaire et l'orthographe et... se servir correctement du dictionnaire.

API : cette initiation à l'alphabet phonétique international, familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6177) 2 K7 129 F

CM (2) 10 à 14 ans

Synonymes et contraires : reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.

Ménotex : reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6178) 2 K7 129 F

FRANCAIS CP/CE

10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture, écriture et orthographe : Mémo-jeu, Loto, Alerte, Pêle-mêle, Radar, Atelier des phrases, Mots croisés-images, Ponctuation, Classement alphabétique, Chenille savante.

DNR (Réf. PS 5003) 1 disk 270 F

FRANCAIS CM

10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe, en grammaire et en vocabulaire : Devine, Graphix, Invasion des fautes, Mots à deviner, Conjugal, Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles, A demi-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf. PS 5007) 1 disk 270 F

FRANCAIS ECOLES

Regroupement des 28 logiciels Nathan-Ecoles/Français.

DNR (Réf. PS 5035) 2 disk 756 F

AIDE A LA LECTURE DU CP au CM - 5 à 10 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles : Famille, Lecture, Mémo-jeu, Loto, Alerte, Ménot, Pêle-mêle, Radar.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20004) 2 disk 320 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM

7 à 12 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles :

Mots croisés-images, Accord parfait, Devine, Conjugaison, Graphix, Conjugal, Accord ?

D'accord ? Bourse aux voyelles.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20024) 2 disk 320 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM

8 à 13 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles : Atelier des phrases, Invasion des fautes, Mots à deviner, Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20044) 2 disk 320 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE

CM/Collège 10 à 14 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles :
Les pronoms, Classement alphabétique, A demi-mot, API, Synonymes et contraires, MémoTeX.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20064) 2 disk 320 F

CHIFFRES ET FORMES CP

5 à 9 ans

Promenade : trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener un oiseau à son nid ou un bateau à son port.
Puzzle : reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés.
Moins - Autant - Plus : évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter : coder les nombres successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6160) 2 K7 159 F

TABLES ET FRISES CP/CE

6 à 10 ans

Frises : créer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie pour pouvoir ensuite les revoir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations : trouver la figure translatée, vue dans un miroir ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tables d'opérations : remplir une table d'addition, de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre.
Classement : classer des objets ou des personnages dans des casiers selon des critères donnés ou à définir soi-même.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6161) 2 K7 159 F

CALCULS CE

7 à 11 ans

Ranger des nombres : ranger des entiers et des décimaux du plus petit au plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.
Carré magique : compléter les cases d'un carré (4 x 4) de matière à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Invasion des chiffres : effectuer mentalement le plus d'opérations possibles (+, -, x, :) avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.
Multiplication : apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6162) 2 K7 159 F

RANGEMENTS ET REPERAGES CE

8 à 12 ans

Produits et surfaces : montrer la relation entre la surface d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.
Quadrillage : placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après : trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné.
Combinaisons : choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6163) 2 K7 159 F

GEOMETRIE CE/CM

8 à 12 ans

Droites : voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères : reconnaître et construire des triangles, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.
Angles : voir et reconnaître des secteurs de 10°, 20°, 30°, 360° et étudier les angles d'un triangle.
Golf : approcher puis atteindre une cible en évaluant des angles et des distances selon une échelle donnée.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6164) 2 K7 159 F

NOMBRES ET OPERATIONS CM

9 à 13 ans

Division : comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives.
Addition - Soustraction : effectuer mentalement des additions et des soustractions écrites en ligne - une activité jusqu'à trois jours.
Lire et écrire un nombre : passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur - Multiplication : placer le résultat d'une multiplication dans le bon intervalle parmi les quatre proposés - une activité jusqu'à deux jours.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6158) 2 K7 159 F

MESURES ET GRANDEURS CM

10 à 14 ans

Aires et volumes : calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule, des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités : transformer des mesures de longueurs, de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.

Mesure du temps : apprendre à bien additionner et bien soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste.

Linéarité : découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions, combinaisons, règles de trois) à partir de situations pratiques.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) 2 K7 159 F

JE SAIS : SCIENCES CM

Programme élève Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Sciences physiques et Sciences naturelles. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur. Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4071) 3 K7 159 F

DNR (Réf. PS 4073) 1 disk 265 F

LE SOLEIL ET SES PLANETES

10 à 13 ans

Un voyage dans le système solaire... Entre Vénus et Pluton, découvrez toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre vaisseau spatial, approchez-vous du sol de Jupiter. Mais pour repartir vers votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau de connaissances, vous pourrez trouver la réponse dans la fiche qui vous est indiquée (débutant), rechercher librement dans la base de données (confirmé) ou faire appel à votre mémoire (expert).
Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure, une découverte systématique du système solaire et une initiation à la recherche documentaire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses connaissances en astronomie. Il est accompagné d'un ensemble important de données et de questions que l'on peut compléter grâce à un éditeur spécialisé.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. PS 4253) 1 disk 225 F

DNR (Réf. PS 4279) 1 disk 295 F

JE SAIS : HISTOIRE - GEOGRAPHIE

EDUCATION CIVIQUE CM

Programme élève

Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Histoire. Géographie et Instruction Civique. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur.

Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur

Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4074) 3 K7 159 F

DNR (Réf. PS 4076) 1 disk 265 F

CARTE DE FRANCE

Mers, fleuves, villes et montagnes

Apprendre à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui l'entourent, ses montagnes : leurs noms et leurs situations. Après chaque apprentissage, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays.
Crayon optique obligatoire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6127) 1 K7 99 F

AMSTRAD (Réf. PS 0127) 1 disk 165 F

CARTE D'EUROPE

Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique

Les deux parties de ce logiciel permettront :
- de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 8 massifs montagneux, 13 mers ou océans...
- de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur).

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 1702) 1K7 149 F

AMSTRAD (Réf. PS 1226) 1 K7 149 F

AMSTRAD (Réf. PS 0226) 1 disk 220 F

CONJUGUER

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

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0001) 1 disk 295 F

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6001) 1 K7 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 5001) 1 disk 285 F

COMPATIBLES PC XT (Réf. PS 65001) 1 disk 295 F

APPLE II, Iie, IIc (Réf. PS 60001) 1 disk 295 F

TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'entraîne à la consultation par ordre alphabétique, découvre l'histoire du dictionnaire, explore le plan des articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et des exemples en les choisissant lui-même à partir d'un mot.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 1002) 1 disk 295 F

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6002) 1 K7 195 F

DNR (Réf. PS 0002) 1disk 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 aiment l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80 000 mots. Toute la richesse de la langue française.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4320) 4 disk 325 F

ANGLAIS POUR LE BAC

2nde - Terminale

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Méthode : réfléchir, traduire, se corriger, retenir. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française. Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. Il est amené à réagir, se poser des questions, se renseigner ; le logiciel lui propose à tout moment un cours de grammaire, des exercices d'application illustrant le point étudié, un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.

Le livret d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs propres à chaque examen. S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans le cadre du cours d'anglais.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4323) 1 disk 460 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

6ème - 5ème

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

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10009) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 50009) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0153) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0175) 1 disk 285 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. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0112) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0114) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0124) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0177) 1 disk 285 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. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0149) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0151) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0152) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0179) 1 disk 285 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 géogramme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0144) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0146) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0147) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0178) 1 disk 285 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. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10014) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 50014) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0154) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0176) 1 disk 285 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

6ème - 5ème

Biologie végétale et animale

Sous une forme attractive, à l'aide de graphismes, d'exploitations animées et de questions une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade dans différents milieux (forêt, bord de mer, ferme, jardin), chaque animal, chaque végétal retient l'attention de l'enfant par son alimentation, son système de respiration, son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0231) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0230) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0232) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0233) 1 disk 285 F

MATHEMATIQUES LYCEES

Codéon Fil/Cedric Nathan

Deux logiciels pour apprendre, comprendre, réviser, pratiquer et préparer l'épreuve de Mathématiques du Baccalauréat. Au total, 6 simulations, 80 exercices et des rappels de cours accessibles à tout moment.

VOLUME 1 : ANALYSE

Simulations :

- Représentations graphiques d'une fonction
- Limites et asymptotes
- Equations de droites

Exercices :

- Limites et asymptotes
- Représentations graphiques
- Dérivées
- Equations de droites

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4350) 1 disk 395 F

VOLUME 2 : ALGEBRE ET GEOMETRIE

Simulations :

- Barycentres
- Suites
- Coniques

Exercices :

- Suite convergentes
- Applications affines
- Isométries
- Barycentres

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4351) 1 disk 395 F

OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS

6ème

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

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0201) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0200) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0202) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0203) 1 disk 285 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'euroennes, 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)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0221) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0220) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0222) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0223) 1 disk 285 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 des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0211) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0210) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0212) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0213) 1 disk 285 F

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Panoramix est prisonnier des Romains qui veulent l'obliger à fabriquer de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une fausse potion et pour libérer le druide. Il combattrà des Romains, retrouvera des fioles de potion cachées, pourra appeler Obélix, chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

AMSTRAD (réf. 0122) 1 disk 205 F

THOMSON (réf. 0109) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. 00126) 1 disk 230 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène, scénariste et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recrée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Ils visiteront la Grèce, la Perse, survoleront Rome et d'autres lieux à bord de leur drôle de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel album au scénario décaplant et de ce super jeu. Vous serez séduit par ce grand logiciel d'aventure (300 Ko) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite sur tous les plans. Un événement.

AMSTRAD (réf. PS 0260) 1 disk 199 F

THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf. PS 0261) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0262) 1 disk 255 F

ATARI ST (réf. 0263) 1 disk 245 F

HISTOIRE : AU NOM DE L'HERMINE

5ème : au service du seigneur voisin, l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château, et assiste à toutes les activités de ses différents habitants : le meunier dans son moulin à eau, les hommes d'armes à l'entraînement, les cerfs dans les champs, le forgeron à sa forge... Il pénètre dans différents lieux : la cuisine, le potager, l'habitation de la dame... Sa mission : espionner avant le siège que veut y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

AMSTRAD (réf. PS 0260) 1 disk 220 F

THOMSON (réf. PS 0261) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0262) 1 disk 220 F

NOUVEAU

MATHS-CE

Niveau CE1, CE2

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire :
- ranger des nombres en ordre croissant et décroissant ;
- comparer des nombres (supérieur, inférieur) sommes produits ;
- compter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40...);

- calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) ;
- compter la monnaie ;
- lire et afficher l'heure ;
- déplacer une tortue (exécuter et retrouver) ;
- symétries axiales.

AMSTRAD (réf. MC 13A)

1 disk 200 F

MATHS-CM

Niveau CM1, CM2

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur un repère orthonormé avec possibilité de constructions de figures...).

• Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) :

- addition ;

- soustraction ;

- multiplication ;

- division.

• Fractions simples :

- sur des parties de rectangles, de camemberts ;

- fractions équivalentes ;

- numérateur d'une fraction...

• Calculs d'aires :

- carré ;

- rectangle...

avec explications des formules en cas d'erreur.

- calcul de volume ;

- symétrie (centrale et axiale) ;

- suites proportionnelles ;

- pourcentages.

AMSTRAD (réf. MC 11A) 1 disk 250 F

AMSTRAD (réf. MC 11B) 1 K7 200 F

NIVEAU PRIMAIRE

Français-Sons

Niveau CP, CE1, CE2

- Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.

- Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonance.

- Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués ;

Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1, CE2 pour les options 2 et 3.

AMSTRAD (réf. MC 13A) 1 disk 200 F

AMSTRAD (réf. MC 13B) 1 K7 170 F

NOUVEAU

ORTHO-CM

Niveau CE2, CM1, CM2

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles : ex. à ou a, on ou ont...). A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

AMSTRAD (réf. MC 12A) 1 disk 200 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.

COMPATIBLES 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) Maths 5 et 4 - 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 ; réglonnement 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 |
| COMPATIBLES 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 hard-copy) ; 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 |
| COMPATIBLES 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 |
| COMPATIBLES PC (réf. MC 10C) | 1 disk 220 F |

FONCTIONS NUMERIQUES

Niveau 1ère à sup.

