

Informatique AMSTRAD

AMSTAR



DOSSIER :
LES JEUX
A EPISODES

LOGICIEL
DU MOIS :
CONSPIRATION

Mensuel n° 22 - Juin/Juillet 1988

M 2817 - 22 - 16,00 F



3792817016004 00220

INFORMATIQUE COMMUNICATION DIALOGUE 3615 MHZ

De nouvelles rubriques arrivent !

TOUTES NOS REVUES

Savoir comment nous joindre, les sommaires, les infos...

QUESTIONS-REPONSES

Une nouvelle façon de poser les questions et de voir les réponses faites !

500 PETITES ANNONCES

C'est en moyenne ce que vous trouvez sur le serveur. De quoi faire votre choix !

BOITE AUX LETTRES

Une manière de correspondre entre vous ou de nous laisser des messages. Nos BAL : SORACOM - ARCADES - AMSTAR - PCOMPATIBLE - MEGAHERTZ - CPC REDACT - ASTROLOGIE P.

DIALOGUE

Christophe en direct tous les jours avec vous !

REVENDEURS

Certains revendeurs français disposent d'un accès gratuit pour leurs promotions.

NOS PRODUITS

La rubrique sur nos productions avec la possibilité de commander

BRETAGNE EDIT'PRESS

Désormais vous trouverez sur le serveur les nouveautés diffusées par cette société.

HOROSCOPE

L'horoscope 1988 mais aussi depuis peu le mensuel du 15 au 15 du mois.

Au téléphone, 15 minutes coûtent en moyenne 55 francs.
Par minitel, il vous en coûte pour le même temps 15 francs.

LE BON CHOIX 3615 MHZ NOUVELLE VERSION

SOMMAIRE

5

ACTUALITE

10

LE LOGICIEL DU MOIS

12

REPORTAGE

14

LE COIN DES AFFAIRES

16

CONCOURS PERMANENT

20

LISTING : ARCHIBALD

30

CHICHE, ON PROGRAMME !

33

LE DOSSIER DU MOIS

38

PLAN : HURLEMENTS

40

POSTER : TRANTOR

57

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

60

LE COIN DES AS

61

PETITES ANNONCES

64

BULLETIN D'ABONNEMENT



Couverture : F. SOLONS



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

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédactrice en chef

Catherine VIARD

Rédaction

Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Rewriter

Isabelle HALBERT

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Maquette - Illustrations

Jean-Luc AULNETTE - Catherine HELYE

Secrétariat - Abonnement

Catherine FAUREZ

Relations extérieurs 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 +

Télécopie 99.52.78.57

Terminal NMPP E83

Option Presse Diffusion

17, rue A. Laurent

94120 Fontenay-sous-Bois

1.48.75.07.87

Terminal E13

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.

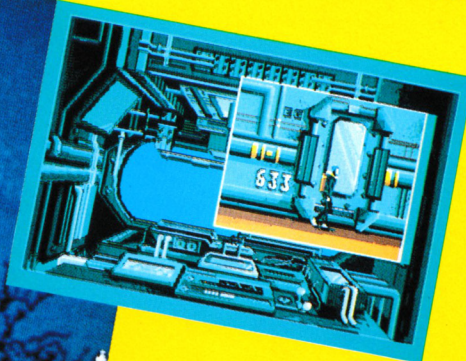
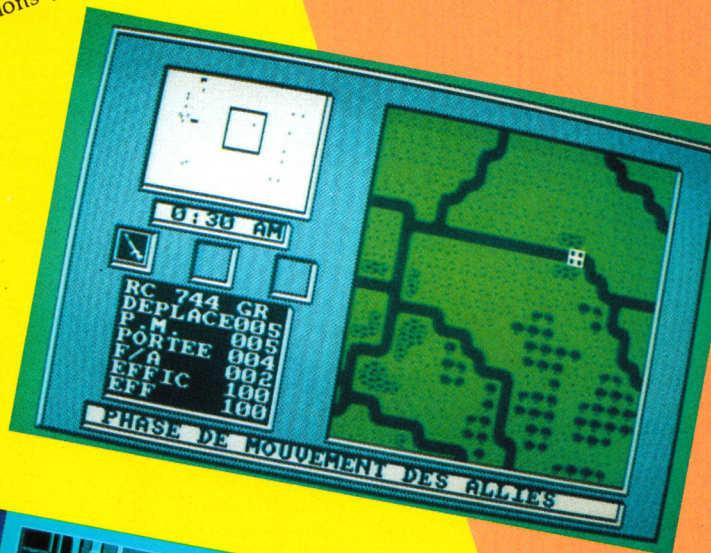
AMSTRAD est une marque déposée.

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

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
ARKANOID	Imagine	90,00	140,00
ARKANOID II	Imagine	90,00	140,00
BILLY LA BANLIEUE	Loricels	-	-
BILLY 2	Loricels	135,00	195,00
BLOOD BROTHERS	Gremlin Graphics	95,00	145,00
BOMB JACK	Elite	90,00	145,00
BOMB JACK II	Elite	90,00	145,00
CONSPIRATION	Ubi Soft	145,00	185,00
CRAFTON ET XUNK	Ere Informatique	140,00	190,00
DRAGON'S LAIR	Software Projects	-	-
DRUID	Firebird	-	-
ENLIGHTENMENT DRUID 2	Firebird	89,00	149,00
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE	Software Projects	-	-
FRUIT MACHINE SIMULATOR	Code Masters	26,00	-
GARFIELD	The Edge	-	-
GAUNTLET	US Gold	-	-
GAUNTLET II	US Gold	95,00	145,00
GOTHIK	Firebird	89,00	149,00
GUNSMOKE	Go!	95,00	145,00
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx	-	-
IMPOSSIBLE MISSION 2	Epyx	95,00	145,00
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics	-	-
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	90,00	145,00
KARNOV	Electric Dreams	95,00	145,00
L'ANGE DE CRISTAL	Ere Informatique	145,00	205,00
LA BOSSE DES MATHS	Coktel Vision	-	195,00
LA PANTHERE ROSE	Infogrames	99,00	149,00
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames	-	295,00
LES PASSAGERS DU VENT 2	Infogrames	-	295,00
MASK	Gremlin Graphics	-	-
MASK II	Gremlin Graphics	-	-
METAL ARMY	Players	26,00	-
REUSSIR	Logiciel 44	-	170,00
SABOTEUR	Durell	-	-
SABOTEUR 2	Durell	-	-
SPACE RACER	Loricels	140,00	190,00
SRAM	Ere Informatique	-	190,00
SRAM 2	Ere Informatique	-	220,00
THE HUNT FOR RED OCTOBER	Argus Press	145,00	195,00
TRAILBLAZER	Ricochet	26,00	-
VENOM STRIKES BACK	Gremlin Graphics	95,00	145,00
YIE AR KUNG-FU	Imagine	-	-
YIE AR KUNG-FU II	Imagine	-	-

• INFOGRAMMES

Nous vous avons déjà informés du fait que PSS et Infogrames avait signé un accord de distribution pour une durée de deux ans, sachant que PSS est spécialisé dans les jeux de stratégie et les wargames. Dans le cadre de cet accord, voici les premiers titres qui vont être distribués avec les notices en français dont nous vous parlerons prochainement : **Bataille pour RFA** simulant une guerre en Europe centrale (K7 : 140 F ; DK : 190 F), **Pegasus Bridge** simulant la période du débarquement du 6 juin 1944 (K7 : 140 F ; DK : 190 F) et **Sorcerer Lord** où vous allez devoir résister au seigneur des ténèbres et à ses légions (K7 : 140 F ; DK : 190 F).



L'équipe de Bob Morane Ocean

Par ailleurs, voici que Bob Morane refait surface (si l'on peut dire...) après avoir vécu dans la jungle, au Moyen Age et en pleine science-fiction dans ses trois premières aventures. Cette fois, Bob Morane va explorer les fonds (tout en faisant le ménage entre les hommes-grenouilles, les requins ou les pieuvres) avec **Bob Morane Oceans**. Fidèle aux traditions, ce logiciel sera livré avec un roman, une B.D., un guide Oceans et un jeu de rôle ; à noter que, pour l'instant, nous n'avons reçu qu'un spécimen de grains de sable ! (K7 : 149 F ; DK : 199 F).

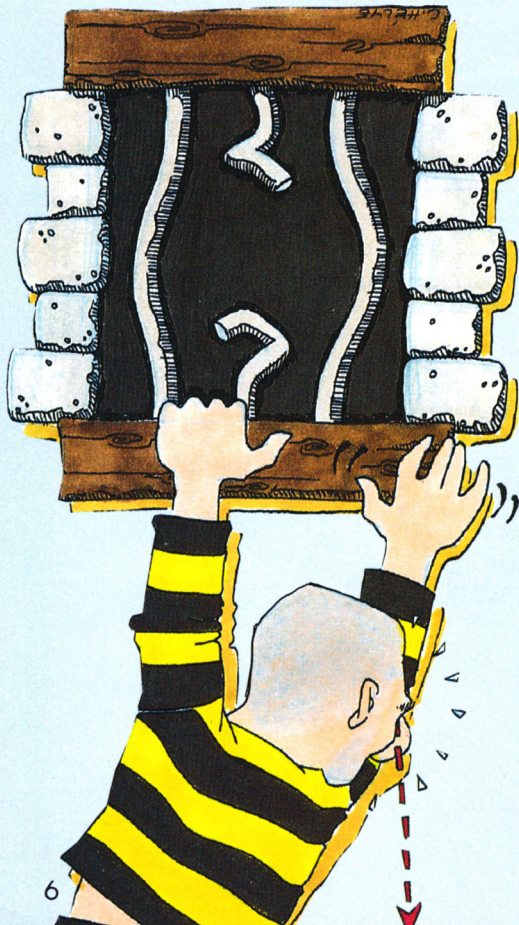


● INCENTIVE SOFTWARE

Partez dans une fantastique aventure avec *The Dark Side* qui correspond à la face cachée de l'autre Lune d'Evath sur laquelle a été construite une gigantesque arme dans le seul but de détruire. Votre mission sera donc de stopper ce phénomène de destruction en utilisant au mieux de ses capacités votre vaisseau futuriste équipé de laser, de bandes de plasma protectrices et doté d'une grande mobilité. Suivant le même principe graphique que *Driller*, *Dark Side* devrait en outre présenter plusieurs nouvelles caractéristiques. A voir !

● INFOGRAMMES

C'est là ! La collection Spirou sur Amstrad CPC va enfin voir le jour avec l'apparition sur nos écrans de Bobo, vous savez, ce sympathique petit forçat dont nous allons suivre la vie à l'intérieur du pénitencier au travers de 5 activités : la cantine, la corvée pommes de terre, le tremplino, les fils électriques et le dortoir... A voir. (DK : 160 F).



● PALACE SOFTWARE

Wahou !!! Je pense avoir résumé là, la pensée générale mais attention, défense de toucher car ils ne sont pas particulièrement sociables. Qui, ils d'abord ? Je suppose que l'homme doit vaguement vous rappeler quelqu'un car, en effet, il s'agit du retour de notre barbare de service avec *BARBARIAN II THE DUNGEON OF DRAX*. Mais cette fois, notre héros est en charmante compagnie pour mener son combat contre l'horrible enchanteur Drax : il s'agit de la Princesse Mariana qui manie l'épée de main de maître d'après les rumeurs qui circulent...

Dans le jeu, vous aurez la possibilité de jouer soit avec l'un, soit avec l'autre et il paraît qu'il faut s'attendre à quelque chose de différent par rapport à la première version. Seulement, pour le savoir, il nous faudra patienter jusqu'au mois d'août !



• LORICIELS

Nous vous avons promis de vous tenir au courant des performances réalisées par le petit chat de Loriciels par l'intermédiaire de René Metge pilotant la Porsche Turbo Cup, alors les voici : lors de la course du 1er mai qui se déroulait à Montlhéry, René Metge était bien parti pour la première place. Malheureusement, un malencontreux tête-à-queue dans le dernier tour à bouleversé tous les pronostics ; malgré tout, il a réussi à passer la ligne d'arrivée en 5ème position ce qui constitue quand même une bonne performance. A suivre...

• UBI SOFT S'INTERNATIONALISE

Dans le cadre de leur ouverture sur le marché européen, Ubi Soft nous fait part de deux nouvelles importantes : d'une part, l'ancien directeur de la distribution chez Electronic Arts, John Forrest, va désormais travailler pour Ubi Soft en contribuant à la distribution internationale de la nouvelle gamme de logiciels Ubi par le biais de licences et de distributeurs sur les principaux marchés étrangers.

Par ailleurs, c'est finalement Epyx qui a été choisi pour représenter Ubi Soft aux Etats-Unis ; par conséquent, dans cette optique, un contrat de licence a été passé entre Epyx et Ubi Soft pour 7 nouveaux logiciels qui paraîtront à l'automne 1988. Après cet effort, il restera encore le marché plus fermé du Japon...

• DECISION DE JUSTICE

A la suite d'un article qui était paru dans Micro ID, la société MIEVA Presse a été condamnée par le tribunal de commerce de Rennes pour délit de dénigrement en matière de presse. Les Editions Soracom ont obtenu le franc symbolique de dommages et intérêts.

NEWSTRAD

SON ET VOIX DIGITALISÉS

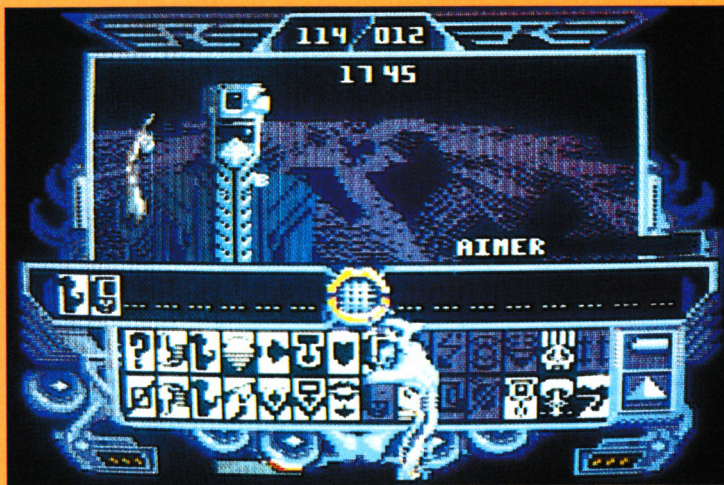
Newstrad, c'est un magazine magnétique (c'est à dire un magazine réalisé entièrement sur disquette ou cassette) Mensuel, il se divise en deux parties distinctes ! La partie INFOS, vous informe sur toutes les dernières nouveautés dédiées à votre AMSTRAD CPC. Au programme : Edito, Infos, Tests softs, Initiation au BASIC et au LANGAGE MACHINE, Trucs et astuces, Aventuriers perdus, Petites Annonces, Courriers, Concours, Etc.. La parties SOFTS vous propose chaque mois des logiciels de haute qualité, Rapides et originaux !!! Jeux, Utilitaires et Educatifs. Newstrad c'est aussi l'innovation ! En effet, depuis le numéro 5 Newstrad est accompagné de SON et de VOIX DIGITALISÉS ! De plus vous pourrez, comme tous les abonnés de Newstrad, profiter du service exceptionnel de SOFT-OCCASE ! Ainsi vous pourrez vendre vos logiciels ou en acheter à 50 pour cent de leur valeur ! Ex : FERS ET FLAMMES est vendu à 130 FRF au lieu de 275 FRF !!!

6 NUMEROS SORTIS ! POUR 3 MOIS : K7.105 F. DISK : 165 F
6 MOIS. K7: 210. DISK: 329. 1 AN: K7: 399. DISK : 630 F

Je m'abonne A NEWSTRAD à partir du Num. .. Pour .. Mois
 NOM ADR
 () DISK. () K7. MICRO-PASSION, 33 BIS RUE CARNOT, 77400 THORIGNY. TEL 64.30.82.78. Minitel 36.15 : SER1*MICROPA

• ERE INFORMATIQUE

Nous vous avons présenté le mois dernier comme logiciel du mois L'Arche du Captain Blood qui est vraiment bien adapté sur CPC. Voici des nouvelles de ce logiciel à l'extérieur de notre hexagone, après le succès qu'il a obtenu en France : déjà diffusé aux États-Unis par Minscape, il est maintenant numéro 1 des ventes 16 bits en Grande-Bretagne, belle performance, non ? Il ne reste plus au Captain Blood qu'à s'attaquer au Japon...



• OSCAR DU LOGICIEL DE GOLF 1988

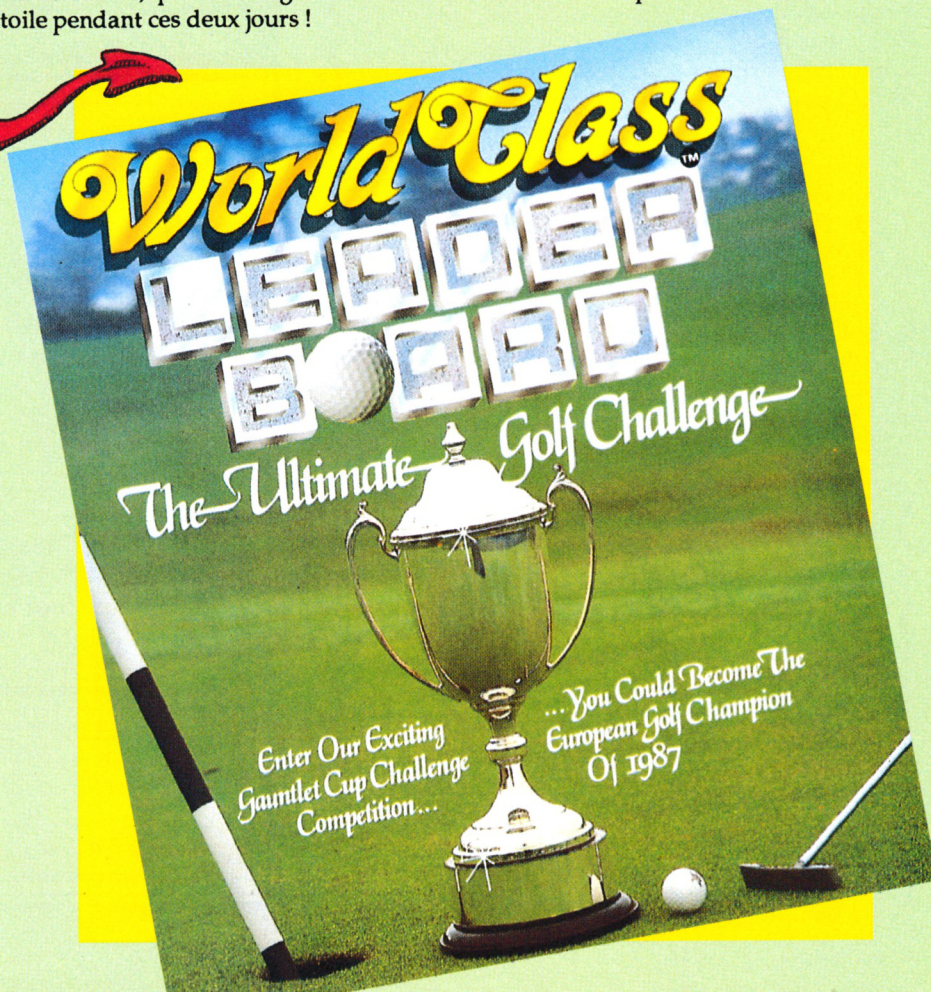
Pendant deux jours, les 16 et 17 juin prochains, la FNAC Etoile va transformer son auditorium en golf de 18 trous grâce à la micro-informatique. Outre un concours organisé chaque jour sur le logiciel Leader Board, un jury présidé par Louis Brisson, ancien membre de l'équipe de France, se réunira le 16 juin 1988 à 15h pour décerner le premier Oscar du logiciel de golf 1988 ; les 5 logiciels en compétition sont : "Game of Golf", "Golf Champion Ship", "Great Golf", "Leader Board" et "World Tour Golf". Enfin, une rencontre sur le thème "les nouveaux golfeurs" sera organisée le 17 juin de 17h30 à 18h45 ; que tous les golfeurs en herbe n'hésitent donc pas à se rendre à la FNAC Etoile pendant ces deux jours !



HEWSON

• HEWSON

Vous allez être invités à pénétrer en d'autres temps et d'autres lieux dans Netherworld monde obscur, créé des profondeurs de l'inconscient de l'esprit. Dans ce monde étrange, les forces du bien et du mal sont condamnées à s'affronter éternellement et le seul moyen pour vous de revenir de ce monde passera par le combat et la corruption avec bien entendu des diamants à la clé. Reste à savoir si vous réussirez à les collecter à travers les dragons, les bulles d'acide et autres boules de feu ? Netherworld sera disponible en août prochain.





• MICROMANIA

Vous êtes un passionné du Scrabble mais vous avez la malchance d'être seul ; par ailleurs, vous possédez un minitel. Alors, grâce à Micromania, vous avez désormais la possibilité de jouer à votre convenance en composant le 3615 SCRAB ; diverses options vous sont offertes : ou vous faites un jeu en local, ou vous faites un jeu en messagerie (et là vous rencontrez un partenaire à distance), ou encore vous jouez en forum (dans ce cas, 50 joueurs peuvent s'opposer simultanément et le temps de réflexion est limité à 3 mn). J'ai comme l'impression que les mordus du Scrabble ne vont plus déborder de leur minitel...



• CASCADE GAMES

Imaginez un seul instant que nous sommes en 1965, que vous avez 19 ans et que vous êtes un Américain typique... Fabuleux ! Seulement, l'ombre du Viêt-nam plane et dans *Nineteen part 1*, vous serez confronté à un entraînement intensif à toutes les techniques de base du combat avant de partir sur le front. Si vous ressortez vivant de cette dure séance d'entraînement, vous serez alors envoyé sur la zone effective de combat mais cela fera l'objet d'une deuxième partie qui sortira plus tard. Par ailleurs, il faut noter que Cascade Games lance un nouveau label de produits budgets avec *Gamebusters* ; dans cette gamme, le premier titre à sortir n'est autre que le simulateur de vol *Ace...*

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

LE LOGICIE

CONSPIRATION

Aventure

Nous sommes fin mars et le printemps commence doucement à faire son apparition ; tout comme lui, je refais lentement surface après la folle aventure que j'ai vécue en janvier dernier. L'adjectif

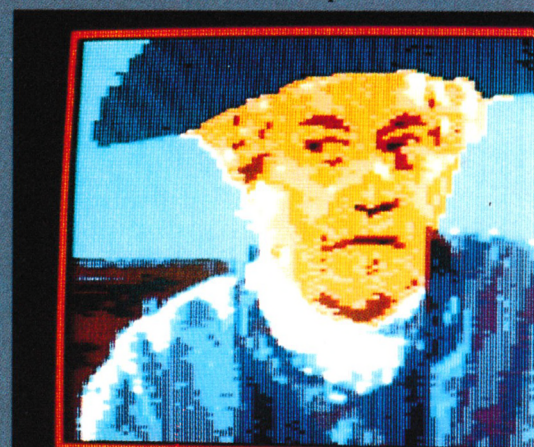
"folle" convient parfaitement car je n'ai pas encore compris comment j'ai pu me retrouver en Messidor an III ! Bon, on se calme ! Je vais tout vous raconter dans le détail mais comme cela risque d'être long, profitons-en pour aller déjeuner.

prenais strictement rien à cette histoire mais me rendais quand même à St-Florent le Vieil. Quelle ne fut pas ma surprise de me retrouver devant une superbe de-



A peine installés à une table, la serveuse nous propose un colin sauce Thermidor !... Non mais, jusqu'à quand va-t-on me poursuivre ainsi ? Je craque !...

Tout a commencé un sombre jour de janvier : j'avais transporté le téléphone dans ma salle de bain le temps de prendre une douche, car comme par hasard, il sonne toujours à ce moment-là. Comme prévu, le phénomène se produisit encore ce jour-là mais l'appel était très mystérieux ; en effet, je devais me rendre à l'église St-Patern d'Orléans où une messe à la mémoire de Louis XVI venait d'être célébrée. Poursé par la curiosité et me demandant si cet appel n'était pas lié à la récente disparition du diptyque de la Déclaration des droits de l'homme, je me rendais à ce rendez-vous où, en fait, on m'en fixa un autre par voie de missel interposé. Je ne com-



Le CONSPIRATEUR

OUI
L'homme se penche
ouvrir un tiroir,
sier est sur son b
ECHANGE LIURE←

LDU MOIS

meure qui, me dit-on, appartient à Louis XIX ! Je ne savais même pas qu'il existait celui-là !

A vrai dire, la maison semble inhabitée, la grille d'entrée est fermée par une chaîne et un cadenas ; et pourtant, j'irais bien jeter un œil ! En pensant cela, je m'appuie malencontreusement sur la grille... qui s'ouvre. Le cadenas n'était même pas fermé à clé ! Une fois à l'intérieur de la bâtisse je commence à fouiller le bureau ne sachant pas, à vrai dire, ce que je cherche exactement. Par contre, je sais très bien ce que j'ai trouvé ! Un bon coup sur la nuque venant de je ne sais où et qui m'envoie au pays des songes...

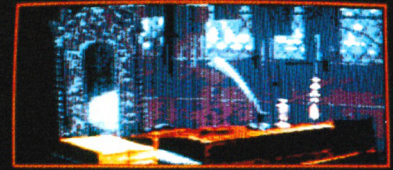
A partir de ce moment-là, je déconnecte car je n'allais pas tarder à m'apercevoir que j'étais alors en Messidor. De plus, mon premier lieu d'hébergement à cette époque n'était pas des plus réjouissants : je me trouvais près d'un caveau que je visitais et pillais (c'est lamentable je sais) car je n-me doutais bien que cette magnifique bague me servirait certainement par la suite. Je commençais ensuite à explorer

les alentours et finissais par trouver un passage secret dans des douves ce qui me permit de découvrir un prisonnier... Ne me regardez pas avec ces yeux de merlan frit, je vous assure que j'ai vraiment vécu ce que je vous raconte !

Cet homme devenait alors mon compagnon de voyage et nous nous rendions dans une obscure maison isolée où nous rencontrions tout un groupe qui, je ne tardais pas à le comprendre, était composé de conspirateurs qui m'expliquèrent leur plan. Pourquoi à moi ? Tout simplement parce que j'étais tout désigné pour réaliser ce plan ; charmant ! Après une courte rencontre avec les Chouans du coin, je m'offrais une superbe croisière (pour 2 pistolets, ce n'était pas trop cher !) qui m'amena (enfin presque) jusqu'à une auberge où je dus faire bien attention et tourner ma langue 7 fois dans ma bouche avant de savoir si je devais dire : Vive la Révolution ou Vive le Roi. Je m'en tirais de justesse avec, en prime, un pistolet.

A partir de cet instant, il me restait à vivre un moment crucial : réussir à rencontrer un conspirateur et détourner suffisamment son attention pour opérer un subtil échange entre un livre anodin et un précieux dossier que je devais absolument rapporter à la demeure de "Louis XIX". N'ayant rencontré aucun problème (j'adore qu'un plan se déroule sans accroc !), je me postai sur le chemin de St Florent le Vieil et attendis sagement la diligence.

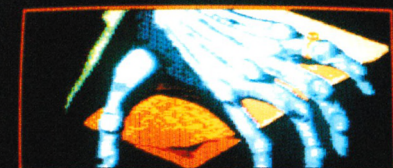
Une fois arrivé à destination sans trop d'encombre, je commençais à avoir mal aux tripes car je ne savais pas qui j'allais trouver de l'autre côté de la porte. Mais qu'importe, je ne pouvais quand même pas flancher au moment où j'allais peut-être tout comprendre, vous ne croyez pas ? Hé, Ho ? Vous m'écoutez pas ? Bon, puisque c'est comme ça, je ne vous raconterai pas comment je me suis retrouvé dans notre bon vieux siècle et quel a été l'épiloque ! Restez donc en tête à tête avec votre marquise au chocolat qui semble vous intéresser plus que mes discours !...



Bureau sinistre Janvier
FOUILLE BUREAU
Style Louis XVIII ▲
Tiroir



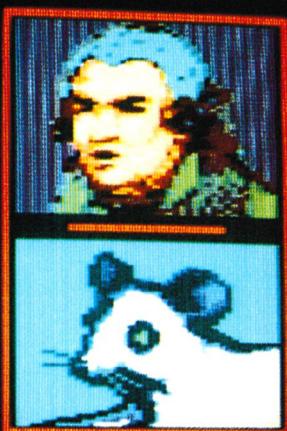
La fenetre EST Messidor
EST
POUSSE FENETRE
Ah vous voila enfin



Un coup de main ? Messidor
BAS
OUEST
COUPE BAGUE+

Notre avis :

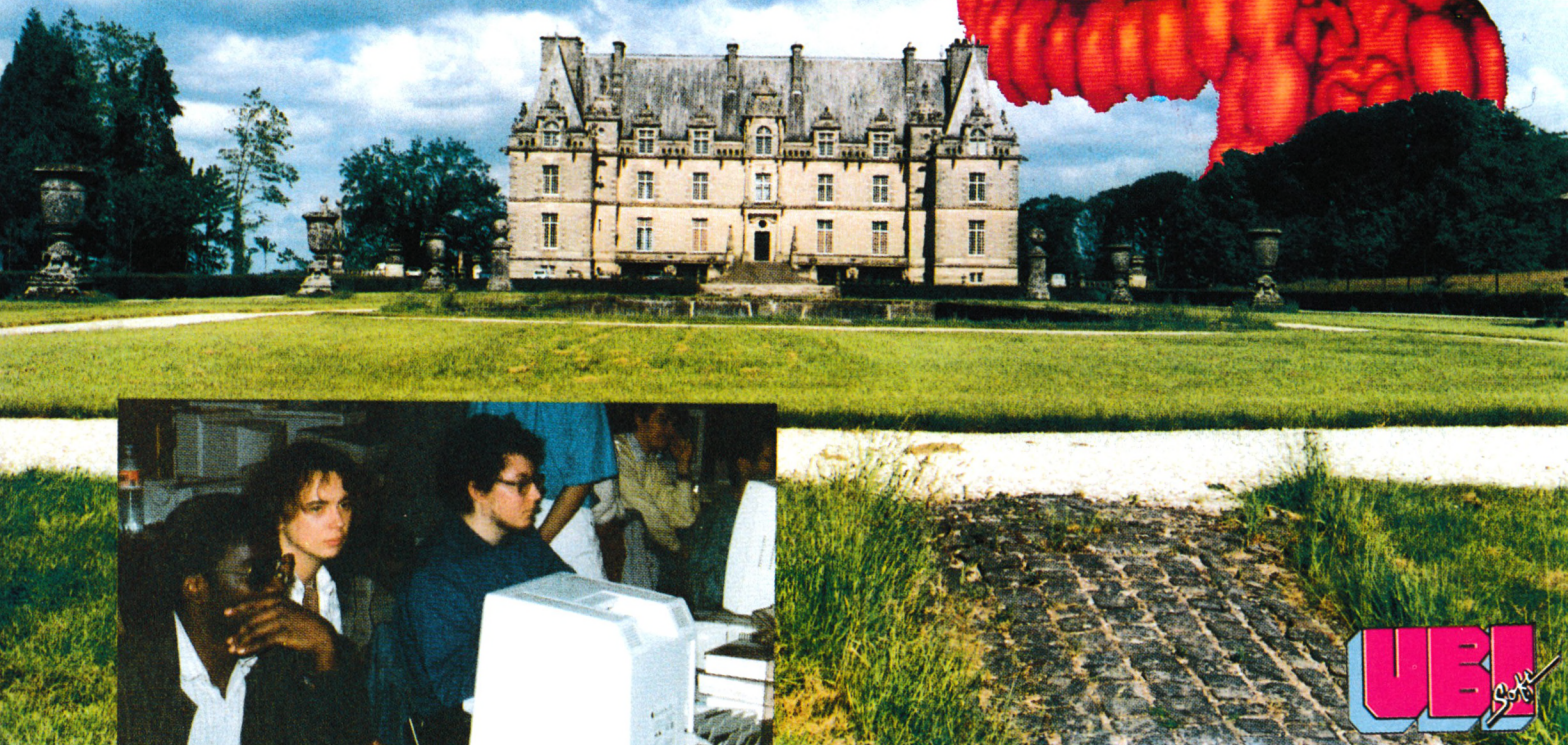
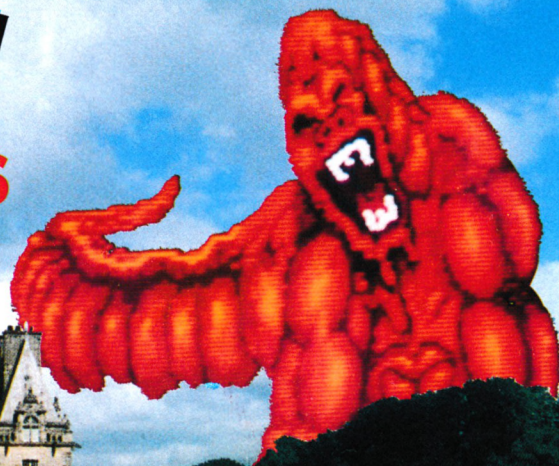
Cette aventure nous a essentiellement séduits par ses graphismes qui sont, on peut le dire, superbes. Heureusement, dans un certain sens, car il y a quand même quelques problèmes : le scénario n'est pas très original, la petite souris que l'on peut caresser dans les moments de forte déprime me rappelle un peu trop un chat qui se trouvait en d'autres temps et d'autres lieux et, pour terminer, vous risquez de vous énerver face au vocabulaire si vous ignorez les choses suivantes : surtout n'utilisez que l'impératif (l'infinitif est totalement inconnu) pour agir et lorsque vous serez sous l'escalier pendant l'orage n'essayez pas désespérément SORS car dans ce cas il faut écrire SORT... Ceci mis à part, Conspiration est une aventure qui vaut la peine d'être vécue.