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

| | |
|---|--------------|
| COMPATIBLES 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 roines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegardées, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou clavier.

| | |
|--|-------|
| COMPATIBLES PC (ttes cartes graphiques) (réf. PI 003A) | 250 F |
|--|-------|

| | |
|-------------------------------------|---------------|
| AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 003B) | 1 disk 250 F. |
| ATARI ST (réf. PI 003C) | 1 disk 250 F |

MATRICES

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

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

POLYNOMES

Opérations sur polynômes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynômes de Tchebycheff, Légendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

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

LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES

- VOCA100 : donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte simplifié écrit sur l'écran. Création artificielle de l'intonation.
- VOCAGRAPHIC : création de vocabulaire, de phrases, intervention sur la ponctuation, le volume de la voix, visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran.
- VOCA1, VOCA2 : 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

| | |
|----------------------------|----------------|
| AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 | |
| Le lot (réf. TMPI 02) | K7, disk 195 F |

LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX

Une voix réelle dans votre ordinateur.
- VOCACHIFFRES : apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).
- VOCALPHABET : apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).
- VOCACLAVIER : nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIC : création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.
- VOCA1/FR : 300 mots courants français.
- VOCA2/FR : 300 mots courants français.
- VOCA100 : programmation vocale à partir du texte simplifié.

| | |
|----------------------------|----------------|
| AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 | |
| Le lot (réf. TMPI 03) | K7, disk 195 F |

COURS SOLFEGE 1

Comprend 4 modules de cours et exercices.
- notes en clé de SOL et FA ;
- rythmes étudiés d'un façon originale, à l'aide d'une touche du clavier simulant celle d'un orgue ;
- dictée musicale, pour développer son oreille ;
- clavier.

| | |
|----------------------------|----------------|
| AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 | |
| (réf. TMPI 04) | K7, disk 195 F |

COURS SOLFEGE 2

Sans concurrence, composé de 2 logiciels (cours et exercices) ceux-ci sont des aides précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre telles que les gammes, les intervalles. Ne pas mettre dans les mains des débutants.

| | |
|----------------------------|-----------------|
| AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 | |
| (réf. TMPI 05) | K7, disk 195 F. |

LOGICIELS UTILITAIRES

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.

| | |
|-----------------|--------------------|
| (réf. ES 1001A) | K7 seulement 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.

| | |
|-----------------|------------|
| (réf. ES 1002A) | K7 200 F |
| (réf. ES 1002B) | disk 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 ; tradit plus de 500 mots à la fois ; repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

| | |
|-----------------|------------|
| (réf. ES 1003A) | disk 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.

| | |
|-----------------|------------|
| (réf. ES 1004A) | disk 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.

| | |
|-----------------|------------|
| (réf. ES 1005A) | disk 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.

| | |
|-----------------|------------|
| (réf. ES 1006A) | disk 135 F |
|-----------------|------------|

DIVERS

SILIPACK

La musique à votre portée. 2 programmes : performances + qualités
SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).
SILTONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.

| | |
|---------------|--------------|
| Réf. ES 1008A | 1 disk 375 F |
|---------------|--------------|

CONVERSIONS BUS 6128

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

| | |
|--------------|-------|
| Réf. SE 1212 | 175 F |
|--------------|-------|

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. Calculé 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 |

LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

TASWORD 6128 "Mailmerge" TASWORD D pour 464/664

(réf. SE 1201 D) 390 F

MASTERFILE 6128

Base de données relationnelle.

(réf. SE 1202 D) 390 F

MASTERCALC 6128

Tableur simple, rapide et puissant.

(réf. SE 1203 D) 350 F

TASWORD 464

Le traitement de textes

(réf. SE 1200 K) 290 F

TASCOPY

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

(réf. SE 1208 D) 250 F

TASCOPY CPC

Version cassette

(réf. SE 1207 K) 200 F

SEMABANK

Gestion de comptes bancaires rapide et fiable.

(réf. SE 1258 D) 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 à 6128

(réf. SE 1259 D) 390 F

SEMFICH

Gestion de catalogues disquettes CPC.

(réf. SE 1266 D) 250 F

TASPRINT CPC sur cassette

(réf. SE 1205 K) 200 F

ASTRO-2001

Planétarium pour CPC 6128.

(réf. SE 1267 D) 325 F

LOGICIELS POUR CPC ET PCW (2 versions sur la même disquette)

TASPRINT, LE TYPOGRAPHE

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

(réf. SE 1206 D) 250 F

TAS-SIGN

L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même... (Sous CP/M Plus seulement).

(réf. SE 1262 D) 320 F

LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000

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

(réf. PS 1217 D) 450 F

MASTERFILE 8000

La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 9512).

(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) 530 F

TASPRINT PC

Le typographe, 26 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".

(réf. SE 1251 D) 430 F

TAS-SIGN PC

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

(réf. SE 1263 D) 430 F

ILLUSTRATEUR PC

Fusion graphique/texte sur PC.

(réf. SE 1269 D) 430 F

MASTERFILE - version PC

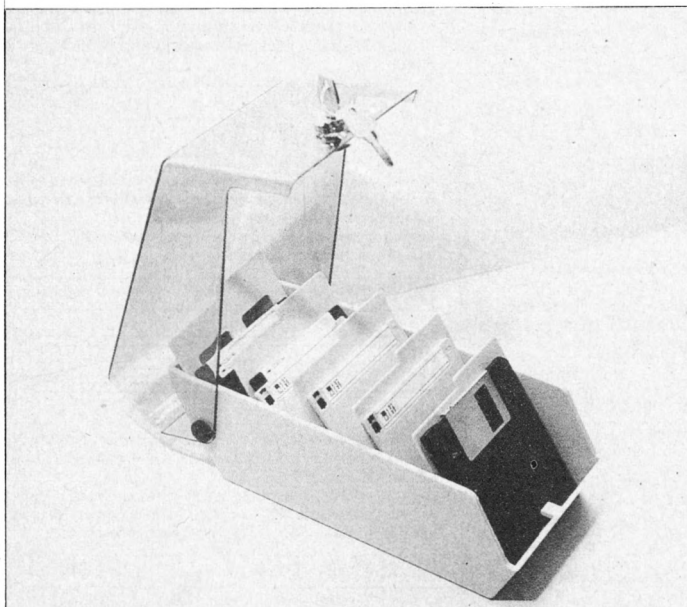
(réf. SE 1270 D) 890 F

ASTRO-2001

Planétarium.

(réf. SE 1268 D) 490 F

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

G
A
G
N
E
Z

D
U

T
E
M
P
S

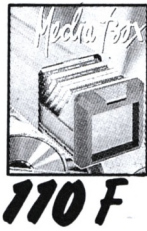
PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

C
L
A
S
S
E
Z

E
T

P
R
O
T
E
G
E
Z

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

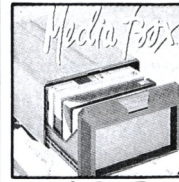


COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

110 F

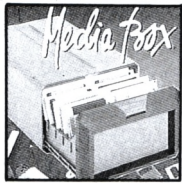


VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

142 F



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

125 F

DISQUETTES 3"

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

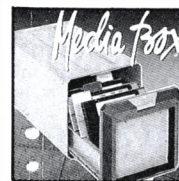


Pour 16 minicassettes

95 F

CASSETTES AUDIO

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



Pour 50 à 70 disquettes

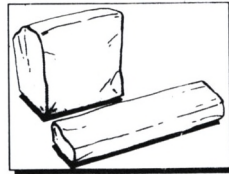
175 F

DISQUETTES 5" 1/4

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

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

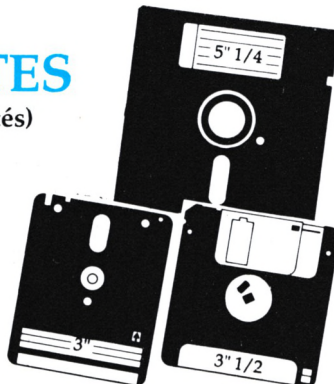


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

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

DES DISQUETTES
(doubles faces, doubles densités)

- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10 **50 F**
- Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10 **190 F**
- Disquettes 3" , 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.

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Ah ! Aujourd'hui, on va se lancer dans l'art. Je veux dire que l'on va apprendre à faire des "pages d'écrans" sympathiques. Des titres bien centrés, équilibrés et surtout... lisibles. On apprendra aussi à choisir ses couleurs, mais pas dans le genre "Aïe, ma rétine !". On commence donc par un petit coup de chiffon à poussière sur l'écran : on dirait qu'il en avait besoin...

COMMENT ETRE LISIBLE

Imaginez une seconde (voire cinq...) que les articles de votre revue chérie Amstar soient entièrement écrits en lettres majuscules : ce serait insoutenable, non ? D'autre part, vous avez déjà dû remarquer qu'un long baratin à l'écran est plus pénible à lire que s'il était sur papier. En revanche, un texte dactylographié sur papier où les lignes sont courtes et très espacées, c'est exaspérant. Pourquoi ? Sans doute le revers de nos habitudes : dans un livre ou un journal, on dévore un texte dense, mais que ce soit au cinéma ou sur un écran de télé (ou de micro), on n'aime pas lire beaucoup. Vrai ou faux ?

Alors, pour rendre vos programmes sympathiques côté textes, il faudra tenir compte de ce phénomène. D'où ces quelques conseils.

- Ecrire en minuscules. Seules les initiales des phrases et de quelques mots seront en majuscules. Tant pis si nous n'avons pas les é, è, à, î, ù et ç.

- Utilisez des phrases courtes et peu nombreuses. Ecrire UNE LIGNE SUR DEUX. Si vous n'avez pas eu la place de tout dire (bavard !), faites une page d'écran suivante : face à un écran, on veut que ça bouge un peu !

- Les phrases courtes doivent être CENTREES. Que penseriez-vous d'un générique (ciné ou télé) où tout serait collé à gauche ?

- Les textes en MODE 1 (40 caractères par ligne) sont plus lisibles qu'en MODE 0 (lettres obèses) ou qu'en MODE 2 (lettres sous-alimentées).

- Les changements de couleurs de lettres permettent de mieux séparer (ou mettre en évidence) chaînes ou paragraphes. Ne pas en abuser...

- Pour le contraste entre lettres et fond (PEN et PAPER), jouez sur teintes foncée/claire ou sur teintes "chaude/froide". (Nous en reparlerons).

- Un petit détail qui "fait classe", l'orthographe bien sûr, mais aussi le respect des normes des espaces avant ou après certains signes de ponctuations : tout signe de ponctuation (point, virgule, etc.) doit être suivi d'un espace. Tout signe comprenant deux "motifs", tels que ! ? : ; doit en outre être précédé d'un espace. Ces derniers ont donc un espace de chaque côté. Une exception, les parenthèses où il faut un blanc avant "(" et un blanc après ")".

LES ASTUCES DU FAINÉANT

Vous êtes en train de penser : "Hé, il en veut un peut trop le frère !", rassurez-vous, si je suis un peu maniaque sur la présentation, je ne suis pas maso, tout en étant partisan du moindre effort. La preuve, des phrases centrées et écrites une ligne sur deux sans un seul, LOCATE et sans calcul, ça vous dit ? Alors, essayez le petit listing n° 1 ("CENTRAGE").

Toute l'astuce est dans la ligne 20, un DEF FN. Qu'est-ce que c'est ?

DEF FN est une commande BASIC qui nous permet de concevoir une fonction BASIC personnelle, rien que ça... (DEF FN vient de "DEFINE FUNCTION" = définir une fonction). Seule condition, il faut que son nom commence par FN (ou FN + espace) ; ainsi, lorsque BASIC rencontre ces deux premières lettres, il sait que c'est une fonction "maison".

J'ai voulu une fonction de centrage automatique, je l'ai appelée FNC\$, j'aurais aussi pu l'appeler FNCENTRE\$ ou FNC\$. Ligne 20, je la DEFinis : je veux que FNC\$ (A\$) soit égale à A\$ précédée d'un certain nombre de blancs pour assurer le centrage de A\$. Cet espace gauche étant égal à 40, longueur de A\$, le tout divisé par deux. Logique ?

Et je pousse le vice jusqu'à ajouter un saut de ligne automatique, c'est le CHR\$(10) final.

Après un BREAK, on peut utiliser cette fonction en "mode direct", du genre PRINT FNC\$("MICRO"), mais en revanche, on n'a pas le droit de créer un DEF FN quelque chose en mode direct. Un DEF FN doit être dans un programme, il est créé par RUN.

Pour le définir, j'ai utilisé A\$, mais après cela, on peut l'utiliser avec d'autres noms de variables, exemple B\$ ligne 60 ou XYZ\$ ligne 80.