Messidor

pour
le dos
bureau

CHATEAU POUR PROGRAMMEURS



LES RAISONS D'UN TEL CADRE

Il est 10h du matin ; nous roulons sur une petite route de Bretagne pas très loin de la célèbre forêt où a sévi en son temps un enchanteur nommé Merlin. Nous savons seulement que nous allons faire la connaissance d'une nouvelle unité de développement d'Ubi Soft et les seules indications d'accès que nous ayons sont les suivantes : arrivés au croisement en forme de Y avec une croix au milieu, vous tournez à gauche, suivez le mur jusqu'à l'entrée. Puis, soudain, en sortant d'un virage c'est la révélation : un superbe château !

Le temps d'atteindre l'entrée de cette magnifique construction, nous pouvons découvrir une petite partie du parc, qui fait malgré tout 275 ha... Enfin, nous pénétrons dans le château après avoir été accueillis par Yves Guillemot et Christine Quémard, directrice générale d'Ubi Soft. La pièce dans laquelle nous nous retrouvons est quelque peu stupéfiante au premier abord : en effet, imaginez le décor d'un château du début de ce siècle avec comme "mobilier" une bonne douzaine d'ordinateurs ! Il y a là un plateau de choix : Apple, Amiga, Atari, Mac Intosh, IBM PC et Compatibles, MSX2... Pourquoi toutes ces machines ? Yves Guillemot nous livre enfin l'explication de leur installation dans ces lieux depuis déjà un mois.

Ayant lancé depuis fin 1987 une politique d'internationalisation, Ubi Soft a choisi Epyx pour représenter ses produits aux U.S.A ; dans un premier temps, le contrat porte sur 7 nouveaux produits qui sortiront à l'automne 1988 sur huit formats simultanément. Afin d'avoir une plus grande puissance de création et de développement, il a été décidé d'accueillir une vingtaine de programmeurs dans le château, qui se révèle véritablement être une forte source d'inspiration avec la campagne, l'espace, l'intérieur même du bâtiment (les murs sont épais, où sont les cachettes, les passages secrets ?) et le calme. Ainsi donc, tous ces programmeurs dont la moyenne d'âge est de 20 ans peuvent travailler seuls ou en équipe, à toute heure du jour et de la nuit puisqu'ils vivent au château. Nous apprenons d'ailleurs que pour la plupart, ils travaillent plutôt la nuit et profitent de la journée pour travailler encore ou aller à la pêche !

*L'atmosphère du château
stimule la création.*

L'état d'esprit qui règne au château est tout à fait particulier ; il existe un réel travail d'équipe d'un côté et de l'autre chacun défend farouchement les capacités de son micro ce qui crée une excellente émulation. Ainsi, chaque logiciel développé utilise à fond les possibilités de chaque machine ce qui fait que ce ne sont pas de simples

Iron Lord



Puffy's Saga



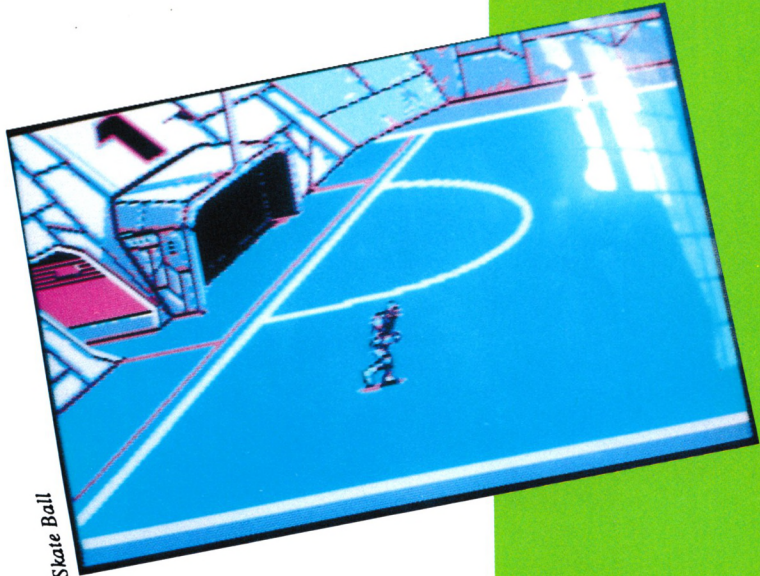
conversions d'un format à l'autre. Par ailleurs, cette concentration de programmeurs en un même lieu permet un échange entre eux (donc la résolution plus rapide des problèmes) tout en sachant qu'ils gardent leur autonomie car ils ont la possibilité de travailler dans leur chambre où se trouvent également des ordinateurs, ce qui est très positif ; enfin, le fait de vivre ainsi en "vase clos" entre passionnés permet d'émuler au maximum la création ; un petit exemple : tous les soirs, un concours de monstres est organisé étant entendu que les monstres sont chaque jour différents...

LES PRODUITS EN COURS DE DEVELOPPEMENT

Dans ce cadre somptueux de rêve et de créativité maximum, nous avons découvert les quatre produits (sur les sept) qui sortiront en premier : comme vous allez pouvoir le constater, tous les genres sont présents avec tout d'abord un jeu dont vous avez déjà entendu parler puisqu'il s'agit d'**Iron Lord** ; vient ensuite une aventure dans l'espace où vous devez récupérer des données de recherches faites sur une planète concernant l'évolution possible du monde. Le nom de cette aventure est encore provisoirement **Station 0**. Quant aux deux dernières, il s'agit d'un jeu d'arcade, **Puffy's Saga** qui semble absolument génial et d'une simulation sportive particulière sur skate avec **Skate Ball**. Belle rentrée en perspective car tous ces titres sont également prévus pour nos chers CPC...

Nous aurons l'occasion de vous reparler plus amplement de tous ces logiciels ; pour l'instant, nous avons tenu à vous présenter cette initiative, unique il faut le signaler, consistant, de la part d'un éditeur, à offrir à ses programmeurs le cadre, le mode de vie et les moyens les plus propices à la création. Encore quelques mois à attendre et nous pourrions en voir les résultats directs sur nos écrans.

Skate Ball



Station 0



Catherine VIARD

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

FRUIT MACHINE SIMULATOR

Simulation

Etant donné que Las Vegas n'est pas la porte à côté et que, de toute façon, vous n'êtes pas assez riche pour vous permettre d'aller vous ruiner là-bas, nous vous proposons une solution nettement plus cool pour vos nerfs et plus économique pour votre porte-monnaie.

En effet, il vous suffit de charger ce jeu et hop vous avez transformé en superbe machine à sous votre CPC préféré. La barre d'espace faisant très bien office de levier, il vous suffit de miser quelques pièces pour vous lancer dans l'enfer du jeu. Et après ? Comptez alors sur votre chance pour parvenir à aligner cerises, citrons, pommes, cloches ou autres...●

Notre avis :

Classique parmi les classiques, cette version de machine à sous est bien réalisée avec malgré tout, une indication un peu fouillis à l'écran de toutes les options. Par contre, il faut noter le petit détail suivant : l'amortissement précédant l'arrêt de la machine est superbe !



Les passionnés d'arcade pure et dure ainsi que les rois du maniement du joystick vont pouvoir sauter de joie avec l'entrée de Trailblazer dans la catégorie des budgets en faisant attention de ne pas perdre la boule !...

En effet, bond après bond, saut après saut, vous allez devoir effectuer dans des temps records (et limités !) 14 parcours différents aux niveaux de difficulté variables. Bien entendu, vous trouvez sur votre chemin des trous mais aussi des plaques du da-

TRAILBLAZER

Arcade



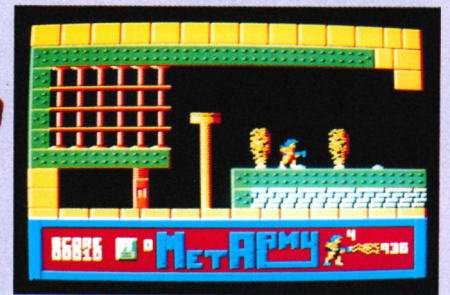
Notre avis :

Dans cette catégorie, tout est réuni pour vous crisper les nerfs : bonne perspective dans les graphismes et animation rapide. Un détail très utile et pratique : quand vous sautez, vous pouvez en même temps changer de direction.

mier qui ont des actions différentes : ainsi, les plaques blanches vous font rebondir, les jaunes accroissent votre vitesse tandis que les vertes vous clouent sur place et les bleues inversent toutes les commandes (l'enfer !). Dans chaque parcours, vous n'êtes autorisé à sauter au-dessus du vide que 4 fois alors il faut choisir les bons endroits !●

METAL ARMY

Arcade



Je ne vous apprendrai rien en vous disant que les temps sont durs ; en effet, dans tout le système solaire il ne règne plus que crimes et terreur... De plus un groupe se démarque par rapport à toutes les bandes de terroristes qui exist-

tent : il s'agit de Metal Army avec à sa tête le Général Ironside.

Notre avis :

15 coups de bâton pour tous ceux qui disent que les budgets ne peuvent pas être de bonne qualité ! Avec Metal Army, vous avez action (avec une animation rapide de bonne qualité), difficulté et graphismes colorés et diversifiés. Alors !...

Leur dernière action en date est des plus graves : ils ont réussi à s'infiltrer dans la base et ont déposé une bombe sous le réacteur principal ! Il ne vous reste plus (vous l'incorruptible marine Harry Chainsaw...) qu'à prendre votre courage à deux mains (sans oublier votre lance-flammes) et à vous précipiter dans le dédale de couloirs et de tunnels qui composent la base pour retrouver la bombe et la désamorcer ! Tout en effectuant ce parcours, vous allez pouvoir vous rendre compte, à vos dépens, que les systèmes de défense sont nombreux et au point... Alors, bonne chance !●

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!

LE PLUS GRAND PACK DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE **20** SPORTS PASSIONNANTS **20** JEUX A SUCCES

COMPRENANT LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE · DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU TREMPIN · 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.

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 DEMESURES

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

NE MANQUES PAS

AMSTRAD COMMODORE



GRAND CONCOURS

▶ PERMANENT



RESULTATS DU CONCOURS HAN D'ISLANDE

Voici enfin venu le temps de vous révéler les noms des gagnants du concours que nous avons organisé avec Loriciels dans le numéro 18 (février-mars) d'Amstar. Rappelons tout de même que le logiciel servant de base au concours était Han d'Islande et qu'exceptionnellement nous vous donnions un grand délai pour répondre étant donné le sujet traité... Mais assez de mots, allez donc jeter un coup d'œil sur la liste ci-après !



GAGNANTS DU CONCOURS

- | | |
|--|---|
| 1 - LERIEZ Raphaël - 59240 Dunkerque | 15 - CHENEVIER Frank - 69008 Lyon |
| 2 - PERRIN Olivier - 38430 St-Jean-de-Moirans | 16 - LETOURNEL Alexis - 76240 Bonsecours |
| 3 - DERVELLOIS Thierry - 78700 Conflans-Ste-Honorine | 17 - STOLL Yannick - 67190 Still |
| 4 - OLIE Pierre - 94130 Nogent/Marne | 18 - MARTINENT Jérôme - 84120 Pertuis |
| 5 - BALLENTINE Denis - 66390 Cabestany | 19 - CUNY Johann - 88110 Raon-l'Etape |
| 6 - DAMAND Bertrand - 68250 Rouffach | 20 - FOUACHE Philippe - 84400 Gargas |
| 7 - MUSIALIK Christophe - 93600 Aulnay s/s Bois | 21 - NICOLAS Paul - 91390 Morsang-sur-Orge |
| 8 - ROUSSEAU Romain - 39100 Dôle | 22 - BASTIEN Frédéric - 02500 Mirson |
| 9 - BEZOMBE André - 12470 St-Chely-d'Aubrac | 23 - BRANCO Francisco - 77100 Meaux |
| 10 - NOEL Dominique - 76170 Lillebonne | 24 - CHASSOT Stéphane - 42480 La Fouillouse |
| 11 - LE DINS Sylvain - 29200 Brest | 25 - NEYRET Emmanuel - 78110 Le Vésinet |
| 12 - GIRARD Sébastien - 12400 St-Affrique | 26 - TOUZALIN Alain - 95550 Bessancourt |
| 13 - BONNAFY Benoît - 87500 St-Yrieix-La-Perche | 27 - TESSON Sébastien - 85170 Belleville s/Vire |
| 14 - SUARD Alexis - 77186 Noisiel | 28 - PEYNET Sébastien - 03310 Néris-les-Bains |

RAPPEL DES LOTS

1er prix : un voyage
Du 2ème au 5ème prix : 8 logiciels Loriciels
Du 6ème au 10ème prix : 3 logiciels Loriciels
Du 11ème au 15ème prix : 1 logiciel Loriciels
Du 16ème au 35ème prix : 1er volume de la collection "Bouquins" de Robert Lafont.

- 29 - OUVREIN Bruno - 59240 Dunkerque
30 - LAFAY Pascal - 54530 Pagny/Moselle
31 - DEL ROSARIO Christophe - 73160 Cognin
32 - ROLLINGER Philippe - 57570 Cattemom
33 - AUBERT Pascal - 78180 Montigny le Bretonneux
34 - CLERBOUT Olivier - 62510 Arques
35 - ALLAIN Rémy - 60150 Chevincourt

Ce mois-ci, nous avons décidé de vous proposer un concours Multi-Logiciels ; de plus, que tous nos lecteurs, qui sont d'habitude un peu tristes car ils ne possèdent pas le logiciel du concours se réjouissent, ils vont pouvoir participer car, en effet, toutes les réponses (ou presque !) se trouvent dans la revue. Alors, prêts ? Parlez !!

LES LOTS

1er prix : un bon d'achat de 3000 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. .

❶ - Dans Gunsmoke, combien de "malfaiteurs" devez-vous retrouver en tant que shériff ?

❷ - Donnez le nom d'une des deux premières mines dans Blood Brothers.

❸ - Combien y a-t-il d'endroits à "visiter" dans la Bosse des Maths ?

❹ - Citez-les.

❺ - A quelle époque se déroule la majeure partie de l'aventure Conspiration ?

❻ - Par quel moyen de locomotion revenez-vous à St-Florent-le-Vieil dans Conspiration ?

❼ - Dans Garfield, qui est Nermal ?

❽ - Le sous-marin Red October est capable de détruire combien de villes à lui tout seul ?

❾ - Quel objet doit fournir la Panthère Rose pour se faire engager dans la première demeure ?

❿ - Indiquez le nombre de bulletins, contenant toutes les réponses exactes, que nous allons recevoir.

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 juillet 1988

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature

ELITE 6 PACK N° 3 145F
 +DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
 +ENDURO RACER+TUEUR N'EST PAS
 JOUER+GHOSTNGOBBLINS
ARCADE ACTION 185F
 +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 165F
 +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
 +BASILE LE DETECTIVE
 +DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
 +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
 +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU
 +HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
 +SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
 +CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANA
 TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
 +STRYFE+DESPOTIK DESIGN
 +TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
 +SCRAM 1+HARRY+1001BC
LES TRESORS DE US GOLD 195F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR
 +ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
 +BATLE SHIPS+BOMB JACK 2
ALBUM EPYX 189F
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
 +ARMY MOVES+MUTANTS
 +HEAD OVER HEALS
 +COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
 +COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
 +ARKANOID+GAME OVER
 +MAG MAX+LEGEND OF KAGE
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 145F
 +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 DEBUG 3
MALETTE JEUX FIL 225F
 +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
 +TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
 +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD+COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
 +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
 +BOXING+POOL+SUPER DECATHL
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
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
 +KUNG FU MASTER+FIGHTER PILOT
 +GHOSTBUSTER+RAMBO



AMSTRAD DISQUETTES

Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

En juin 1 disquette vierge gratuite
 avec chaque commande
 (pour toute commande
 ayant au moins 1 jeu au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

ALIEN SYNDROME	139F
ALL STARS	145F
APOCALYPSE	145F
AQUANAUTE	159F
BAD CAT	145F
BIONIC COMMANDOS	139F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CHAMPIONSHIP SPRINT CORPORATION	145F
DESOLATOR	145F
DREAM WARRIOR	139F
E.X.I.T.	195F
FIREZONE	175F
GARFIELD	139F
GOTHIK	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
HURLEMENTS	175F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
KARNOV	145F
LAZER TAG	145F
LE JEU DU ROY	145F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIMITZ	159F
PEGASUS	195F
RASTAN	145F
RIMMERUNNER	145F
ROAD BLASTERS	139F
ROAD WARS	139F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SHACKLED	145F
SKATE CRAZY	139F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SORCERER LORD	235F
SPACE RACER	189F
SPY TRILOGY	145F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	139F
THE LAST NINJA	145F
TROLL	139F
20000 LIEUES SS LES MERS	169F
VIXEN	159F
V2	175F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEAD BOARD	145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	145F
ARKANOID 2:REV OF DOH	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BASKETMASTER	145F
BEDLAM	145F
BLOOD BROTHERS	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	195F
CYBERNOID FIGHT MACH.	145F
DRILLER	185F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GABRIELLE	175F
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
GRYZOR	145F

HIT PARADE (suite)

GUNSMOKE	145F
HMS COBRA	299F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	175F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
NIGEL MANSEL	145F
NEBULUS	145F
NORTHSTAR	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTTVILLE	169F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
QUAD	179F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
TERRAMEX	135F
TETRIS	135F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
WESTERN GAMES	175F
WORLD CL LEADERBOARD	145F

ATF ADV FIGHTER	139F
ATOMIK	159F
BUGGY BOY	145F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FIRE TRAP	145F
JINXTER	195F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	175F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du Temps	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
L'OEIL DE SETE	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASQUE PLUS	189F
MEUTRES EN SERIES	299F
MONOPOLY	245F
PEPE BEQUILLE	195F

PROHIBITION	195F
SILENT SERVICE	139F
SCALEXTRIC	175F
THUNDERCATS	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

DÉMENT! SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES	
MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT	
DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION :	
HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
HOUSSE DISC FD1	59F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS	
CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALISEUR DART DMP2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F
EXT.MEMOIRE 64K/464	475F
EXT.MEMOIRE 256K/464	775F
EXT.MEMOIRE 256K/6128	775F
SILICON DISK 256K/464	775F
SILICON DISK 256K/6128	775F

DISQUETTES VIERGES :	
4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	99F

10 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE		195F
--	--	------

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES :		59F
HIT PACK N°1		
+BOMB JACK+AIRWOLF		
+COMMANDO		
+FRANCK BRUNO BOXING		

ANTIRIAD	
ARCADE FOOTBALL	
AU REVOIR MONTY	
BASIL LE DETECTIVE	
BRAVESTAR	
CONVOY RAIDER	
FREDDY HARDEST	
GALVAN	
HEAD OVER HEALS	
INDIANA JONES	
720°	
RAMPART	
ROAD RUNNER	
RYGAR	
STIFFLIP AND CO	
TOUR DE FORCE	
TRANTOR	
WORLD CLASS LEADERBOARD	

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
- Gâchette "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

109F



INCROYABLE I

- ELITE 6 PACK N°3 95F
- +DRAGON'S LAIR 1+2
- +ENDURO RACCER +TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'NGOBBLINS
- ARCADE ACTION 115F
- +BARBARIAN+RENEGADE
- +SUPERSPRINT+RAMPAGE
- +INTERNATIONAL KARATE 2
- LES GEANTS D'ARCADE 115F
- +ROAD RUNNER+INDIANA JONES
- +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
- AMSTRAD GOLD HITS N°3 115F
- +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
- +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
- +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
- LES GREMLINS 115F
- +MASK1+MASK2+DEATH WISH3
- +BASILE LE DETECTIVE
- +DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
- LA COLLECTION KONAMI 115F
- +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
- +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
- +GREEN BERET+YE AR KUNG FU
- +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
- TOP TEN COLLECTION 99F
- +SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
- +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
- +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
- +BOMB JACK2+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 JACK2
- ALBUM EPYX 99F
- +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 99F
- +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
- +TT RACER+NIGHT GUNNER
- MALETTE JEUX FIL 175F
- +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
- +TAI PAN+XEVIOUS
- ELITE 6 PACK N°2 95F
- +BATTY+ACE+INTL KARATE
- +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
- ERE HITS N°2 145F
- +CRAFTON XUNK+ROBBOT
- +EDEN BLUES+SAI COMBAT
- GAME SET MATCH 129F
- +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
- +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
- +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
- OCEAN ALL STAR HITS 95F
- +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
- +GALVAN + KNIGHT RIDER
- +STREET HAWK + MIAMI VICE
- AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
- +BREAKTHRU + THE GOONIES
- +A VENGER + DESERT FOX +GOLF
- PACK FIL N°2 139F
- +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
- +CAULDRON2+SORCERY

**En juin 1 cassette
vierge gratuite avec chaque commande
(pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)**

- LES EXCLUSIFS N°1 99F
- + LEADERBOARD + TAI PAN
- +XEVIOUS+TOP GUN
- LES LAUREATS 95F
- +SILENT SERVICE +GREEN BERET
- +CAULDRON 2
- HIT PACK 2 95F
- +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
- +ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
- THEY SOLD A MILLION N°3 95F
- +KUNG FU MASTER +RAMBO
- +GHOSTBUSTER+FIGHTER PILOT
- LORICIEL HIT N°6 95F
- +COSA NOSTRA+ATOMIC
- +LAST MISSION
- 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

- ALTERN WORLD GAMES 95F
- ALIEN SYNDROME 95F
- ALL STARS 85F
- APOCALYPSE 95F
- AQUANAUTE 119F
- BAD CAT 95F
- BIONIC COMMANDOS 95F
- BLACKLAMP 89F
- BOBO 145F
- CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
- CORPORATION 95F
- CONSPIRATION 145F
- DESOLATOR 95F
- DREAM WARRIOR 95F
- E.X.I.T 145F
- FIREZONE 125F
- GARFIELD 95F
- GOTHIK 95F
- GUADALCANAL 95F
- GUNSHIP 195F
- HURLEMENTS 135F
- IRON HORSE 99F
- KARNOV 95F
- LA CHOSE DE GROTEMBU 135F
- L'ARCHE DU CAPT BLOOD 139F
- LAZER TAG 95F
- LE JEU DU ROY 95F
- MARAUDER 89F
- MICKEY MOUSE 95F
- NIMITZ 99F
- PEGASUS 169F
- PEUR SUR AMYTVILLE 129F
- RASTAN 89F
- RIMMRUNNER 89F
- ROAD BLASTERS 89F
- ROAD WARS 99F
- SALAMANDER 89F
- SHACKLED 95F
- SKATE CRAZY 85F
- SOLDIER OF LIGHT 89F
- SORCERER LORD 179F
- SPACE RACER 139F
- SPY TRILOGY 95F
- SUPER HANG ON 95F
- TARGET RENEGADE 89F

AMSTRAD CASSETTES



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES (suite)

- THE FLINSTONES 89F
- THE LAST NINJA 95F
- THE SENTINEL 99F
- TROLL 89F
- VIXEN 99F
- WIZARD WARZ 95F
- WORLD LEAD TOURNAME 95F

HIT PARADE

- ARKANOID 2 REVENGE DOH 89F
- BASKET MASTER 89F
- BEDLAM 95F
- BLOOD BROTHERS 95F
- BLOOD VALLEY 95F
- BUBBLE BOBBLE 95F
- BOB WINNER 129F
- BOBSLEIGH 95F
- CALIFORNIA GAMES 95F
- COMBAT SCHOOL 95F
- CYBERNOID FIGHTIN MACH 95F
- DRILLER 145F
- FLYING SHARCK 99F
- GABRIEL 139F
- GAUNTLET 2 95F
- GEE BEE AIR RALLY 95F
- GRYZOR 89F
- GUNSMOKE 95F
- HERCULE 95F
- HSM COBRA 259F
- IKARI WARRIORS 95F
- IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
- JINKS 95F
- LA GUERRE DES ETOILES 99F
- LA MARQUE JAUNE 249F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
- LA PANTHERE ROSE 99F
- L'ANGE DE CRISTAL 145F
- LES MAITRES DE L'UNIVERS 95F
- MACH 3 129F
- MATCH DAY 2 89F
- NEBULUS 95F
- NIGEL MANSELL 95F
- NORTHSTAR 95F
- OUT RUN 95F
- PLATOON 89F
- PREDATOR 89F
- QUAD 145F
- ROLLING THUNDER 95F
- SEPTEMBER 95F
- SCRABBLE FR 175F
- SIDE ARMS 95F
- SUPERSKI 145F
- TERRAMEX 89F
- TETRIS 95F
- THE HUNT RED OCTOBER 145F
- THE SENTINEL 99F
- TOUR DE FORCE 95F
- TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F
- VAMPIRE'S EMPIRE 95F
- VENOM STRIKE'S BACK 95F
- WESTERN GAMES 95F
- WORLD C LEADERBOARD 89F

- ATF ADV FIGHTER 89F
- ATOMIK 119F
- BILLY2 135F
- BIVOUAC 125F
- BUGGY BOY 95F
- COBRA(LORICIEL) 129F
- CRAZY CARS 129F
- F15 STRIKE EAGLE 99F
- FIRE TRAP 95F
- LES DIEUX DE LA MER 145F
- LES RIPOUX 125F
- L'OEIL DE SETE 145F
- MEUTRES EN SERIES 259F
- MONOPOLY 175F
- PEPE BEQUILLE 145F
- PROHIBITION 120F
- SILENT SERVICE 89F
- SCALEXTRIC 95F
- THUNDERCATS 89F
- TRIVIAL PURSUIT 175F
- TUER N'EST PAS JOUER 95F
- TURLOGH LE RODEUR 245F
- ZOMBI 135F

SOLEDÉS AMSTRAD CASSETTES 35F

- HIT PACK N°1
- +BOMB JACK+AIRWOLF
- +COMMANDO
- +FRANCK BRUNO BOXING.
- ALBUM ULTIMATE
- +NIGHT SHADE
- +SABRE WULF+ALIEN 8
- AMERICA CUP
- ANTIRIAD
- ARCADE FOOTBALL
- AU REVOIR MONTY
- BRAVESTAR
- BRUCE LEE
- CAPTAIN AMERICA
- ELEVATOR ACTION
- FREDDY HARDEST
- GALVAN
- GREEN BERET
- GUNFRIGHT
- HEAD OVER HEALS
- INDIANA JONES
- JEUX SANS FRONTIÈRES
- LEGEND OF KAGE
- 720° RAID
- MAD BALLS RAMPART
- MARIO BROTHER REVOLUTION
- MUTANTS ROAD RUNNER
- NEXUS RYGAR
- PHANTOM CLUB TENTH FRAME
- TRANTOR
- WORLD CLASS LEADER BOARD
- XEVIOUS

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

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

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

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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___ Signature

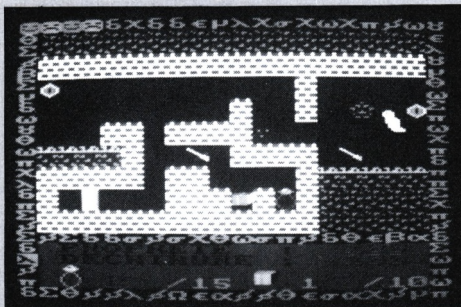
Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

AMST 22

ARCHIBALD

■ Christophe COUPEZ

Valable pour
 ✕ CPC 464
 ✕ CPC 664
 ✕ CPC 6128



Les fantômes sont tenus par un code d'honneur qui leur interdit de détériorer leur linceul de quelque manière que ce soit. Ainsi, la moindre coupure ou salissure entraîne l'exclusion de tous les privilégiés attachés à cette noble fonction. Archibald en bon ectoplasme respectueux des traditions, souhaite offrir quelques présents à sa promise spectrale. Les bagues et autres paquets enrubannés sont semés dans les

couloirs du château hanté. Archibald doit les récupérer avant la limite fatidique, tout en évitant les bouteilles d'encre, les tâches de boue, les fourches, les couteaux qui risquent d'endommager son blanc linceul. Archibald peut toutefois se "blanchir" ou recoudre son drap grâce aux paquets de lessive et aux nécessaires de couture dispersés, eux-aussi, dans les couloirs sinistres du bâtiment délabré.

CHARGEMENT : il y a 4 programmes à taper : le premier, le plus petit sera sauvé sous le nom d' ARCHIBAL, le second se nommera ARCHIB1, le troisième sera baptisé ARCHIB2, enfin le dernier, mais non le moindre, portera le doux prénom d'ARCHIB3. Sur cassette, les fichiers devront impérativement être enregistrés dans cet ordre :

```
10 MODE 1:INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0 >QY
:PEN 1:PAPER 0
20 LOCATE 2,12:PRINT "LA PRESENTATI >KT
ON D'ARCHIBALD SE CHARGE"
30 RUN "archib1" >NJ
```

```
10 REM >MD
20 REM >ME
30 REM ***** >WU
```

```
40 REM *ARCHIBALD PRESENTATION* >CH
```

```
50 REM ***** >WW
```

```
60 REM >MJ
70 REM >MK
80 REM >NA
90 EVERY 5,1 GOSUB 110 >PT
100 GOTO 120 >YA
110 AA=INT(100*RND):SOUND 1,AA,5,10 >GR
:SOUND 2,AA+4,5,10:RETURN
120 MODE 0 >HA
130 REM >UA
180 REM DESSIN DE LA PAGE D'ENTR >UF
EE
```

```
190 REM >UG
200 BORDER 0:PAPER 0:FOR M=0 TO 15: >RE
INK M,0,0:NEXT
210 FOR M=1 TO 100:PLOT 1+(639*RND) >BN
,209+(192*RND),10:NEXT
220 FOR M=15 TO 25:FOR N=1 TO 20:LO >TX
CATE N,M:PAPER 9:PRINT " ";NEXT N,
M
230 FOR M=0 TO 32:PLOT 1,176,9:DRAW >EX
32,192-(M/2):DRAW 96,208-M:DRAW 22
4,176:DRAW 256,180-(M/4):DRAW 288,1
80-(M/4):DRAW 320,192-(M/2):DRAW 35
2,176:DRAW 512,176:DRAW 544,192-(M/
2):DRAW 560,200-M:DRAW 608,192-(M/2
):DRAW 640,176:NEXT
240 A=416:FOR M=288 TO 384:PLOT M,1 >NU
44:DRAW A,208,3:A=A+0.66666:NEXT
250 FOR M=18 TO 23:FOR N=9 TO 13:LO >QG
CATE N,M:PAPER 2:PRINT " ":NEXT N,M
```

```
260 A=288:FOR M=256 TO 415:PLOT M,1 >JF
28,2:DRAW A,144:A=A+0.6:NEXT
270 A=480:C=208:D=144:FOR M=384 TO >UD
416:PLOT M,D,4:DRAW A,C:C=C-0.25:D=
D-0.5:A=A+0.5:NEXT
280 A=32:B=128:FOR M=416 TO 496:PLD >XB
```

```
T M,B,5:DRAW M,A:B=B+0.85:A=A+0.9:N
EXT
290 B=440:A=432:FOR M=416 TO 480:PL >FY
OT M,208,6:DRAW M,240:DRAW A,256:DR
AW A,350:DRAW B,368:B=B+0.25:A=A+0.
5:NEXT
300 FOR M=320 TO 336:PLOT 400,M,6:D >UL
RAW 496,M:NEXT:FOR M=320 TO 336:PLO
T 384,328:DRAW 400,M:PLOT 496,M:DRA
W 512,328:NEXT
310 X=208:A=144:B=160:C=176:D=192:E >EN
=208:F=224:G=240:H=248:I=256:J=264:
FOR M=1 TO 100:PLOT 32,112,7:DRAW 8
0,A:DRAW 96,B:DRAW 104,C:DRAW 112,D
:DRAW 120,E:DRAW 128,F:DRAW 144,G
320 DRAW 160,H:DRAW 192,I:DRAW X,J: >GH
X=X+0.3:A=A-0.2:B=B-0.3:C=C-0.4:D=D
-0.6:E=E-0.7:F=F-0.98:G=G-1:H=H-1:I
=I-1:J=J-0.2:NEXT
330 FOR M=1 TO 110:PLOT 80,A:DRAW 1 >XW
36,A-1:DRAW 192,I:I=I+0.5:A=A+0.2:N
EXT
340 B=288:A=224:FOR M=224 TO 240:PL >PA
OT 184,224,8:DRAW 192,A:DRAW 208,M:
DRAW 256,224:DRAW 288,M:DRAW 304,24
8:DRAW 288,M:DRAW 320,240:DRAW 288,
M:A=A+0.5:NEXT
350 A=208:FOR M=200 TO 224:PLOT 184 >LN
,224,8:DRAW 192,A:DRAW 224,M:DRAW 2
56,M:DRAW 293,224:A=A+0.7:NEXT
360 A=288:D=288:E=288:FOR M=288 TO >MN
320:PLOT 200,288,7:DRAW 208,A:DRAW
224,M:DRAW 240,M:DRAW 256,D:DRAW 26
0,E:DRAW 272,288:A=A+0.5:D=D+0.75:E
=E+0.25:NEXT
370 A=240:FOR M=240 TO 256:PLOT 192 >FD
,256:DRAW A,M:A=A+0.1:NEXT
380 A=288:B=288:C=288:D=288:FOR M=2 >RL
88 TO 256 STEP -1:PLOT 200,M:DRAW 2
00,A:DRAW 216,M:DRAW 250,M:DRAW 258
,A:DRAW 260,M:A=A-0.5:NEXT
390 FOR M=296 TO 304:PLOT 250,300,6 >UC
:DRAW 256,M:NEXT
400 REM >UA
410 REM ECRITURE : LECTURE DES D >ED
ATAS
420 REM >UC
430 READ A,B >YF
440 PLOT A,B >CB
450 READ A >JE
460 IF A=-1 THEN 430 >MV
470 IF A=-2 THEN 490 >MD
480 READ B:DRAW A,B,13+INT(2*RND):G >KA
OTO 450
490 REM >UK
500 INK 2,1:INK 3,2:INK 4,11:INK 5, >XG
14:INK 6,5:INK 7,26:INK 8,20:INK 9,
```

PROGRAMMES

```

3:INK 10,11,14:INK 11,13:INK 13,7,6
:INK 14,6,7:PAPER 9:PEN 11:LOCATE 3
,25:PRINT "PRESSEZ 1 TOUCHE ";
510 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 520 EL >FV
SE 510
520 RUN "!archib2" >PA
750 REM >UJ
760 REM >UK
770 REM DATAS POUR L'ECRITURE >PC
780 REM >VB
790 REM >VC
800 DATA 32,336,24,344,16,336,30,32 >VH
0,40,304,56,320,64,336,80,392,96,27
2,112,264,128,272,128,288,120,296,-
1,128,336,128,384,144,384,144,364,1
40,360,128,360,140,360,144,356,144,
336,-1,176,384,160,384,160,336,176,
336,-1
810 DATA 192,384,192,336,-1,208,384 >TZ
,208,336,-1,192,360,208,360,-1,224,
384,224,336,-1,240,384,240,352,-1,2
40,384,256,384,256,368,250,360,240,
360,240,336,256,336,256,352,250,360
,-1
820 DATA 272,336,280,384,288,336,-1 >TF
,272,352,287,352,-1,304,384,304,336
,320,336,-1,330,384,352,384,352,336
,330,336,-1,336,384,336,336,-1,64,3
60,48,360,40,352,48,352,64,336,112,
328,128,320,112,312,-2

```

```

**
10 REM ***** >RB
20 REM * * >AK
30 REM ** ARCHIBALD ** >QV
40 REM ** ----- ** >NR
50 REM ** >PH
60 REM ** PAR christophe ** >VL
70 REM ** COUPEZ ** >MA
80 REM ** LE 24/04/87 ** >PK
90 REM * * >BF
100 REM ***** >TH
110 REM >TJ
120 REM >TK
130 PEN 1:AAA=55 >EJ
140 EVERY 50,1 GOSUB 160 >RA
150 GOTO 170 >ZA
160 LOCATE 10,20:PAPER 2:PRINT AAA: >XT
AAA=AAA-1:RETURN
170 MEMORY 25000:INK 1,26:INK 0,0:B >JC
ORDER 0
180 REM >UF
190 REM STOCKAGE DONNEES POUR >JF
SPRITES
200 REM >TJ
210 A=30000:I=30000:RESTORE 620 >YE

```

```

220 FOR N=1 TO 26 >CJ
230 READ B >JB
240 IF B=-1 THEN 270 >MU
250 IF B=-2 THEN 280 >MX
260 POKE I,B:I=I+1:GOTO 230 >VL
270 A=A+100:I=A:NEXT N >QD
280 REM >UG
290 REM STOCKAGE LANGAGE MACHIN >CM
E
300 REM >TK
310 I=32700 >PG
320 READ A$ >NH
330 IF A$="FIN1" THEN 370 >RC
340 IF A$="FIN2" THEN 380 >RF
350 POKE I,VAL("&H"+A$) >QW
360 I=I+1:GOTO 320 >MB
370 I=32770:GOTO 320 >NL
380 REM >UH
390 REM STOCKAGE DONNEES TABLEA >DG
UX
400 REM >UA
410 H=32900:I=32900 >MZ
420 READ A >JB
430 IF A=-1 THEN 470 >MW
440 IF A=-2 THEN 480 >MZ
450 IF A=0 THEN A=27 >MH
460 POKE I,A:I=I+1:GOTO 420 >VN
470 H=H+200:I=H:GOTO 420 >TK
480 REM >UJ
490 REM >UK
500 REM STOCKAGE LM POUR TABLEA >DZ
UX
510 REM >UC
520 A=39000:I=39000 >MP
530 READ A$:IF A$="FIN1" THEN 580 >YH
540 IF A$="FIN3" THEN 600 >RD
550 IF A$="FIN4" THEN 610 >RG
560 IF A$="FIN2" THEN 590 >RN
570 POKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO >EL
530
580 A=42000:I=42000:GOTO 530 >VY
590 A=29000:I=29000:GOTO 530 >VK
600 A=29100:I=29100:GOTO 530 >VD
610 RUN "!archib3" >PB
620 REM >UE
630 REM BAGUE >VB
640 REM >UG
650 DATA 0,65,130,0,0,194,195,0,65, >LX
195,147,130,0,195,195,0,0,1,2,0,0,2
,1,0,1,0,0,2,1,0,0,2,2,0,0,1,2,0,0,
1,2,0,0,1,2,0,0,1,1,0,0,2,1,0,0,2,0
,2,1,0,0,1,2,-1
660 REM >UJ
670 REM BOBINE DE FIL >QL
680 REM >VA
690 DATA 0,3,3,2,0,3,3,70,0,64,192, >DC
68,0,64,192,136,0,64,192,136,0,64,1

```

```

92,0,0,64,192,0,0,64,192,0,0,64,192
,0,0,68,192,0,0,68,192,0,0,200,192,
0,0,137,3,2,0,3,3,2,-1
700 REM >UD
710 REM CADEAU >FG
720 REM >UF
730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1, >GG
3,161,3,3,82,3,83,195,225,195,243,1
95,225,195,243,195,225,195,243,195,
225,195,243,195,225,195,243,195;225
,195,162,195,225,195,-1
740 REM >UH
750 REM PIERRE >LT
760 REM >UK
770 DATA 3,129,3,129,3,129,3,129,3, >DZ
129,3,129,192,192,192,192,129,3,129
,3,129,3,129,3,129,3,129,3,192,192,
192,192,3,129,3,129,3,129,3,129,3,1
29,3,129,192,192,192,192,129,3,129,
3,129,3,129,3,129,3,192,192,1
92,192,-1
780 REM >VB
790 REM TERRE >AD
800 REM >UE
810 DATA 204,204,204,204,156,204,20 >PW
4,204,204,108,60,204,204,204,108,15
6,204,204,204,204,204,204,204,2
04,108,108,204,156,108,204,60,204,2
04,204,108,204,204,204,204,204,
108,204,204,156,108,204,204,204,
,156,156,204,204,60,156,108,204,204
,204,204,2
820 DATA 204,-1 >QB
830 REM >UH
840 REM HERBE/TERRE >RH
850 REM >UK
860 DATA 0,0,0,0,252,0,252,0,84,0,1 >KP
68,168,84,84,168,168,252,252,252,25
2,204,204,204,204,204,204,204,1
56,204,204,60,60,204,204,108,204,20
4,204,204,204,156,204,204,204,60,20
4,156,204,204,204,204,204,204,156,2
04,60,204,156,108,156,204,204,204,-
1
870 REM >VB
880 REM FANTOME > 1 >NZ
890 REM >VD
900 DATA 0,0,64,28,0,0,192,200,0,0, >WP
192,192,0,0,192,192,0,0,192,128,0,6
4,132,128,0,192,132,128,0,192,132,1
28,0,192,192,8,0,192,192,0,0,192,19
2,0,0,192,192,0,64,192,128,0,192,19
2,128,0,192,192,0,0,0,-1
910 REM >UG
920 REM FANTOME < 1 >NR
930 REM >UJ
940 DATA 64,128,0,0,196,192,0,0,192 >FN

```

PROGRAMMES

,192,0,0,192,192,0,0,64,192,0,0,64,
72,128,0,64,72,192,0,64,72,192,0,4,
192,192,0,0,192,192,0,0,192,192,0,0
,192,192,0,0,64,192,128,0,64,192,19
2,0,0,192,192,0,-1
950 REM >VA
960 REM FOURCHE >MU
970 REM >VC
980 DATA 0,0,0,0,0,0,68,0,0,0,136,0 >RX
,0,0,136,136,0,0,68,0,0,0,204,68,0,
68,136,136,0,204,0,136,68,136,0,0,2
04,0,0,0,136,-1
990 REM >VE
1000 REM DAGUE >CA
1010 REM >ZD
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1 >NJ
28,0,0,0,64,0,0,0,0,128,0,0,0,64,0,
1,0,0,128,2,0,0,64,8,0,0,6,12,0,1,0
,12,0,0,0,4,-1
1030 REM >ZF
1040 REM ENCRIER >MW
1050 REM >ZH
1060 DATA 0,0,0,0,0,16,32,0,0,16,16 >GU
2,0,0,16,162,0,0,16,162,0,0,16,162,
0,0,113,243,0,0,113,243,0,0,113,243
,0,16,243,243,162,16,243,243,162,16
,243,243,162,16,243,243,162,16,243,
243,162,16,243,243,162,16,48,48,32,
-1
1070 REM >ZK
1080 REM LESSIVE >MW
1090 REM >AB
1100 DATA 64,192,192,128,64,164,12, >PY
160,64,164,164,160,64,164,164,160,6
4,164,12,160,64,240,240,160,64,164,
164,160,64,164,12,160,64,164,164,16
0,64,164,164,160,64,240,240,160,64,
164,12,160,64,164,164,160,64,164,16
4,160,64,164,12,160,64,240,240,160,
-1
1110 REM >ZE
1120 REM TOMBEAU I >NH
1130 REM >ZG
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >BQ
,0,0,0,0,0,0,81,0,0,0,81,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,81,0,0,0,243,0,0,0,243,0,0,0,243,0
,0,0,243,-1
1150 REM >ZJ
1160 REM TOMBEAU II >PW

1170 REM >AA
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,243,0,0,0 >QD
,243,0,0,0,243,162,0,0,243,162,0,0,
243,0,0,0,243,0,0,0,243,0,0,0,243,0
,0,0,243,0,0,0,243,162,0,0,243,243,
0,0,243,243,0,0,243,243,0,0,243,243

,-1
1190 REM >AC
1200 REM TOMBEAU II >QA
I
1210 REM >ZF
1220 DATA 0,0,0,243,0,0,0,243,0,0,0 >AF
,195,0,0,65,195,0,0,195,195,0,65,19
5,195,0,195,195,151,65,195,195,63,1
95,195,151,63,60,60,61,63,60,60,61,
63,120,120,61,63,60,60,61,42,60,60,
61,0,60,60,40,-1
1230 REM >ZH
1240 REM TOMBEAU IV >QA

1250 REM >ZK
1260 DATA 243,243,0,0,243,243,0,0,1 >TD
95,195,0,0,195,151,0,0,195,63,0,0,1
51,63,0,0,63,63,0,0,63,63,0,0,63,63
,0,0,63,42,0,0,63,0,0,0,42,-1
1270 REM >AB
1280 REM CHARBON >MQ
1290 REM >AD
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >GL
,0,204,0,0,204,204,136,0,204,204,13
6,68,228,216,204,68,204,204,204,68,
204,204,204,204,204,204,136,204,216
,204,136,0,204,204,136,0,68,204,-1
1310 REM >ZG
1320 REM POIGNARD > >PZ
1330 REM >ZJ
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >WG
,130,0,0,0,130,0,0,15,131,3,3,15,13
1,3,2,0,130,0,0,0,130,-1
1350 REM >AA
1360 REM POIGNARD < >PB
1370 REM >AC
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >QL
,0,65,0,0,0,65,0,3,3,67,15,1,3,67,1
5,0,0,65,0,0,0,65,-1
1390 REM >AE
1400 REM CLEF DE SORT >UP
IE
1410 REM >ZH
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >TM
,0,8,0,0,4,36,0,0,24,56,8,4,52,22,3
6,4,52,190,36,4,52,190,36,4,52,22,3
6,0,24,56,8,0,4,36,0,0,0,8,-1
1430 REM >ZK
1440 REM MONTEE > I >NP
1450 REM >AB
1460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >YP
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,84,0,0,0,84,0,
0,0,84,0,0,0,236,0,0,0,236,0,84,84,
204,0,0,252,156,0,168,236,156,0,252
,204,204,168,84,204,60,168,236,204,
204,-1
1470 REM >AD

1480 REM MONTEE > II >PC
1490 REM >AF
1500 DATA 84,236,204,204,84,204,204 >PP
,204,84,204,156,108,236,204,156,204
,236,204,204,204,204,108,204,204,20
4,204,204,204,204,204,156,204,2
04,108,204,204,156,108,204,156,204,
204,204,204,204,204,108,204,204,204
,108,204,108,204,204,156,108,204,20
4,204,204,
1510 DATA 204,-1 >XA
1520 REM >ZK
1530 REM MONTEE < I >NM
1540 REM >AB
1550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >TC
,0,0,0,168,84,0,0,220,252,0,0,220,0
,0,0,220,0,0,0,204,252,0,0,204,168,
0,0,204,220,84,0,60,220,168,0,156,2
04,168,84,204,204,220,168,156,108,2
20,0,204,204,204,168,-1
1560 REM >AD
1570 REM MONTEE < II >PA

1580 REM >AF
1590 DATA 204,204,204,168,204,204,2 >PZ
04,220,152,60,204,220,204,156,204,2
04,108,156,204,204,108,204,156,204,
204,204,204,204,156,204,204,204,204
,204,108,204,204,204,60,108,204,204
,204,156,204,108,204,204,204,60,204
,204,204,204,204,108,108,204,156,10
8,108,204,
1600 DATA 204,-1 >XA
1610 REM >ZK
1620 REM COURBURE > >PH
1630 REM >AB
1640 DATA 204,0,0,0,204,136,0,0,108 >PD
,204,0,0,204,204,136,0,156,108,136,
0,156,204,204,0,204,156,108,0,204,1
56,204,0,108,204,204,0,60,204,204,0
,204,156,204,0,204,204,136,0,156,10
8,136,0,204,204,0,0,204,136,0,0,204
,0,-1
1650 REM >AD
1660 REM COURBURE < >QB
1670 REM >AF
1680 DATA 0,0,0,68,0,0,0,204,0,0,68 >KR
,204,0,0,204,204,0,0,204,60,0,68,20
4,156,0,68,60,204,0,68,156,204,0,68
,204,204,0,68,204,156,0,68,156,204,
0,0,204,204,0,0,204,60,0,0,68,204,0
,0,0,204,0,0,0,68,-2
1690 REM >AH
1700 REM LANGAGE MACHINE : AFFICHA >DF
GE
1710 REM >AA
1720 DATA FD,21,30,75,3A,20,AB,01,6 >PE

PROGRAMMES

0,4,0,0,4,9,0,20,0,26,25,0,4,0,0,4,
0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,4,0,1
7,0,17,0,0,0,0,0,0,21,0,0,0,0,0,1
1,4,4,4,0
2420 DATA 0,0,21,6,6,6,6,22,6,6,6,2 >QL
3,0,0,0,4,0,12,0,21,22,5,5,5,5,5,
5,5,24,6,6,6,6,6,6,22,5,5,5,5,5

2430 DATA -1 >VA
2440 REM >AB
2450 REM TABLEAU 4,3 >NJ
2460 REM >AD
2470 DATA 4,20,0,4,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,5,4,0,0,4,5,5,4,4,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,4,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,20,4,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,10,0,0,0,0,0,4,0,0,4,4,0,0,0,0,
0,26,5,25,0,4,10,4,0,4,0,0,4,0,0,0,
0,0,0,0,4,4,4,4,12,4,0,4,0,0,4,11,0
,0,9
2480 DATA 0,0,0,4,0,0,4,4,4,0,4,0,0 >KE
,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,4,20
,0,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5

2490 DATA -1 >VG
2500 REM >ZJ
2510 REM TABLEAU 1,4 >ND
2520 REM >AA
2530 DATA 4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
,5,4,0,20,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
,5,5,4,0,0,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,4,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4,0,0,4,20,0,0,0,0,0,0,0,0,
,17,0,9,10,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,5,5,5,5,5,5,5,
,5,5,5,5,5

2540 DATA 0,0,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 >NR
,5,5,5,5,4,0,0,4,4,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,4,20,0,4

2550 DATA -1 >VD
2560 REM >AE
2570 REM TABLEAU 2,4 >NL
2580 REM >AG
2590 DATA 4,4,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5,4,4 >KT
,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,4,5,5,5,5,4,
0,0,0,17,0,0,20,0,0,0,0,4,4,5,5,4,
,4,0,0,21,6,6,0,0,0,0,0,0,0,4,4,5,4
,4,0,0,21,22,4,4,0,4,4,0,0,0,0,4,
5,4,0,0,21,22,4,4,0,0,5,4,0,0,0,0,
,0,4,0,0,21,22,5,4,0,0,20,5,4,0,0,
0,0,0,0,0

2600 DATA 22,5,5,4,0,9,4,5,4,10,21, >GE
6,6,6,6,6,6,22,5,5,5,4,6,6,4,5,4,6,
22,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4

2610 DATA -1 >VA
2620 REM >AB
2630 REM TABLEAU 3,4 >NJ
2640 REM >AD

2650 DATA 5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4 >KF
,4,5,5,5,5,5,5,5,4,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,4,5,5,5,5,5,4,0,0,0,4,4,0,4,0
,0,0,0,4,5,5,4,4,0,0,0,4,0,10,0,4
,0,0,0,0,4,4,20,0,0,0,0,4,0,4,0
,4,4,4,12,0,0,0,20,0,0,0,0,0,4,4,
4,0,0,0,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,4,0
,0,0,0,9,0
2660 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,4,6,6,6 >MP
,6,6,6,6,4,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,5,5,5

2670 DATA -1 >VG
2680 REM >AH
2690 REM TABLEAU 4,4 >NR
2700 REM >AA
2710 DATA 4,20,0,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,5,4,0,0,4,5,5,5,5,5,5,5,
,5,5,5,5,5,5,4,0,0,4,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,5,5,4,0,0,4,4,4,4,4,4,4,
,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,0,0,4,0,0,
9,4,0,0,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,4
,17,11,10,4,12,0,0,20,4,0,0,4,6,6,6
,6,6,6,6,6
2720 DATA 6,6,6,6,4,0,0,4,5,5,5,5,5 >RJ
,5,5,5,5,5,5,5,5,4,0,20,4,5,5,5,5,
,5,5,5,5,5,5,5,5,5

2730 DATA -1 >VD
2740 REM >AE
2750 REM TABLEAU 1,5 >PK
2760 REM >AG
2770 DATA 0,0,0,10,0,0,0,0,0,21,6,6 >GG
,4,4,4,0,20,4,0,0,26,5,5,25,0,0,21,
22,5,5,4,0,2,0,0,4,0,0,0,0,0,0,21
,22,5,5,5,4,4,4,0,0,4,20,0,0,0,0,
0,22,5,5,5,5,4,0,17,0,0,4,0,0,0,0,
,21,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,0,0,0,
,21,22,0,0,0,0,0,0,4,0,0,0,4,0,0,
0,21,22,5

2780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,6 >RU
,6,6,22,5,5,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,4
,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5

2790 DATA -1 >VK
2800 REM >AB
2810 REM TABLEAU 2,5 >NJ
2820 REM >AD
2830 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >KU
,4,4,4,4,4,0,0,4,0,0,0,10,0,10,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,17,4,4,4,
4,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,4,4,0,0,0,
,0,0,0,26,5,5,25,0,20,0,0,0,0,0,4
,6,6,4,23,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
,4,5,5,4,24,23,0,0,0,0,20,4,4,0,2,0
,0,9,4,4,4

2840 DATA 24,23,0,0,0,0,4,4,6,6,6,6 >AX
,6,4,5,5,5,5,5,24,6,6,6,6,4,4,5,5,5,
,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5

2850 DATA -1 >VG
2860 REM >AH
2870 REM TABLEAU 3,5 >NR
2880 REM >AK
2890 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 >BN
,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,10,4,0
,0,4,0,0,4

2900 DATA 0,20,20,0,0,0,0,0,0,4,4 >EM
,0,4,4,0,4,4,0,0,6,6,23,0,0,0,0,0,
,0,0,11,0,0,0,17,0,0,5,5,24,23,0,0,
0,0,0,0,0,4,6,6,6,4,0,0,5,5,5,24,23
,0,0,0,0,0,0,4,5,5,5,4,6,6,5,5,5,5,
24,6,6,6,6,6,6,4,5,5,5,4,5,5

2910 DATA -1 >VD
2920 REM >AE
2930 REM TABLEAU 4,5 >NP
2940 REM >AG
2950 DATA 4,20,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >GN
4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
,0,0,0,0,0,20,4,0,0,0,0,0,0,0,0,2
1,6,6,4,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,2
1,22,5,5,4,0,0,17,0,4,0,0,0,21,6,
6,6,22,5,5,5,4,0,4,4,4,4,0,0,21,2
2,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,5,4,4,12,0,21
,22,5,4,2

2960 DATA 0,0,0,0,10,11,0,4,5,4,4,6 >NZ
,6,22,5,5,4,4,4,0,0,4,4,4,4,5,4,5,
,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5

2970 DATA -2 >WA
2980 REM >BA
2990 REM LM : DESSIN DES TABLEAUX >AG
3000 REM >ZE
3010 DATA 3A,22,AB,FD,21,84,80,01,C >DK
8,00,3D,28,04,FD,09,18,F9
3020 DATA DD,21,54,C0,DD,ES,2E,12,2 >DH
6,09,FD,7E,00,57,FD,ES,CD
3030 DATA 10,A4,DD,ES,DD,ES,ES,CD,0 >DZ
2,80,E1,DD,E1,11,50,00,DD
3040 DATA 19,ES,CD,02,80,E1,DD,E1,2 >DX
D,28,0E,DD,23,DD,23,DD,23
3050 DATA DD,23,FD,E1,FD,23,18,CF,2 >EJ
5,28,11,FD,E1,DD,E1,FD,23
3060 DATA 01,A0,00,DD,09,DD,ES,2E,1 >GX
2,18,BB,FD,E1,DD,E1,C9,FIN1
3070 REM >AB
3080 DATA FD,21,30,75,01,64,00,15,2 >CY
8,04,FD,09,18,F9,C9,FIN2
3090 REM >AD
3100 DATA FD,21,DB,72,3A,23,AB,FE,0 >LZ
0,2B,0B,11,64,00,FD,19,3D,20,FB
3110 DATA 3A,1D,AB,47,3A,1E,AB,DD,2 >LG
1,00,C0,05,CB,10,DD,23,05,20,FB
3120 DATA 11,50,00,3D,28,04,DD,19,1 >KN
8,F9,06,02,0E,0B,DD,ES,26,04,DD
3130 DATA ES,DD,7E,00,FD,77,00,DD,2 >LV

PROGRAMMES

```

3,FD,23,25,20,F3,DD,E1,11,00,08
3140 DATA DD,19,0D,20,E5,DD,E1,11,5 >GM
0,00,DD,19,05,20,D7,C9,FIN3
3150 REM >AA
3160 DATA FD,21,D8,72,3A,23,AB,FE,0 >LF
0,28,08,11,64,00,FD,19,3D,20,FB
3170 DATA 3A,1D,AB,47,3A,1E,AB,DD,2 >LN
1,00,C0,05,CB,10,DD,23,05,20,FB
3180 DATA 11,50,00,3D,28,04,DD,19,1 >KV
8,F9,06,02,0E,08,DD,E5,26,04,DD
3190 DATA E5,FD,7E,00,DD,77,00,DD,2 >LB
3,FD,23,25,20,F3,DD,E1,11,00,08
3200 DATA DD,19,0D,20,E5,DD,E1,11,5 >GK
0,00,DD,19,05,20,D7,C9,FIN4
3210 REM >ZH

```

```

10 REM @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ >Y
20 REM @@ ARCHIBALD @ >RM
@
30 REM @@ JEU @ >LC
@
40 REM @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ >ZB
50 REM >MH
60 REM >MJ
70 REM >MK
80 COUP=2 >LJ
90 INK 12,15:INK 9,10 >NT
100 ON ERROR GOTO 2980 >QJ
110 POKE 33098,14:COU=14:TEM=0:0=1: >HX
NN=1
120 EVERY 90,1 GOSUB 140 >RA
130 GOTO 230 >YF
140 IF COUP=2 THEN 150 ELSE RETURN >BY
150 TEM=TEM+1:POKE 33094,TEM >XU
160 IF TEM=10 THEN 180 ELSE 220 >WR
170 POKE 33095,NN >LK
180 IF NN=1 THEN NN=2:CO=4:YOI=224: >LY
GOTO 200
190 IF NN=2 THEN NN=1:CO=5:YOI=225: >LB
GOTO 200
200 SOUND 1,100,10,15:SOUND 2,500,1 >VM
0,15:LOCATE 0,1:PAPER 0:PEN CO:PRIN
T CHR$(YOI):PAPER COU:TEM=0:0=1
210 IF NBF=20 THEN 3030 ELSE NBF=NB >WK
F+1:POKE 33093,NBF
220 RETURN >YK
230 INK 5,13:INK 13,14:INK 4,2:INK >EG
6,15:INK 3,3:INK 7,18:INK 8,6:INK 2
,24:INK 14,1:INK 1,26:INK 0,0
240 TAC=100:DEC=100 >ND
250 TAC1=4:DEC1=4 >MC
260 REM >UE
270 REM STOCKAGE >MG

```

```

280 REM >UG
290 DATA 0,0,17,16,15,16,27,14,27,1 >NF
2,0,0,15,8,9,10,29,16,25,16,27,8,27
,14,0,0,0,0,17,10,19,12,29,8,11,6,3
5,14,21,16,-1
300 DATA 0,0,15,4,19,8,0,0,11,12,15 >UG
,10,0,0,0,0,0,0,21,16,15,16,13,14,0
,0,33,14,0,0,9,12,15,14,0,0,0,0,0,0
,-1
310 M=26000 >PG
320 READ A >JA
330 IF A=-1 THEN 360 >MT
340 POKE M,A:M=M+1:READ B:POKE M,B >BW
350 M=M+1:GOTO 320 >MJ
360 M=27000 >QC
370 READ A >JF
380 IF A=-1 THEN 410 >MU
390 POKE M,A:M=M+1:READ B:POKE M,B >BB
400 M=M+1:GOTO 370 >MK
410 MODE 0 >HC
420 WINDOW #2,2,19,2,19:PAPER COU:F >XD
OR M=2 TO 19:FOR N=21 TO 24:LOCATE
M,N:PRINT " ":NEXT N,M
430 PEN 15:PAPER COU:LOCATE 3,21:PR >UL
INT "PROPRETE : ":LOCATE 3,22:PRIN
T "DECHIRURE : "
440 PEN 9:POKE 43805,5:POKE 43806,2 >NF
3:POKE 43808,1:CALL 32700:LOCATE 8,
24:PRINT "/15 /10":POKE 43805,
23:POKE 43808,3:CALL 32700
450 FOR M=1 TO 20:PEN 6:PAPER 0:LOC >TP
ATE M,20:PRINT CHR$(176+(15*RND)):L
OCATE M,1:PRINT CHR$(176+(15*RND)):
LOCATE M,25:PRINT CHR$(176+(15*RND)
);
460 NEXT >EF
470 FOR M=1 TO 25:LOCATE 1,M:PRINT >AM
CHR$(176+(15*RND)):LOCATE 20,M:PRI
NT CHR$(176+(15*RND));
480 NEXT >EH
490 TA=1:A=7:B=6:POKE 43810,TA >YX
500 CALL 39000 >JH
510 GOSUB 2130 >PD
520 F=7 >PB
530 POKE 43805,X:POKE 43806,Y:X=A:Y >PM
=B:GOTO 590
540 X=A:Y=B >BD
550 IF TAC1<>TAC THEN PEN 8:PAPER C >FQ
OU:LOCATE 15,21:PRINT TAC
560 IF DEC1<>DEC THEN PEN 8:PAPER C >FD
OU:LOCATE 15,22:PRINT DEC
570 CALL 29100 >KE
580 A=X:B=Y >BH
590 POKE 43805,X:POKE 43806,Y:POKE >JP
43808,F:CALL 29000:CALL 32700

```

```

600 REM >UC
610 REM JOYSTICK >MX
620 REM >UE
630 AA=JOY(0) >MC
640 IF AA<>0 THEN TAC1=TAC:DEC1=DEC >WE
:GOTO 660 ELSE 650
650 IF AA=0 THEN B=B+1:GOTO 800 ELS >EN
E 630
660 A=X:Y=B >BG
670 IF AA=B AND X<37 THEN F=7:A=A+1 >KF
:GOTO 800
680 IF AA=16 THEN 2250 >PL
690 IF AA=9 AND X<37 AND Y>2 THEN F >AL
=7:A=A+1:B=B-1:GOTO 800
700 IF AA=10 AND X<37 AND Y<18 THEN >CC
F=7:A=A+1:B=B+1:GOTO 800
710 IF AA=6 AND X>3 AND Y<18 THEN F >AD
=B:A=A-1:B=B+1:GOTO 800
720 IF AA=5 AND X>3 AND Y>2 THEN F= >ZX
8:A=A-1:B=B-1:GOTO 800
730 IF AA=4 AND X>3 THEN F=8:A=A-1: >JH
GOTO 800
740 IF AA=2 AND Y<18 THEN B=B+1:GOT >FN
D 800
750 IF AA=1 AND Y>2 THEN B=B-1:GOTO >EB
800
760 GOTO 540 >ZJ
770 REM >VA
780 REM X ET Y PAIRS OU INPAIRS ? >AQ
790 REM >VC
800 IF (A/2)=INT(A/2) THEN VX=2 ELS >GK
E VX=1
810 IF (B/2)=INT(B/2) THEN VY=2 ELS >GQ
E VY=1
820 IF VX=1 AND VY=2 THEN 860 >VW
830 IF VX=1 AND VY=1 THEN 920 >VT
840 IF VX=2 AND VY=2 THEN 1010 >WM
850 IF VX=2 AND VY=1 THEN 1110 >WN
860 REM >VA
870 REM X IMPAIR Y PAIR >RR
880 REM >VC
890 COOX=((A+1)/2)-1:COOY=(B/2)-1 >AE
900 GOSUB 1240 >PH
910 IF RE=1 THEN 540 ELSE 570 >VR
920 REM >UH
930 REM X INPAIR Y IMPAIR >UV
940 REM >UK
950 COOX=((A+1)/2)-1:COOY=((B+1)/2) >DU
-2
960 GOSUB 1240 >QD
970 IF RE=1 THEN 980 ELSE 570 >VG
980 COOX=((A+1)/2)-1:COOY=((B+1)/2) >DW
-1
990 GOSUB 1240 >QG
1000 IF RE=1 THEN 540 ELSE 570 >VK
1010 REM >ZD
1020 REM X PAIR Y PAIR >QW

```

PROGRAMMES

<pre> 1030 REM 1040 COOX=(A/2)-1:COOY=(B/2)-1 1050 GOSUB 1240 1060 IF RE=1 THEN 1070 ELSE 570 1070 COOX=(A/2):COOY=(B/2)-1 1080 GOSUB 1240 1090 IF RE=1 THEN 540 ELSE 570 1100 END 1110 REM 1120 REM X PAIR Y IMPAIR 1130 REM 1140 COOX=(A/2)-1:COOY=((B-1)/2)-1 1150 GOSUB 1240 1160 IF RE=1 THEN 1170 ELSE 570 1170 COOX=A/2:COOY=((B-1)/2)-1 1180 IF RE=1 THEN 1190 ELSE 570 1190 COOX=(A/2)-1:COOY=((B+1)/2)-1 1200 IF RE=1 THEN 1210 ELSE 570 1210 COOX=(A/2):COOY=((B+1)/2)-1 1220 GOSUB 1240 1230 IF RE=1 THEN 540 ELSE 570 1240 REM 1250 REM DETECTION OBSTACLES 1260 REM 1270 OBS=PEEK (((TA-1)*200)+32900+ (18*COOY)+COOX)-1) 1280 IF OBS=27 THEN RE=1 ELSE RE=2 1290 IF OBS=20 THEN 1410 1300 IF OBS=10 OR OBS=2 OR OBS=9 OR OBS=11 OR OBS=11 OR OBS=12 OR OBS= 17 THEN RE=1:GOTO 1340 1310 IF OBS=13 OR OBS=14 OR OBS=15 OR OBS=16 THEN 1320 ELSE 1330 1320 IF BA=15 AND CA=10 AND TA=1 TH EN 2670 ELSE 1330 1330 IF TAC<=0 OR DEC<=0 THEN 2360 ELSE POKE 33096,TAC:POKE 33097,DEC: RETURN 1340 IF OBS=2 AND DEC<100 THEN DEC= 100:FOR M=8 TO 15 STEP 2:SOUND 1,20 0,10,M:SOUND 2,150,10,M:NEXT:FOR M= 15 TO 8 STEP -2:SOUND 1,100,10,M:SD UND 2,250,10,M:NEXT 1350 IF OBS=9 THEN DEC=DEC-5:FOR M= 1 TO 5:SOUND 1,0,2,M,,,3:SOUND 2,0, 2,M,,,5:NEXT 1360 IF OBS=11 THEN TAC=TAC-6:SOUND 1,3000,5,15:SOUND 2,2000,5,15 1370 IF OBS=12 AND TAC<100 THEN TAC =100:FOR M=8 TO 15 STEP 2:SOUND 1,2 00,10,M:SOUND 2,250,10,M:NEXT:FOR M =15 TO 8 STEP -2:SOUND 1,200,10,M:S </pre>	<pre> >ZF >YT >WF >WQ >WX >WJ >VV >YA >ZE >TA >ZG >BZ >WG >WT >YX >WX >BC >WG >ZM >WE >VQ >ZJ >YG >AA >WQ >AK >QV >UN >EM >QJ >AW >VJ >XF >KG >XJ >LJ >KX >LK >ZH >JE >ZK >XC >AB >WC >UC >FH >UC >UU >FB >UY >UX >FE >UB >UG >WE >WF >VQ >FC >UD >UE >FF >UJ >UH >FJ >UJ >UK >UE </pre>	<pre> =5:Y=6:GOTO 2120 1710 GOTO 540 1720 IF X=33 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X =35:Y=18:GOTO 2120 1730 IF X=33 AND Y=18 THEN TA=TA+4: X=33:Y=2:GOTO 2120 1740 IF X=3 AND Y=6 THEN TA=TA+1:X= 35:Y=8:GOTO 2120 1750 GOTO 540 1760 IF X=37 AND Y=8 THEN TA=TA-1:X =3:Y=8:GOTO 2120 1770 IF X=3 AND Y=6 THEN TA=TA+1:X= 37:Y=10:GOTO 2120 1780 GOTO 540 1790 IF X=37 AND Y=8 THEN TA=TA-1:X =3:Y=8:GOTO 2120 1800 IF X=3 AND Y=8 THEN TA=TA+1:X= 37:Y=8:GOTO 2120 1810 GOTO 540 1820 IF X=37 AND Y=6 THEN TA=TA-1:X =3:Y=6:GOTO 2120 1830 IF X=5 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X= 5:Y=16:GOTO 2120 1840 IF X=5 AND Y=18 THEN TA=TA+4:X =5:Y=4:GOTO 2120 1850 GOTO 540 1860 IF X=35 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X =35:Y=18:GOTO 2120 1870 IF X=33 AND Y=18 THEN TA=TA+4: X=33:Y=2:GOTO 2120 1880 IF X=3 AND Y=10 THEN TA=TA+1:X =37:Y=10:GOTO 2120 1890 GOTO 540 1900 IF X=37 AND Y=12 THEN TA=TA-1: X=5:Y=10:GOTO 2120 1910 IF X=3 AND Y=6 THEN TA=TA+1:X= 35:Y=10:GOTO 2120 1920 GOTO 540 1930 IF X=37 AND Y=10 THEN TA=TA-1: X=3:Y=8:GOTO 2120 1940 IF X=3 AND Y=10 THEN TA=TA+1:X =37:Y=10:GOTO 2120 1950 GOTO 540 1960 IF X=37 AND Y=12 THEN TA=TA-1: X=3:Y=12:GOTO 2120 1970 IF X=5 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X= 7:Y=18:GOTO 2120 1980 IF X=7 AND Y=18 THEN TA=TA+4:X =7:Y=2:GOTO 2120 1990 GOTO 540 2000 IF X=35 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X =35:Y=18:GOTO 2120 2010 IF X=3 AND Y=8 THEN TA=TA+1:X= 37:Y=10:GOTO 2120 2020 GOTO 540 2030 IF X=37 AND Y=12 THEN TA=TA-1: X=3:Y=10:GOTO 2120 </pre>
---	---	--