Deux autres remarques en passant :

- Les DATA de la ligne 30 sont mis entre guillemets. C'est pour inclure les blancs

1

```

10 ' CENTRAGE automatique en MODE 1 ; M.
A. 2/88
20 DEF FNC$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A
$+CHR$(10)
30 DATA "Un DEF FN maison", "permet de ce
ntner des", "phrases courtes avec", "saut
de ligne."
40 CLS
50 FOR N=1 TO 4:READ B$
60 PRINT FNC$(B$):NEXT
70 LINE INPUT "Tapez une phrase courte a
centrer ---->", XYZ$
80 PRINT FNC$(XYZ$)
90 GOTO 70●
    
```

entre les mots, car dans une ligne de DATA, un espace a le même effet séparateur que la virgule...

• Ligne 70, j'utilise toujours LINE INPUT plutôt qu'INPUT pour entrer une chaîne. Grâce à cela, on peut logger une ou des virgules dans la phrase (avec INPUT on aurait le message "Redo from start"). Promesse tenue : pas de LOCATE, pas de calculs !

AVEZ-VOUS BIEN COMPRIS LES COMMANDES COULEURS ?

Si vous avez tout compris du premier coup par la simple lecture du manuel Amstrad, alors là, chapeau ! Vous devez être un surdoué...

Alors je vais vous présenter cela d'une tout autre manière :

- Le CPC sait créer 27 TEINTES qu'il numérote de 0 à 26 : 0=noir ; 1=bleu foncé ; 2=bleu clair ; 3=rouge, etc. Seule la commande BORDER permet de les illustrer DIRECTEMENT. Le petit listing n° 2 ("TEINTES") est très utile pour se les mettre en tête. Vous remarquerez alors que ces couleurs ne correspondent pas toujours avec le nom du manuel.

Exemples : "4=magenta", c'est un violet ; "12=jaune", c'est plutôt un vert-jaune ; "19=vert marin", moi j'appelle cela un vert-bleu fluo. D'autre part, certaines teintes sont pratiquement identiques.

- Le CPC ne peut pas représenter ces 27 teintes en même temps, mais 16 en MODE 0, ou 4 en MODE 1 ou seulement deux en MODE 2. Nous sommes dans le cas du peintre qui possède dans sa boîte 27 tubes de gouache, mais les PALETTES qu'il utilise n'ont que 16, 4 ou 2 emplacements. Il prend la "grande palette" (MODE 0) ; ses seize emplacements sont numérotés de 0 à 15. Pour les garnir au gré de sa fantaisie, il y a la commande INK ; exemple : INK 0,18 signifie "on place en 0 la teinte n° 18" (vert fluo).

A la mise sous tension, le CPC garnit la palette de 0 à 13 avec 14 teintes arbitraires "par défaut", c'est pratique ; mais on peut modifier notre palette par INK.

Les deux derniers emplacements, les INK 14 et 15 sont par défaut des couleurs "flashing", c'est-à-dire changeant alternativement de teintes. C'est d'un goût assez douteux, mais c'est spectaculaire. On peut les remplacer par des teintes manquantes, par exemple INK 14,4 (violet) : INK 15, 13 (gris clair) ou encore par un flashing plus supportable comme INK 15, 10, 14 (vert clair/bleu ciel).

La palette étant garnie, utilisons ces couleurs :

- PAPER sera la couleur du fond ; si on ne le précise pas, par défaut, c'est PAPER 0 (couleur 0 de la palette).

- PEN (stylo en anglais) sera la couleur des caractères. Si on ne précise rien c'est PEN 1 (couleur 1 de la palette).

- Résumons quelques options "par défaut" :

INK 0, 1 (bleu foncé) : INK 1, 24 (jaune vif) : BORDER 1 (bleu foncé) : PAPER 0 (bleu foncé) : PEN 1 (jaune vif). Voilà qui explique les lettres jaunes sur fond bleu lors de l'allumage d'un CPC couleur.

CHANGEONS DE MODE

Par défaut on est en MODE 1, 4 couleurs maxi sur la palette donc sur l'écran.

Tapons PEN 2, le "Ready" s'écrit en bleu ciel ; puis, PEN 3, c'est alors du rouge. Sur l'écran, nous avons notre maxi de 4 couleurs : le PAPER bleu foncé et des inscriptions en jaune, ciel et rouge. Stop ! Que se passerait-il si nous tapions PEN 4, ça ne planterait pas car ça repart à zéro. PEN 4 est analogue à PEN 0. (Les lettres sont invisibles puisque de la même couleur que le fond, la bonne blague...). De même PEN 5 donne encore du jaune, PEN 6 = PEN 2, PEN 7 = PEN 3, etc.

En revanche pour le BORDER vous avez droit à ce que vous voulez (pas dans la palette), exemple BORDER 23. En somme une cinquième couleur possible.

Puisque par défaut PEN prend la couleur 1, tapons INK 1, 26. Les lettres apparaissent alors en blanc brillant (teinte 26), du moins tout ce qui avait été écrit en PEN 1 (jaune). Même remarque en tapant INK 0, 9 : notre PAPER 0 change de teinte et devient vert foncé (= teinte n° 9).

Le très petit listing n° 3 ("PALETTE") fixera les idées. Refaites un CTRL-SHIFT-ESC avant de le taper pour être sûr d'avoir les options par défaut. Le STRING\$ de la ligne 50 fait afficher 10 fois CHR\$(143), ce qui donne une sorte de barre horizontale. Avouez que je suis sympa de vous avoir écrit la ligne 70...

A présent, tapez MODE 2. Si vous avez un écran couleur, c'est la catastrophe car les lettres jaunes étriquées sont difficiles à lire sur fond bleu foncé. Un bon conseil : en MODE 2, mettez-vous en lettres noires sur fond ciel (20) ou gris (13). Essayez. INK 1, 0 : INK 0, 20 (ou INK 0, 13).

QUELQUES FARCES COULEURS

Premier gag : changement de PAPER. Réinitialisez le micro et tapez PAPER 3 (fond rouge). Oh surprise ! seul le mot "Ready" est sur fond rouge. Eh oui, tout le fond autour est resté inchangé : bleu foncé. A présent, tapez CLS, là, tout l'écran est rouge. Après un changement de PAPER, il faut tout de suite faire un CLS (rappelez-vous...).

2

```

10 ' TEINTES par BORDER - M.A. 2/88
20 MODE 1:BORDER 0
30 FOR T=0 TO 26
40 BORDER T
50 LOCATE 3,10:PRINT"Le BORDER est de la
TEINTE numero";T
60 LOCATE 15,14:INPUT "Tapez ENTER ",R$
70 NEXT
80 BORDER 1:CLS●
    
```

CONSEILS

Second gag : vous venez d'utiliser un programme où les INK, les PEN et PAPER avaient tous été modifiés. Notamment la dernière commande PEN faisait écrire en bleu foncé. Puis vous en chargez un autre, RUN, mais celui-ci ne comporte aucune commande couleur. Que de miracles à l'écran ! Hé oui, même après NEW ou RUN, les INK, PAPER et PEN **sont restés en mémoire** ; et vous risquez même de vous trouver avec des lettres invisibles, ce qui fait croire à un méchant plantage...

QUELQUES SAGES PRECAUTIONS EN COULEURS

- Dans un programme vous avez changé les options couleur par défaut. C'est très bien, mais juste avant le END final pensez à restituer les options que vous avez modifiées. Même MODE 1 (voir les dernières lignes du listing n° 3).
- Commencez toujours un programme prévu en MODE 1 par la commande MODE 1. Pour un programme important, je confirme même les INK, PEN, PAPER et BORDER par défaut ; on ne sait jamais...
- Il y a des couleurs dites "chaudes" tel le jaune, le rouge, l'orange (rappellent le feu) et d'autres dites "froides" tel le bleu, le vert, le noir (rappellent l'eau, la nuit).

Pour la lisibilité lettres/fond, il faut juxtaposer des teintes chaudes et froides, ou des teintes claires et foncées : jamais clair/clair (jaune sur ciel est illisible). Deux teintes de même "température". Mais clair/foncé, c'est lisible mais lassant (exemple : PEN 1 : PAPER 3).

De grâce, pitié, tout ce que vous voudrez mais pas de BORDER qui clignotent...

CONCLUSION

On est bien loin du morne message qui apparaît en haut à gauche de l'écran, vous savez celui que l'on obtient par CLS : PRINT "bla bla bla..."

Une bonne présentation des pages d'écran est quasi obligatoire ; les fioritures sont, elles, souvent superflues (surtout quand leur affichage est long !). Si votre programme est digne d'intérêt, ne le démolissez pas avec des textes en débrillé. Surtout que c'est si facile avec le BASIC des CPC...

Mais au lieu d'attendre votre prochain chef-d'œuvre pour mettre ces conseils en pratique, si vous vous entraînez sur votre programme préféré ! Une séance de chirurgie esthétique à coups de FNC\$ le transfigurera.

à suivre...

```

10 Palette en MODE 0
20 MODE 0
30 PRINT " PAPER 0:PEN 1 a 15":PRINT
40 FOR P=1 TO 15:PEN P
50 PRINT STRING$(10,143);P
60 NEXT
70 PEN 1
80 PRINT:INPUT"Tapez ENTER ",R$
90 MODE 1

```

3



★ 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, 19 **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.



PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

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, Cuis-tot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs.
(Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 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.

CONTACT'EURE

JEUX

| TITRES | K7 | D7 |
|--------------------------|-----|-------|
| 20 miles avt J.C. | — | 145 F |
| 30 Boxing | 39 | — |
| 30 Grand prix | 91 | 120 F |
| 30 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 | — |
| Asterix (Nathan) | — | 186 F |
| Asterix chez Rahazade | — | 195 F |
| Athawpa | 133 | — |
| Bacterik Dream | 39 | 89 F |
| Barbarian | 78 | 102 F |
| Basic Detective | 95 | 138 F |
| Basket Master | 89 | 145 F |
| Battle for Britain | 96 | — |
| Big Band | — | 214 F |
| Biorythme | — | 139 F |
| Birdie | 115 | 168 F |
| Bivoac | 109 | 169 F |
| Blue Berry | — | 195 F |
| Blue War | — | 69 F |
| BMX simulator | 39 | — |
| 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 |
| Bravestor | 82 | 121 F |
| Buggy Boy | 91 | 142 F |
| California Games | 82 | 120 F |
| Captain America | 82 | 121 F |
| Catch 23 | 89 | 139 F |
| Chain reaction | 90 | 138 F |
| Cheln | — | 168 F |
| Clash | — | 171 F |
| Clover & Smart | — | 147 F |
| Coloric | 79 | — |
| 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 | 116 | 157 F |
| Dames 3D champion | 112 | 165 F |
| Dan Dare | 39 | — |
| Danger street | — | 69 F |
| Death or Glory | — | 145 F |
| Death wish 3 | 73 | 111 F |
| Defends | 57 | — |
| Deflector | 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 |
| Electragide | 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 |
| Fireescape | 99 | 147 F |
| Floopy N° 7 | — | 68 F |
| Fortunes of football | 162 | 180 F |
| Frankenstein | 168 | — |
| Freddy hardest | 66 | 111 F |
| Galvan | 35 | — |
| Game over | 66 | 111 F |
| Gauntlet II | 95 | 114 F |
| Gauntlet I | 81 | 127 F |
| Ghost n'Goblins | 72 | — |
| Glider Rider | — | 69 F |
| Globe Trotter | — | 226 F |
| Golf tropheé | 111 | 177 F |
| Grand prix simulator | 39 | — |
| Gryzor | 66 | 111 F |
| Guadalcanal | — | 141 F |
| Guild of thieves G128 | — | 186 F |
| H.M.S. Cobra | 196 | 265 F |
| Harry & Harry | — | 169 F |
| Hawai I | — | 180 F |
| Heartlands | 35 | 69 F |
| Hive | 96 | — |
| Ikari Warriors | 66 | — |
| Incantation | — | 187 F |

| | | |
|-------------------------|-----|-------|
| Indiana Jones | 82 | 121 F |
| Inertie | 125 | 159 F |
| Inquisitor | 39 | 89 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 | — |
| Jeal | 93 | 144 F |
| Jail break | 63 | 87 F |
| Jeu de marelle | 118 | — |
| Kids play | 105 | — |
| Kung fu master | — | 69 F |
| L'affaire Vera Cruz | — | 177 F |
| L'anneau de Zengara | — | 175 F |
| L'ancre de Gork | — | 180 F |
| L'œil de Set | 139 | 177 F |
| La chose de Grottemburg | — | 162 F |