PROGRAMMES

```

2040 IF X=3 AND Y=10 THEN TA=TA+1:X >WL
=37:Y=10:GOTO 212^
2050 GOTO 540 >FB
2060 IF X=37 AND Y=8 THEN TA=TA-1:X >UE
=3:Y=8:GOTO 2120
2070 IF X=3 AND Y=10 THEN TA=TA+1:X >VV
=37:Y=6:GOTO 2120
2080 GOTO 540 >FE
2090 IF X=5 AND Y=2 THEN TA=TA-4:X= >UG
5:Y=18:GOTO 2120
2100 IF X=37 AND Y=4 THEN TA=TA-1:X >UV
=3:Y=8:GOTO 2120
2110 GOTO 540 >EJ
2120 FOR M=15 TO 8 STEP -1:SOUND 1. >JV
100,10,M:SOUND 2,150,10,M:NEXT:CALL
29100:CLS #2:POKE 43810,TA:CALL 39
000:GOSUB 2130:GOTO 580
2130 REM >ZH
2140 REM MISE EN PLACE DES OBJE >BJ
TS
2150 REM >ZK
2160 AA=PEEK(43805):BB=PEEK(43806) >CC

2170 XX=PEEK(26000+((TA-1)*2)):YY=P >AG
EEK(26001+((TA-1)*2))
2180 IF XX=0 AND YY=0 THEN 2200 >XK
2190 POKE 43811,1:POKE 43805,XX:POK >FA
E 43806,YY:CALL 29000:POKE 43808,1:
CALL 32700
2200 XX=PEEK(27000+((TA-1)*2)):YY=P >AC
EEK(27001+((TA-1)*2))
2210 IF XX=0 AND YY=0 THEN 2230 >XG
2220 POKE 43805,XX:POKE 43806,YY:CA >NY
LL 29000:POKE 43808,3:CALL 32700

2230 POKE 43805,AA:POKE 43806,BB:PO >WG
KE 43811,0:RETURN
2240 REM >ZK
2250 REM PRESSION SUR FIRE >WE
2260 REM >AB
2270 XA=PEEK(26000+((TA-1)*2)):YA=P >CB
EEK(26001+((TA-1)*2)):XB=PEEK(27000
+((TA-1)*2)):YB=PEEK(27001+((TA-1)*
2))
2280 IF X=XA AND Y=YA THEN 2310 >XA
2290 IF X=XB AND Y=YB THEN 2340 >XG
2300 GOTO 630 >EK
2310 PAPER 0:XA=(XA+1)/2:LOCATE XA, >VZ
YA:PRINT " ":LOCATE XA,YA+1:PRINT "
":CALL 29000:CALL 32700:PAPER COU
2320 POKE 26000+((TA-1)*2),0:POKE 2 >AX
6001+((TA-1)*2),0:FOR M=9 TO 15 STE
P 2:SOUND 1,250,10,M:SOUND 2,260,10
,M:NEXT:FOR M=15 TO 9 STEP -2:SOUND
1,290,10,M:SOUND 2,300,10,M:NEXT
2330 BA=BA+1:POKE 33092,BA:LOCATE 4 >AK
,24:PRINT BA:GOTO 630

2340 PAPER 0:XB=(XB+1)/2:LOCATE XB, >VJ
YB:PRINT " ":LOCATE XB,YB+1:PRINT "
":CALL 29000:CALL 32700:PAPER COU
2350 POKE 27000+((TA-1)*2),0:POKE 2 >DU
7001+((TA-1)*2),0:FOR M=9 TO 15 STE
P 2:SOUND 1,200,10,M:SOUND 2,205,10
,M:NEXT:FOR M=15 TO 9 STEP -2:SOUND
1,240,10,M:SOUND 2,245,10,M:NEXT:C
A=CA+1:POKE 33091,CA:LOCATE 13,24:F
RINT CA:GOTO 630
2360 REM >AC
2370 FFF=0:VO=15:FOR M=300 TO 2388 >XW
STEP 3:SOUND 1,M,2,VO:SOUND 2,M+1.2
,VO:VO=VO-0.01:NEXT
2380 REM >AE
2390 REM PERDU ! >FG
2400 REM >ZH
2410 CLS #2:PEN 1 >EH
2420 A#=INKEY# >WC
2430 IF A#<>" " THEN 2420 >FY
2440 MODE 2:PEN 1:COUF=3 >TG
2450 LOCATE 4,1:PRINT "LE 21/4/87 A >BG

2460 LOCATE 3,2:PRINT " 'LA CRYPT E >RX
U MOURANT "
2470 LOCATE 1,4:PRINT " >HD
Monsieur,"
2480 LOCATE 1,7:PRINT " Vous >ZZ
s avez ete pris en flagrant delit d
e decadence, votre drap,
symbole illustre de notre co
rporation, etant dans un etat plus
"
2490 PRINT " qu' intolerable >KA
.Par ce delit, vous mettez en per
il l' image de"
2500 PRINT " marque de tous >BY
vos illustres confreres, ce qui n'e
st pas accep- table
."
2510 PRINT " Par ce f >FY
ait, et par le decision du conseil
de la societe"
2520 PRINT " 'TOUCHE FA >NH
S A MON GHOST', il est de mon devoi
r de vous an-
noncer que vous etes radie de la
liste des adherents de
cette societe sus-dite,
et ceci, jusqu'a la fin de votre"
2530 PRINT " mort...." >AU

2540 PRINT >WA
2550 PRINT " Vous veiller >JA
ez a rendre les clefs des domaines
que l'on vo
us avait permi d'hanter. MERCI"

2560 PRINT >WC
2570 PRINT " >CB
SIGNE : NAPOLEON, BONAFARTE

EX-EMPEREUR DES FRAN
CAIS."
2580 PRINT " Presi >DN
dent Directeur General de la societ
e
'TOUCHE PAS A MON GHOST',SARL.
.."
2590 A#=INKEY#:IF A#<>" " THEN 2600 >JE
ELSE 2590
2600 MODE 1:LOCATE 10,11:PRINT "On >AU
en refait une ?"
2610 LOCATE 20,23:PRINT "(O)UI , (N >FW
)ON"
2620 A#=INKEY# >WE
2630 IF UPPER$(A#)="O" THEN RUN >YC
2640 IF UPPER$(A#)="N" THEN END >YV
2650 GOTO 2620 >NA
2660 MODE 2:PEN 1:PRINT "PERDU" >ZJ
2670 REM >AG
2680 REM GAGNE >WG
2690 REM >AJ
2700 COUF=3 >ZF
2710 FOR M=3 TO 15:INK M,0:NEXT >YB
2720 MODE 0:BORDER 0,0:INK 1,0,0:IN >HF
K 2,0,0
2730 A=1:X=20:B=25:C=1:COUL=1 >YN
2740 FOR N=1 TO 4 >CK
2750 FOR M=A TO X:PAPER COUL:LOCATE >JB
M,C:PRINT " ":LOCATE M,B:PRINT "
":LOCATE M,C+1:PRINT " ":LOCATE M
,B-1:PRINT " ":NEXT
2760 FOR M=C TO B:LOCATE A,M:PRINT >ND
" ":LOCATE X,M:PRINT " ":NEXT
2770 A=A+1:C=C+2:X=X-1:B=B-2 >WE
2780 IF COUL=1 THEN COUL=2 ELSE COU >FR
L=1
2790 NEXT >LK
2800 BORDER 3,4:INK 1,3,4:INK 2,4,3 >YH
:SPEED INK 5,5:FOR M=3 TO 15:INK M,
3:NEXT
2810 COUL=3 >ZD
2820 READ A,B >EK
2830 COUL=COUL+1:IF COUL=16 THEN CO >HQ
UL=3
2840 PLOT A,B >JG
2850 READ A >QH
2860 IF A=-1 THEN 2820 >NV
2870 IF A=-2 THEN 2930 >NZ
2880 READ B:DRAW A,B,COUL >UT
2890 GOTO 2850 >PB
2900 DATA 160,256,176,224,192,256,- >DJ
1,200,256,232,256,232,224,200,224,2

```

PROGRAMMES

```

00,256,-1,240,256,240,224,272,224,2
72,256,-1,312,256,280,256,280,240,3
12,240,312,224,280,224,-1,352,224,3
68,256,384,224,-1
2910 DATA 360,240,376,240,-1,392,25
6,408,224,424,256,-1,456,256,432,25
6,432,224,456,224,-1,432,240,448,24
0,-1,464,256,496,256,464,224,496,22
4,-1
2920 DATA 224,208,160,208,160,144,2
24,144,224,176,192,176,-1,224,144,2
56,208,288,144,-1,232,160,280,160,-
1,352,208,288,208,288,144,352,144,3
52,176,320,176,-1,360,144,360,208,4
24,144,424,208,-1,480,208,432,208,4
32,144,480,144,-1,432,176,464,176,-
2
2930 M=3:INK 15,2,11 >NK
2940 FOR M=3 TO 15:INK M,11,2:NEXT >AD
2950 FOR M=1000 TO 0 STEP -200:FOR >AC
N=M+50 TO M STEP-1:SOUND 1,N,1,15:S
OUND 2,N+10,1,15:NEXT N,M
2960 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN PAPER >TN
0:PEN 1:INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0,
0:GOTO 2600 ELSE 2960
2970 END >ZB
    
```

```

2980 REM >BA
2990 IF ERR=7 THEN 3000 ELSE PRINT >HB
"ERREUR";ERR;"EN ";ERL:END
3000 CLEAR >QE
3010 BA=PEEK(33092):CA=PEEK(33091): >KA
CDU=14:NBF=PEEK(33093):TEM=PEEK(330
94):NN=PEEK(33095):TAC=PEEK(33096):
DEC=PEEK(33097):X=PEEK(43805):Y=PEE
K(43806):TA=PEEK(43810):F=PEEK(4380
8)
3020 GOTO 630 >EK
3030 MODE 1:INK 1,26:PEN 1:PAPER 0: >UP
LOCATE 12,12:PRINT "PLUS LE TEMPS!"
3040 VOL=15:FOR M=200 TO 600 STEP 2 >WB
:SOUND 1,M,3,VOL:SOUND 1,M+10,3,VOL
:VOL=VOL-0.03:NEXT
3050 GOTO 2600 >MD
10000 REM >EJ
10010 REM >EK
10020 REM >FA
10030 REM ----> LIGNES A MODI >HK
FIER POUR JOUER AVEC LE CLAVIER
10040 REM >FC
10050 REM >FD
10060 REM >FE
    
```

```

10070 REM *560 QWE$=INKEY$ >UT
10080 REM *570 IF QWE$<>" " THEN TA >ME
C1=TAC:DEC1=DEC:GOTO 590 ELSE 580
10090 REM *580 IF QWE$="" THEN B=B >UR
+1:GOTO 700 ELSE 560
10100 REM *591 IF QWE$="Y" THEN AA >BF
=1
10110 REM *592 IF QWE$="B" THEN AA >BJ
=2
10120 REM *593 IF QWE$="H" THEN AA >BZ
=8
10130 REM *594 IF QWE$=" " THEN AA >BA
=16
10140 REM *595 IF QWE$="G" THEN AA >BY
=4
10150 REM *596 IF QWE$="T" THEN AA >BG
=5
10160 REM *597 IF QWE$="U" THEN AA >BY
=9
10170 REM *598 IF QWE$="V" THEN AA >BY
=6
10180 REM *599 IF QWE$="N" THEN AA >CW
=10
10190 REM >FJ
10200 REM C'EST TOUT..... >FD
10210 REM >FB
    
```

CPC COMPILATION

Souvent réclamées, voici les compilations de CPC. Vous y trouverez les listings des anciens numéros ainsi que certains articles de fond.

A posséder absolument !



- Compilation 1 (n° 1 à 4) 80 F
 - Compilation 2 (n° 5 à 8) 80 F
- Frais de port 10%

Nom : _____

Prénom : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Date : _____ Signature

SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Merci d'écrire en majuscules.
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM.

DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS



POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT
PROLONGE DE 6 MOIS

POUR LUI
11 NUMEROS 140 F
Etranger
50 F de port (envoi surface)
100 F de port (envoi avion)

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'AMSTAR ; en remerciement nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée !
Bien sûr vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement en chèque bancaire, CCP ou mandat lettre.

AMSTAR



LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à AMSTAR

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.

J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM _____

Prénom _____

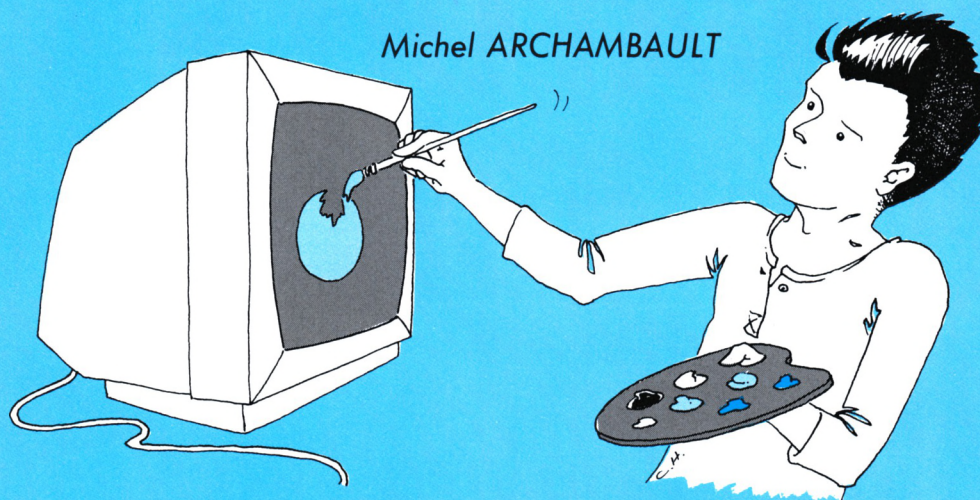
Ville _____

Code Postal

(ces renseignements nous suffisent)

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT



Aujourd'hui, ce sera plus distrayant car nous allons apprendre à dessiner. Les DRAW semblent rébarbatifs mais deviennent plus sympa à programmer quand on applique certaines astuces pour fainéants. En plus des astuces, nous verrons quelles sont les bonnes habitudes à prendre pour ne jamais se faire piéger.

LA CARTE DE L'ECRAN

Vous connaissez déjà le plan de l'écran pour le texte (les LOCATE), lignes de 1 à 25 en partant du haut et 40 colonnes (en MODE 1) en partant de la gauche. En graphisme, c'est complètement différent : il y a 400 lignes qui sont numérotées à partir du bas, et 640 "colonnes" à partir de la gauche ; et c'est pareil que vous soyez en MODE 0,1 ou 2. La seule différence c'est qu'en MODE 0 les traits seront quatre fois plus épais qu'en MODE 2, mais la forme, la taille et l'emplacement du dessin ne changent pas ! Pour désigner l'emplacement d'un point, il faut d'abord donner sa position horizontale (appelée X), puis sa position verticale (appelée Y). Exemple, puisque que l'écran fait 640 par

400, pour faire un point au centre ce sera PLOT 320, 200. OK ? PLOT 638, 398 le mettrait dans l'angle en haut à droite. Je n'ai pas dit PLOT 640, 400 car on ne le verrait pas, il serait sur le bord. C'est dur de voir un point dessiné par PLOT, c'est si petit. PLOT sert surtout à fixer le POINT DE DEPART d'un dessin. Ainsi pour tracer deux grandes diagonales CLS/PLOT 0,0: DRAW 640,400: PLOT 0,400: DRAW 640,0

Expliquons : les "coordonnées" X et Y qui suivent DRAW indiquent jusqu'où il faut aller. On est parti de l'angle en bas à gauche, diagonale puis nouveau départ dans l'angle en haut à gauche et diagonale "descendante".

Une bonne nouvelle : notre BASIC accepte que l'on trace en dehors de l'écran, sans planter. Exemple, on va sortir de l'écran et y réentrer. Essayez.

CLS: PLOT 0,0: DRAW 320, 700: DRAW 640, 0

Le second DRAW prend comme point de départ la FIN du DRAW précédent ; pas la peine de faire un PLOT 320, 700...

Et maintenant, on passe à la pratique, et pour cela je vous ai mijoté le programme "DRAWDEMO" qui regroupe tous les cas particuliers et les astuces.

L'ETAPE PAPIER

A moins d'être un mutant ou un super génie (et ce n'est pas mon cas), il faut tout d'abord faire son dessin au crayon sur du papier quadrillé avant de taper quoi que ce soit. Pour faire ce programme, j'ai tracé un rectangle où quatre carreaux représentent 100 "points". Il faisait donc 13 cm par 8 cm. J'ai gradué ses axes X et Y de 100 en 100, puis j'y ai tracé mes petits dessins. Alors là seulement, j'ai programmé. Et ce fut très rapide et sans erreurs : 1 carreau = 25 ; 2 carreaux = 50 ; etc. J'aurais été incapable de faire ce programme sans mon papier quadrillé. Donc, pensez-y, sinon attendez-vous au pire !

LE TRACE D'UN CARRE

(lignes 30 à 80)

Deux méthodes : la bête par DRAW et l'astucieuse par DRAWR.

– ligne 40 : à la suite du PLOT on trouve un "1", c'est la couleur du tracé : 1 c'est jaune, 2 bleu-ciel, 3 rouge ; exactement comme PEN 1, PEN 2, PEN 3. Vous vo-

yez qu'à chaque DRAW il a fallu déterminer (sur le papier) les points d'arrivées X et Y. Oh ! que c'est fastidieux...

Je peux vous le dire maintenant, il ne faut pas utiliser DRAW mais DRAWR, qui signifie "DRAW RELATIF".

DRAWR 50, 100 veut dire qu'il faut aller 50 points à droite et 100 points plus haut. De même DRAW 0, - 100 signifie "X ne change pas mais Y diminue de 100", autrement dit, c'est un trait vertical qui va descendre de 100 points.

- ligne 60 : on fixe un nouveau point de départ (en bleu-ciel), et les côtés X et Y du carré, puis GOSUB 2000. Regardez comme cette ligne 2010 est plus simple que la ligne 40 ! On monte, on va à droite, on descend et on va à gauche, et on se retrouve ainsi au point de départ. Ici, pas besoin d'un dessin sur papier pour programmer cette ligne.

- ligne 80 : idem mais tracé en rouge, et toujours avec le même GOSUB 2000. Ceci met en évidence un autre atout des tracés par DRAWR : quand un dessin est au point, on peut le dessiner ailleurs sur l'écran en changeant uniquement le point de départ ! Alors qu'avec DRAW il faudrait tout recalculer...

LES CHANGEMENTS DE COULEURS

(lignes 90 - 100)

Dans nos exemples précédents, on changeait la couleur en cours par le troisième paramètre du PLOT. En fait, on peut aussi agir sur le troisième paramètre du DRAWR ; ce que nous faisons avec le triangle de la ligne 100 dont chaque côté est d'une couleur différente. Pour évaluer les paramètres X et Y de ces trois DRAWR, j'ai compté les carreaux sur ma feuille de papier, sinon je ne m'en sortais pas...

LES TRACES DISCONTINUS

(lignes 110 à 140)

Je veux parler de ces dessins pour lesquels on doit "lever le crayon" pour repartir ailleurs ; exemple un "A" dont le petit tiret horizontal constitue une discontinuité dans le tracé.

Deux techniques très voisines :

- on se rend au second départ en repassant sur un trait déjà tracé ;

- on se rend à ce second départ par un saut avec MOVER, qui lui ne trace pas.

La ligne 120 dessine un grand A avec "repassage" ; on remonte à mi-hauteur et on trace le tiret vers la gauche.

La ligne 140 est semblable à la 120 (je l'ai recopiée par COPY) ; on change les paramètres X, Y du PLOT et on remplace le troisième DRAWR par MOVER.

Ici on avait le choix, mais pour faire un "I" avec accent circonflexe, seul MOVER serait utilisable...

LES FIGURES COMPLEXES

(lignes 150 à 180)

Quand on programme du graphisme, la première chose à faire est de se préparer une "touche pour fainéant" qui écrira DRAWR, exemple le "6" du pavé numérique :

KEY 134, "DRAWR"

mais, quand il y a vraiment trop de segments à tracer cela devient quand même envahissant... Il est alors plus pratique de mettre tous ces X et Y en lignes de DATA. DATA ? Si vous osez vous poser cette question, consultez dare-dare le "CHICHE" du précédent numéro d'AMSTAR. (Et, vlan ! Ah, mais...).

Pour cet exemple nous voulons tracer un "F" large, en trait double, de 150 de haut sur 100 de large ; et ça fait dix segments ! Ces vingt valeurs sont mises en une seule ligne de DATA (ligne 160). Une boucle FOR NEXT avec un READ et un DRAWR et le tour est joué. Que voulez-vous, la fainéantise ça se cultive...

LES REMPLISSAGES DE ZONES

Il s'agit de colorier l'intérieur d'un carré. Les possesseurs de CPC 464 ne disposent pas de la commande FILL, mais on peut s'en sortir autrement (lignes 210 à 230). On va faire des DRAWR horizontaux et jointifs, comme vous le feriez avec un feutre.

Remarquez que mes PLOT en Y vont en STEP 2 (1 ligne sur 2), et cela mérite explication : le BASIC du CPC dit qu'il y a 400 lignes horizontales ; en fait c'est faux :

le balayage vidéo n'en crée que 200 sur toute la hauteur. Ainsi à mi-hauteur $Y = 200$ et $Y = 201$ c'est "physiquement" la même position verticale. L'avantage de cette tricherie est que 100 "points" en Y font à l'écran la même distance que 100 "points" en X. Et c'est bougrement pratique ! Alors pour gagner du temps (ou pour éviter d'en perdre bêtement) la ligne 220 progresse en Y en STEP 2. Ceux qui ont un 6128 disposent de FILL, c'est plus pratique mais pas tellement plus rapide. Pourquoi cette commande ORIGIN avant chaque FILL ?

ORIGIN est une commande qui fixe les coordonnées à l'écran de $X = 0$; $Y = 0$. Par défaut on a ORIGIN 0,0 ; l'angle en bas à gauche, mais on peut le mettre n'importe où, par exemple au centre. En ce cas, ce qui sera à gauche aura des X négatifs, et ce qui sera en bas sera en Y négatifs. C'est pratique pour les matheux qui veulent tracer des courbes à sucer de l'aspirine.

Pour FILL, on se contente de mettre tout d'abord ORIGIN DANS LA ZONE à colorier et tout partira de là.

Deux impératifs avec FILL :

- ne pas mettre ORIGIN sur le trait de pourtour mais DANS la zone ;

- la couleur du FILL doit être LA MEME que celle du "trait frontière", sinon ce FILL envahira tout l'écran !

Petit conseil : pour un remplissage plus rapide placez votre ORIGIN le plus à gauche possible dans la zone à colorier.

Après vos FILL n'oubliez surtout pas de remettre ORIGIN en 0,0 ! (ligne 280).

LES TRAITS EN POINTILLES

(lignes 290 - 310)

Ceci ne concerne pas les CPC 464. La commande MASK définit l'aspect des traits en pointillés d'après le nombre qui le suit. Ainsi MASK 15 ou MASK 240 donnent des tirets de même longueur que les espaces. MASK 204 aussi mais deux fois plus courts. (Essayez aussi MASK 204 au bout de la ligne 300).

A MASK sont associés GRAPHICS PEN qui donne la couleur des tirets, et GRAPHICS PAPER pour la couleur des espaces. Après MASK, tous les DRAW ou DRAWR se font en pointillés, donc après usage n'oubliez pas (surtout pas...) de programmer MASK 255 (ligne 310) qui supprime le pointillage.

Nota pour les grosses têtes : MASK reproduit l'image binaire du nombre qui le suit, les "1" sont "PEN" ; d'où mes choix de 15 (00001111) ; 240 (11110000) ; 204 (11001100) ou 255 (11111111). Sont aussi utiles 2 (00000011) et 63 (00111111).

SAUVEGARDE D'UNE PAGE D'ECRAN

(lignes 330 - 340)

Votre dessin terminé sauvegardez-le en binaire (ligne 340), c'est simple mais ça prend 17 kilo-octets. Donc à réserver plutôt pour ceux qui disposent d'un lecteur de disquettes.

Le point d'exclamation précédant le nom du fichier ("IMAGE") est justement destiné aux possesseurs de CPC 464 à casettes. Avec disquettes autant supprimer ce "!".

La récupération est facile (lignes 400 - 420), un CLS, puis LOAD "machin.BIN". Avantage : vous avez créé une superbe page titre pour votre nouveau programme, mais cette construction graphique

représente 4 kilo-octets et demande trente secondes à l'écran : il faut enregistrer l'image finale à part ; en vous inspirant de ma ligne 340 (seul le nom change).

Au début de votre programme principal, il y aura seulement un CLS : LOAD "TITRE.BIN" : ça ne prend que 10 octets et l'image, si complexe soit-elle, est chargée en cinq secondes !

QUELQUES PRECAUTIONS

Ne vous préparez pas un champ de mines après le END de vos graphismes : remarquez que je remets tout en état initial après usage : ORIGIN 0,0 ; MASK 255 et la ligne 350 qui remet PEN 1 et BORDER 1. Et le MODE 1 de la ligne 390 après le petit délire en MODE 0 des lignes 360 à 380...

Et ce n'est pas tout : la ligne 430 tourne sur elle-même en attendant une touche. Pourquoi ? Parce que sans elle le programme irait sur un END avec un "superbe Ready" en haut à gauche de votre fichier image rechargé... Beurk !

Voyons à présent quelques précautions d'ordre courant que vous avez peut-être

remarquées au passage (si vous êtes un lecteur assidu des CHICHE d'AMSTAR...).

- ligne 20 : MODE 1 parce qu'on ne sait jamais... et DEFINT A-2 pour que les FOR NEXT aillent deux fois plus vite ;

- ligne 170. Ce RESTORE 160 ne sert à rien... pour l'instant... mais qui sait après de nombreux ajouts de lignes ?

- ligne 240. Cet UPPER \$ validera les "0" majuscules et minuscules.

- lignes 320 et 390 : ces INPUT R \$ bloquent le programme pour vous permettre d'examiner le graphisme, ou de presser ESC...

CONCLUSION

Ce court programme regroupe tous les cas de figures (c'est le cas de le dire !), et le contenu de chaque ligne a été expliqué. Vous constatez que c'est une succession de précautions ou d'astuces. Simples ; mais il faut s'en souvenir pour programmer vite, sûr et court.

Entraînez-vous un peu, car bientôt on va apprendre à faire bouger tout ça par un peu d'animation...

```

10 ' DRAWDEMO - M.A. 04/88
20 MODE 1:BORDER 9:DEFINT A-Z
30 'carre jaune par DRAW
40 PLOT 50,250,1:DRAW 50,350:DRAW 150,35
0:DRAW 150,250:DRAW 50,250
50 'carre bleu par DRAW
60 PLOT 200,250,2:X=100:Y=100:GOSUB 2000
70 'carre rouge par DRAW
80 PLOT 325,275,3:X=100:Y=100:GOSUB 2000
90 'triangle jaune, bleu, rouge
100 PLOT 450,250:DRAW 50,100,1:DRAW 10
0,-150,2:DRAW -150,50,3
110 'lettre A avec repassage
120 PLOT 20,70,1:DRAW 50,150:DRAW 50,-
150:DRAW -25,75:DRAW -50,0
130 'lettre A avec un MOVER
140 PLOT 150,75:DRAW 50,150:DRAW 50,-1
50:MOVER -25,75:DRAW -50,0
150 'lettre F epaisse avec des DATA
160 DATA 0,150,100,0,0,-25,-75,0,0,-35,5
0,0,0,-25,-50,0,0,-65,-25,0
170 PLOT 300,75,1:RESTORE 160:FOR N=1 TO
10
180 READ X,Y:DRAW X,Y:NEXT
190 PEN 2:LOCATE 27,16:PRINT "Avez-vous
un"
200 LOCATE 24,18:INPUT "CPC 6128 ?(o/n)"
,R$
210 'remplissage du carre bleu par ligne
s
220 FOR Y=250 TO 350 STEP 2
230 PLOT 200,Y,2:DRAW 100,0:NEXT

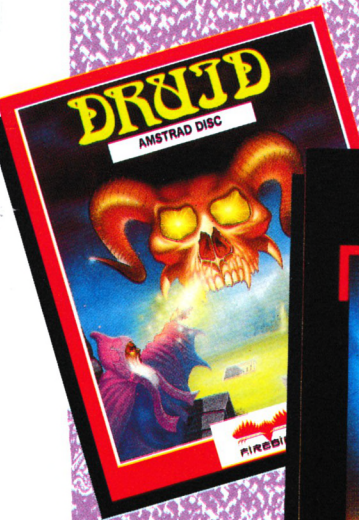
```

```

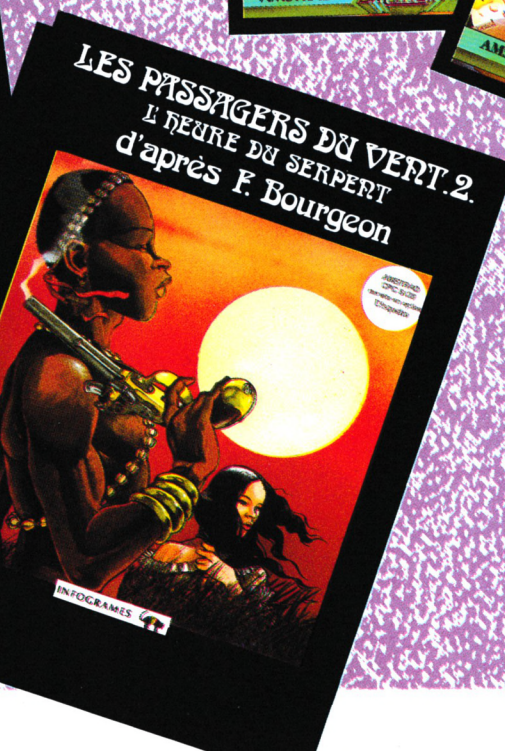
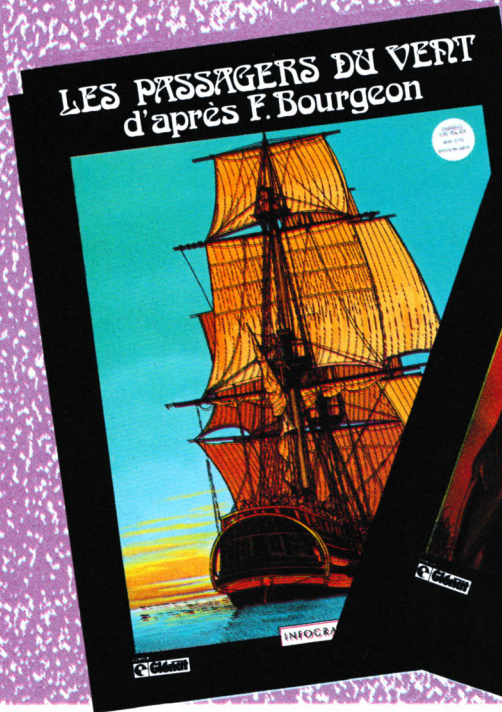
240 IF UPPER$(R$)<>"0" THEN 320
250 'remplissages par FILL (CPC 6128)
260 ORIGIN 327,373:FILL 3 : 'carre rouge
270 ORIGIN 302,77:FILL 1 : 'lettre F
280 ORIGIN 0,0
290 'pointilles par MASK
300 GRAPHICS PEN 3:GRAPHICS PAPER 2:MASK
15
310 PLOT 5,5:X=630:Y=390:GOSUB 2000:MASK
255
320 LOCATE 24,20:INPUT"ENTER ",R$
330 'sauvegarde de l'image d'ecran
340 SAVE"!IMAGE",B,&C000,&4000
350 PEN 1:BORDER 1:CLS: ' final
360 'fantaisie en MODE 0
370 MODE 0:X=100:Y=50:FOR M=1 TO 5:FOR N
=1 TO 15
380 PLOT RND*530,RND*340,N:GOSUB 2000:NE
XT:NEXT
390 INPUT"ENTER ",R$:MODE 1
400 'rechargement de l'image enregistree

410 LOCATE 1,10:INPUT"ENTER pour recharg
er IMAGE.BIN de 17 K ",R$
420 CLS:LOAD"!IMAGE.BIN"
430 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND:'at
tend une touche
440 CLS:END
2000 ' carre ou rectangle de X*Y
2010 DRAW 0,Y:DRAW X,0:DRAW 0,-Y:DRAW
R -X,0
2020 RETURN

```



DE LA SUITE DANS LES LOGICIELS!