JOYSTICK CONTROLLER 49 F



UTILITAIRES

| TITRES | K7 | D7 |
|----------------------------|-----|--------|
| Advanced Art Studio | — | 208 F |
| Advanced Music système | — | 241 F |
| Aide comptabilité | — | 376 F |
| Allison G128 | — | 1242 F |
| Amcalc | 180 | — |
| Analyse d'un bilan | 126 | — |
| Art Studio | — | 169 F |
| Automatisme assembleur | 154 | 258 F |
| Bancamstrad | — | 234 F |
| Calcutam | — | 309 F |
| Communiquer avec Amstrad | 139 | — |
| Comptabilité PME | — | 1347 F |
| Courrier | 103 | — |
| D Base 2 | — | 750 F |
| Dams | 232 | 312 F |
| Datamat | — | 309 F |
| Dessin technique | — | 337 F |
| DR Draw | — | 468 F |
| Easyptr | 82 | — |
| Electro kit Amstrad | 64 | — |
| Fac. devis CPC G128 | — | 289 F |
| Fact/standard CPC | — | 1062 F |
| Fourth protocol | 133 | — |
| Gest. fich + bud. familial | — | 244 F |
| Graph X | — | 153 F |
| Graphic City | 124 | 159 F |
| Graphique studio | — | 168 F |
| Graphix | — | 481 F |
| Grapho | — | 289 F |
| Intégré fact-stock | — | 393 F |
| Intermusique | — | 225 F |
| Laser compiler | 166 | — |
| 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 | — |
| Programmeur | — | 123 F |
| Project planner | — | 244 F |
| Randrick | — | 154 F |
| Ranchieu | 142 | 153 F |
| Screen Designers | — | 154 F |
| Solution CPC | — | 624 F |
| Space moving | 312 | — |
| Stock | — | 205 F |
| Studio 3D | — | 168 F |
| Speech | 102 | — |
| Super paint | — | 198 F |
| Tascopy | 162 | 217 F |
| Tasprint | — | 217 F |
| Tasword | 240 | — |
| Tasword Mailmerge | — | 380 F |
| Teach yourself basic | 216 | — |
| Textomat | — | 380 F |
| Tool box | 598 | — |
| Traceur surface | 72 | — |
| Turbo expert | — | 184 F |
| Turbo Pascal | — | 894 F |
| Turbo Tutor | — | 238 F |
| Turtle graphic vision | 85 | 238 F |
| Uti image système | 103 | — |
| Valueurs plus 1 2 | — | 288 F |
| Wordstar 664 G128 | — | 621 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 | — |
| Le maître des Ames | — | 175 F |
| Le maléfice des Atlantes | 39 | 69 F |
| Le Nécroneur | 89 | 134 F |
| Le passager du temps | — | 189 F |
| Le syndrome | — | 177 F |
| Le talisman 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'Entin | 135 | 177 F |
| Macadam Bumper | 115 | — |
| Mad Balls | 89 | 138 F |
| Mad Dog | 136 | 148 F |
| Manificient 7 | 102 | 176 F |
| Manégrare | — | 60 F |
| Manhattan 95 | 126 | 163 F |
| Manhattan light | 126 | 163 F |
| Marble Madness | 103 | — |
| 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 | — |
| Meurtrier | 99 | 235 F |
| Mercurie sur l'Atlantique | 174 | — |
| Meurtres en série | 195 | 238 F |
| Mewlow | — | 195 F |
| Micro scrabble | — | 187 F |
| Mirroir Astral | — | 229 F |
| Mission elevator | — | 124 F |
| Mission Omega | — | 69 F |
| Money | 142 | 190 F |
| Monopoly | 133 | 193 F |
| Monty on the run | — | 106 F |
| Mystique | — | 207 F |
| Nemesis | 78 | 126 F |
| Nether earth | — | — |
| Nexor | 91 | 147 F |
| Numerologie | 111 | — |
| Olympe | 100 | 177 F |
| Omega planète invisible | — | 187 F |
| Out Run | 95 | 120 F |
| Oxphar | — | 205 F |
| Pacific | — | 139 F |
| Pacman super pac | 91 | 121 F |
| Paper Boy | 73 | 124 F |
| Passagers du vent II 464 | 259 | — |
| Passagers du vent II 664 | — | 259 F |
| Passagers du vent II 6128 | — | 259 F |
| Passagers du vent I 464 | 259 | — |
| Passagers du vent I 664 | — | 259 F |
| Passagers du vent I 6128 | — | 139 F |
| Pawn G128 | — | 139 F |
| Pegasus bridge | 129 | 162 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 |
| Fantasic Zone I | 195 F |
| Gangster town | 195 F |
| Ghost House | 149 F |
| Great golf | 249 F |
| Missile defense 3D | 249 F |
| My Hero | 249 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 6 ^e -5 ^e | 154 | — |
| Amstrad à la maternelle | 265 | 232 F |
| Amstradius | 252 | — |
| Amstradius | 135 | — |
| Apprends-moi à écrire | — | 183 F |
| Apprends-moi à lire | — | 231 F |
| Au nom de l'hermine 5 ^e | — | 195 F |
| Balade au pays écriture | 145 | — |
| Balade outre-Rhin | 153 | 198 F |
| Bataille des brevets | 133 | — |
| 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 CM2-6 ^e | — | 499 F |
| L'Écrivain | — | 466 F |
| Langue Française II 6 ^e -5 ^e | — | 232 F |
| Langue Française I 6 ^e -5 ^e | — | 232 F |
| Le Monde | 148 | 177 F |
| Les 4 saisons | — | 157 F |
| MagicSound | 316 | 357 F |
| Math 2 ^e cycle II | 148 | 180 F |
| Math 2 ^e cycle I | 155 | 205 F |
| Math 3 ^e cycle I | 148 | 180 F |
| Math 4 ^e | 148 | — |
| Math 5 ^e -4 ^e | — | 175 F |
| Math 5 ^e | 148 | — |
| Math 6 ^e | 148 | 175 F |
| Math CM | 180 | 193 F |
| Matrices | — | 180 F |
| Micro Géo | 87 | 136 F |
| Objectif calcul CP | 193 | 193 F |
| Objectif Europe 4 ^e -3 ^e | — | 179 F |
| Objectif France 4 ^e -3 ^e | — | 179 F |
| Objectif Monde 5 ^e | — | 179 F |
| Objectif Monde 6 ^e | — | 179 F |
| Operation de base CM1-CM2 | 193 | 217 F |
| Orthocrack | 193 | 193 F |
| Orthographe CE2 | 193 | 193 F |
| Orthographe CE7 | 193 | 193 F |
| Orthogrus vol. 1 | 94 | 174 F |
| Orthogrus vol. 2 | 148 | 180 F |
| Orthogrus vol. 3 | 94 | — |
| Orthogrus vol. 4 | 94 | — |
| Orthogrus vol. 5 | 94 | — |
| Orthogrus vol. 6 | 94 | — |
| Orthogrus vol. 7 | 82 | — |
| Pique fiche | 288 | 288 F |
| Polynomes | — | 187 F |
| Super Prof. Anglais 5 ^e | 252 | 252 F |
| Super Prof. Anglais 6 ^e | 252 | 252 F |
| Victoria 3 D | — | 370 F |
| Visa pour Hyde Park 6 ^e | — | 195 F |

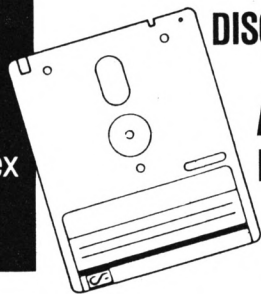
ACCESSOIRES

| | |
|---------------------------------|--------|
| Boîtiers de rangements D7 | 94 F |
| Date case serrure 40 | 142 F |
| Date case serrure 80 | 142 F |
| Cartouche stéréo music tutor | — |
| Polyphonique 12 voies | 805 F |
| Options clavier 4 octaves | 1110 F |
| Cassettes vierges | — |
| Cassettes C-15 | 6 F |
| Cordons | — |
| Adaptateurs bus CPC | 109 F |
| Câble magnétoscope 664/G128 | 42 F |
| Doubleur Joystick | 67 F |
| Rallonge alim. + vidéo 464 | 93 F |
| Rallonge alim. + vidéo 664/G128 | 120 F |
| Rallonge bus G128 | 148 F |
| Rallonge Joystick | 67 F |
| Digitiseurs | — |
| AMX Digitizer | 973 F |
| Dart Graphic Disquette | 705 F |
| Vidéo Digitizer | 805 F |
| Disquettes vierges 3 pouces | — |
| Disquettes Amsoft CF-2 | 24 F |
| Disquettes Maxell CF-2 | 22 F |
| Housses (monteur + clavier) | — |
| Housses 464 couleur | 157 F |
| Housses 464 couleur | 99 F |
| Housses 464 vert (luxe) | 99 F |
| Housses 464 vert | 99 F |
| Housses G128 couleur (luxe) | 157 F |
| Housses G128 couleur | 99 F |
| Housses G128 vert (luxe) | 157 F |
| Housses G128 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 |



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 | | |
| Inertia | | |
| Mange caillou | | |
| Manhattan light | | |
| Zombi | | |
| Aligata I | | / 72 F |
| Bigtop | | |
| Killapee | | |
| 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 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'ation | | / 171 F |
| Duel 2000 | | |
| James Debug | | |
| Opération Nemo | | |
| Computer hits vol. 4 | 99 | / 142 F |
| Antiraid | | |
| Bride of Frankenstein | | |
| City Slicker | | |
| Dandy | | |
| Deactivator | | |
| Electraglide | | |
| Pulsator | | |
| Révolution | | |
| Spindizzy | | |
| Starquake | | |
| Triaxos | | |
| Uchi Mata | | |
| Conflicts | 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 calli | | |
| 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 | | |
| Spindizzy | | |
| Three weeks in paradise | | |
| Who dares wins II | | |
| Zoids | | |
| Game set and match | 114 | / 160 F |
| Aviron | | |
| Baseball | | |
| Basket | | |
| Guzzler | | |
| Billard | | |
| Boaz | | |
| Cheval d'Arcon | | |
| Cyclisme | | |
| Football | | |
| Haltéras | | |
| Natation | | |
| Ping-pong | | |
| Piongeon | | |
| Saut à ski | | |
| Slalom géant | | |
| Squash | | |
| 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 Guriannos | | |
| Hit pak II | 82 | / 118 F |
| 1942 | | |
| Antiraid | | |
| Commando 86 | | |
| Fighting warrior | | |
| Jet set Willy II | | |
| Scoby 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 |
| Arkanoïd | | |
| 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 I | 139 | / 172 F |
| Arnold | | |
| Grand Prix | | |
| Pengo | | |

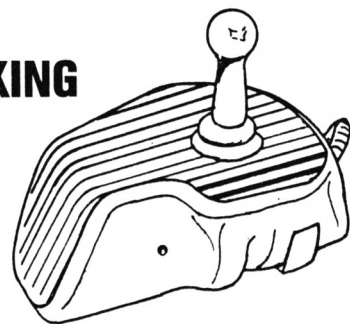
| | | |
|---------------------------|-----|---------|
| Les classiques I | 135 | / 185 F |
| Casse brique | | |
| Pac man | | |
| Space invaders | | |
| Les Trésors d'US Gold | 85 | / 144 F |
| Commando | | |
| Gauntlet | | |
| Infiltrator | | |
| Leaderboard | | |
| Metrocross | | |
| Live Ammo | 90 | / 142 F |
| Army Moves | | |
| Great Escape | | |
| Green Beret | | |
| Rambo | | |
| Top gun | | |
| Lucastrim | 99 | / 147 F |
| Balblazer | | |
| Eidolon | | |
| Koronis rift | | |
| Rescue on Fracalus | | |
| Mallette II | 142 | / 187 F |
| Canadair | | |
| Dwarf | | |
| Starfighter | | |
| Star Raider II | | |
| Mallette 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 | | |
| Squash | | |
| 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 | | |
| Tenk | | |
| Wizard | | |
| Ocean's all star hits I | 89 | / 139 F |
| Galvan | | |
| Knight rider | | |
| Miami vice | | |
| Short circuit | | |
| Street hawk | | |
| Top gun | | |
| Pack III 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 Lere | | |
| Match Day | | |
| Match Point | | |
| They sold a million I | 81 | / 130 F |
| Beach head | | |
| Decathlon | | |
| 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 |
| Revolution | 35 | / ___ F |
| Road Runner | 88 | / 129 F |
| Robinson Crusoe | | / 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 I | | / 169 F |
| SRAM II | | / 133 F |
| Stress | 102 | / ___ F |
| Strike force Harrier | 108 | / 153 F |
| Styfle | 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 |
| Tobruk | | / 133 F |
| Tomahawks | | / 117 F |
| Trailblazer | | / 69 F |
| Traitement Bzzz | 39 | / 69 F |
| Trantor | 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 |
| Ultram I | | / 144 F |
| Ultram II | 102 | / 147 F |
| Western games | | / 69 F |
| Winchester | | / 108 F |
| Winter Games | | / 108 F |
| Wonder boy | 81 | / 112 F |
| World class leaderboard | 88 | / 130 F |
| World games | | / 121 F |
| Xena | | / 69 F |
| Z comme Zark Davor | | / 130 F |
| Zoids | 30 | / 124 F |
| Zombi | 126 | / 162 F |