ARKANOID

Arcade

Seul dans un espace aussi absolu qu'in-temporel, vous vous remettez lentement du choc subi après l'explosion imprévue de votre vaisseau Arkanoïd, symbole d'une nation farouche et courageuse dont vous êtes fier d'être l'un des derniers représentants en cette navette de secours nommée Vaus, transportant outre votre corps matériel, une dizaine d'appareils, produits d'une haute technologie difficile à maîtriser et garante de votre avenir immédiat, dont l'horizon est maintenant bouché par une vision métalloïde qui n'est pas sans vous interpeller quelque part au niveau du vécu, puisqu'il s'agit du repaire de l'infâme Doh, être honni au possible et qui voue au genre humain une haine aussi inaltérable qu'inassouvie et pourtant dieu sait que les siècles n'ont pas de prise sur cette entité citoyenne d'un univers de salles emplies de briques multicolores aux pouvoirs étonnants, comme vous pourrez le constater, pas plus tard que tout à l'heure, dès que cette phrase aura atteint une fin maintenant plus que désirée. Enfin, vous êtes capturé sans que vous puissiez rien y changer. A l'intérieur, Doh vous réserve une surprise. Votre première réaction va être d'utiliser votre arme, une boule d'énergie pure. Malheureusement, les briques qui constituent les salles ont un fort pouvoir de réflexion et bien qu'elles se détruisent (plus ou moins rapidement, il est vrai) elles envoient la boule un peu n'importe où. Pour éviter de perdre cette énergie si précieuse

vous faites un rempart de votre appareil et continuez ainsi à détruire les fondations de l'Empire. Certaines briques sont creuses et contiennent des gélules. Dès qu'elles tombent, le bon sens veut que vous les attrapiez. En effet, elles modifient certaines caractéristiques de la balle ou de votre vaisseau. Le nombre, la taille, la vitesse; tous ces paramètres concernent à la fois la balle et le Vaus.

Certaines gélules spéciales ouvrent une brèche au bas de la salle et vous permettent de passer au tableau suivant. Dernier conseil, méfiez-vous de vo-



noïd n'est qu'un casse-briques, amélioré certes, mais dont le principe est connu depuis longtemps. Votre situation est à peu près la même que dans le premier épisode. Vous êtes à bord du Vaus lui-même prisonnier du ZARG le gigantesque vaisseau

tre ennemi car il est très bruyant : tout le monde sait que Doh rit fort.

NOTRE AVIS :

Il est beau mon casse-briques, il est frais, c'est du vrai madame, touchez la qualité. Hein qu'on dirait du vrai. Comme vous le dites ma p'tite dame, les mêmes graphismes et la même animation. Ah ça, vous n'en verrez pas souvent des comme ça ! A qui le tour, qui n'a pas son Arkanoïd ! Il est beau, il est beau...

ges vous tendent leurs menottes métalliques. Par exemple, les briques-raquettes sont des chefs-d'œuvre de sadisme puisque lorsqu'elles sont touchées, elles acquièrent un mouvement horizontal qui peut aussi bien vous servir que vous nuire. Je ne vous parle même pas des briques quasi-invulnérables qui ne se rendent qu'au bout de 4 impacts, ni de celles qui s'évanouissent pour mieux réapparaître plus tard. Et les gélules alors ? Que deviennent-elles ? Rassurez-vous,

elles sont toujours là, mais leurs effets ont quelque peu changé ou du moins comportent quelques modifications. Les balles multiples sont maintenant au nombre de cinq. Parfois, elles se régénèrent lorsqu'elles ne sont que 3, la couleur rouge leur donne de plus un coefficient de pénétration dans les briques rarement atteint. Votre raquette (ou Vaus II) peut bénéficier d'un double réel ou fantomatique. Si la taille du Vaus peut s'accroître, elle peut également diminuer. Si l'on ajoute la gélule "surprise"



(aux effets bénéfiques), le tableau est complet.

NOTRE AVIS

Arkanoïd II est le digne successeur de son grand frère Arkanoïd. Il est certain que les similitudes sont grandes mais la nouvelle mouture gagne surtout en couleurs et en détails graphiques. L'animation est

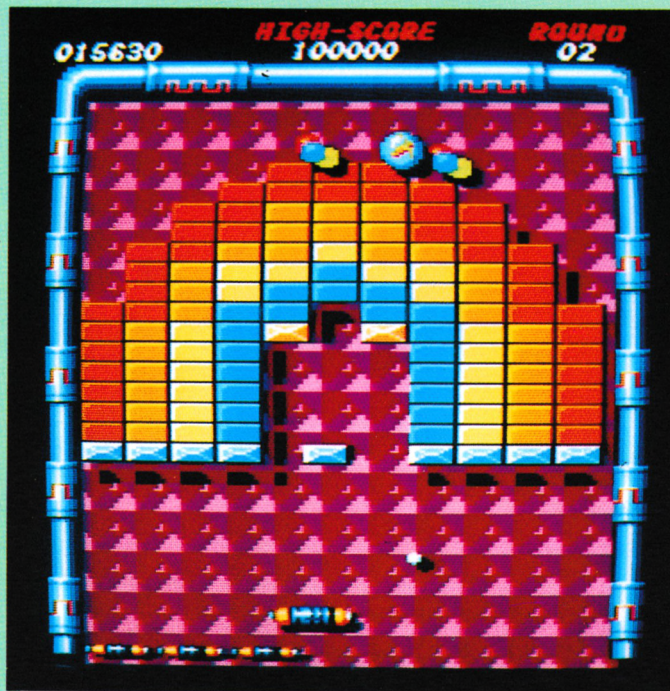
toujours bonne et l'on ne retrouve pas (jusqu'à présent en tout cas), les petits "bugs" d'Arkanoïd. Qui a dit que les suites étaient toujours inférieures aux modèles ?

ARKANOID II

Arcade

La revanche de Doh est à Arkanoïd ce que le cabriolet California est à la Ferrari Testarossa : un complément indispensable. Bien sûr, on retrouve les mêmes "personnages", ou plutôt protagonistes de cette aventure : le Vaus (il s'agit du numéro deux) Doh (la force maléfique et envahissante) et bien sûr les briques. Car, après tout, Arka-

noïd n'est qu'un casse-briques, contenant toutes des briques, doivent être vidées afin de pouvoir défaire l'Alien menaçant. Votre habileté acquise lors du précédent épisode vous laisse une lueur orgueilleuse dans l'œil droit. Cet éclat furtif va bientôt disparaître car l'Arkanoïd nouveau est quelque peu différent de son prédécesseur. De nouveaux piè-



Ce cri de guerre, c'est celui que vous devez pousser pour libérer votre énergie avant de porter un coup. Votre vieux maître Poo-Yan avait dit : "Ta route va être longue avant de parvenir au sommet de ton art. Nombreux seront les ennemis qui te barrent le chemin". Comme d'habitude, le vieux maître avait raison : 10 adversaires coriaces vont entraver votre progression.

YIE AR KUNG-FU II

Simulation

En Chine, les saisons proches de l'hiver ont la douceur mélancolique des fins de vie. Le moindre bruissement

YIE AR KUNG-FU

Simulation

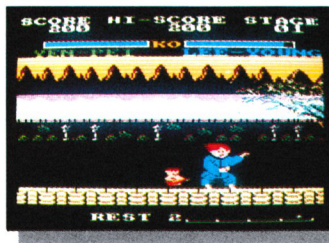
Dans un paysage printanier (le temple ou la montagne), les combats les plus violents vont se dérouler. Votre premier adversaire est BUCHU un gros et gras lutteur qui possède le pouvoir de voler ! Ensuite, vient STAR, une femme en survêtement rouge, lanceuse de Shuriken. (Ces petites étoiles métalliques à bords tranchants). Une fois vaincue, elle laisse place

à NUNCHA, expert en maniement du nunchaku. POLE utilise un bâton pour se battre et il s'en sert réellement très bien. CHAIN comme son nom l'indique fait voltiger une chaîne qui à toutes les chances de vous atteindre si vous ne faites pas attention. CLUB ne se bat pas avec un club de golf mais avec une massue et un bouclier.



SWORD tente de vous découper en agitant son épée sous votre nez. TONFUN est l'avant-dernier à entrer en lice, il est muni de bâtons fixés à ses avant-bras. Enfin, BLUES est lui-même un grand maître. C'est un adversaire difficile à vaincre puisqu'il connaît toutes les attaques que vous maîtrisez mais il est plus rapide ! Donc, méfiance !

Il y a 16 mouvements possibles en incluant les positions avec le bouton feu enclenchée. En fait, tous les mouvements ne sont pas utiles pour obtenir un score intéressant. Il suffit de



est coulé dans une harmonie calme d'arbres penchés, de chemins blancs et de rochers orgueilleux. Les silences langoureux où rien ne s'exprime sinon l'incomparable vibration d'un monde soumis aux délicats mécanismes cosmiques régissant l'univers, ne sont pas vraiment du goût de notre héros Lee Young. Comme son nom ne l'indique pas, il s'agit du fils d'Oolong le grand Maître (il est tout de même parvenu à cet honneur). Lee possède donc lui aussi le goût du combat, l'habileté et le courage qui lui permettent de brigner le titre envié de son père. Mais comme celui-ci, il devra subir des épreuves, se voir opposé des adversaires de plus en plus forts. Ceux-ci sont en fait des hommes à la solde de Yen Pei, un bandit qui se proclame empereur Yie Goh. Les sept mer-

maîtriser totalement 3 coups : le coup de pied en vol, le coup de poing à la poitrine et le balayage de la jambe. Ils portent à la tête, au torse et aux jambes, de quoi dérouter votre adversaire. (N'oubliez pas que ce dernier réagit à une succession de coups identiques en trouvant la parade). A chaque mouvement réussi, un point d'impact apparaît, rouge si votre adversaire est touché ou noir si c'est vous qui l'êtes. A chaque impact, le niveau de force d'un des deux antagonistes diminue jusqu'au Ko final. Si vous parvenez à vous débarrasser de votre opposant sans avoir subi aucun dommage, le jeu vous récompense par Perfect (parfait) plus un bonus toujours bienvenu.

NOTRE AVIS :

Yie Ar Kung-fu a été l'un des premiers jeux d'arts martiaux plutôt réussi sur le CPC. Les graphismes sont bien rendus, l'animation reste suffisamment rapide pour que le jeu soit attrayant.

Un conseil pour atteindre au moins 7 millions : placez-vous dans le coin droit de l'écran et commencez à sauter sur

cenaires chargés de la défense ne sont pas des tendres. C'est eux qu'il faudra vaincre pour devenir grand Maître. Le combat commence par une attaque de karatékas nains ; si Lee parvient à en éliminer 3 simultanément, il obtient une feuille de thé. Avec 5 feuilles de thé, il a une tasse de thé Oolong. Puisque nous sommes dans l'alimentaire, les nouilles Chow Mein rentreront Lee invulnérable pendant quelques secondes s'il les absorbe. Et ce pouvoir lui sera très certainement utile puisque ses



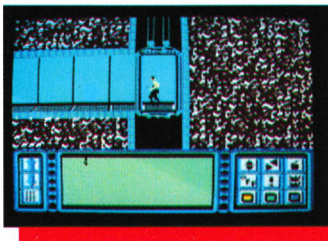
adversaires sont plutôt coriaces. Vous trouverez grâce au tri EDDBS (En Dépit Du Bon Sens), les opposants suivants : Lan Fong et son éventail, Po Chin et ses cracheur de feu, Wen Hu et ses masques à rades, Wei-Chin lanceur de boomerangs, Mei Ling et ses poignards, Han Chen le terroriste et finalement Li-Jen. Pourquoi tant de haine ?

NOTRE AVIS :

Si Y.A.K.F II est aussi riche en personnages exotiques que Y.A.K.F, le résultat à l'écran est beaucoup moins convaincant. Les combattants ne sont pas mis en valeur par le graphisme et surtout l'animation est passive, ce qui est un comble pour la simulation d'un sport basé entre autres sur la rapidité. Dommage, le premier épisode laissait présager mieux.

place. Votre adversaire s'approche, après avoir atterri, décochez-lui un coup dévastateur du style : celui qui me rapporte le plus de points. Ainsi, petit à petit vous vaincrez tous les méchants qui ne veulent pas que vous deveniez grand maître.





IMPOSSIBLE MISSION

Arcade/Aventure

Etes-vous bien persuadé du fait que votre destin peut basculer en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ?... Non ? Eh bien, je vous le prouve avec le cas du petit Elvin Atombender qui était un passionné de jeu d'arcade ; il salivait déjà de joie devant le high-score qu'il allait effectuer lorsque, soudain, CRAC, c'est l'horreur avec l'imprévisible panne de courant ! Depuis ce jour, Elvin en veut au monde entier et il a décidé d'organiser un holocauste nucléaire...

C'est pourquoi vous êtes désigné, en tant que brillant agent 4125, pour contrer le projet de ce fou furieux (qui a quand même atteint l'âge de 62 ans et qu'il est grand temps de mettre hors d'état de nuire !). Il vous faut donc pénétrer dans son repaire ou plutôt son labyrinthe souterrain et réussir à visiter les 32 pièces qui le composent pour découvrir le mot de passe permettant d'accéder à la chambre de contrôle. Je suis sûre que présentée comme cela le problème vous semble simple mais attendez que je vous énonce toutes les contraintes et vous allez certainement trouver cela beaucoup plus drôle !

En effet, le mot de passe comprend 9 lettres et chacune s'obtient par la réalisation d'un puzzle comprenant 4 pièces qui ne sont pas forcément

dans le bon sens lorsque vous les découvrez. Mais, ce n'est pas tout ! Dans chaque pièce se trouvent des robots qui sont, ma foi, très électrisants... barbecue assuré par simple contact ! Et pourtant, pour trouver les pièces du puzzle, il va falloir fouiller tous les meubles ou objets se trouvant dans chaque pièce car notre bon ami Elvin est très distrait et n'a trouvé que ce moyen pour ranger ses précieux codes ! Et pour terminer, il faut quand même que vous sachiez, agent 4125, que vous n'entamez pas une petite promenade de plaisir car vous ne disposez au plus que de 6h avant que l'holocauste ne se déclenche ! Alors, au boulot.

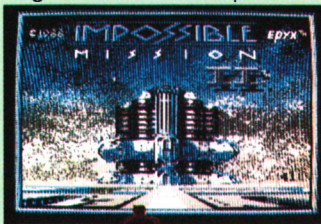


Félicitations, agent 4125 ! Je croyais que lorsque vous aviez détruit les souterrains de l'héideux Elvin, vous aviez "malencontreusement" enseveli le propriétaire avec ! Alors, expli-

NOTRE AVIS :

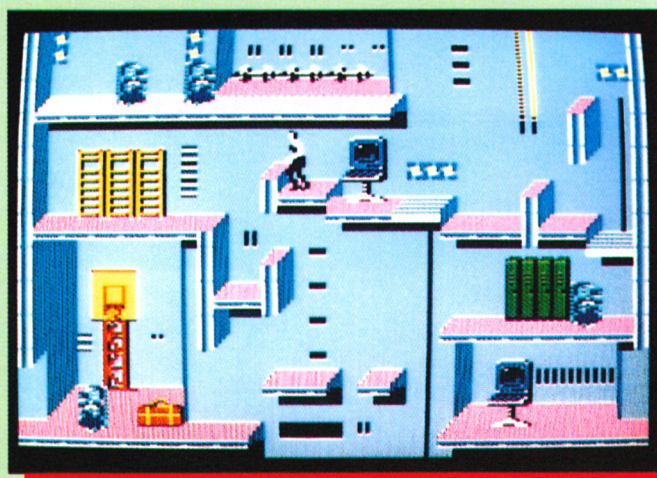
Impossible Mission est un bon logiciel où action, suspense et aventure sont bien servis par une bonne animation (admirez ce saut périlleux pour éviter les robots) et un graphisme que nous qualifions de correct. Par contre, les réponses aux injonctions du joystick sont parfaites.

quez-moi le fait que la paix mondiale soit encore menacée par un nouveau cataclysme nucléaire... Visiblement, Elvin s'en est sorti (y' a vraiment de la veine que pour les crapules !) et s'est fait oublier pendant suffisamment de temps pour se reconstruire un empire et le mot n'est trop fort ! En effet, maintenant il existe 8 tours disposées de manière concentrique afin de pouvoir passer de l'une à l'autre. Vous comprenez que ce n'est pas de la rigolade une fois de plus !



IMPOSSIBLE MISSION II

Arcade/Aventure



Agent 4125, vous avez maintenant tous les éléments en main et vous êtes toujours assez souple pour faire de magnifiques sauts périlleux alors en avant et sachez qu'aucun écart ne vous sera pardonné.

NOTRE AVIS :

Suite tout à fait digne de son prédécesseur et très captivante d'autant que les graphismes sont plus recherchés, plus "finis" que dans le premier épisode. Alors si vous devez faire un choix pour votre logithèque, choisissez plutôt le second.



DRUID

Arcade/Aventure

Ah ! C'est une journée idéale pour accéder à une petite cueillette de gui ; d'ailleurs, je vais en profiter pour essayer la dernière serpe d'or que j'avais commandée par correspondance et qui est arrivée hier matin. Je la sors délicatement de son étui et me dirige vers la forêt, je viens à peine de donner 3, 4 coups de serpe et voilà que le ciel s'assombrit fort anormalement pour cette heure de la journée.

Machinalement, je porte mon regard vers la porte inter-dimensionnelle du donjon de ce royaume de Belorn et reste figé par l'horreur de la scène qui se présente à moi ! Alors que depuis des lustres, les forces du bien et du mal étaient équilibrées sans aucun problèmes, voici que la porte du donjon s'est à nouveau ouverte pour laisser passer 4 princes diaboliques... Dès lors, je n'ai plus qu'une solution : fouiller jusque dans ses moindres recoins le donjon pour trouver chaque prince et les anéantir grâce à mon légendaire et unique sortilège.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Je me retrouve alors dans les dédales du donjon et dois immédiatement

ENLIGHTENMENT DRUID II

Arcade/Aventure

Mes dernières aventures m'ayant quelque peu fatigué (ce n'est plus de mon âge tout cela !), j'avais décidé de prendre un peu de recul par rapport à la cité et par la même occasion

un peu de repos. Maintenant, 103 ans se sont écoulés et je me sens prêt à réintégrer la vie active. Ah, si seulement j'avais su que l'horrible Acamantor avait également décidé à ce moment précis, de faire son retour dans le royaume de Belorn afin de perpétuer à nouveau ses méfaits !

J'étais en train de traverser la forêt en admirant les belles boules de gui qui seraient bientôt mes victimes lorsque soudain un sanglier fondit sur moi ; bizarre autant qu'étrange ! Pourquoi semblait-il aussi effrayé ? Continuant ma progression vers le village, je vis alors se diriger vers moi une silhouette connue, ne serait-ce pas celui qui autrefois était mon jeune apprenti ? N'écouterant que mon plaisir de le revoir je me



précipitai lorsque, soudain, deux choses me figèrent sur place : d'une part, il avait un regard fixe et vide et d'autre part, flottait cette odeur, l'odeur de la mort. Je compris enfin qu'Acamantor avait encore frappé en envoyant dans tout le royaume de Belorn, ses princes maudits qui avaient transformé tous les pauvres villageois en morts vivants.

Non mais ! Cela ne va pas se passer comme cela ! J'ai peut-être une centaine d'années supplémentaires mais j'ai également acquis plus de magie ; aussi, Acamantor, tu vas pouvoir numéroter tes abattis car tu vas devoir répondre toi et "tes collégues" aux quelques 32 sorts que j'ai maintenant en ma possession et, crois-moi, cette fois, tu n'en échapperas pas !



ment opposer toute mon énergie aux progénitures de l'enfer qui hantent ces lieux. Heureusement, il se trouve des coffres, de point en point, et le fait de les ouvrir me permet de faire alternativement des réserves d'eau, de feu ou de foudre qui sont des sortilèges célestes et éternels ; mais je peux égale-



ment accéder momentanément à l'invisibilité ou m'octroyer la compagnie d'un Golem qui me servira d'éclaircur ou bien encore déclencher un chaos qui fera disparaître tous les monstres... Mais, malgré tout, un atout qui m'est indispensable, c'est de découvrir des pentagrammes de vie car sans eux pas d'énergie et sans énergie... plus de Druid !

NOTRE AVIS :

Cette arcade/aventure possède de une animation très rapide dans un décor coloré ; par contre, il est dommage que les sprites donnent cette impression de "tassé" aux différents personnages... comme si le ciel leur était tombé sur la tête !



NOTRE AVIS :

La continuité à tous les niveaux : aussi bien à celui de l'animation ce qui est positif qu'à celui du graphisme ce qui l'est moins, à noter malgré tout une plus grande diversité de décor et la possibilité d'obtenir un grade de Druid suivant la distance qui vous sépare d'Acamantor.

Suite page 66





Trantor

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

STUser 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.

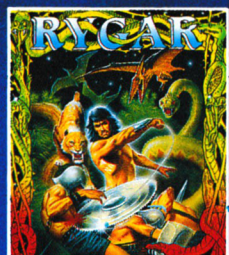
LES GEANTS DU MODE L'ARCADE

Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K

U.S.
GOLD

RYGAR

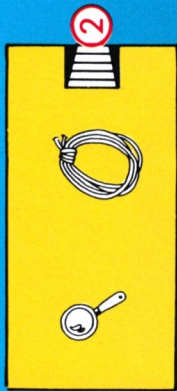
TECMO™



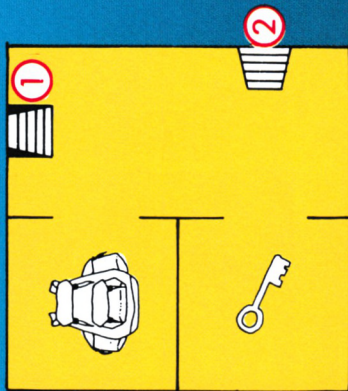
"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX.
"Ceci est un jeu superbe". YOUR SINCLAIR.

HURLEVENTS

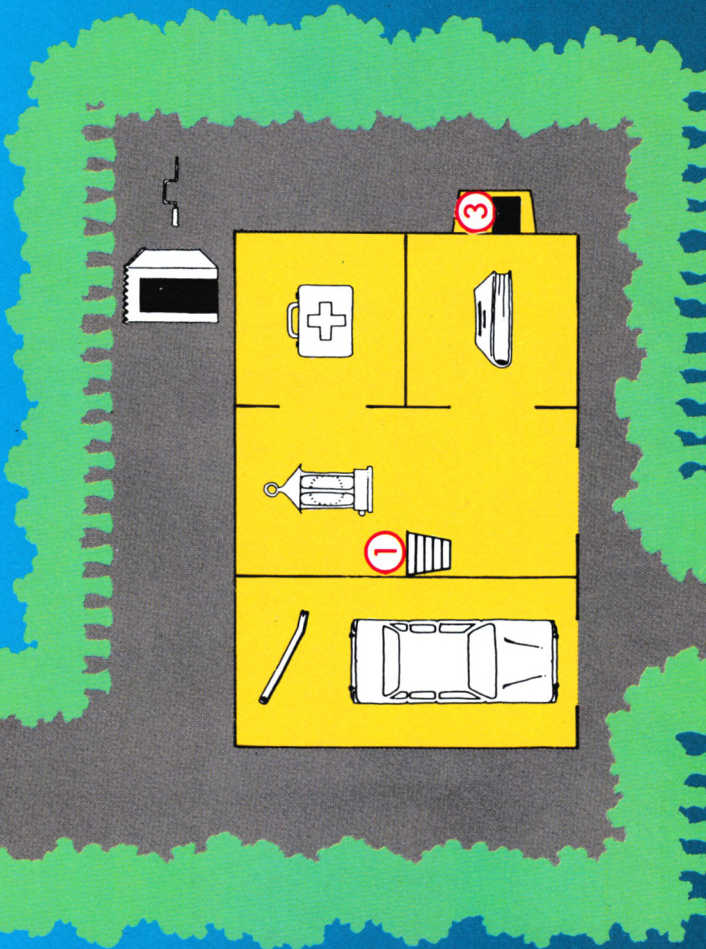
E. AUBERT



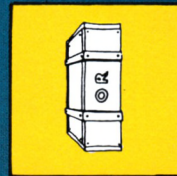
GRENIER



ETAGE



CAVE

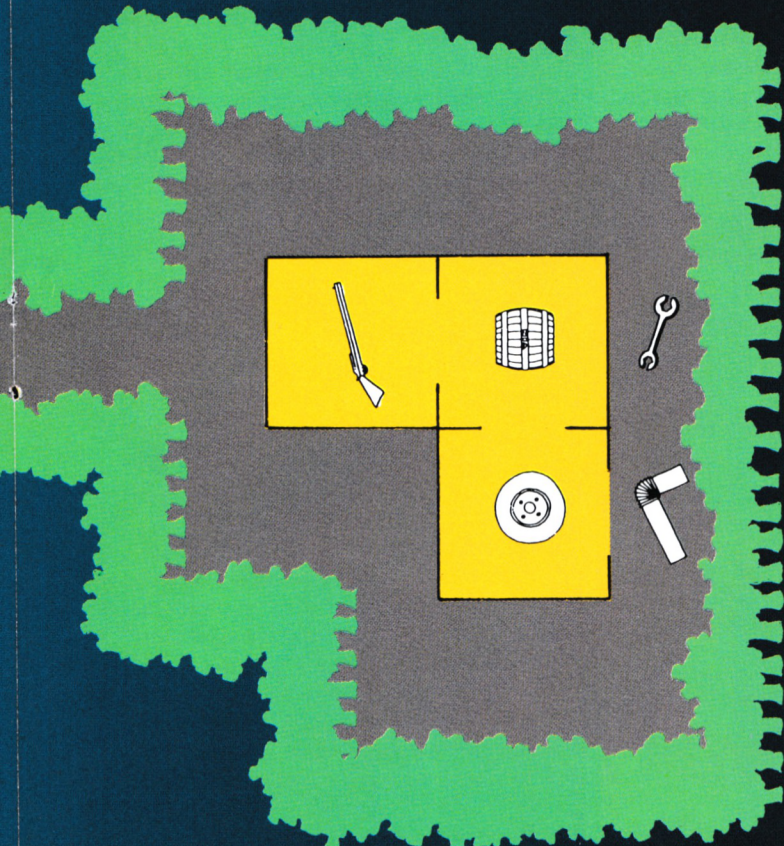


COMPLEMENTS :

Prendre Kane, E, N, E, N, prendre le fusil, objet en main : fusil, S, O, prendre roue, S, prendre tuyau, E, prendre clef, O, O N N E N E N N N N N

O, N, N, E, N, E, N, N, N, N, N, N, N,

N, objet en main : clef, utiliser
clef, poser roue (fixez le curseur
sur l'essieu avant), poser clef,
poser tuyau, O, S, E, N, N, pren-
dre lampe, objet en main : lam-
pe, utiliser lampe, S, monter, S,
monter, prendre corde, O, ouvrir
malle, prendre loupe, E, des-
cendre, N, descendre, N, ob-
jet en main : loupe, utiliser lou-
pe, activer bouton, activer ma-
nette, poser loupe, S, S, O, N,
N, prendre pied de biche, ob-
jet en main : fusil, O, S, O, N,
N, N, N, N, N, objet en main :
corde, utiliser corde, N, objet
en main : lampe, utiliser lampe,
en main : lampe, utiliser lampe,
utiliser pied de biche (cliquez
sur la porte), poser pied de biche, N, objet en main : lampe, utiliser lampe,
prendre caisse d'or, S, S, O, N, prendre bouteille d'essence, S, S, S, S,



N, N, N, N, objet en main : pied de biche, utiliser pied de biche (cliquez
sur la porte), poser pied de biche, N, objet en main : lampe, utiliser lampe,
prendre caisse d'or, S, S, O, N, prendre bouteille d'essence, S, S, S, S,

Prendre Lory, N, N, E, N, E, N, N, O, N, N, N, N, N, N, N, N, N, prendre corde,
objet en main : corde, utiliser corde (Kane remonte), S, S, S, S, S, S, E, N, N,
ouvrir porte de la voiture, entrer dans la voiture. Prendre Kane, S, S, S, S, S,
S, O, N, N, poser caisse, poser lampe, poser bouteille d'essence (attention, on
ne peut la poser que dans un endroit dégagé), S, S, E, E, E, N, N, N, prendre
manivelle, S, S, O, O, N, monter, S, O, prendre clef, E, N, descendre, S, O, N, N, prendre
tuyau, ouvrir réservoir, objet en main : tuyau, utiliser tuyau, poser tuyau, O, objet en main : mani-
velle, utiliser manivelle (cliquez sur le point orange), poser manivelle, N, prendre caisse d'or, mon-
ter dans la voiture, objet en main : clef, activer changement de vitesse...



KARNOV

Arcade



5h du matin ! Paris s'éveille (ça, tout le monde le sait...) et moi je n'ai pas sommeil (tout le monde le sait aussi, merci). Mais attendez au moins que je vous explique pourquoi : il se trouve que j'entame, sous les superbes couleurs de l'aube, la dernière ligne droite avant d'atteindre mon village ; et ça, c'est un événement ! Car je ne suis pas rentré au pays depuis au moins... Oh oui, ce doit être à peu près ça ! Enfin, j'étais jeune en ce temps-là ce qui n'est plus vraiment le cas, mais attention, ne vous fiez pas aux apparences car je possède encore tous mes pouvoirs et toute ma force bien que maintenant ils ne servent plus à rien...

Seulement, je pénètre à peine dans la rue principale que je me fais assaillir par de véritables monstres ; échappant de justesse à leur contact mortel, je me réfugie chez le garde champêtre qui me donne toutes les explications : Ryu, qui est un sorcier cruel et terrifiant a fini par découvrir que le célèbre trésor de Babylone était caché dans notre village et il s'en est emparé, laissant en plus derrière lui toute une palanquée de monstres ; depuis, plus personne n'ose sortir...

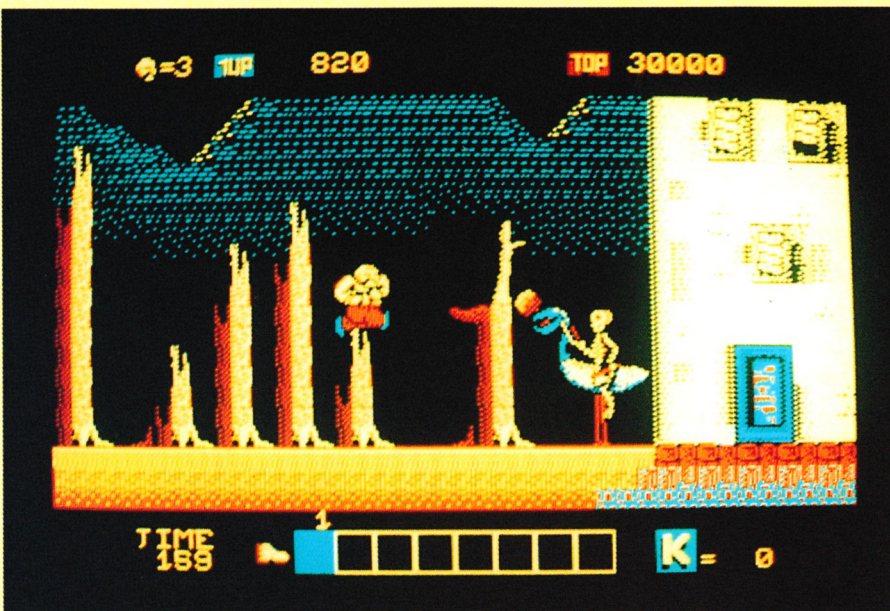
Cela ne peut pas durer ! Puisque Karnov est de retour, Karnov va agir ! Je vais combattre les monstres et réussir à reconsti-

cupants ou non identifiés tout en récupérant quelques "objets" qui ont des pouvoirs appréciables : une pomme qui augmente ma puissance de feu, une échelle



tuer la carte qui me mènera à la nouvelle cachette du trésor. N'écouter que mon courage et mes gros muscles, qui tremblent de manque d'action, j'anéantis les uns après les autres les monstres volants,

pour aller plus haut, une botte pour sauter plus haut ou une bombe pour "faire le ménage" (la liste n'est pas exhaustive...). Après un long parcours de mise en forme je me trouve face à une hippocampe qui une fois détruite, me donne une première partie du plan. Aussitôt la lutte recommence avec de nouveaux obstacles, tous plus subtils et agressifs les uns que les autres. Une angoisse finit par me saisir : le chemin risque d'être très, très long et je sens malgré tout que je me fais vieux ; pourrai-je vraiment mener cette ultime mission à bien ?



Notre avis :

Cela aurait pu être très bien ! Malheureusement, les graphismes et les couleurs sont très proches, trop proches de la version Spectrum (il est sûrement possible de faire mieux !), le déplacement de Karnov est relativement lent et la réponse au joystick, hum ! C'est vraiment très dommage...

★AMSTAR★



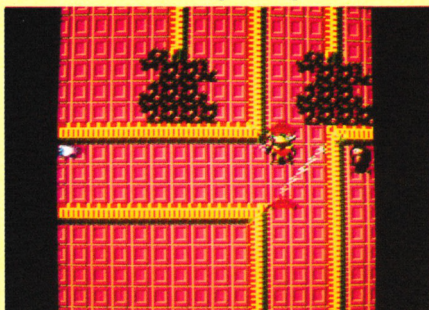


GOTHIK

Arcade

Lorsque l'on me proposa de me télétransporter pour une nouvelle aventure, je n'avais absolument aucune donnée dans les mains pour influencer mon accord ou mon refus. Ayant accepté juste par besoin d'action quelle ne fut pas ma surprise d'apprendre que j'allais me retrouver dans le royaume de Belorn, c'est-à-dire en vieux pays de connaissance ! En effet, rappelez-vous ce cher David Hasrinaxx et puis quelques 103 ans plus tard Enlightenment Druid 2 où nous vivons le retour de ce cher "homme" aux pouvoirs simples et limités d'accord mais tellement sympathique !