GRANDS TITRES A PETITS PRIX

| | |
|---------------------|------|
| 180 | 25 F |
| Amaraute | 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 hangen | 22 F |
| Into oblivion | 20 F |
| Jackie & Wide | 22 F |
| Joe Bade | 25 F |
| Kane | 20 F |
| Kentilla | 20 F |
| Killapee | 25 F |
| Knight lympe | 26 F |
| Lastv 8 | 25 F |
| Master chess | 22 F |
| Milk race | 22 F |
| Molecule man | 21 F |
| Monteraqueous | 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 robot | 20 F |
| Space ace | 25 F |
| Speed king | 21 F |
| Speak 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 | |
| <input type="checkbox"/> Contre-remboursement | + 20 F |
| <input type="checkbox"/> Chèque | TOTAL : |
| <input type="checkbox"/> Carte Bleue | |
| VALIDITE ____ / ____ Signature : | |

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

NOM, prénom : _____
 ADRESSE : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____

Téléphone : _____



BLOOD VALLEY

Aventure/Arcade

On sait s'amuser dans la vallée de Gad ! Vous le maître des lieux, l'Archveult, organisez comme chaque année votre chasse. Pas n'importe laquelle : une chasse à l'homme. Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer, abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois-ci vous avez décidé



de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr le fait d'échapper à l'Archveult.

Pour vous défaire, l'Archveult possède plusieurs alliés puissants. Il y a Ka-Riim l'assassin, Kritos Blood Heart le capitaine de la garde et le Demiveult, le fils dégénéré de l'Archveult. Si vous choisissez l'option "un seul joueur" vous êtes obligatoirement la victime. Si, en revanche, vous jouez à deux, il y aura alors 2 écrans de jeu : un pour le chasseur et l'autre pour la proie. Dans ce cas de figure, le chasseur doit d'abord placer ses alliés dans un de leurs territoires privilégiés. Tout est en place ? Que la chasse commence !

Dès le départ, il se passe une chose étrange : le joueur qui occupe le corps de l'Archveult doit également se battre comme un vulgaire esclave. (Question : contre qui se bat-il ?). Si par malchance ou par bonheur (cela dépend du camp auquel on appartient) la proie rencontre un allié de l'Archveult, c'est ce dernier qui prend la direction des combats grâce à la télépathie. L'esclave, s'il vit assez longtemps va pouvoir ramasser les objets qui jonchent le chemin. Potions magiques, or et nourriture

lui permettront de poursuivre plus avant son chemin. En effet, à tout moment, il sera possible de "geler" l'action, de contempler ce que l'on possède et éventuellement de s'en servir. La nourriture par exemple vous remplit de courage et d'énergie.

A chaque fois qu'une zone est terminée, vous vous retrouvez à un carrefour et vous devez choisir parmi les directions proposées. Puissiez-vous faire le bon choix et échapper à la meute dont le souffle chaud se fait déjà sentir sur vos talons ●

Notre avis :

L'histoire est très intéressante : enfin un jeu qui met le mal à la portée de tous. On sort enfin de la traditionnelle recette du jeu vidéo d'action. Le scénario tient compte des origines de chacun, du côté du bien comme du mal. A cela on peut ajouter un zeste de stratégie : l'emplacement des alliés de l'Archveult ou le choix du bon chemin pour la proie.

Hélas on ne peut tout avoir. Si le scénario tient la route, en revanche le graphisme n'a rien d'extraordinaire et l'animation laisse plus qu'à désirer. Dommage car avec un décor digne de l'histoire, ce jeu aurait été une merveille.

ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure

Le jour où le druide Hasrinaxx a bouté le démoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le représentant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasrinaxx qui va tout de même sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaquer pour se lancer dans cette folle équipée ? Quelle question ! Druides toujours prêt ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final, il faudra traverser de vastes territoires peuplés de démons ou de morts-vivants. Il est certain que les créatures rencontrées sont aussi diverses que mortelles. Pour se



défaire de ses attaquants, Hasrinaxx dispose d'éclairs magiques. Mais ceux-ci perdent en puissance au fur et à mesure de l'écoulement du temps. Heureusement, le druide peut obtenir des sorts. L'accès à ces pouvoirs supplémentaires se fait en s'arrêtant délicatement sur une plaque ornée d'un point d'interrogation. Il est alors possible de s'emparer du charme et de le déposer dans le livre de magie (pas plus de 8 simultanément). Ensuite, Hasrinaxx devra utiliser les sorts le plus efficacement possible. Et il y a 31 sorts différents ! Certains permettent au druide de se protéger, d'attaquer ou de créer des "éléments". Ceux-ci sont au nombre de quatre : le Golem fait d'argile, le Kraken d'eau, le Phœnix de fer et le ruban d'air. Ces personnages peuvent éventuellement être dirigés par un deuxième joueur. Chaque "élément" a ses forces et ses faiblesses : le Phœnix est très rapide mais il s'épuise vite dans les terrains humides. Il y a également des sorts très puissants mais qui ne sont accessibles qu'aux grands druides. Revenons à des détails plus matériels : la faim et la soif (qui peuvent entraîner la mort). Ce problème est résolu grâce à des sorts particuliers. En général, il vaut mieux se ravitailler régulièrement afin d'éviter les messages d'alarme qui apparaissent aux derniers instants de la vie du druide. N'oubliez pas également de recharger vos batteries de production d'éclairs, sinon vous serez incapable de repousser vos ennemis.



Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetière) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor ●

Notre avis :

Enlightenment est un jeu du type "Gauntlet", c'est-à-dire que le terrain est vu du haut et les personnages se débattent dans de multiples labyrinthes. Le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu se situe au niveau des graphismes : les sprites sont vraiment tout petits. Mais qu'importe, le nombre de sorts rend le jeu très intéressant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure.

ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE OF NOAH

Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beaucoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...

Amstrad
...the name
of the game

Licensed from © Taito Corp., 1986

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE

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



TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

| | | |
|-----------------------|----|-----|
| ▽ 20000 AVANT J.-C. | 34 | 69 |
| 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 |
| ACTIVATOR | 24 | 49 |
| ALBUM DIGITAL | 54 | 109 |
| ALBUM EPYX | 54 | 109 |
| ▽ ALBUM LIVE AMMO | 42 | 85 |
| ALBUM UBI. | 84 | 169 |
| ALIEN HIGHWAY | 19 | 39 |
| ALT. WORLD GAMES | 47 | 95 |
| AMERICA'S CUP | 19 | 35 |
| AMSTRAD ACADEMY | 44 | 89 |
| ANDY CAPP | 47 | 95 |
| ARKANOID 2 | 44 | 89 |
| ▽ ARMY MOVE | 19 | 39 |
| ATF | 47 | 95 |
| AU REVOIR MONTHY | 24 | 49 |
| AVENGER | 22 | 45 |
| BACTERIK DREAMS | 62 | 125 |
| ▽ BALOON CHALLENGE | 24 | 49 |
| BARBARIAN | 37 | 75 |
| BASILE DÉTECTIVE | 44 | 89 |
| BASKET MASTER | 44 | 89 |
| BED LAME | 49 | 99 |
| BIG 4 VOL. 2. | 49 | 99 |
| BIRDIE | 67 | 135 |
| BIVOUC | 52 | 105 |
| BLACK MAGIC | 47 | 95 |
| BLOOD VALLEY | 44 | 89 |
| BOBSLEIGH | 47 | 95 |
| BOMB JACK 2. | 24 | 49 |
| BOULDERDASH CONST. | 47 | 95 |
| ▽ BOUNDER | 15 | 35 |
| BRAVE STAR | 47 | 95 |
| BREAKTHRU | 15 | 35 |
| BUBBLE BOBBLE | 44 | 89 |
| BUBBLER | 47 | 95 |
| BUGGY BOY | 44 | 89 |
| CALIFORNIA GAMES | 47 | 95 |
| CAMELOT WARRIORS | 47 | 95 |
| CAPTAIN AMERICA | 47 | 95 |
| CATCH 23. | 52 | 105 |
| CENTURION | 47 | 95 |
| CESNA OVER MOSCOU. | 39 | 79 |
| CHAIN REACTION | 44 | 89 |
| CHAMPION SPRINT | 47 | 95 |
| CHARLY DIAMS | 39 | 79 |
| ▽ CHIFFRES ET LETTRES | 47 | 95 |
| COBRA (loriciel) | 42 | 85 |
| COMBAT SCHOOL | 42 | 85 |
| CONFLIT | 52 | 105 |
| COSA NOSTRA. | 29 | 59 |
| ▽ CRAZY CARS | 34 | 69 |
| ▽ CREPUSCULE DU NAJA | 34 | 69 |
| DAMES SCANNER | 62 | 125 |
| DANGER STREET | 62 | 125 |
| DEATHCATE. | 29 | 59 |
| ▽ DEATHVILLE | 24 | 49 |
| 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 | 139 |
| DYNAMITE DAN | 39 | 79 |
| EAGLE NEST | 39 | 79 |
| ELITE COLLECTION | 67 | 135 |
| ENIGME A OXFORD | 79 | 159 |
| EREBUS. | 54 | 109 |
| ▽ EXOLON. | 24 | 49 |
| EYE | 52 | 105 |
| F15 STRIKE EAGLE | 42 | 85 |
| FIRESCAPE | 49 | 99 |
| FIRESTRAP | 47 | 95 |

| | | |
|-----------------------|----|-----|
| FLASH | 39 | 79 |
| FORTERESSE | 42 | 85 |
| FRANÇAIS SON | 72 | 145 |
| FRANKENSTEIN | 47 | 95 |
| ▽ FREDDY HARDEST | 29 | 59 |
| GAME OVER | 27 | 55 |
| GAME SET AND MATCH | 62 | 125 |
| GARFIELD | 49 | 99 |
| GAUNTLET No. 2 | 47 | 95 |
| GREYFEEL | 27 | 55 |
| GRYSOR | 42 | 85 |
| GUADALCANAL | 47 | 95 |
| HACKER 2 | 24 | 49 |
| ▽ HEAD OVER HEELS | 19 | 39 |
| HIGHWAY ENCOUNTER | 24 | 49 |
| HIJACK | 19 | 39 |
| HOW TO BE A BASTARD | 47 | 95 |
| HOWARD THE DUCK | 44 | 89 |
| ▽ HYDROFOOL | 24 | 49 |
| ▽ IMAGINE ARCADE HITS | 34 | 69 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2. | 49 | 99 |
| INDIANA JONES | 42 | 85 |
| INDOR SPORT | 32 | 65 |
| INERTIE | 32 | 65 |
| INSIDE OUTING | 59 | 119 |
| INTERNATIONAL KARATE | 47 | 95 |
| ▽ JACK THE NIPPER 2 | 24 | 49 |
| K.Y.A. | 24 | 49 |
| ▽ KAT TRAP | 22 | 45 |
| KILLED UNTIL DEAD. | 47 | 95 |
| KINEKIT | 32 | 65 |
| KNIGHT MARE | 47 | 95 |
| 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 | 22 | 45 |
| LES CLASSIQUES | 69 | 139 |
| LES CLASSIQUES 2. | 64 | 129 |
| LES DIEUX DE LA MER. | 37 | 75 |
| LES RIPOUX | 54 | 109 |
| ▽ LIGHT FORCE. | 22 | 45 |
| LIVINGSTONE | 44 | 89 |
| LUCASFILM | 44 | 89 |
| MAD BALLS | 42 | 85 |
| MAD DOG. | 69 | 139 |
| MAGMAX | 27 | 55 |
| MAGNIFICENT 7 | 47 | 95 |
| MAITRES DE L'UNIVERS | 57 | 95 |
| MALEFICE ATLANTES | 39 | 79 |
| MANANTHAN 95 | 37 | 75 |
| ● MANGE CAILLOUX | 47 | 95 |
| MANHATAN LIGHT | 57 | 115 |
| MARCHE A L'OMBRE | 72 | 145 |
| MARIO BROTHERS | 32 | 65 |
| ▽ MARTIANOIDS | 22 | 45 |
| MASK | 37 | 75 |
| MASK 2. | 47 | 95 |
| MATCH DAY 2 | 42 | 85 |
| MATH C.M. | 87 | 175 |
| MEGA APOCALYPSE | 52 | 105 |
| MERCENAIRE | 24 | 49 |
| METROCROSS | 27 | 55 |
| MICROPPOL HITS | 32 | 65 |
| MISSION | 64 | 129 |
| MISSION EN RAFALE | 99 | 199 |
| MOMIE | 69 | 139 |
| MUTANTS | 24 | 49 |
| ▽ NEMESIS | 24 | 49 |
| NEMESIS T. WARLOCK. | 44 | 89 |
| NIGEL MANSEL | 49 | 99 |
| NOW GAMES 4 | 32 | 65 |
| ▽ OCEAN HITS No. 2 | 34 | 69 |
| ORTHOCCRACK | 92 | 185 |
| OUT RUN | 27 | 55 |
| PAPERBOY | 19 | 39 |
| PHANTOM CLUB | 44 | 89 |
| PHARAON. | 64 | 129 |