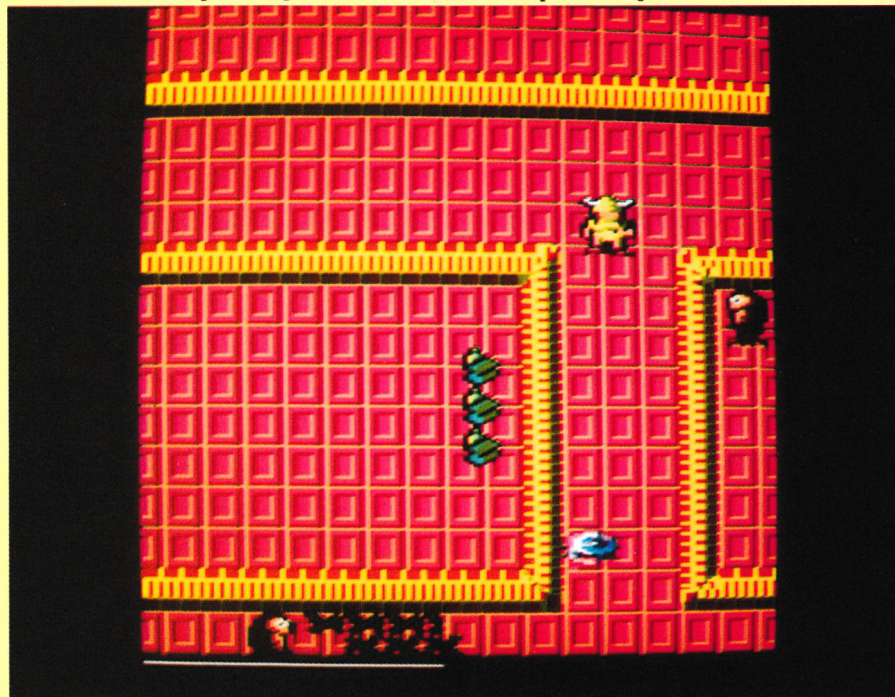
A peine ai-je parlé d'Hasrinaxx que mon "patron" dit avec un large sourire : quelle curieuse coïncidence ! Ce druide a justement besoin de vos services et par la même occasion le village tout entier puisqu'il sont tous depuis bien des lustres sous les ordres d'un cruel seigneur qui ne conçoit



la vie que d'une seule manière : un maître (lui) et des esclaves (point). Il s'est donc fait construire un immense château puis comme il n'était pas sûr de bien dominer Hasrinaxx, il n'a rien trouvé de mieux que de diviser son corps en 7 parties et d'en

disséminer 6 dans des chambres du château, prenant bien soin de conserver la 7ème sur lui.

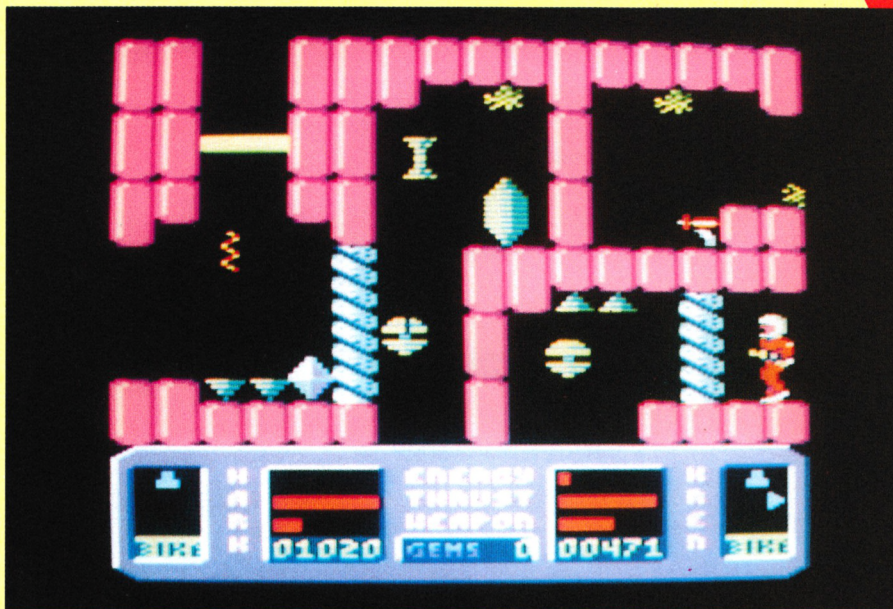
Je commençais à comprendre le sens de ma mission : aller reconstituer le druide en un seul morceau et lui redonner ainsi vie et pouvoirs. Une fois arrivé sur place, je pris bien soin de profiter de tout ce que je trouvais sur mon chemin : étoile, calice, coffre contenant de l'énergie et potions aux différents pouvoirs (à ce niveau là j'aurais dû être moins gourmand car certaines potions ont un pouvoir néfaste sur mes déplacements par exemple). Et c'est ainsi que je vais essayer de reconstituer ce brave Hasrinaxx, qui est symbolisé par un squelette et que je vois se reconstruire peu à peu, en visitant toutes les tours et toutes les chambres en essayant de conserver un niveau correct d'énergie ce qui n'est pas évident avec ces yeux et ces grilles qui s'attaquent à moi...



Notre avis :

Voici un logiciel de style Gauntlet avec en plus des sprites qui sont, il faut le reconnaître, relativement grands et bien animés. Mais on finit peut-être par se lasser de ce genre de choses bien qu'il y ait quand même quelques spécificités.

Pour finir, si par hasard vous ne savez pas comment détruire la végétation envahissante qui bloque les entrées, un petit conseil : appuyez sur la touche shift, vous verrez, c'est éblouissant !



BLOOD BROTHERS

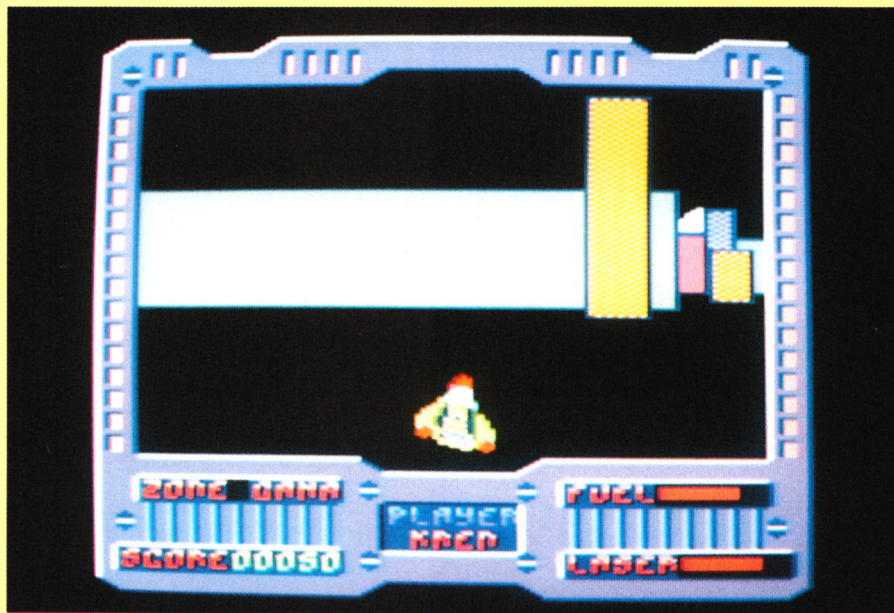
Arcade/Aventure

Jusqu'à présent, on pouvait dire que dans toute la galaxie, il n'existait pas de planète plus douce à vivre que Sylvonia. Les habitants de cette planète constituent une race non violente et ceci présente un grand danger car Sylvonia est très riche, notamment en pierres précieuses ! C'est malheureusement ce qui a attiré toute cette horde venimeuse, les Scorpions si bien nommés, qui a organisé plusieurs raids pour piller tous les coins de la planète. La fatalité a voulu que pendant l'un de ces raids il y ait mort d'hommes et que parmi toutes les victimes, se trouvent les parents de Hark et Kren. Voulant absolument se venger, ceux-ci décident de se rendre sur Scorpia et de récupérer toutes les pierres précieuses qui sont cachées dans cette ville souterraine faite de mines et de tunnels. Mais, avant de partir en guerre contre les Scorpions, Hark et Kren décident de se soumettre à un rituel qui se pratiquait il y a très, très longtemps chez un peuple qu'on appelait les Indiens : il s'agit du pacte du sang ! Après avoir fait couler un peu de sang de leur poignet respectif, ils les accolent et leurs sangs se mêlant, ils sont alors déclarés frères de sang à tout jamais... En ajoutant à ce pacte toutes leurs connaissances scientifiques et technologiques qui leur permettent de mettre au point des armées super sophistiquées et de voyager

sur leurs bicyclettes transformées en Jet Bike, ils sont désormais fin prêts pour leur expédition de récupération. Bon, dit Kren, moi je descends dans la première mine qui s'appelle Gama (espérons que je ne vais pas faire chou blanc) et toi tu t'occupes de Sega. Et hop ! Kren disparaît dans les profondeurs de l'abîme... Il en a de bonnes, lui ! Je veux bien fouiller Sega mais encore faudrait-il que je parvienne à l'atteindre cette foutue mine

de malheur ! Je monte donc résolument sur mon Jet Bike et me lance courageusement à la rencontre des immenses blocs qui se trouvent face à moi. Je n'ai plus qu'une idée en tête : éviter les blocs quand c'est possible, sinon les détruire et trouver à tout prix cette grille en noir pointillé, qui n'est autre que la porte de la mine, avant que ma réserve de carburant ne s'épuise !

Alors, là ! Ou, je deviens doué, ou je bénéficie d'un sacré coup de chance car je viens de trouver l'entrée sans aucun problème. Il ne me reste plus qu'à y descendre... Mais, c'est qu'il y a du monde là-dedans et pas vraiment hospitalier ! Qu'importe, je suis bien armé et je peux tous les anéantir mais attention car certains endroits me pompent de l'énergie. Heureusement, il y a de quoi se refaire une santé dans la mine et même le plein de carburant sans compter bien sûr les diamants... Je découvre aussi qu'en détruisant les grandes branches vertes, je m'ouvre ainsi d'autres passages ; c'est tout bon ! Il ne me reste donc plus qu'à passer de mine en mine en espérant qu'au bout du tunnel je retrouverai mon cher Kren.



Notre avis :

Excellent petit jeu d'arcade aux graphismes recherchés (mis à part les blocs à passer pour aller dans une nouvelle mine) et aux couleurs agréables. Par ailleurs, l'animation est bien faite

et la réponse au joystick est bonne ; alors, comme il y a suffisamment de mines pour vous distraire un bon moment, n'hésitez pas, allez-y !

LA BOSSE DES MATHS

Educatif



Bonjour, je m'appelle Jo ; je suis un dromadaire et jusqu'à tout à l'heure, j'étais fier d'appartenir au club des Big Bosses ; et voici que maintenant je suis triste, si triste (Bouh, bouh !...). Pourquoi tant de haine ? J'ai perdu ma bosse des maths et me voilà banni, déshonoré à tout jamais, rejeté et méprisé par tous ! Ah si seulement je pouvais rencontrer une bonne âme qui m'aiderait à la retrouver, cette "sacrée bon sang de bonsoir" de bosse des maths !

C'est à cet instant que j'ai rencontré Luther qui me proposa un bon plan : il allait me guider à travers l'Océan de la Géométrie, la Contrée Numérique et la Cité des Données et de cette manière je pourrais récupérer ma bosse des maths. Génial ! Mais, attention, Luther m'a bien prévenu : "Je te guide, OK, mais ne crois pas que tu vas te tourner les pouces, il va falloir que tu bosses, mon vieux !"

Complètement déshydraté par toutes ces émotions, je décide de commencer mon périple par un petit plongeon dans l'Océan de la Géométrie. Pour tout vous avouer, j'ai une autre petite raison pour justifier ce choix : j'ai horreur de la géométrie mais comme il faudra bien y passer autant commencer par elle ! Nous sommes à peine arrivés que je rencontre



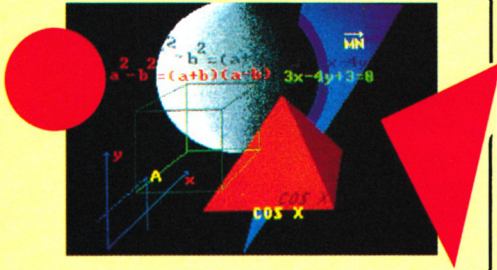
Greenpeace la baleine à bosse ; sans plus de commentaires, elle me plonge dans les figures planes. Et c'est l'angoisse du tableau noir qui commence : qu'est-ce qu'un quadrilatère dont les diagonales se coupent en leur milieu et sont perpendiculaires ? Un triangle isocèle peut-il être rectangle ? Existe-t-il un triangle ayant deux

angles droits ? Stop ! N'en jetez plus, la cour est pleine... Voyons ce que cela donne du côté des symétries : A est la symétrique de B par rapport à la droite d ; B est-elle la symétrique de A par rapport à d ? A et B sont-elles du même côté ? d est-elle parallèle à [AB] ? Un cercle admet-il un seul centre de symétrie ? Si B est symétrique de A par rapport à O, AOB est-il un triangle ? Vous en voulez d'autres ? Non merci, moi non plus ! Je viens de prendre un assez grand bouillon alors que, pourtant, je devrais plonger encore une fois avec les autres... Mais je préfère rejoindre la terre ferme et marcher résolument vers la Contrée Numérique ; peut-être que là ma bosse (des maths, bien sûr !), grossira un peu plus !

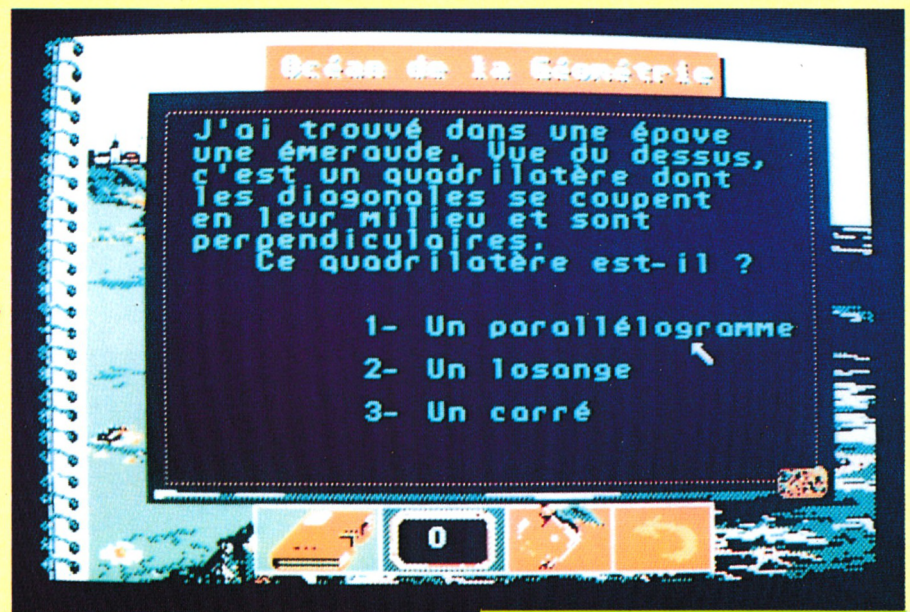
Cette fois, je fais la connaissance de Kid Cat, le matou matheux patte de velours (en apparence). Allez, malgré ses menaces déguisées, j'avale ma salive et me lance dans les nombres décimaux : si $A \times B$ est plus petit que A, est-ce que B est plus petit que 1 ? Si A et B sont impairs, est-ce que $A \times B$ est impair ? Vont suivre ensuite des problèmes de suites logiques d'additions et multiplications pour trouver un nombre puis un partage de frais de "bouffle" entre 3 copines...



Vous voyez le genre ? Bon je vous donne un petit aperçu sur les calculs relatifs (problème de distance et de vitesse, séries croissantes ou non, problème de l'âge de capitaine...) et sur les fractions (problèmes traditionnels de partages) et on file sur la dernière étape du voyage : la Cité des Données.



Cet endroit est le royaume de Sylvester Cartonne, bossueur fou et sans pitié. Là, je tiens à vous dire que ça ne va pas être du gâteau et que je vais en voir de toutes les couleurs : tu veux un exercice ? En voilà deux... On commence par les aires et les volumes ; là je dois reconnaître humblement que je ne rencontre aucune difficulté (il faut bien que je sois bon quelque part quand même). Je passe ensuite rapidement sur les tableaux et graphismes pour terminer par des exercices portant sur un



sujet qui est mon dada : la proportionnalité qui sera traitée en 6 exercices. Voilà, j'ai terminé mon périple, j'ai récupéré un peu de bosse mais ce n'est pas encore suffisant pour retourner dans le club des Big Bosses ; alors je lézarde au soleil pendant quelques heures et ensuite, promis, j'y retourne...

Notre avis :

Enfin un éducatif original avec beaucoup de graphismes amusants et malgré tout des exercices sérieux qui couvrent bien l'ensemble du programme de maths en 5ème. Dommage qu'il ne fonctionne que sur 6128.

GARFIELD

Arcade/Aventure

Encore un lundi ! J'ai horreur des lundis pensa Garfield en baillant. Il allait être totalement convaincu de cela lorsque son maître lui annonça qu'Arlène avait été envoyée à la fourrière. Arlène la bien-aimée de Garfield ! Le chat le plus paresseux du monde va devoir se lever, se réveiller complètement et ensuite commencer une dure journée ; dure parce que fatigante. Pour commencer, il faut manger. Voilà un mot qui revient souvent dans la bouche de Garfield, également nommé le chat le plus affamé du monde. Dans la maison, d'autres personnages circulent : il y a surtout Odie le chien le plus bête du monde, Jon le maître de Garfield et Nermal le chaton le plus mignon du monde. "Bon sang, j'ai vraiment faim" se dit encore Garfield. En se déplaçant un peu dans les pièces d'à côté, on trouve quelques bricoles à grignoter mais cela ne va pas très loin. Ayant absorbé un peu de nourriture Garfield se sent nettement plus en forme. La logique voudrait qu'il sorte de sa maison et de son confort pour se

rendre à la fourrière. Pas directement puisqu'il ne connaît pas le chemin, mais un peu de logique doit suffire pour arriver au but. La première chose qui s'impose c'est de visiter la maison et toutes ses pièces. Puisque Garfield a encore la force de sauter, il peut descendre directement à la cave et surtout il peut avoir accès aux tables qui recèlent parfois des objets intéressants (de la nourriture la plupart du temps). Tiens voilà Odie avec ses yeux globuleux et ses oreilles au vent, il est gentil le chien, approche un peu. Vlan ! un coup de pied bien placé et le chien vole à travers la pièce. Ça défoule, ça empêche de s'assoupir et ça rapporte des points. Maintenant, un petit tour à la cave, en se tenant à l'écart du rat. Voilà, Nermal, le chaton, j'aurais dû prendre ma lampe de poche on n'y voit rien ici ! Retour à la sur-

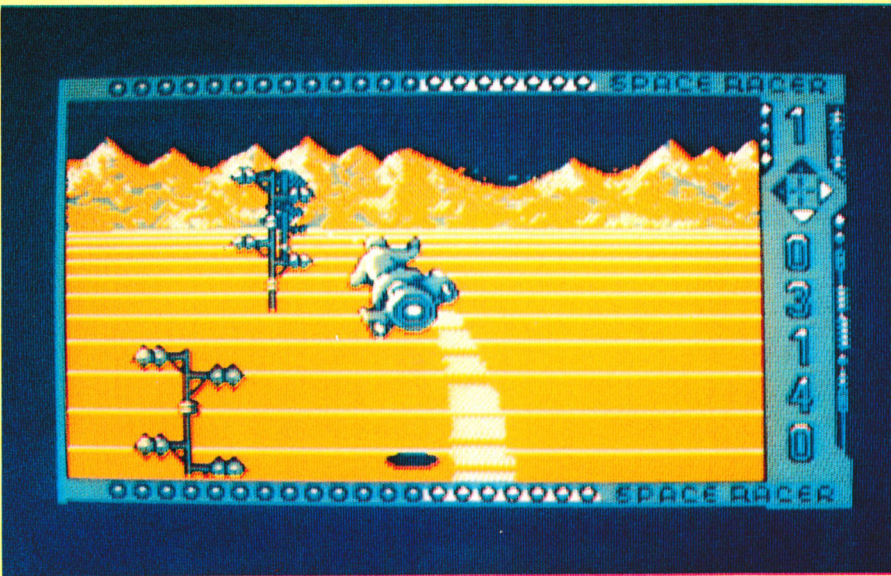
face, direction le jardin et sa cabane à outils. Peut-être y aura-t-il quelque chose à l'intérieur qui me permettra de sortir avant de m'endormir complètement ou de mourir de faim.



Notre avis :

Les graphismes sont assez proches de ceux de la B.D. mais les animations sont lentes et l'aventure ne semble pas toujours évidente à résoudre. Heureusement quelques scènes humoristiques ponctuent le jeu et évite au joueur distrait de s'end... RON ZZZZ.





SPACE RACER

Arcade

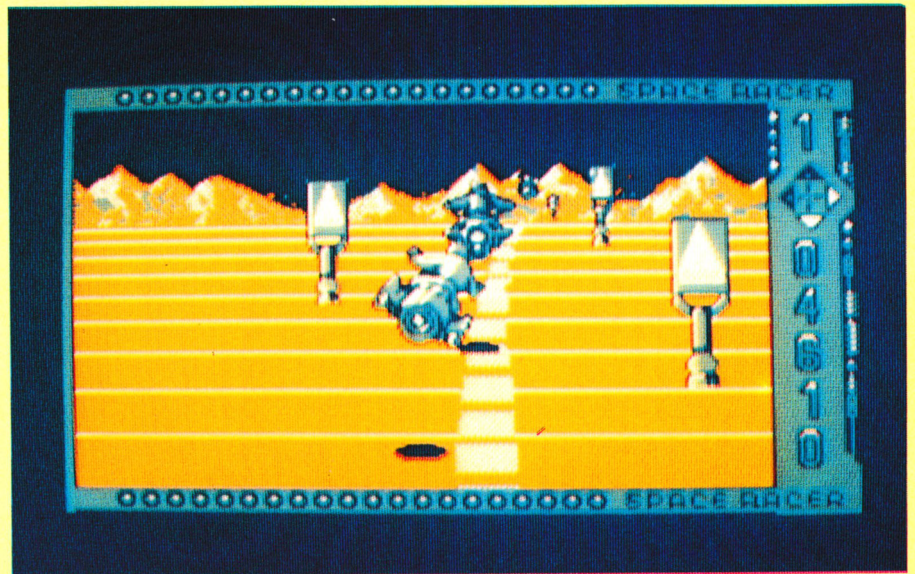
Je n'aurais jamais dû accepter cette proposition de course. Dieu sait que j'aime les bolides, l'action et le sport, mais ce que j'allais découvrir là, dépassait tout ce que je connaissais. Il faut vous dire que nous sommes en 2476 et que les choses ont bien changé par rapport au 20ème siècle. Ainsi, les courses de motos n'ont plus lieu sur des engins à deux roues, fonctionnant de manière primitive grâce à un liquide inflammable et un moteur à explosion. Maintenant, nos appareils fonctionnent grâce à la sustentation magnétique et à deux réacteurs plasmiques (en ce qui concerne la propulsion). Il n'y a donc pas de frottements : la vitesse atteinte est ainsi assez élevée (de l'ordre de 800 km/h). Une course comprend 3 participants auxquels se joignent d'autres adversaires en cours de partie, au fur et à mesure des pertes. Eh oui, il faut bien le dire ces compétitions sont assez meurtrières. On ne compte plus les concurrents emportés par la vitesse et qui se fracassent le crâne sur les obstacles jalonnant la route. N'oubliez pas que certains appareils sont armés de lasers puissants et qu'il est assez tentant d'utiliser cette arme afin de se débarrasser d'un concurrent gênant. Je sais ce que c'est : j'avais un laser sur mon engin et je dois avouer que je l'ai utilisé avec plaisir ! Bah, que voulez-vous c'est la vie.

On dit toujours que les départs sont angoissants, celui-ci l'était particulièrement puisqu'il s'agissait de ma première participation. Lorsque le compte à rebours s'est achevé, mes deux adversaires sont par-

tis comme des flèches. J'étais encore peu habitué aux commandes pourtant fort simples de ma "moto", c'est pourquoi je démarrais avec du retard. J'appuie sur l'accélérateur et je le maintiens enfoncé : c'est ainsi que ma vitesse augmente. Les commandes haut et bas réagissent étrangement puisqu'elles sont disposées en sens "inverse" de celles d'un avion : il ne faut pas pousser le manche pour piquer par exemple. Cet apprentissage me per-

met une autre observation : l'appareil tire sa vitalité d'une ligne discontinue tracée au sol. Il faut se maintenir à une certaine distance de cette ligne pour garder la vitesse maximum. Cette distance est représentée par l'altitude de votre appareil. Il ne suffit pas de se mettre en position de départ et de ne plus toucher au manche ensuite : ce serait trop facile. La tension comporte des bosses et des creux qui modifient constamment l'altitude, il faut jouer en permanence avec les commandes pour être en bonne position. Il en est de même dans les courbes : le moindre écart par rapport à la piste est sanctionnée par une perte de vitesse et dans le pire des cas par la rencontre brutale avec un obstacle du bord de route.

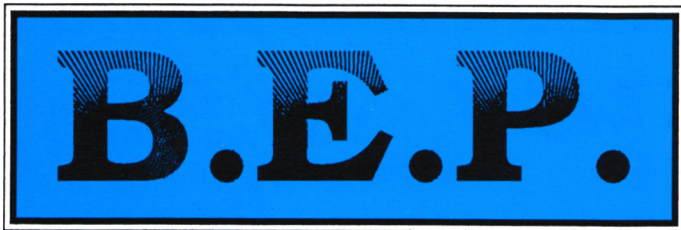
Je continue donc ma course lorsque je ratrape un des concurrents. Tout en essayant de l'éviter, je dois manœuvrer pour le dépasser sans perdre de vitesse. Hélas, cela ne semble pas possible. Dans ce cas une seule solution : l'emploi du laser me laisse la route grande ouverte. Je repars alors vers de nouveaux horizons tout en percutant de temps à autre les réservoirs d'énergie afin de prolonger le plus possible la course.



Notre avis :

Space Racers est l'adaptation d'un jeu tournant sur ATARI ST (cela se fait beaucoup en ce moment). Malheureusement, le passage d'une machine à l'autre ne s'est pas fait sans pertes importantes au niveau du graphisme et des sons. Seule l'animation est quasi-

ment aussi rapide que sur l'original. Le scénario et la difficulté du jeu sont de bons atouts pour le plaisir du joueur mais qu'il est dommage d'être limité à un si petit écran.
P.S. : l'inversion des commandes peut être obtenue en tapant CTRL, tant mieux !



CATALOGUE

Vente Par Correspondance

NOUVEAUTE

MULTICOURBES III

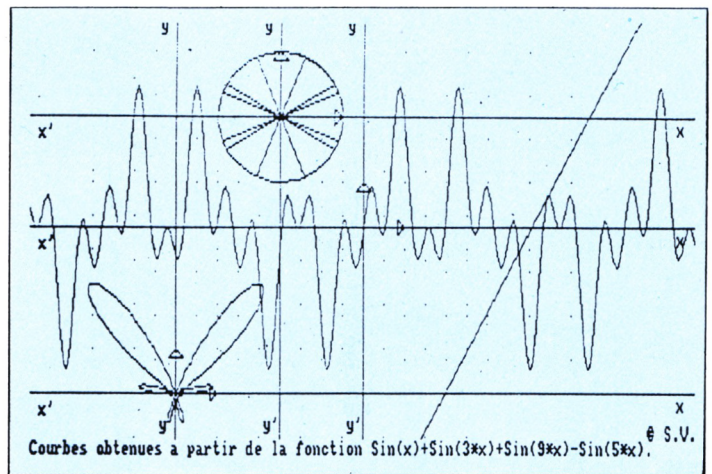
de Sylvain VIEUJOT

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 464, 664 et 6128, au prix de : **230 F**
Réf. : BEP001



Youpi, l'école est finie !...

AMSTRAD CPC			K7	Disk	AMSTRAD CPC			K7	Disk
IN.007/06269	Arcade Action	Arcade	117 F		IN.290/05983	Eye	Réflexion	111 F	
IN.007/06271	Arcade Action	Arcade		190 F	IN.290/05985	Eye	Réflexion		167 F
IN.007/06161	Arkanoid 2	Arcade	103 F		IN.147/06335	Gee Bee Air Rally	Simulation	109 F	
IN.007/06163	Arkanoid 2	Arcade		166 F	IN.147/06351	Gee Bee Air Rally	Simulation		163 F
IN.050/06047	ATF	Simulateur	104 F		IN.121/06265	Gold Hits 3	Compilation	117 F	
IN.050/06049	ATF	Simulateur		160 F	IN.121/06267	Gold Hits 3	Compilation		202 F
IN.353/06099	Bedlam	Arcade	104 F		IN.142/06258	Marque Jaune	Aventure	267 F	
IN.121/06091	Bedlam	Arcade		156 F	IN.142/06260	Marque Jaune	Aventure		308 F
IN.149/06160	Blood Valley	Arcade/Aventure	104 F		IN.087/05417	Pirates	Aventure		161 F
IN.149/06162	Blood Valley	Arcade/Aventure		156 F	IN.322/06274	Les Privés	Compilation		207 F
IN.174/06081	Bubble	Arcade	97 F		IN.322/06228	Les Privés	Compilation	151 F	
IN.174/06083	Bubble	Arcade		161 F	IN.147/06206	Predator	Arcade	107 F	
IN.147/06128	Champion Ship Sprint	Simulateur		161 F	IN.147/06204	Predator	Arcade		161 F
IN.007/06379	Collection Konami	Compilation	112 F		IN.121/06199	Rolling Thunder	Arcade	104 F	
IN.007/06383	Collection Konami	Compilation		186 F	IN.121/06197	Rolling Thunder	Arcade		156 F
IN.218/06291	Computer Classics	Compilation	74 F		IN.353/06200	Side Arms	Arcade	108 F	
IN.218/06293	Computer Classics	Compilation		107 F	IN.353/06202	Side Arms	Arcade		156 F
IN.322/06330	Dark Sceptre	Arcade	97 F		IN.149/05619	Tour de Force	Simulation	90 F	
IN.174/06328	Dark Sceptre	Arcade		161 F	IN.149/05621	Tour de Force	Simulation		136 F
IN.174/06332	Enlightenment Druid	Arcade		161 F	IN.149/06395	Venom Strikes Back	Arcade		156 F

Valable jusqu'au 30-06-88

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 alphanumérique. 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

Pâte-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 légender.

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.

Conjucalc : 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 légender.

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, Pâte-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, Conjucalc, 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, Pâte-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, Conjucalc, 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 augmen-
tant 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 qua-
drillage 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 carrés, des rec-
tangles, 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 pra-
tique des soustractions successives.

Addition - Soustraction : effectuer mentalement des additions et des sous-
tractions écrites en ligne - une activité jusqu'à trois joueurs.

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
joueurs.

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'unité : 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 exten-
sibles 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 documen-
taire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses con-
naissances 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 comm. taire
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 prin-
cipaux 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 orthogra-
phique.

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) 1 disk 295 F

MOTS EN FETE 6ème - 2nde

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment
dans les têtes. Le mot le plus long, Anagramme, le pendu. Chacun d'eux
offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires ani-
més à 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, relire. 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 Cocktail 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 Cocktail 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 dic-
tionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés.
Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il
est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande
audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excel-
lent outil pour la maîtrise de la langue espagnole. (Editions Cocktail 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 programme, 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



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'euro-péennes, et réalise quatre stages (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision)

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 combattra 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

COMPATIBLESS 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 recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. 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

COMPATIBLESS 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 carls 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

(équivalent intéressant pour CM1-CM2)

M. et M.-T. Coqulo : 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. Coqulo : 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. Coqulo : constructions de vecteurs ; calculs sur les droites ; systèmes linéaires 2,2 ; régionnement du plan ; calculs sur les racines

carrières ; 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. Coquo : 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. Coquo : 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. Coquo : 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 MATHÉMATIQUES

Niveau 5ème à term.

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

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 organisée en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableaux 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, Legendre, 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 organisée en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableaux 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).
- VOCACLAUVIER : 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'une 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'acquiescer le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.

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

IMPRESSON

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 ; traduit 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-décoller, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc. Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue ; le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.

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

Réf. ES 1008A	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

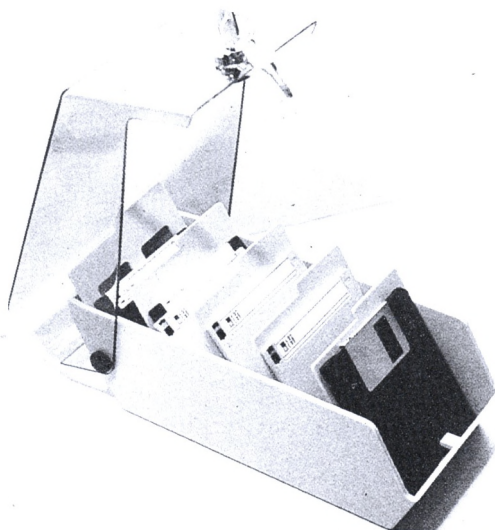
(réf. SE 1270 D) 890 F

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
<hr/>	
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
<hr/>	
Total Lot 300 F	

• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk) 10 disquettes D F D D 3"	355F + Port et emballage 25 F
<hr/>	
Total Lot 380 F	

• Boîte DATA Case seule 3" 3"1/2 90 F	5"1/4 95 F
+ Port et emballage 25 F	+ Port et emballage 25 F
<hr/>	<hr/>
Total Lot 115 F	Total Lot 120 F

G
A
G
N
E
Z

D
U

T
E
M
P
S

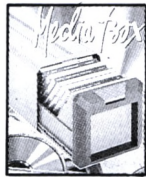
PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

C
L
A
S
S
E
Z

E
T

P
R
O
T
E
G
E
Z

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

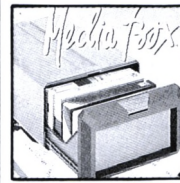


110 F

COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



142 F

VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 3"

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

125 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

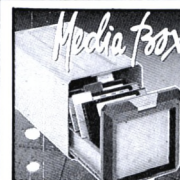


CASSETTES AUDIO

Pour 16 minicassettes

95 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 5" 1/4

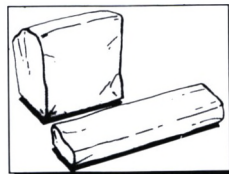
Pour 50 à 70 disquettes

175 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

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



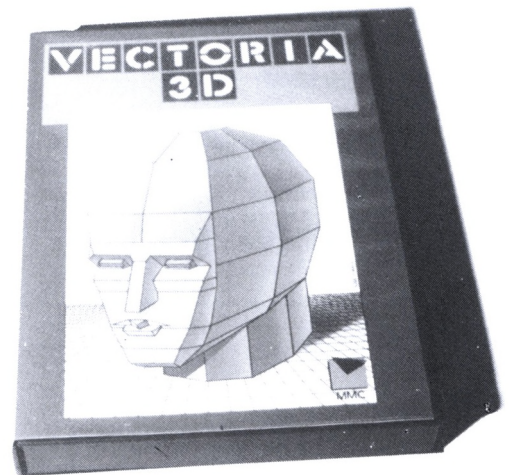
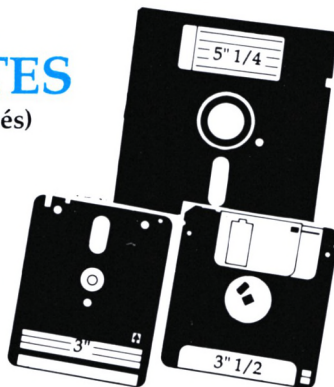
Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

<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
		<input type="checkbox"/> 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.