| | | |
|------------------------|-----|-----|
| PHENIX NOIR | 59 | 119 |
| PLATOON | 44 | 89 |
| POWERPLAY | 49 | 99 |
| PREDATOR | 47 | 95 |
| ▽ PRODIGY | 24 | 49 |
| PROFANATION | 59 | 119 |
| PSI 5 TRADING CO. | 47 | 95 |
| PUB GAMES | 42 | 85 |
| QUAD | 67 | 135 |
| ▽ QUARTET | 22 | 45 |
| ▽ QUESTOR | 27 | 55 |
| RAID | 24 | 49 |
| RAMPAGE | 47 | 95 |
| ▽ RAMPARTS | 29 | 59 |
| RED LED | 49 | 99 |
| RED SCORPION | 27 | 55 |
| REVOLUTION | 22 | 45 |
| ROBBOT | 22 | 45 |
| ROCKET BALL | 24 | 49 |
| ROLLING THUNDER | 49 | 99 |
| ▽ RYGAR | 27 | 55 |
| SAMOURAI TRILOGY | 44 | 89 |
| SARACEN | 24 | 59 |
| ▽ SCALEXTRIC | 22 | 45 |
| SCOOBYDOO | 27 | 55 |
| SENTINEL | 42 | 85 |
| SHADLIN ROAD | 27 | 55 |
| SHOCKWAY RIDER | 22 | 45 |
| SIDE ARMS | 47 | 95 |
| ▽ SLAP FIGHT | 22 | 45 |
| SOLD A MILLION 3 | 22 | 45 |
| SPORT COMPILATION. | 74 | 149 |
| SPY VS SPY 3 | 49 | 99 |
| ● SPY VS SPY TRILOGY | 49 | 99 |
| ▽ STAR RAIDERS 2 | 24 | 49 |
| STAR WARS | 47 | 95 |
| STARFOX | 49 | 99 |
| ▽ STARQUAKE | 32 | 65 |
| STIFLIPP | 47 | 95 |
| STREAT HAWK | 19 | 39 |
| SUN STAR | 47 | 95 |
| SUPER HITS | 27 | 55 |
| SUPERSKI | 67 | 135 |
| SUPERSPRINT | 37 | 75 |
| SUPERSTAR SOCCER | 47 | 95 |
| SUPERSTRS GAMES 2 | 42 | 85 |
| SURVIVOR | 32 | 65 |
| ▽ TAI PAN | 24 | 49 |
| TERRAMEX. | 44 | 89 |
| TERROR OF THE DEEP | 29 | 59 |
| TETRIS | 47 | 95 |
| THANATOS | 24 | 49 |
| THE GREAT ESCAPE | 24 | 49 |
| ▽ THE LAST MISSION | 39 | 79 |
| 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 | 27 | 55 |
| TRIVIAL GENUS 6000. | 107 | 215 |
| TRIVIAL JUNIOR. | 84 | 169 |
| TRON FIRE | 44 | 89 |
| ▽ Tuer N'EST PAS JOUER | 27 | 55 |
| ULTRON 1 | 34 | 69 |
| ▽ VIRGIN ATLANTIC | 24 | 49 |
| WARLOCK | 47 | 95 |
| WARLORD | 44 | 99 |
| WARRIOR. | 29 | 59 |
| WERNER | 29 | 59 |
| WESTERN GAMES | 47 | 95 |
| WIZARD WARZ | 49 | 99 |
| WIZBALL | 24 | 49 |
| WONDERBOY | 37 | 75 |
| WORLD GAMES | 29 | 59 |
| X-OR | 49 | 99 |
| ▽ XENO | 22 | 45 |
| ZYNAPS | 42 | 85 |

DISQUETTES

| | | |
|-----------------------|-----|-----|
| 1942. | 37 | 75 |
| 20000 AVANT J.-C. | 47 | 95 |
| 4 SMASH HITS | 67 | 145 |
| 6 PACK VOL. 2. | 39 | 79 |
| 7 MERCENAIRES | 72 | 145 |
| 720 DEGRES | 64 | 129 |
| ACE | 32 | 65 |
| ACE OF ACES | 49 | 99 |
| ▽ ALBUM DIGITAL | 62 | 125 |
| ALBUM EPIX | 87 | 175 |
| ▽ ALBUM LIVE AMMO | 49 | 99 |
| ALBUM UBI. | 102 | 205 |
| ALIEN US | 59 | 119 |
| ALT. WORLD GAMES | 69 | 139 |
| ANDY CAPP | 69 | 139 |
| ARKANOID | 42 | 85 |
| ARKANOID 2 | 72 | 145 |
| ▽ ARMY MOVE | 37 | 75 |
| ATF | 69 | 139 |
| ATHLETE | 49 | 99 |
| AU REVOIR MONTHY | 75 | 115 |
| AVENGER | 34 | 69 |
| BACTERIK DREAMS | 77 | 155 |
| ▽ BALL BREAKER | 34 | 69 |
| BALOON CHALLENGE | 72 | 145 |
| BASILE DÉTECTIVE | 67 | 135 |
| BASKET BALL | 34 | 69 |
| BASKET MASTER | 69 | 139 |
| BED LAME | 72 | 145 |
| BIG 4 | 37 | 75 |
| BIG 4 VOL. 2. | 69 | 139 |
| ▽ BIRDIE | 79 | 159 |
| BIVOUC | 84 | 169 |
| BLACK MAGIC | 74 | 149 |
| BLOOD VALLEY | 67 | 135 |
| BLUE WAR | 79 | 159 |
| BLUEBERRY | 69 | 139 |
| BOB WINNER | 67 | 135 |
| BOBSLEIGH | 69 | 139 |
| BOULDERDASH KIT. | 69 | 139 |
| BOUNDER | 39 | 79 |
| BRAVE STAR | 69 | 139 |
| BUBBLE BOBBLE | 69 | 139 |
| BUGGY BOY | 57 | 115 |
| CALIFORNIA GAMES | 42 | 85 |
| CANADAIR | 69 | 139 |
| CAPTAIN AMERICA | 69 | 139 |
| CARRÉ D'AS | 59 | 119 |
| CATCH 23. | 42 | 85 |
| ▽ CENTURION | 52 | 105 |
| CESNA OVER MOSCOU. | 44 | 89 |
| CHAIN REACTION | 69 | 139 |
| CHALLENGE GOBOTS. | 72 | 145 |
| CHAMPION SPRINT | 72 | 145 |
| CHARLY DIAMS | 89 | 179 |
| ▽ CHIFFRES ET LETTRES | 99 | 199 |
| CHOSE DE GROTEMB. | 77 | 155 |
| ▽ CLASH | 62 | 125 |
| ▽ COBRA (loriciel) | 57 | 115 |
| ▽ COMBAT SCHOOL | 57 | 115 |
| COMPENDIUM | 69 | 139 |
| ▽ COSA NOSTRA. | 32 | 65 |
| CRAZY CARS. | 74 | 149 |
| CREPUSCULE DU NAJA | 72 | 145 |
| ▽ CRYSTAL BLEU | 34 | 69 |
| ▽ CRYSTAL CASTLES | 27 | 55 |
| DAKAR MOTO | 84 | 169 |
| DAMES SCANNER. | 77 | 155 |
| DAN DARE | 32 | 65 |
| DANDY | 32 | 65 |
| DANGER STEAT | 42 | 85 |
| DEACTIVATOR | 67 | 135 |
| DEATH OR GLORY | 52 | 105 |
| ▽ DEATHWISH | 34 | 69 |
| ▽ DEEP STRIKE. | 62 | 125 |
| DEFLEKTOR | 37 | 75 |
| ▽ DESPOTIK DESIGN | 49 | 99 |
| DIDACTIC ENGLISH BTS | 114 | 229 |
| DIDACTIC ENGLISH COL | 114 | 229 |
| DIDACTIC ENGLISH LYC | 114 | 229 |

C'EST DESTROY !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▼

| | | | |
|--|--|--|--|
| DOG FIGHT 72 145 | ▼ JACKAL 39 79 | MUTANTS 47 95 | SOLD A MILLION 3 29 59 |
| DRILLER 69 139 | ▼ JAIL BREAK 27 55 | NEMESIS 29 59 | SPORT COMPILATION 104 209 |
| DWARF 74 149 | ▼ K.Y.A. 37 75 | NEXUS 27 55 | ▼ SPY VS SPY 3 57 115 |
| E.X.I.T. 82 165 | KINEKIT 62 125 | NIGEL MANSEL 82 165 | ● SPY VS SPY TRILOGY 79 149 |
| ▼ EAGLE NEST 44 89 | KNIGH MARE 69 139 | ▼ OCEAN HITS No. 2 47 95 | SRAM 2 52 105 |
| ▼ ELECTRA GLIDE 27 55 | KNIGHT ORC 97 195 | ▼ OPERATION NEMO 49 99 | ▼ STAR RAIDERS 2 29 59 |
| ELITE COLLECTION 87 175 | KONAMI COIN OP HITS 32 65 | OUT OF THIS WORLD 69 139 | STAR WARS 67 135 |
| ▼ ENDURO RACER 39 79 | L'ANGE DE CRYSTAL 104 209 | OUT RUN 39 79 | STARFOX 44 99 |
| ÉNIGME A MADRID 104 209 | L'ANNEAU DE ZENGARA 84 169 | OXPLAR 102 205 | STRYFE 47 95 |
| ÉNIGME A MUNICH 104 209 | L'ANTRE DE GORK 82 169 | ▼ PAPERBOY 39 79 | SUN STAR 44 89 |
| ÉNIGME A OXFORD 109 219 | ▼ L'ŒIL DE SET 64 129 | PEUR SUR AMITYVILLE 84 169 | SUPER HANG ON 69 139 |
| EQUINOXE 47 95 | ▼ LA CITE PERDUE 59 119 | PHANTOM CLUB 67 135 | SUPER HITS 32 65 |
| EXOLON 67 135 | LAZER TAG 72 145 | PHARAO 89 179 | SUPER SKY 89 179 |
| EYE 74 149 | LE CHEVALIER BLANC 47 95 | PHŒNIX NOIR 74 149 | SUPERSPRINT 59 119 |
| F15 STRIKE EAGLE 54 109 | LE MAITRE DES ÂMES 84 169 | PLATOON 72 145 | SUPERSTAR GAMES 2 72 145 |
| FIRESCAPE 74 149 | ▼ LE NECROMANCIEN 47 95 | PLAYBAC 92 189 | SUPERSTAR SOCCER 67 135 |
| FIRESTRAP 69 139 | ▼ LE TALISMAN D'OSIRIS 47 95 | POLYNOME EQUATION 107 205 | SURVIVOR 34 69 |
| FLASH 44 89 | LEADER BOARD 32 65 | POWERPLAY 72 145 | SYBOR 79 159 |
| ▼ FORTERESSE 57 115 | LEGENDE 72 145 | PREDATOR 72 145 | TAI PAN 64 129 |
| FRANÇAIS 5 ^e -6 ^e VOL. 1 112 225 | LES CLASSIQUES 94 189 | ▼ PROFANATION 47 95 | TANK 64 129 |
| FRANÇAIS 5 ^e -6 ^e VOL. 2 112 225 | LES CLASSIQUES 2 82 165 | PROFESSION DÉTECTIVE 107 205 | TERRAMEX 69 139 |
| FRANCK 79 159 | ▼ LES DIEUX DE LA MER 44 89 | PSI 5 TRADING CO. 69 139 | TERROR OF THE DEEP 72 145 |
| FREDDY HARDEST 67 135 | LES RIPOUX 89 179 | PUB GAMES 52 105 | TETRIS 67 135 |
| FUTURE KNIGHT 37 75 | LOTO SPORTIF IN2 122 245 | QUAD 84 169 | THANATOS 32 65 |
| GAME OVER 44 89 | LUCASFILM 72 145 | QUARTET 32 65 | THE LAST MISSION 54 109 |
| ▼ GAME SET AND MATCH 57 115 | MAD BALLS 67 135 | QUIN 117 235 | THING BOUNCES BACK 64 129 |
| GAUNTLET 2 59 119 | ▼ MAD DOG 42 85 | RAMPAGE 69 139 | ▼ THUNDERCATS 54 109 |
| GÉOMÉTRIE 107 205 | ▼ MAGNIFICENT 7 52 105 | ▼ RAMPARTS 44 89 | TOAD RUNNER 59 119 |
| GLOBE TROTTER 69 139 | MAITRES DE L'UNIVERS 69 139 | RED LED 74 149 | ▼ TORNADO LOW LEVEL 32 65 |
| GOLD HITS 2 37 75 | MALEFICE DES ATLANT 77 155 | ▼ RELIEF ACTION 52 105 | TOUR DE FORCE 59 119 |
| GREYFEEL 67 135 | ● MANGE CAILLOUX 69 139 | RESCUE ON FRACTALUS 52 105 | TRAITEMENT BZZZ 77 155 |
| ▼ GRYSOR 57 115 | MANHATAN 95 34 69 | REVOLUTION 29 59 | ▼ TRANTOR 59 119 |
| GUADALANAL 74 149 | ▼ MANHATAN LIGHT 57 115 | ROAD RUNNER 52 105 | ▼ TRESORS D'US GOLD 49 99 |
| GUILD OF THIEVES (61) 89 179 | MARCHE A L'OMBRE 59 119 | ROBINSON CRUSOE 79 159 | TRIVIAL GENUS 6000 127 255 |
| ▼ HARRY ET HARRY 47 95 | MARIO BROTHERS 49 99 | ▼ RODEO 29 59 | TRIVIAL JUNIOR 109 219 |
| ▼ HAWAI 42 85 | MASK 59 119 | ROLLING THUNDER 72 145 | ▼ TUER N'EST PAS JOUER 34 69 |
| HEAD OVER HEELS 39 69 | MASK 2 69 139 | ▼ RYGAR 44 89 | UCHIMATA 34 69 |
| HURLEMENTS 84 169 | MASQUE PLUS 84 169 | ▼ SABOTEUR 44 89 | ULTRON 1 47 95 |
| HYDROFOOL 64 129 | MATCH DAY 2 67 135 | SAILING 57 115 | W. CLASS LEAD. BOARD 62 125 |
| IMAGINE ARCADE HITS 59 119 | MENACE S. L'ARTIQUE 77 155 | SALOMON'S KEY 47 95 | WARLOCK 67 135 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 72 145 | METROCROSS 32 65 | SAMOURAI TRILOGY 37 75 | WESTERN GAMES 69 139 |
| ▼ INDIANA JONES 44 89 | ▼ MICROPOOL HITS 34 69 | ▼ SARACEN 47 95 | WINCHESTER 67 135 |
| INDOR SPORT 47 95 | MIROIR ASTRAL 109 219 | SCIENTEX 77 155 | WIZARD WARZ 72 145 |
| INERTIE 74 149 | MISSION 89 179 | SENTINEL 57 115 | WONDERBOY 57 115 |
| INQUISITOR 94 189 | ▼ MISSION EN RAFALE 79 159 | SHAOLIN ROAD 34 69 | WORLD GAMES 59 119 |
| INSIDE OUTING 79 159 | ▼ MISSION OMEGA 44 89 | SHOCKWAY RIDER 54 109 | X-OR 69 139 |
| INTER KARATE 67 135 | MLM 3D 82 165 | SIDE ARMS 69 139 | XENO 57 115 |
| INVITATION 54 109 | MOMIE 94 189 | SKAAL 99 199 | ZARXAS 77 155 |
| JACK THE NIPPER 2 67 135 | MONOPOLY 57 115 | SLAP FIGHT 44 89 | ▼ ZOIDS 29 59 |

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

BULLETIN D'ADHÉSION

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

LOGICIELS ENVOYÉS

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

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

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

LOGICIELS COMMANDÉS

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

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 15F

MONTANT TOTAL _____

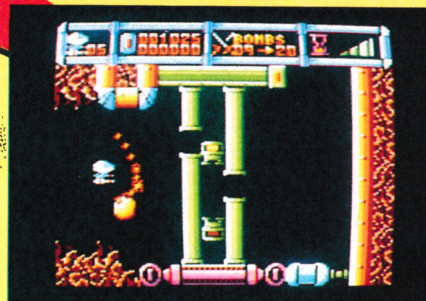
VOTRE MATÉRIEL : AMSTRAD CPC COMMODORE 64



GAD

CYBERNOÏD

Arcade

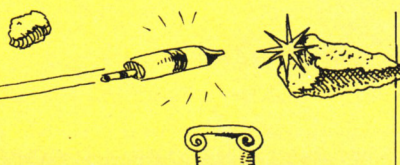


Vous savez que vous, lecteurs, avez bien de la chance car lorsque vous avez un logiciel en votre possession, vous détenez également le manuel (car, bien entendu, vous avez TOUS un manuel, n'est-ce pas ?). Alors que nous, parfois nous n'avons quasiment aucune indication. Enfin, Cybernoïd n'est pas le style de jeu qui nécessite vraiment une notice. On se retrouve en effet très vite au cœur de l'action.

Cybernoïd désigne un système d'attaque ou de défense fortement armé et qui de plus peut s'approprier d'autres modules de combat qui le rendront encore plus puissant. C'est parti pour une nouvelle aventure souterraine. Eh oui, les combats vont se dérouler dans un labyrinthe complètement fermé. Comme le travail de héros ne s'exerce pas sans courir quelques dangers, chaque "pièce" du labyrinthe contient un piège, un passage difficile. Une race extraterrestre a en effet placé tous ces chausse-trapes afin de vous empêcher d'atteindre... (remplacez les points par ce qu'il vous plaira). Mais attention, vous êtes armé : deux lasers et un lance-missiles sont vos outils protecteurs. Pour obtenir le lancement des roquettes, il suffit de maintenir son doigt appuyé sur le bouton de tir. Pas trop longtemps, malheureux ! Il n'y a que 20 objets de ce genre à votre disposition et dans certaines salles il est indispensable de les posséder.

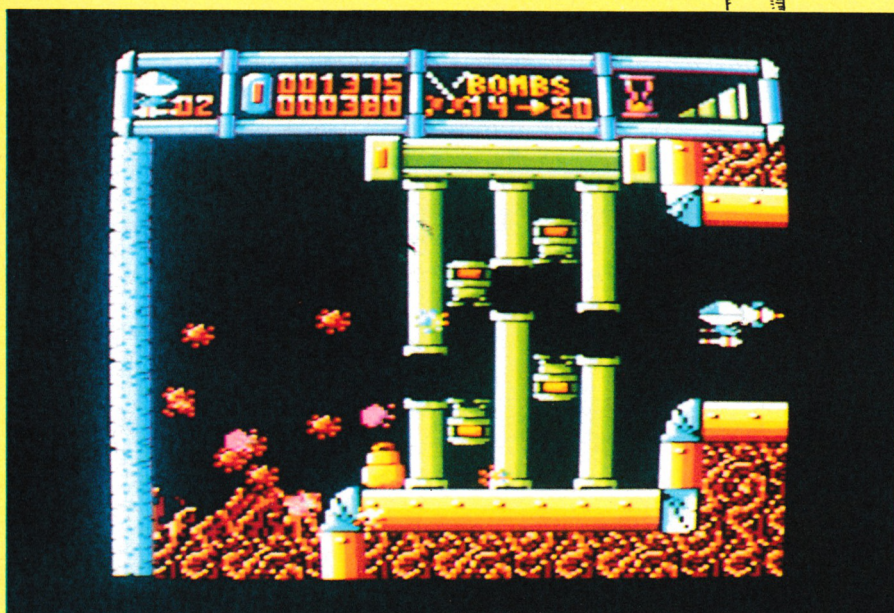
La présence d'un indicateur portant sur le nombre de missiles réfrénera sûrement vos ardeurs destructrices. Tiens juste à côté de cet indicateur, on trouve un sablier, mais

alors, le temps est compté ? Mais oui mon bon monsieur, il va falloir être précis et rapide. Mis à part les pièges statiques (canons, outre à spores mortelles) les EVNI



ou Ennemis Volants Non Identifiés possèdent une qualité rare : lorsqu'ils sont détruits, ils se transforment en pierres précieuses qui ont certainement des pouvoirs fabuleux, entre autres celui de vous nantrir d'une arme supplémentaire. Les boules oranges dispersées çà et là sont également des armes : il suffit de les toucher pour qu'aussitôt, elles se mettent à tourner autour du Cybernoïd en un cercle protecteur.

Allez encore un petit effort, la fin est bientôt proche (la vôtre ou celle du jeu...)●



Notre avis :

Ce programme a été conçu par Raffaele Cecco qui est l'auteur entre autres de l'excellent Exolon. Avec Cybernoïd, Cecco a encore frappé très fort : des graphismes colorés, fouillés, une animation rapide, des mouvements coulés, une musique permanente et rythmée. A posséder absolument dans sa logithèque. A quand la prochaine merveille, Raffaele ?

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus
de jeux!

LE
PLUS GRAND PACK
DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE
20
SPORTS
PASSIONNANTS

COMPRENANT

LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE ·
DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU
TREMPLIN · DU PING-PONG · DU TIR AU PISTOLET · DU CYCLISME ·
DU TIR · DU TIR A L'ARC · DU TRIPLE SAUT PERILLEUX · DE L'AVIRON
DES PENALISATIONS · DU SAUT A SKI · DE LA LUTTE A LA CORDE ·
DU TENNIS · DU BASEBALL · DE LA BOXE · DU SQUASH ·
DU BILLIARD / DU BILLIARD AMERICAIN.

10
JEUX
A SUCCES



UN COMBAT GEANT

D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus
de frissons!

Ensemble
de SIX jeux accessible
à Votre budget argent
de poche.

AMSTRAD · COMMODORE

Encore
mieux!