ASTUCES

ARKANOÏD II

Nous avons reçu une avalanche de courrier concernant Arkanoid II (au moins 3 lettres).

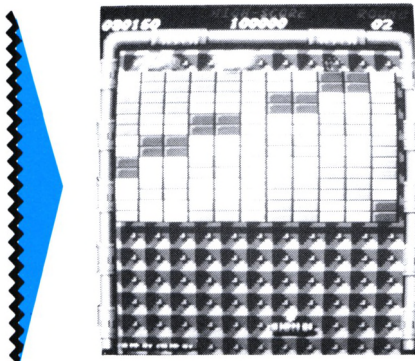
Par exemple, Bertrand SANCHEZ nous propose de changer de tableau à volonté. Non ? Si ! Voici comment procéder.

Lorsque vous êtes au menu, il faut appuyer simultanément sur les touches ZEDF (clavier AZERTY) ou WEDF (clavier QWERTY) à ce moment les bords de l'écran deviennent bleus. Ensuite, appuyez sur Fire pour continuer et lorsque vous désirez changer de tableau, il vous suffira d'appuyer sur ESC.

Il existe un autre moyen pour parvenir au même résultat, c'est-à-dire le changement de tableau en pressant ESC. Il faut appuyer simultanément sur les touches TAITO durant la page de présentation. Merci à l'illustre inconnu qui nous a communiqué ce truc...

Toujours dans le même domaine, un autre lecteur William ROUMIER nous informe de sa manière de procéder.

Il suffit au moment de la page de "sélection" (ce qui apparaît à l'écran avant d'appuyer sur le bouton feu du joystick ou la barre d'espace) de taper simultanément et dans cet ordre les touches suivantes : O, V, E, R, L, A, Y afin de composer le mot OVERLAY, puis de maintenir ces touches enfoncées et d'appuyer maintenant sur la barre d'espace. Vous verrez alors le jeu débiter normalement avec une seule différence : l'apparition d'un "border" bleu lors de l'initialisation de l'écran "vertical". Il vous suffit désormais d'appuyer sur la touche "ESC" pour passer au tableau suivant.



De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique que vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...



L'HERITAGE

L'héritage présentera moins de mystères lorsque vous aurez suivi ces quelques conseils de Pascal DEWAILLY.

Dans la chambre, il faut prendre le sac et l'assiette qui se trouve en dessous.

Ouvrir les tiroirs et mettre dans le sac "revolver, montre, stylo, trompette, fleurs, un rectangle aux initiales PSI, chandelier, bague.

Prendre les dollars dans l'assiette.

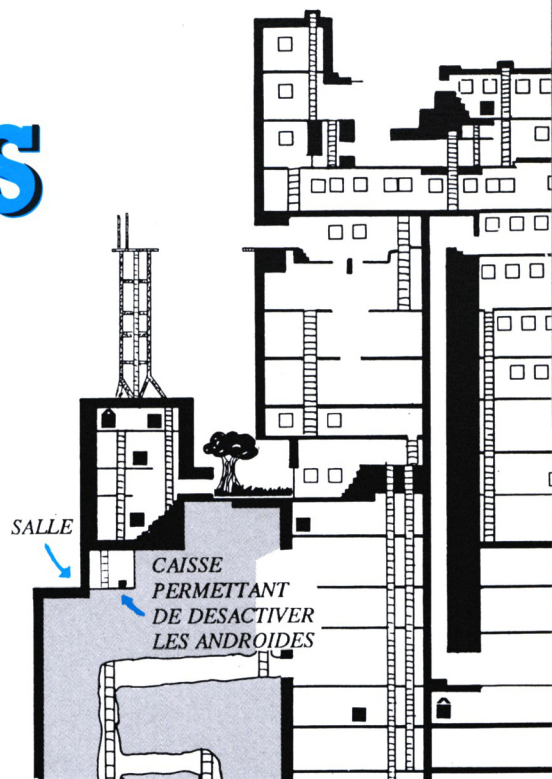
Sortir de la chambre.

Prendre l'ascenseur en appuyant sur la flèche du bas et sur "d" une fois à l'intérieur. A chaque personne correspond un objet, je vous laisse le soin de trouver lesquels. Si jamais quelques personnes ne prenaient aucun des objets, il faudrait leur donner de l'argent. Si un policier vous arrête, il lui faut au moins 200 dollars pour vous relâcher. Pour aller à l'aéroport, il est essentiel de trouver l'hôtesse qui vous y conduira.

SI VOUS NE LA TROUVEZ PAS EMPLOYEZ LE 1er CODE : (AAABGBEA).

A l'aéroport, il faut prendre la porte. En entrant, on est en face des horaires d'avions. De là, il faut tourner à gauche (non à droite) et acheter un sandwich et le journal "Mon Tricot" (tous deux indispensables).

Ensuite, il faut tourner à droite et demander à l'hôtesse brune un renseignement.



SABOTEUR

Sébastien LEGEAY nous signale que le plan de Saboteur II publié dans le numéro 20 d'Amstar est amputé d'une salle. Il ne s'agit pas d'une pièce mineure puisque vous trouverez à l'intérieur une sorte de caisse qui, lorsqu'elle est touchée, empêche tous les androïdes de vous pomper... de l'énergie. Surprenant, non ?

Continuez avec GAUCHE-GAUCHE-GAUCHE-GAUCHE.

Ici, on trouve un homme, il faut lui donner 10 \$, il vous remettra alors votre billet d'avion. Ensuite, il faut tourner à gauche et attendre jusqu'à 11:19:40 à peu près. A ce moment, il faut donner le billet d'avion au policier qui vous laissera passer. Ne vous trompez pas de porte, il faut prendre la n° 5. Vous êtes dans l'avion quand un détournement survient, le terroriste demande 10 pelotes de laine vertes ou roses mousse. Bien entendu, vous n'avez pas ces objets. Heureusement vous avez la revue "Mon Tricot". Si vous la donnez au terroriste, il sera ravi et vous laissera la vie sauve.

Après un bon voyage, vous voici à LAS VEGAS, il s'agit de prendre le bon bus. Laissez passer les bus n° 9, 4, 3, 7, 2.

ATTENTION, APRES LE BUS N°2, IL Y A ENCORE UN N°9, CETTE FOIS-CI, PRENEZ-LE.

SI VOUS NE REUSSISSEZ PAS, EMPLOYEZ LE 2ème CODE : (OLAAGAKA)

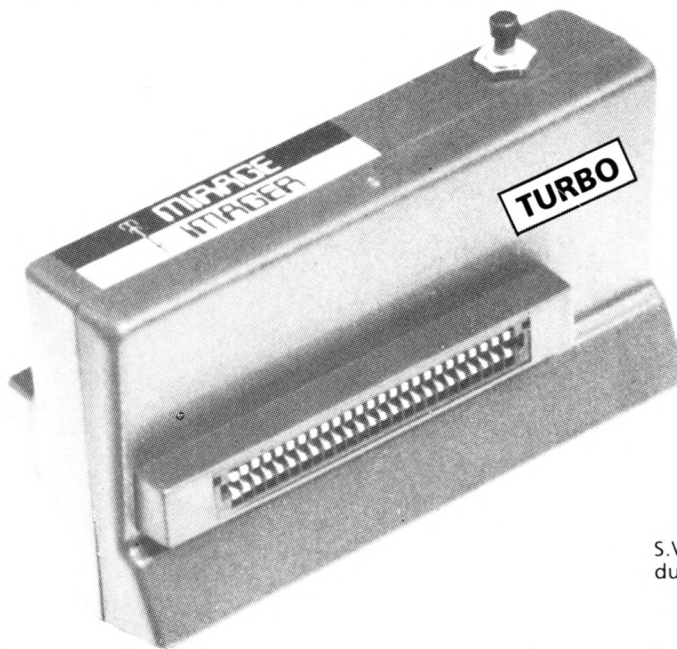
La suite au prochain numéro...

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 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

CHEQUE PERSONNEL Français bancaire libellés en Francs

Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

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

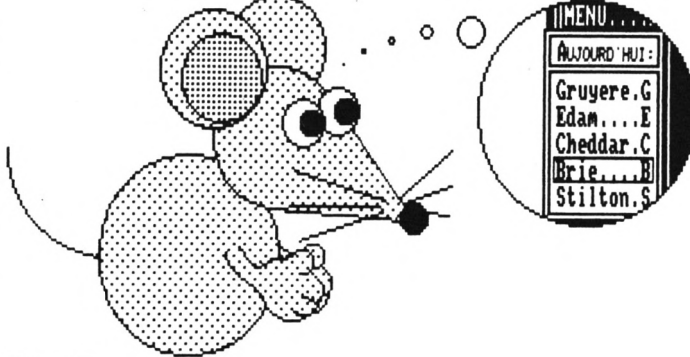


Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

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

CHEQUE PERSONNEL Français bancaire libellés en Francs

Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

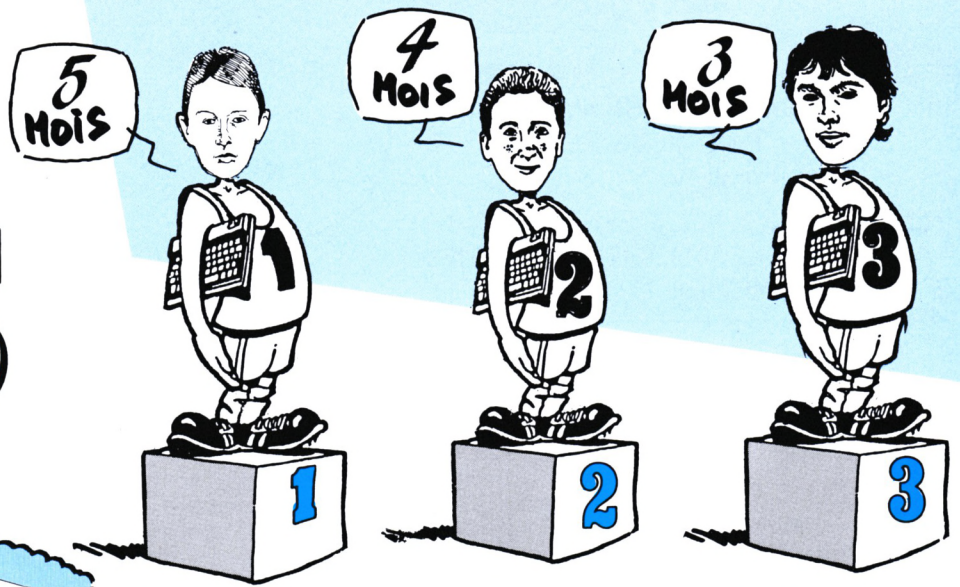
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)

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

LE COIN DES

AS



David EHRET

Laurent SOULAIROL

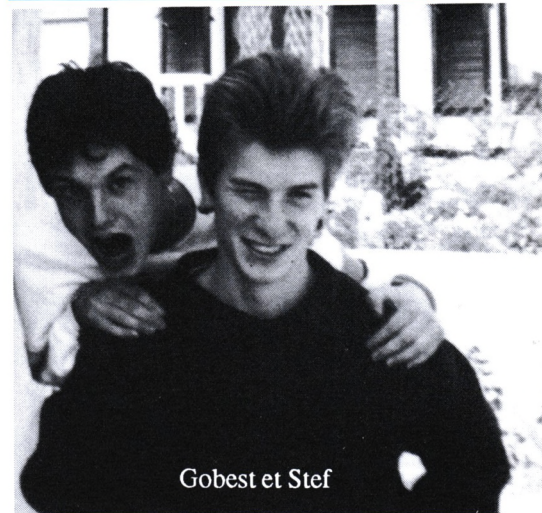
Stéphane BIANCHI



ARKANOID KRAKOUT RENEGADE RYGAR SPACE HARRIER SUPER SKI	999 290 1 302 490 558 150 417 400 5 390 207 Saut : 116,5 m Points : 6270	Nicolas ZINZIUS Bruno LARDEVOIS Michel JOUET Laurent ROUSSEL Cyril TIKHOMIROFF Gilles PIERRE et Jean-François COIN
WINTER GAMES - Biathlon - Bobsled - Speed Skating - Sky jump	1,44 14,44 0 : 26,0 236	Stéphane BIANCHI Laurent SOULAIROL David EHRET Yannick SCHLICHT
WONDER BOY XEVIOUS	41 360 141 480	Romain BENHAMOU Gobest et Stef

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

- 1 - Nicolas ZINZIUS
- 2 - Bruno LARDEVOIS
- 3 - Michel JOUET
- 4 - Laurent ROUSSEL
- 5 - Cyril TIKHOMIROFF
- 6 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN
- 7 - Romain BENMAMOU



Gobest et Stef

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

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

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant

de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

2
MOIS



**SUR
MINITEL
36 15
Code
MHZ**

Cherche ordinateur Amstrad couleur CPC 464 87 + joysticks si possible synthé. voca. français. Prix : 1900 F. Tél : 39.15.20.83. 78500.

Vends à bas prix, disquettes de jeux sélectionnés Amstrad 6128. Tél : 32.44.85.43. Fré-deric.

Vends Amstrad CPC 6128, état neuf, écran monochrome + 100 jeux (42 discs). Prix : 2700 F. Tél : 20.41.03.76.

Urgent, vends CPC 464 mono + DD11 (neuf) + Amstar (3-19) + nombreux jeux (K7/D7). Le tout en très bon état : 2900 F. Tél : 20.47.58.41. David.

Vends 6128 couleur + 25 disk + 7 K7 + garantie jusqu'en septembre + une basf pour 6128 : 3650 F. Tél : 48.02.06.98. Sylvain.

Vends jeux originaux : Mask 2 + Cauldron 2 + un lot des jeux Mastertronic, le tout : 200 F (frais de port gratuits). Tél : 61.83.81.93.

Vends Amstrad CPC 464 avec lecteur disk et cass., nombreux logiciels et magazines, prix à débattre. Tél : 80.67.84.11.

Urgent ! Vends CPC 464 mono + 30 logiciels + manuels + revues + 40 programmes. Prix : 1700 F à débattre ou sépa. Higinio. Tél : 42.40.87.94. 19h.

Vends originaux en K7 à bas prix (15 à 60). Demander Rodolphe, le week-end uniquement. Tél : 33.37.32.02.

Urgent vends CPC 464 monochrome + news logiciels + imprimante + câble + joystick + livres, prix à débattre. Tél : 48.75.21.68. Fabrice.

Vends disquettes bourrées de jeux : 40 F ou échange nombreux news. TRAORE Nouhoum - 10 allée des Tulipiers - 74600 Seynod.

Echange nombreux news 3" M. à l'ombre, Exolon, Renegade, Gryzor, Super ski, P. Temps, Sram 2... ACKER Vincent - 24 bd V. Hugo - 72600 Mamers.

Programme gestion CPC 464. enregistrement chèquiers, bilan annuel : 80 F. Ecrire WOISARD Gérard - 53 rue Croix de Bois - 45000 Orléans.

Vends Amstrad magazine : 12, 13, 14, 15, 19, 20 à 15 F pièce Amstar 1, 2, 7, 10, 11, 14 à 60 F le tout. Tél : 78.46.13.51. Demander Christophe après 18h00.

Echange nombreux logiciels K7 et disc. Envoyez liste RICARD Laurant - BTA Res Peupliers rue Eternite - 42150 La Ricamarie.

Vends CPC 464 couleur + DD1 + souris AMX + 145 jeux + joystick + livres + revues, le tout état neuf. Prix : 3500 F. Tél : 42.55.79.30.

Vends CPC 464 K7 originaux : 50 F toute, Tran-tor, Bivouac, Manhattan, 95 compilations, Infiltrator, etc. Tél : 48.30.01.41. (92) après 18h00.

Vends CPC 6128 couleur très bon état + 25 disks (80 jeux) + orig. + util. + lecteur K7 + jeux K7 + joysticks le tout 3500 F. Région parisienne. Tél : 30.32.01.15.

Stop ! Vends 20 no Tilt + 18 no Amstar + 4 no Arcades + 24 no Amstrad - Mag soit 66 no : 800 F le tout ou échange contre 5"1/4. Tél : 64.37.54.90.

Vends pour Amstrad CPC livres de programmes + K7 jeux originaux (GP 500 out run etc.), demander Yann. Tél : 97.56.83.04.

Echange disk jeux contre utilitaire, brade Oric Atmos. Tél : 73.62.90.37.

Achète ou échange jeux pour CPC cas. et disks le tout d'origine. Dimitri PAULEACK - 35 rue Newton - 63100 Clermont-Ferrand.

Vends VG500 + 2 cassettes le tout pour 500 F, en bon état. THIBERGE Marc - Hebecourt - 27150 Etrepagny. Tél : 32.55.55.93.

Stop ! Amstrad CPC 464 couleur, 1 an + 71 jeux de toute sorte + manette jeux... : 4000 F. Marc TOITOT - 21390 Precy-sous-Thil. Tél : 80.64.53.54.

Achète DD11, peu cher, très bon état. Tél : 32.31.17.83. après 18h.

Vends Apple 2 plus + disks vierges + 400 jeux + 2 lecteurs + imprimante + joystick + papier imprimante : 5000 F. Tél : 47.02.11.36. Olivier.

Urgent ! Vends CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 70 disks pleins + joystick + revues. Prix : 5000 F (valeur : 8500 F). Tél : 84.52.58.20.

Super ! Vends 464 C + radio 2K7 plus 20 jeux originaux + un joystick économique. Prix : 4000 F à débattre. ZEITOUN Franck. Tél : 48.84.00.34.

Vends CPC 464 couleur sous garantie + joystick + imprimante DMP 2000 + cassettes le tout 3500 F. Tél : 43.29.30.70.

Echange news sur Amstrad disk (Mach-3, Sram, Renegade), réponse assurée. BOX Frédéric - La Chapelle Villars - 42410 Pelussin.

Echange nombreux logiciels sur CPC 6128. Contacter Arnaud VANDERPLAETSEN - 17 rue de Strasbourg - 76200 Dieppe. Réponse assurée.

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + 45 disquettes + revues : 3000 F. Tél : 45.88.30.73. Paris 13ème. Demander Colin.

Echange jeux sur disks dans la région parisienne, possède new. Demander Christophe. Tél : 39.55.39.78. Le Chesnay.

Vends jeux originaux sur disk 3" Amstrad : Academy, 3D Grand Prix, Z comme Zark Davor : 70 F l'un. Tél : 98.47.17.93.

Vends ext. 64 Ko : 300 F, synth. voc. SSA1 : 270 F, CPC 464 mono : 1000 F, lect. DD1 : 1000 F. MOENNER G. - 1 rue du Tinduff - 29200 Brest.

Viens de créer club Amstrad (concours, échanges) 464 uniquement. RAIGNER Jean-Philippe - 2 Cantaussil - 34440 Nissan.

CPC 464 échange jeux sur K7, vends aussi quelques originaux. IRACA Pascal - 51, allée du Frêne Croix-Sainte - 13500 Martigues.

Vends pour Amstrad jeux sur K7 ou D7, possède tout de A-Z : - 100 F que pour K7 et reprend les jeux en bon état à 30 F. Tél : 40.98.00.71.

Vends jeux CPC 464 K7 1001 BC : 50 F; Warrior : 50 F, BAT-Man : 50 F, Phenix noir : 50 F, Vera Cruz : 100 F. Fabrice. Tél : 40.12.04.74. après 19h00.

Echange news sur CPC 6128 avec correspondant sérieux. Tél : 47.41.26.56. Demander "Romain".

Vends nombreux news : 75 F, CPC 6128 (Tran-tor, Out Run ; Super ski, California G. ; Renegade...) BENOIST - 1 avenue des Cottages - 91150 Etampes.

Vends 6128 couleur + 75 disks + synthé. voc. + crayon optique + revues + joystick + lecteur K7 : 4970 F ou séparé. Tél : 39.13.31.18.

Vends jeux disks dans boîte d'origine, Sai Combat : 90 F, Green Béret : 100 F, Raid : 50 F, Infiltrator : 100 F. Tél : 76.96.85.00. Demander Jean.

Vends jeux CPC 6128, 30 à 60 F (Super Ski ; Arkanoid II ; Galactic Games ; Gryzor, etc...). Tél : 77.60.86.51. après 18h.

Cherche contacts, échange sur CPC 464 disc. Ecrire à MAGIERA Stéphane - 29 rue de Blaton - 59750 Feignies. Envoyer liste.

Recherche correspondant pour échanges, possède nombreux jeux (Western Games, Renegade, Inertie, ect). Tél : 27.88.06.22. Fredo !

Vends Questor CPC 464 + joids + Bactron, achète : 345 F. SAVARIT Damien - 1 rue de l'Union - 49120 Chemille. Tél : 41.30.73.69.

Cherche DD1, bon état, manuel à Toulon et environs. Tél : 94.91.44.46. après 18h00. Demander Christophe.

P E T I T E S annonces

Vends CPC 6128 couleur + 1 joystick + prot. clavier et moniteur + nombreux jeux + document récent, garantie 1 an : 4400 F. Tél : 39.84.24.13. Montmagny.

Recherche notices : Amsword, Lorigraph. Tél : 45.09.36.02. après 17h. Demander Arnaud.

Vends CPC 6128 + nombreux jeux + livres + manette + multiface 2 + Turbo Pascal. Très bon état. Prix : 3000 F. Tél : 48.69.77.82.

Echange K7 originale de "Volley-Ball" contre "La Chose de Grottemberg" en K7 originale. Mme TRUONG - 23 avenue de la Pte de Vincennes - Paris 20ème.

Vends ampli stéréo pour CPC : 150 F. Tél : 1.43.72.64.64. Raphaël.

Echange 18 n° Amstar contre K7 Wargames ou Simulation (sport, éco...). BRIERE P. - 5 avenue Aristide Briand - 76133 Epouville. Tél : 35.30.03.95.

Vends jeux pour 6128 : Renegade, Gryzor, Grand Prix 500 CC : 100 F la D7. COSTE Nicolas - 7 rue François Terrier - 76400 Fécamp.

Echange jeux pour 464 disk ou K7 possède news dont l'album UBI écrire à POURE Emmanuel - 2 avenue Dode de la Brunerie - 75016 Paris.

Vends CPC 6128 couleur + jeux + revues + manette + stylo optique + logiciel de dessin : 4000 F. Tél : 48.97.97.07. après 18h.

Stop ! 6128 échange nombreux jeux : Gryzor, Renegade, Trantor etc. Réponse assurée. DIE Jean-Louis - 239 avenue du Vignau - 40000 Mt de Marsan.

Echange jeux sur 6128, possède news (Nigel Mansell, Renegade, Freddy Hardest...). Tél : 65.60.47.63. après 20h. Demander Pierre.

Vends CPC 6128 + imprimante + joysticks + 50 revues + Textomat + ralonges clavier + papier + 200 jeux + 10 utilitaires : 6000 F. Tél : 78.83.14.56. Lyon.

Vends CPC 464 + DDI1 + adap couleur + 20 K7 pleines : 3500 F. ROCHER C. - 11 Res Chante-Oiseau St Christoly - 33920 St-Savin.

Cherche joystick bon état, à bas prix, faire offre à Eric. Tél : 98.47.05.04.

Vends CPC 464 + DDI1 + DMP 2000 + 2 manettes + crayon optique + Dart Scan + SSA1 + papier imprimante + 130 jeux (K7 disk : 4600 F. Tél : 38.34.61.09.

Vends CPC 664 couleur état neuf + DMP 1000 neuve + joystick : 4000 F. Tél : 60.78.31.46. (Evry).

Vends imprimante DMP 2000 + Ext. 64 K Dktronics + synthé vocal + crayon optique + 40 discs, ensemble ou sépar. Tél : 43.42.85.24.

Urgent ! Cherche guide Amstrad CPC 464 mono. Tél : 21.41.82.41. après 16h30. Demander Stéphane.

Echange nombreux softs sur Amstrad disc, possède et cherche news. Tél : 27.88.06.22. Demander Frédéric.

Cherche jeux, bas prix, disk, envoyez liste à FAURE Jérôme - Quartier Ste Catherine - 04290 Volonne (Plutôt Provence).

Vends 6128 couleur, très bon état + 20 disks (meurtres en série...) + joystick + db de joystick + revues : 2600 F. Tél : 69.41.19.42. Esson.

Vends légende of Kage (K7), jamais servi. Prix : 60 F à débattre. MOURAGNON Fabrice - 19 rue du 8 mai - 18160 Lignièrès. Tél : 48.60.00.85.

Vends 6128 couleurs + filtre ecr + joystick + 74 disks pleins + livres : 3900 F. Christophe LEBRUN. Tél : 33.05.15.13. après 17h00, surper urgent !



Vends K7 orig. TLL, Harrier, Tobruk, etc : 50 F. Autoform., assembl. : 130 F. Double. Joy. : 110 F. Cord. Magneto : 50 F. Micro applic. 2 : 50 F. Tél : 43.56.80.15.

Vends 6128 couleur + nombreux jeux + Pro 5000 + souris + filtre + 20 revues + 20 disq + câble pour magnéto. Le tout 4000 F. Contacter D.S. Tél : 45.27.13.96.

Echange original de Terror of the Deep contre original de Renegade ou de Barbarian. Tél : 98.48.78.63. heures des repas.

Urgent ! Vends CPC 6128 couleur AZER + 150 jeux + 2 joysticks + doubleur + nombreuses revues : 4500 F à débattre. Tél : 62.96.37.74. W-E.

Echange new jeux sur disk et poke. Envoyez liste à LEVEQUE David - 26 route d'Epinal - 88390 Darnieulles. Réponse assurée.

Cherche correspondants pour échange de logiciels sur 6128 (possède news). Tél : 61.79.82.19. après 17h.

Cherche disquette multiplan et traitement textes. Tél : 30.35.40.25.

Vends ou échange (CPC 464 et 6128). Nombreux jeux (environ 160). Tél : 47.51.58.63. après 19h30. Demander Yann. Liste sur demande, réponse assurée.

Echange nombreux jeux pour 6128. Ecrire à DAVET Edmond - Les Condamine 2 BAT C1 N° 71 - 84300 Cavailon. Tél : 90.76.19.77.

Vends 464M + DDI1 + 70 disks + 30 K7 + 50 revues + 2 livres + SSA1 (4 enceintes) + mirage ima. + doubleur joystick. Prix : 3500 F + emballage d'origine. Tél : 38.39.95.32. Etienne.

Vends amstrad CPC 6128 couleur + nombreux programmes + manette jeux + revues. Prix à débattre. Tél : 61.44.44.38. après 17h00.

Vends 6128 couleur + manette + cordon cassette + 200 jeux + guide d'utilisation à saisir. Tél : 42.59.86.96. heure bureau, Michael de Paris.

Vends CPC 464 couleur : 2000 F et CPC 6128 : 3000 F coul. + jeux + manette très bon état, ou échange contre Amiga ou Atari ST. Tél : 46.34.51.13.

Vends 6128 couleur état neuf + 2 joysticks + 12 disks + revues + livres. Prix à débattre. Tél : 43.83.74.52 à partir de 18h00.

Cherche en discs ciné-clap, Dambuster, Hollywood Palace et autres jeux. LECOUTURE - rue Macquet Vion Res. les Hirondelles - 80000 Amiens.

Echange jeux 6128 (news : Rolling Tunder Mask 2, Billy 2, Platoon, Arkanoid 2). Ecrire à Olivier SORIANO - 86 cour des Therme - 69480 Anse. Tél : 74.67.11.09.

Recherche dans le département du Calvados Amstrad CPC 464 couleur. Tél : 31.64.23.69. demander Thierry.

Cause CHGT. Vends disks 3P Amstrad pleins : 50 F l'un, ainsi qu'originaux liste c. env. timb. CHANAL - 32 rue Rilly - 51100 REIMS.

Echange logiciels sur 6128 possède new (Bedlam Phantis, etc). Ecrire à COUSTAL Christophe - 10 rue des Lys - 11100 Narbonne.

Urgent ! Vends 60 jeux orig. avec notice K7 : 25 F, port gratuit à partir de 6 K7. M. CARRE - Cornillon - 13250 St Chamas. Env. timbrée pour liste.

Vends CPC 464 couleur + DDI1 + DMP 2000 + 20 disks + nombreux jeux + revues + livres : 4500 F. Tél : 79.88.86.15.

Cherche pour CPC 6128 disquette Factstock éditée chez Core avec documentation. Ecrire à WAVRANT. AUTOMAT - Burger - 43410 Lempdes.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux + magazine + 1 manette + guide de l'utilisation. Le tout : 2500 F. Tél : 47.34.85.33. Charly.



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, 21, **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.



ABONNEZ-VOUS!

ECONOMISEZ 22F!



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

11 numéros **140 F**

Pour l'étranger, ajouter : - 50 F de port (envoi surface)
- 100 F de port (envoi avion)

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

NOM _____ Prénom _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Signature _____

AMSTRAD GOLD HITS





MASK

Matt ne sait plus où donner de la tête : tous ses agents ont disparu. Voilà ce qui arrive lorsque l'on ne range pas ses affaires. Grâce à ses ordinateurs, Matt Trakker a pu repérer ses hommes : l'un se trouve à Boulder Hill en plein désert, deux autres ont été projetés dans le passé, les deux suivants sont eux dans un futur lointain et les deux derniers sont prisonniers de la base Venom. Quittant son fauteuil, Matt se prépare à grimper dans son engin blindé. Direction Boulder Hill à la recherche du premier agent et du masque de Matt indispensable à la poursuite de la mission. Sur le terrain, on trouve plusieurs objets à ramasser. Procédons par ordre : il faut d'abord trouver le scanner, c'est un petit carré avec un gyrophare dessus. Ensuite, il faut activer ce scanner ; pour cela vous avez besoin de 4 clés qui, assemblées correctement, permettront sa mise en marche. Bien entendu, il n'est pas question de parvenir au but trop facilement. C'est pourquoi vous êtes constamment assailli par des véhicules belliqueux, des tanks et des hélicoptères bombardiers. Ces derniers sont d'ailleurs assez dangereux, puisqu'ils "collent" toujours à votre appareil et

s'enfuient lorsque vous leur tirez dessus. De plus, plusieurs coups au but sont nécessaires avant de les détruire. Les tanks ne présentent pas grande résistance. Malgré le blindage de Thunderhawk, votre appareil de combat, il peut arriver que vous soyez en mauvaise posture matériellement parlant. Vous trouverez des petits carrés bleus sur le sol qui permettront une réparation instantanée de votre véhicule.

Une fois le scanner activé, celui-ci vous indique la direction du lieu où est caché votre agent. La plupart du temps, vous avez plusieurs essais pour déterminer la position des prisonniers. Lorsque vous avez trouvé sa cachette, il saute dans votre appareil, vous devez ensuite retrouver le masque correspondant puis revenir



à la base, c'est alors que vous passerez au tableau suivant.

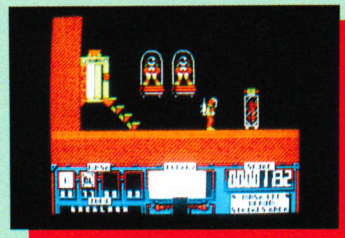
NOTRE AVIS :

Premier d'une série de 3, Mask, est un jeu plutôt réussi au niveau graphique et sonore (voir la page de présentation). En revanche, le maniement du Thunderhawk est assez déroutant. Dommage également, l'absence du tir en continu : cela aurait rendu les choses beaucoup plus faciles. Le logiciel est à mon avis très supérieur à la série télévisée que l'on a pu voir.

Le jeu débute par la matérialisation du personnage à la surface du satellite. Il y a 4 masques à récupérer pour exécuter la mission. Ils ont chacun un pouvoir différent qui peut être utilisé afin de combattre un ennemi spécifique. En effet, le chemin jusqu'au but est parsemé de pièges et de rencontres douteuses. Mais, cela ne doit pas arrêter Matt, farouche dévastateur des forces du mal.

VENOM STRIKES BACK (MASK III)

Arcade/Aventure



Après Venom à la plage, voici Venom est de retour. Cela ne

ravit pas Matt Trakker puisque c'est son fils Scott qui a fait les frais de la "renaissance" du génie du mal : Miles Mayhem. Matt ne peut résister à l'envie d'aller sauver son fils. C'est vrai finalement, on s'attache à ces petites bêtes-là...

La base de Venom se trouve sur la face cachée de la lune. Matt va donc s'y rendre en scaphandre, sans véhicules puisque ceux-ci ne sont pas conçus pour fonctionner hors de l'atmosphère terrestre.

NOTRE AVIS :

Le troisième et peut-être dernier volet (qui sait ?) de la saga Mask est le seul à ne pas mettre en scène des véhicules. Cela n'enlève rien au plaisir de jouer. Au contraire, cet épisode est sans doute le plus intéressant des 3. Les graphismes sont moyens et les couleurs un peu ternes mais l'animation est fluide, qualité indispensable pour un bon jeu d'action.