6

DES JEUX SUPER A DES
PRIX DEMENTS

AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER
★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX
★ YIE AR KUNG-FU II

NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE





DARK SCEPTRE

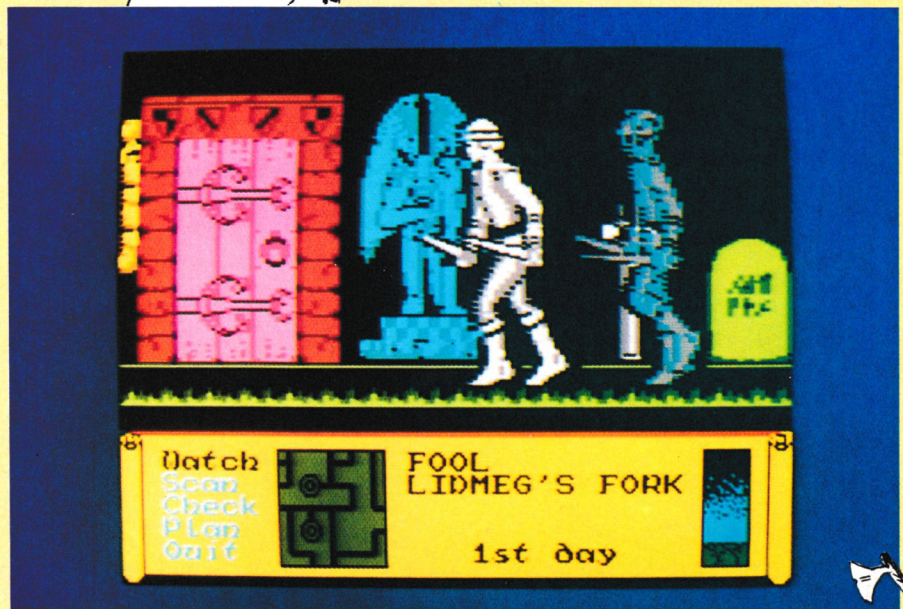


Arcade/Aventure

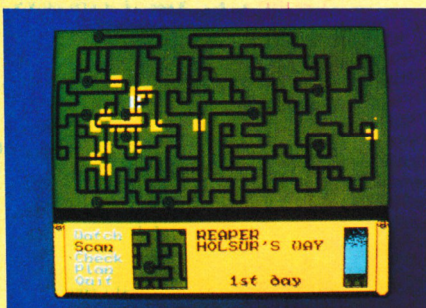
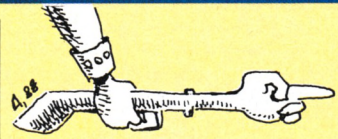
Sombre histoire que celle de Dark Sceptre. Un roi puissant et respecté vit arriver par un jour noir et maudit les bateaux des Hommes du Nord. Ces bateaux s'échouèrent sur les côtes des îles de l'Ouest. Bon prince, le roi les accueillit et leur offrit le gîte et le couvert. Seulement, les Hommes du Nord se sont avérés être de sacrés parasites. Ils voulurent des terres et menacèrent le roi de provoquer une guerre s'il ne satisfaisait pas leurs désirs.

Le roi accepta de leur offrir des terres, mais il ordonna à ses forgerons de lui fabriquer un sceptre aux pouvoirs diaboliques afin de se débarrasser des envahisseurs nordiques. Cinq années s'écoulèrent et les barbares devinrent de plus en plus exigeants.

Le roi les convoqua alors dans la salle du trône sous un prétexte quelconque et tenta d'utiliser le sceptre afin d'envoyer les Hommes du Nord au diable. Mal lui en prit car l'un d'eux réussit à s'emparer à temps du sceptre et l'utilisa pour tuer le roi et transformer tous ses compagnons en seigneurs des Ténèbres.



A la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Grisuls, les Kuanos, etc.



Notre avis :

Il n'y a pas de quoi s'extasier devant les graphiques qui sont assez "flous" et surtout devant l'animation extrêmement lente : il faut dire que les sprites ont une taille respectable et que plusieurs actions se déroulent en même temps mais tout de même il y a

des limites au supportable. En revanche, le scénario et le déroulement du jeu sont assez intéressants, principalement les alliances possibles et les espions "télécommandés". Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?

PETITES ANNONCES

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

Vends originaux pour CPC K7/disk. THIELGES Christian - Le Syndicat Peccavillers 88120 Vagney. Tél.29.61.32.64.

Vends Atari 2600 + 1 manette + 8 K7 : 500 F. Vends jeux Amstrad CPC 464 - K7 pas chères. Tél.42.87.15.82.

Echange 5 logiciels disk + babyfoot + orgue Bontempi + kodak 110 contre DMP 2000 en bon état. Tél.47.36.57.10. après 17h.

Vends CPC 464 + lecteur disquettes + imprimante + 25 disquettes + 200 jeux et utilitaires. Le tout en très bon état. Tél.76.89.33.76. Grenoble.

Urgent échange moniteur GT 65 mono + 1 000 F contre moniteur couleur pour CPC 464 Amstrad. Tél.80.51.03.02. de 12h30 à 16h15.

Vends CPC 464 mono + jeux + nombreuses revues + manuel + joystick : 1 950 F (sous garantie jusqu'à fin 88). Tél.93.37.89.88. Lionel 06 uniquement.

Achète Mir Imager pour 300 F, TBE, "Clefs pour Amstrad" 1 et 2 : 80 F chaque. SIKA David - 13 avenue Sarraut - 95190 Goussainville.

Echange jeux sur 6128. Je possède (Trantor, Rygar, Gryzor...). Envoyez liste à : LEVEQUE David - 26 route d'Epinal - 88390 Darnieulles.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 40 des meilleurs jeux + crayon optique : 3 200 F. Tél.74.27.14.41. 38080 L'Isle d'Abeau.

Vends "Les Passagers du Vent" disquette + bande dessinée. Acheté 395 F, vendu 150 F. Tél.43.08.51.40. Sylvain.

Echange jeux 6128 (News : Inertie, Cobra, Basket, Arkanoid, Wonderboy...). P. AGNES - 24 rue St Germain - 01700 Peynost.

Achète prix raisonnable Ext. 64K DKtronics. Tél.78.75.70.66.après 18h.Région Bron - 69500

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + environ 30 jeux + revues + guide d'utilisation 2200 F. Tél.45.41.62.39 après 18h - Paris.

Vends CPC 6128 mono + divers : 4 000 F et jeux disc originaux séparément. BLANC Alain - 65440 Guchen par Amcizam. Tél.62.39.98.40.

Vends en disks, jeux, originaux à très bon prix (Masque, Zombi, Fer et Flamme, Monopoly,

etc). Tél.43.39.48.95. Créteil.

Vends CPC 6128 + joystick + 10 disks avec jeux + 2 livres : 4 300 F. David au 69.24.77.46. après 19h. (91170 - Viry-Châtillon).

JH 21 ans cherche emploi dans la vente de logiciels de jeux pour Amiga, CBM 64, Amstrad, Atari. Tél.60.80.33.56.

Nord Pas de Calais cherche correspondant(es) pour 6128, échange disks. Tél.(16).21.30.30.20. Heures repas ou après 20h30. Demander Philippe.

Cherche possesseur d'Amstrad PCW pour échanger tuyaux programmation. CAUMES Edith - 6 rue des Potiers-St Georges - 12100 Millau.

Vends jeux à bas prix pour CPC 464 - 6128. Tél.29.61.32.64. Echange possible.

Vends Amstrad CPC 464 écran mono plus quelques jeux, plus livres et revues : 1 500 F. Tél.43.00.46.59. Neuilly-Plaisance.

Cherche DD1 bon état avec manuel et disquette pour 1 000 F maximum. Tél.84.46.19.42. heures repas.

Vends Amstrad CPC couleur avec joystick + jeux et utilitaires : 2 400 F (notice, livre, emballage). OVENU. Tél.99.54.01.43. Rennes.

Vends jeux Amstrad disks dans boîte d'origine.

Jail Break : 90 F. Zombi : 100 F. Infiltrator : 100 F. Raid : 90 F. Tél.76.96.85.00. Demander Jean.

Cherche correspondants pour échanges jeux sur disk. Envoyer liste à COLOMBE Frédéric - La Combe Alex - 01870 Martignat.

Urgent vend Amstrad CPC 464 mono + 1 manette + 100 jeux + revues + listings + trucs. Le tout 2 100 F. Tél.40.97.70.65. Soir 20 h.

CPC 464 vend disks 3" TBE originaux. Zombi, Druid, Army Moves : 80 F ou échange. Recherche contact sur Chartres (28). Tél.37.25.94.97. Demander Stéphane.

Vends 6128 couleur (sous garantie), TBE + revues + manette + disks (news). Prix : 3 000 F. Demander Laurent. Tél.53.90.15.19. Heures repas.

CPC 464 échange jeux sur K7. PRIN Christophe - Route du Fauga - 31410 Saint-Hilaire-Noe. Réponse assurée. Tél.61.51.33.80.

Cherche lecteur de disquette pour CPC 464 Amstrad, en état de marche, entre 400 F et 600 F. Appeler au 64.37.14.68. Demander Franck.

Cherche correspondants pour échanges logiciels CPC D7 par lettres. Ecrire à : REDON Patrick - SP 69341.

Echange jeux trucs astuces sur disk, de préférence sur région Parisienne. Possède nouveautés. André. Tél.64.28.89.54. après 20h.

ANNONCEZ-VOUS !

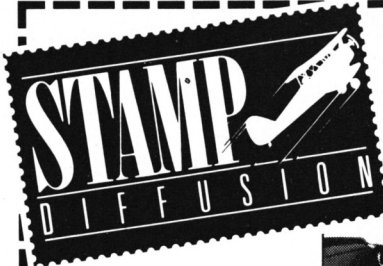
LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

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

ANNONCEZ-VOUS !

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



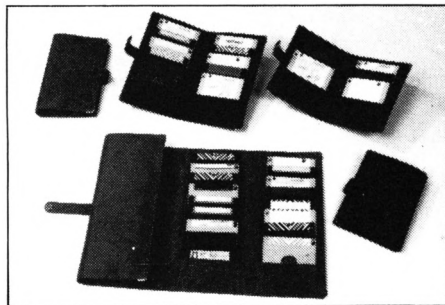
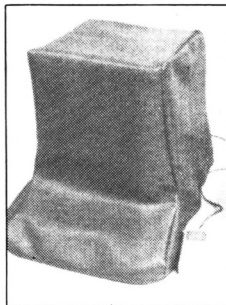
PROTEGER VOTRE ORDINATEUR

TOUTES LES HOUSSES SONT ADAPTÉES A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS

POUR COMMANDER

POUR COMMANDER : Retournez-nous cette publicité en cochant le, ou les produits que vous désirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous.
 • Port P.T.T. à ajouter au montant de votre commande : 25 F
 • Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande

Nom _____ Prénom _____ Tél. _____
 Adresse _____
 Signature : _____



HOUSSE CLAVIER M.H.P.
(MATIÈRE HAUTE PROTECTION)

PRIX _____ 130 F

HOUSSE CLAVIER N.T.L.
(NOUVELLE TEXTURE LÉGÈRE)

PRIX _____ 100 F

POUR AMSTRAD 464 664 6128

POUR THOMSON T07 T08 T09

M05 M06 M08

POUR ATARI 520 ST 1040

HOUSSE MONITEUR M.H.P.
(MATIÈRE HAUTE PROTECTION)

PRIX _____ 130 F

MONITEUR N.T.L.
(NOUVELLE TEXTURE LÉGÈRE)

PRIX _____ 100 F

POUR AMSTRAD MONOCHROME COULEUR

POUR THOMSON MONOCHROME COULEUR

POUR ATARI SM 125 SC 1224

HOUSSE IMPRIMANTE M.P.H.
(MATIÈRE HAUTE PROTECTION)

PRIX _____ 190 F

HOUSSE IMPRIMANTE N.T.L.
(NOUVELLE TEXTURE LÉGÈRE)

PRIX _____ 150 F

INDIQUEZ LE TYPE
INDIQUEZ VOS DIMENSIONS (L.P.H.)

POCHETTES DISQUETTES

POUR 6 DISQUETTES PRIX : 116 F

POUR 10 DISQUETTES PRIX : 150 F

POUR 32 DISQUETTES PRIX : 200 F

LE MATÉRIEL EXISTE EN GRIS ET BEIGE

STAMP DIFFUSION 17 RUE RUSSEL 44000 NANTES



ABONNEZ-VOUS!

ECONOMISEZ 14F!

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 _____

LIMEHOUSE DOCK

COBRA SOFT présente:

LA MARQUE JAUNE

EDGAR P. JACOBS



Damned!...
Enfin en
logiciel!!!



AMSTRAD GOLD HITS

World Class LEADER BOARD
The Ultimate Golf Challenge
Enter Our Exciting Gamelit Cup Challenge Competition...
...You Could Become The European Golf Champion Of 1987

BRAVE STARR™
WHEN NEW TEXAS SCREAMED FOR AN ARMY OF MEN
EARTH SENT ONE MAN - HE WAS ENOUGH - HE WAS...

THE LAST STORM TROOPER™

SOLOMON'S KEY™
UNLOCK THE THRILLS & MYSTERIES OF...
"An arcade strategy game with enough addictive qualities to turn even the strongest critic into an arcade junky." - C.A.

RAMPART™
A MEDIEVAL SMASH 'EM UP...
...OF DEMOLITION & DESTRUCTION

CAPTAIN AMERICA™
IN:
THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN



AMSTRAD