MASK II

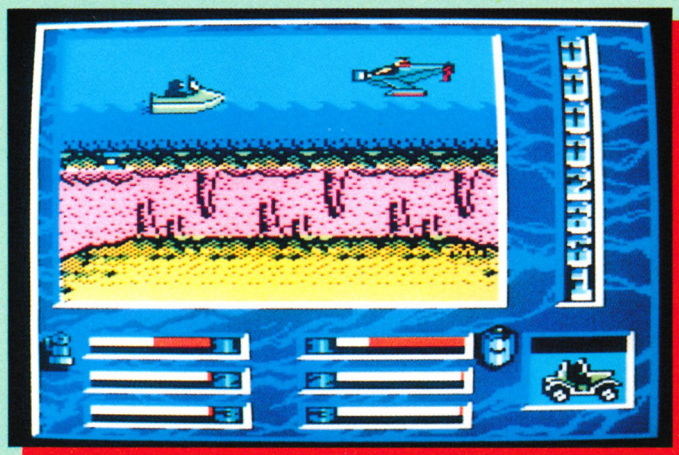
Arcade/Aventure

Matt Trakker a enfin réuni ses hommes autour de la table ronde. Il s'agit maintenant de remplir une des missions proposées. Mais, tout d'abord, il faut former une équipe de 3 hommes. Chaque agent est le pilote d'un véhicule particulier, la combinaison des caractéristiques de chacun doit permettre l'aboutissement de la mission.

Les 3 épisodes, s'ils n'ont ni le même décor, ni les mêmes objectifs, ont en commun un scrolling horizontal et il appartient au joueur de gérer convenablement les 3 appareils mis à sa disposition. Selon les terrains, il est préférable de prévoir un ou plusieurs appareils volants, un véhicule tout terrain (terre/mer), et un engin puissant (style Rhino par exemple). Cela vous permettra de délivrer le président de l'ANP dans le premier épisode, de démanteler une base Venom (les ennemis héréditaires du genre humain) dans la seconde partie et finalement de récupérer le plus gros rubis du monde, pièce maîtresse d'une arme puissante de Venom ▶

NOTRE AVIS :

Le second épisode est tout aussi "actif" que le premier. Le fait de pouvoir échanger les véhicules est une très bonne idée. Malheureusement, l'animation n'est pas tout à fait à la hauteur et l'on aurait souhaité des mouvements plus coulés.



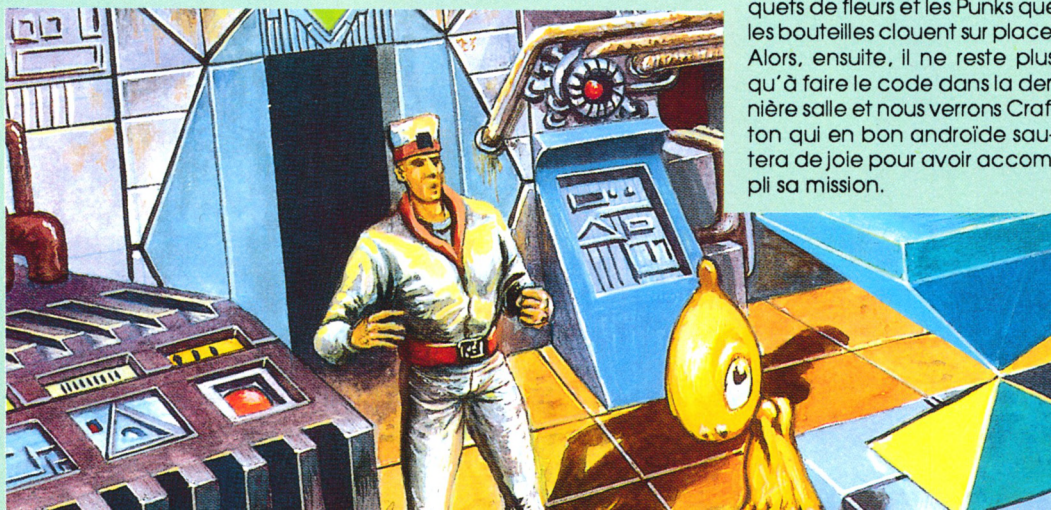
CRAFTON ET XUNK

Arcade/Aventure

L'heure est grave et à cet instant précis, presque personne ne connaît encore la nouvelle ; figurez-vous que... Non je ne peux pas me permettre de vous le dire sans avoir l'accord de mon chef. Et pourtant, il serait bon que vous sachiez que... Mais non, je ne peux pas vous le dire sinon qu'est-ce que je vais prendre ! Je pense quand même que je dois vous le dire ; alors approchez votre oreille et faites le plus grand silence : voilà, la guerre menace la terre. Mais, rassurez-vous, la cause n'est pas encore désespérée. En effet, je dis "pas encore" car nous sommes en train de chercher qui pourrait bien réussir à faire s'évanouir l'angoisse qui menace toutes les colonies spatiales. Rendez-vous com-

Crafton ayant réussi à éloigner la menace qui pesait sur la terre, celui-ci a décidé de partir pour une petite saison de pêche ; seulement, il a à peine passé une semaine près de ce lac magnifique se trouvant en haut de la montagne que le grand conseil le demande de toute urgence ; il n'y a jamais

pte ! Si au cours des combats, l'ordinateur central de contrôle galactique se trouvait détruit, alors toutes les planètes non autonomes n'auraient plus aucun espoir de survie... Alors, nous restons calmes, mais il va falloir agir et vite ! Réfléchissons vite et bien ; mais c'est bien sûr ! Lors de sa dernière mission, Crafton avait dit que c'était la dernière qu'il acceptait de remplir mais la situation est tellement délicate qu'il ne pourra pas refuser pour cette fois encore.



L'ANGE DE CRISTAL

Arcade/Aventure

moyen d'avoir quelques moments de tranquillité lorsqu'on doit assurer une charge de héros !

Figurez-vous qu'il se passe quelque chose de très bizarre sur la planète Kef ; il se trouve à flanc de montagne une construction très bizarre qu'on appelle Antinès et dont l'accès est interdit à toute personne qui n'est pas Stiffien. En fait, les Stiffiens sont ceux qui possèdent le pouvoir sur Kef car ils sont méthodiques et disciplinés. Par contre, l'autre peuple de Kef, les Swapis préfèrent pratiquer le troc tout en s'adonnant à leur passe-temps favori. Il va falloir que Crafton gagne leur confiance car eux seuls peuvent lui permettre de s'introduire dans Antinès.

La méthode à suivre va être très simple pour Crafton et Xunk qui est toujours là, en fidèle compagnon : les Swapis ont 3 souhaits ; il suffira donc de leur dévoiler quelles sont



leurs origines (en réunissant les 4 statues) puis de leur concocter la potion qui guérira leurs malades (une pincée d'herbe jaune pour un fruit rond) et enfin, de partir à la recherche du ovak perdu. Tous ces souhaits étant réalisés, il suffira à Crafton de composer le code dans le bon ordre et le grand voile du mystère se lèvera enfin.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Crafton accompagné de son inséparable podocéphale Xunk décide d'investir le centre de recherche afin d'arracher les mémoires de l'ordinateur à la destruction. Pour cela, il faut découvrir un code de 8 chiffres et chaque chiffre est connu par un savant. Pas d'autre moyen que de les faire parler ; peut être qu'avec une petite piqûre de sérum de vérité ?...

Par contre, il ne faut pas oublier que les savants ne sont pas tous seuls, il y a aussi les infirmières qui vont adorer les bouquets de fleurs et les Punks que les bouteilles clouent sur place. Alors, ensuite, il ne reste plus qu'à faire le code dans la dernière salle et nous verrons Crafton qui en bon androïde sautera de joie pour avoir accompli sa mission.

NOTRE AVIS :

L'Ange de cristal ressemble comme deux gouttes d'eau à son grand frère, mais encore plus travaillé ne serait-ce qu'au niveau du graphisme qui est plus coloré, plus recherché et plus fourni. De plus, vous avez droit cette fois à des vues d'intérieur et d'extérieur alors, pas d'hésitation !

NOTRE AVIS :

Crafton et Xunk constitue un jeu qui a fait une révolution lors de sa sortie avec ses écrans présentant un graphisme en 3D tout à fait particulier et une animation fort réussie. A posséder.





SRAM

Aventure

Il est très rare de faire l'unanimité sur quelque sujet que ce soit ; pourtant, dans le cas présent, tout un chacun s'accorde à vous reconnaître comme le meilleur défenseur du pauvre et de l'orphelin. C'est pourquoi, vous avez été choisi pour cette aventure : bien sûr, il s'agit d'un roi mais tout le bonheur d'un peuple en dépend !

Vous êtes donc télétransporté sur Sram, planète mystérieuse où la campagne a la particularité d'être douce et tranquille ; seulement ce magnifique paysage ne parvient pas à apaiser ses habitants depuis que le grand prêtre Cinomeh a séquestré le roi Egres IV et toute sa famille afin de pouvoir exercer cruauté, répression et torture. Heureusement pour vous, vous allez pouvoir compter sur deux personnages importants de Sram : l'Ermite et la princesse Eudalc. Ce seront de précieuses aides mais il vous faudra également faire vos preuves dans ce monde inconnu et hostile ; de plus vous avez une potion "magique" à préparer et à cette fin vous allez devoir réunir des ingrédients parfois originaux sinon incongrus.

Allant par monts et par vaux, vous êtes confronté à toutes sortes de végétations et de reliefs : cela peut aller de la forêt aux marécages en passant par les sables mouvants ou le désert (et ses vautours) sans oublier les grottes et les rivières tumultueuses. Dans tous ces décors, il vous faudra aussi bien être prêt à tuer le serpent (pour sa peau) qu'à prendre des œufs de tortue ou flatter un loup-garou (dans l'espoir de lui "rafler" son oreille). Et lorsqu'après maintes et maintes péripéties vous arrivez devant le lutin avec votre potion, vous êtes alors autorisé à rejoindre la cellule du roi Egres IV et à lui communiquer toute la force dont il a besoin... Et tout est bien qui finit bien !



SRAM 2

Aventure

Qu'avez-vous fait malheureux, le jour où vous avez remis le roi Egres IV sur son trône (sauf votre respect) ! En effet, depuis lors, les malheureux sujets de Sram ne connaissent que 2 lois : oppression et sorcellerie... Et puis arrêtez de vous tirer les cheveux cela ne sert à rien sinon à vous faire pousser le

NOTRE AVIS :

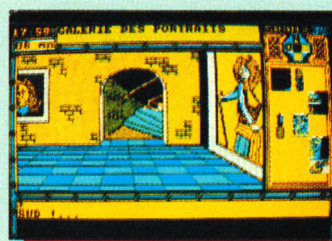
Cette aventure fait partie des classiques sur Amstrad ; en effet, si le degré de difficulté n'est pas très grand, il faut noter de beaux graphismes d'une part et surtout un analyseur syntaxique tel que c'est un vrai plaisir que de l'utiliser !... En effet, il comprend presque tout ! Les débutants en jeu d'aventure et les amoureux de bonne qualité doivent absolument posséder ce logiciel.

front ! Par contre, Cinomeh est toujours là, avec son esprit de revanche et une alliance avec ce grand prêtre de mauvais génie pourrait s'avérer être une bonne solution...

Il fait noir, froid et humide dans le lieu où débute votre aventure (c'est sûr qu'on ne peut guère s'attendre à autre chose dans une crypte !). Cela commence vraiment très fort pour vous car il n'y a qu'un seul moyen pour sortir de cette crypte : passer par une des sépultures ce qui s'avère être un programme très réjouissant si vous



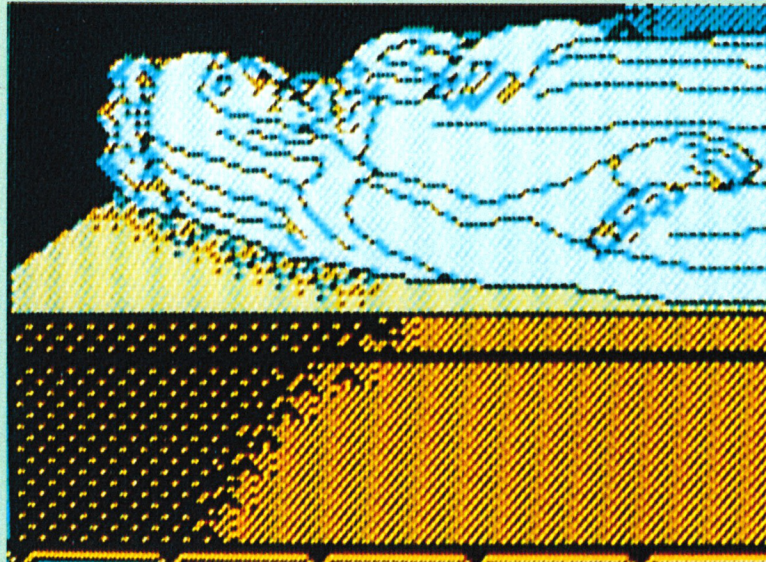
vous trompez de sépulture ! Enfin, passons... Le reste de l'aventure se situe heureusement dans le château où votre ordre de mission est très simple : tout d'abord confectionner une galette puis trouver le roi



et lui offrir cette galette que personnellement je ne me risquerais pas à goûter. Comme vous pouvez le constater, ce que vous devez effectuer n'est pas sans risque mais heureusement votre contrat avec Cinomeh vous a octroyé une truelle de rematérialisation... autrement dit, vous avez droit à une erreur. Et si vous savez vous y prendre, vous aurez la joie de vivre des événements aussi fantastiques que d'embrasser une grenouille, éteindre le feu d'un dragon et "emprunter" son œuf ou appuyer sur le nez d'un personnage se trouvant dans un tableau, se trouvant dans la galerie des portraits qui elle-même, bien sûr, se trouve dans le château !... Petit veinard, tiens ! Enfin, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de mémoire lorsque vous serez devant le garde car sans mot de passe vous risquez fort de terminer en pâtée pour chat... Ce qui serait une triste fin !

NOTRE AVIS :

C'était un véritable pari de faire une suite à une aventure comme Sram qui était de bonne qualité. Le pari a été tenu avec la même qualité de graphisme et un analyseur syntaxique encore amélioré. Le seul problème de Sram 2, réside dans la facilité relative de l'aventure.





LES PASSAGERS DU VENT 2

Aventure

Les différentes pérégrinations de nos deux "marins d'eaux douces" nous ont menés (avec l'aide de François Bourgeon il est vrai) sur les côtes de

l'Afrique. C'est pourquoi nous retrouvons, entre autres, Isa au plus profond de la brousse et dans une situation pas vraiment à envier...



rage, s'entend) et une fois de plus Isa ne va devoir compter que sur elle-même ce qui ne risque pas de la gêner puisqu'elle serait plutôt du genre "à porter la culotte". (Nous vous rappelons que cette aventure se passe avant l'époque des sans-culottes...). Malheureusement pour Isa, elle se trouve dans un petit village où le roi ne supporte aucune impertinence et où le fait qu'une femme ouvre la bouche pour parler est considéré comme une impertinence !... Vous voyez un peu les problèmes qui risquent de se poser !...

LES PASSAGERS DU VENT

Aventure

L'histoire que nous vous proposons de vivre se passe avant la Révolution, oh pas très longtemps puisque nous sommes en 1780. Tout a commencé un beau matin à bord du Foudroyant qui se trouvait alors dans le port de St-Malo. Toute la cargaison et tout l'équipage étant à bord, ce fier trois-mâts prend le large pour vivre une nouvelle aventure dans le cadre du commerce triangulaire au service du roi.

Nous faisons alors connaissance d'un des nouveaux moussaillons, breton typique à la tête dure et curieux sinon fouineur de nature : Hoël. Celui-ci ne tarde pas à découvrir que deux femmes se trouvent à bord et tombe amoureux fou de l'une d'elles, Isa qui ne manque pas de caractère et qui est, en fait, une comtesse dont le titre a été usurpé. La traver-

sée aurait pu s'effectuer au gré des vagues et des tempêtes si le Foudroyant n'avait fait cette rencontre malheureuse, avec un bâtiment battant pavillon anglais et qui décidait de faire visiter les fonds au petit navire français... Nous nous retrouvons alors sur



une plage anglaise où gisent 3 naufragés : Isa, Hoël et le médecin du bord M. de St-Quentin. Ils sont alors "récupérés" par un navire anglais et quelque temps plus tard, la situation est la suivante : Isa est préceptrice d'une anglaise qui est mariée à John, gardien sur un bateau de 2 prisonniers qui sont (je vous le donne en mille !) Hoël et M. de St-Quentin.

Vous avez alors le beau rôle pour monter une intrigue qui permettra de libérer les 2 prisonniers et de permettre ainsi aux 2 amoureux de se retrouver ; bien entendu, les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu, les événements s'enchaînent et il vous faut faire face...



En effet, il se trouve que le mari d'Isa est souffrant et absolument intransportable ; par contre, leur compagnon de voyage M. de Montaguère est absolument inexistant (par le cou-

NOTRE AVIS :

Premier logiciel dans le genre, les Passagers du Vent présente une B.D. à écran "ouvert" ; ce qui veut dire que les graphismes sont superbes (respectant scrupuleusement l'esprit de la B.D. de Bourgeon) mais que vous n'intervenez pratiquement pas dans le déroulement de l'aventure si ce n'est pour tourner les "pages" ou pour prendre quelques décisions importantes. A réserver à ceux qui font primer la beauté de l'image et de la musique avant l'action.

NOTRE AVIS :

Ne nous étendons pas plus longtemps sur le sujet étant donné que ce logiciel constitue la continuité de l'aventure en B.D. Nous retrouvons donc même graphisme, même superposition de fenêtres graphiques et même principe de "jeu" que dans le premier épisode. A noter quand même, une petite différence dans le déroulement du jeu : à la fin des 5 premières séquences, un sage vous propose une question sous forme d'énigme ce qui vous donne des indices pour progresser dans l'aventure si vous donnez la bonne réponse. Ceci étant dit, vous intervenez toujours aussi peu dans le déroulement de l'aventure et on finit par s'en lasser...



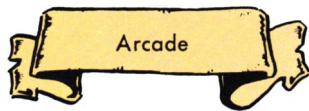
DRAGON'S LAIR

I l y a longtemps, longtemps, très longtemps, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes



dans le charmant royaume du roi Aethelred. Maintenant, on ne comptait plus les années depuis lesquelles, il ne régnait que la paix dans ce royaume apportant par la même occasion joie et prospérité à tous ses habitants. Malgré tout, la plus grande richesse du royaume était personnifiée par la seule et unique fille d'Aethelred qui se prénomme Daphné.

Bien entendu, il aurait été trop beau que le temps continuât à s'écouler ainsi tout doucement et c'est alors que le cruel dragon Singe décida de jeter son dévolu sur ce royaume. Oh, ce qu'il demandait était très simple en soi ! Il voulait tout simplement qu'on lui livre dans un paquet cadeau le royaume et tous ses habitants ; Aethelred refusa sans aucune concession possible mais qu'aurait-il fait s'il avait supposé que Singe aurait une telle réaction ? En effet, cet horrible dragon n'hésita pas un seul instant et il repartit dans son château avec comme prisonnière la belle Daphné après avoir donné au roi la somma-



tion suivante : ou vous me livrez le royaume avant le lever du jour, ou vous ne reverrez pas votre fille...

Heureusement, le courageux Dirk est présent dans le royaume et vous pouvez me croire, il va vous arranger cela en un tour de main ! Il faut dire qu'il a une très bonne raison pour se précipiter à l'assaut du dragon ; en effet, il est amoureux de la princesse ce qui lui donne des ailes... Et, il risque fort d'en avoir besoin car rien que la première épreuve est d'un déséquilibre ! En effet, Dirk se trouve en haut de buildings et il doit réussir à passer de l'un à l'autre en sautant (assez vite car ils finissent par disparaître et c'est alors la chute libre...) sans oublier d'anéantir les petits monstres verts qui s'y trouvent. Et ce n'est rien en comparaison de ce qui l'attend par la suite !

NOTRE AVIS :

Avec Dragon's Lair, vous êtes assuré de passer un bon moment récréatif avec un sujet original, un graphisme agréable et une musique stimulante. A noter quand même qu'il vous faudra être très minutieux dans vos déplacements et veiller à manier le joystick avec précision et délicatesse (sans oublier d'être rapide) si vous voulez éviter la crise de nerfs...

balles de feu, des serpents ou autres monstres dans la salle du trône ou dans le donjon. Il lui faudra aussi avoir le nez creux pour trouver les bonnes sorties dans un dédale de donjons ou sur une mystérieuse mosaïque qui apparaît, ou disparaît alternativement. Mais le plus fantastique sera encore d'affronter les monstres de boue patageant bêtement dans leurs cratères... (A noter que cette séquence est proche dans son principe de la



ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Arcade

Q ue pensez-vous qu'il se passât une fois que Dirk eut délivré la belle princesse Daphné du terrible dragon Singe ? Si nous considérons les conclusions logiques et traditionnelles de ce genre d'histoire : ils se marièrent et eurent beaucoup d'en-

pièces d'or qui permettrait à notre héros d'avoir des projets de vie future avec sa dulcinée. Seulement, il faut que Dirk soit bien conscient d'une chose : le pot de pièces d'or est sous le coup d'un enchantement magique et s'il parvient à le récupérer, il doit savoir qu'il devra affronter de très nombreux périls avant de se mesurer à quelques monstres. Si malgré tout, il sort vainqueur de toutes ces épreuves, il pourra alors recouvrer sa liberté et prétendre enfin à la main de la princesse Daphné.

première séquence de Dragon's Lair). De quoi se faire des cheveux blancs avant de récupérer le trésor !

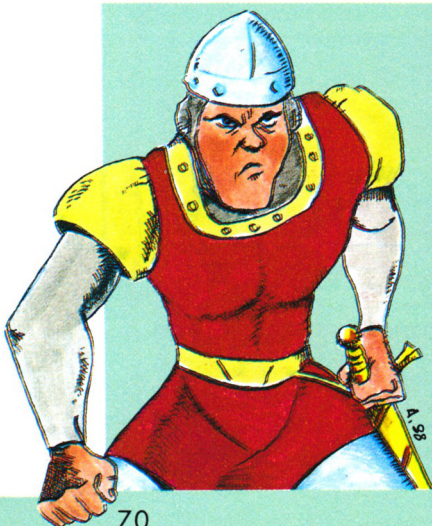
NOTRE AVIS :

Pour ce qui est du graphisme, c'est la bonne qualité dans la continuité à part certaines épreuves, comme le couloir des roches qui n'est pas très agréable. Le degré de difficulté est d'un bon niveau et la diversité des épreuves satisfera tout un chacun.



fants. Eh bien, détrompez-vous ! Ce n'est pas le cas car malheureusement pour lui, Dirk n'a pas la richesse avec lui. Alors, il se décide à retourner dans le repère du dragon car il court des bruits prétendant que dans les profondeurs du château, se trouve un pot de

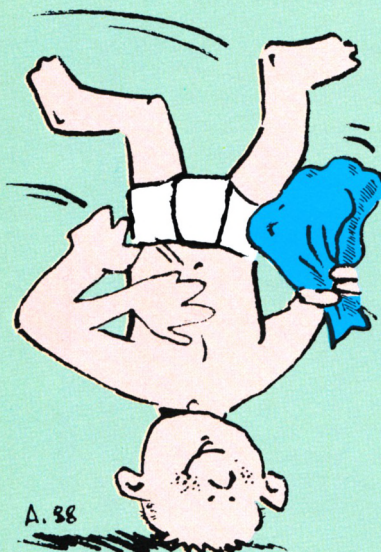
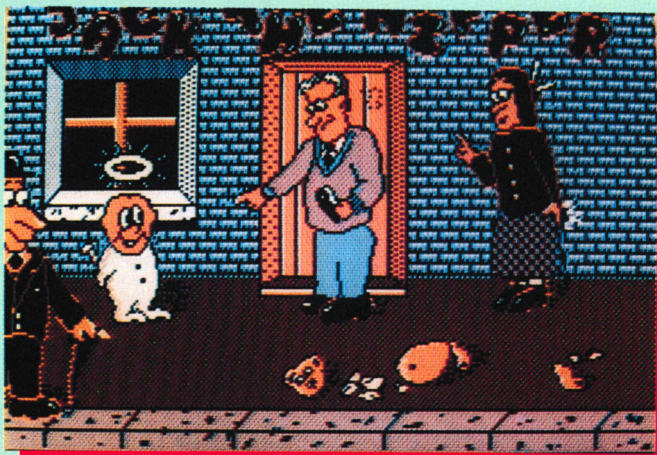
Pour commencer Dirk doit parvenir à traverser des chutes d'eau dans lesquelles se trouvent plusieurs rochers ; il faut bien sûr les éviter en passant à droite, à gauche ou au milieu. Si Dirk échappe à la noyade, il devra éviter de se faire aplatis dans le couloir des roches, ne pas se faire piéger par des mains étrangeuses, des



JACK THE NIPPER

Arcade/Aventure

Ah, là, là ! Si vous voulez mon avis, je trouve que la vie n'est vraiment pas drôle, je dirais même plus, elle est très, très dif-



A. 88



JACK THE NIPPER II

Arcade/Aventure



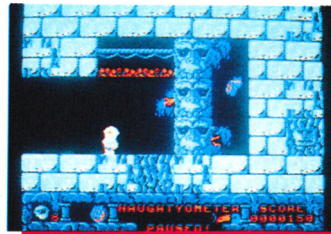
Je l'avais bien dit ! Avec toutes les bêtises à répétition que Jack a fait avec tout son cœur dans la ville, il est arrivé ce qui devait arriver. Lui et toute sa famille se sont fait expulser de cette ville qui était si tranquille auparavant et ils sont maintenant en route pour leur pays d'exil, l'Australie. Mais, bien entendu, Jack a décidé que ça

n'allait pas se passer ainsi, se serait trop simple !

C'est pourquoi, sur un coup de tête, il décide d'utiliser sa couche comme parachute et You ! Il se lance dans les airs juste au-dessus de la jungle. Ce à quoi il n'avait pas pensé, c'est que son père pouvait le suivre ! Donc, maintenant, il va falloir faire face à de nombreuses choses en même temps : tout d'abord, courir le plus vite possible pour éviter la fessée du siècle que son père veut lui administrer, ensuite affronter les multiples périls qui le menacent dans cette jungle hostile et sans pitié et pour terminer, essayer de faire le maximum de bêtises (car il est évident que Jack n'est toujours pas guéri de ce petit virus).

Tout en étant complètement inconscient des dangers qui le guettent (lui pauvre petit être en couches et sans défense !), Jack se lance dans la première

direction venue ; heureusement pour lui, il trouve sur son chemin, des noix de coco qui pourraient s'avérer très utiles



comme munitions (d'ailleurs, je dois vous avouer que Jack est vraiment un tireur remarquable !) Ses premiers pas dans la jungle lui occasionnent des rencontres avec des serpents, des éléphants ou des objets volants non identifiés. Mais, il a également l'occasion d'évoluer dans des sanctuaires de prière où il approche des rois, grands seigneurs de la jungle ! Somme toute, de quoi se régaler tout plein dans l'accomplissement de ses méfaits...

NOTRE AVIS :

D'emblée, il faut avouer une chose : Jack II est beaucoup moins mignon que le premier mais rassurez-vous, il peut être aussi poupon la peste que le Jack I ! Par contre, si les graphismes sont plus fournis et plus "abstraites" que dans la première version, il est dommage que parfois les couleurs ne soient pas très bien choisies ce qui fait que par moment on a tendance à chercher le héros ! Ce détail mis à part, il faut noter le très grand nombre d'écrans accessibles...

NOTRE AVIS :

Ce logiciel rentre dans la catégorie des jeux que je qualifie de mignon : le graphisme et l'animation sont soignés, sans plus, mais le grand intérêt et la grande originalité de Jack the Nipper sont de faire intervenir votre imagination et de faire resurgir des actions qui ont toujours été interdites par l'éducation. Evidemment, les amateurs d'arcade pure et dure ne s'arrêteront pas à ce genre de logiciel.



ficile... Vous ne me croyez pas ? Pour vous le prouver, je vais vous donner juste quelques exemples : vous êtes tranquillement en train de jouer et paf il faut venir à table ! Comme si cela n'était pas assez dérangeant, il faut en plus aller se laver les mains... Lorsque vous rentrez le soir, vous avez déjà dû subir l'instituteur pendant plusieurs heures, mais ce remarquable effort n'est pas suffisant puisqu'il faut encore faire des devoirs... Et si par hasard vous voulez faire une blague (que vous trouvez irrésistible), les adultes ne trouveront pas ça drôle et vous aurez chaud aux fesses en prime !

C'est injuste, c'est vraiment trop injuste ! Alors moi, Jack, je déclare officiellement qu'il y en a marre de toute cette grisaille et je vous assure que tout cela va changer, faites-moi confiance ! Ce que nous allons faire ensemble ne sera sûrement pas du goût des grands mais qu'importe, il est temps que je m'exprime un peu et je vais leur en faire voir de toutes les couleurs !

Pour commencer, je sors de la maison et je vais aller rendre

une petite visite à tous les magasins ou établissements qui se trouvent dans la ville. Rien ni personne ne sera épargné que ce soit la police, le musée ou le magasin de jouets... Le principe de mon entreprise est très simple : je vais essayer de faire preuve du plus d'imagination que je peux (comptez sur moi pour en avoir) afin d'effectuer le plus grand nombre de bêtises. Par exemple, que diriez-vous de prendre une pièce très rare au musée et de la laisser tomber par terre ? Hilarant,



non ? Mais encore un peu trop classique... Alors, il va falloir être novateur car plus les bêtises seront originales et plus mon échelle de détestabilité augmentera. Et, je parie à 100 contre 1 que vous n'êtes pas cap' d'être aussi exécrables que moi !

BOMB JACK

Arcade



Que pensez-vous donc de la suite des événements ? En bon artificier amateur, Jack va voler (c'est très facile !) de plates-formes en plates-formes afin de collecter les petits appareils explosifs. Mais, où qu'ils sont les méchants ? Partout, ils sont partout. C'est bien simple, il n'y a de place que pour ces monstres. L'un d'entre eux, un oiseau métallique est particulièrement collant. Jack, il faut essayer de voler en évitant tous ces obstacles ennuyeux d'autant que le chemin de ramassage des bombes doit être "logique" puisque les mèches s'allument en ordre. Si tu tiens bien ton joystick, si tu amasses les bonus et les ballons paralysants, tu verras défiler le monde en décor. Ainsi, de labyrinthes en plates-formes, tu deviendras Bomb Jack, l'éternel.

Jack pète le feu, Jack est une vraie bombe. Il faut dire qu'il a de qui tenir puisque son frère est artificier du roi. Bonne place en vérité, mais qui ne saurait satisfaire le très remuant Jack. C'est dans les bandes dessinées qu'il puise ses héros. Les capes, les masques, tout cela il connaît bien, il s'en imprègne, il s'en pare. Ainsi, tous les jours ouvrables de 14h à 16h, le héros Jack accomplit sa mission, dans la béatitude la plus totale, avec à la bouche le sourire si doux que l'on voit parfois fleurir sur les visages de héros : les pères. Encore une fois, le monde est menacé, le quotidien national n'est pas en péril, il s'agit de la terre, la seule, l'unique, ronde comme on l'aime. Alors, pourquoi commencer par un échafaudage ? Pourquoi ? Ne nous posons pas la question et attaquons-nous au problème des bombes. Oui, les bombes parce qu'elles sont nombreuses et prêtes à exploser.

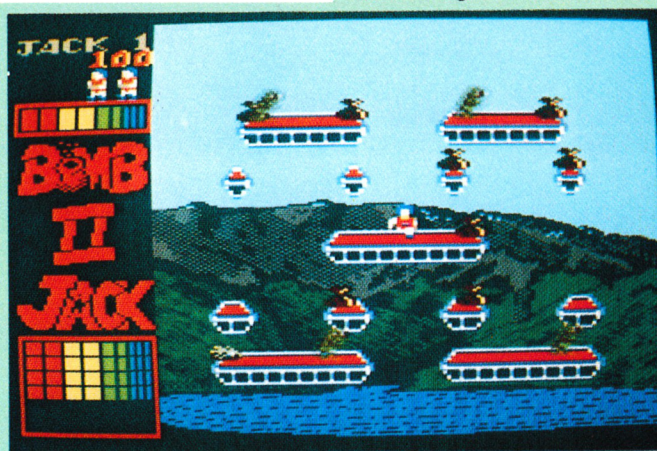


voir de voler (ou plutôt d'effectuer des sauts prolongés dans l'espace), sinon que serait Jack ? Un oiseau, un avion ? Il lui reste également une certaine rapidité, liée il est vrai, à la virtuosité de votre poignet. Cette fois-ci, point de robots ou d'oiseau au plumage métallique mais de petits lézards à l'air hagard. Les plates-formes sont également différentes : elles ressemblent maintenant à de mini-tapis roulants. En revanche, l'agressivité des petits parasites ne s'est pas atténuée avec le temps et leur contact est toujours aussi dangereux. La méfiance s'impose donc.

Dès les premières manœuvres, vous remarquerez la principale différence avec le premier volet : les déplacements ne sont pas libres et il y a certains mou-

vements qui sont impossibles. Cela vous oblige parfois à passer sur des "tapis" occupés par de belliqueux adversaires. Qu'à cela ne tienne, placez-vous face à eux et poussez-les à l'extrémité de la plate-forme : ils disparaissent alors dans un nuage de fumée. Tout de même les monstres ne sont plus ce qu'ils ont été.

Un des sacs se met à clignoter dès que vous absorbez le premier trésor. C'est en fait, une indication sur la voie à suivre : les sacs clignotants seront à gri-



gnoter dans l'ordre de leur apparition mais uniquement si vous souhaitez obtenir un maximum de points. De temps à autre, les dinosauriens se transforment en créatures difficilement identifiables pour qui n'a pas obtenu un diplôme de docteur ès extra terrestres.

NOTRE AVIS :

Les grandes lignes du jeu d'origine ont été conservées dans cette séquelle : les plates-formes, les objets à récupérer, le déplacement du héros. Pourtant, le jeu n'est pas aussi passionnant que le premier. Cela est peut-être dû à des mouvements plus limités. En revanche, les graphismes et l'animation sont corrects et l'on retrouve avec plaisir les décors illustrant le fond du jeu.



BOMB JACK II

Arcade

Deuxième épisode pour le fringant héros en collant rouge et bleu. Cette fois-ci, il ne s'agit pas de ramasser des bombes mais bien de collecter des sacs de pièces d'or. Les temps sont

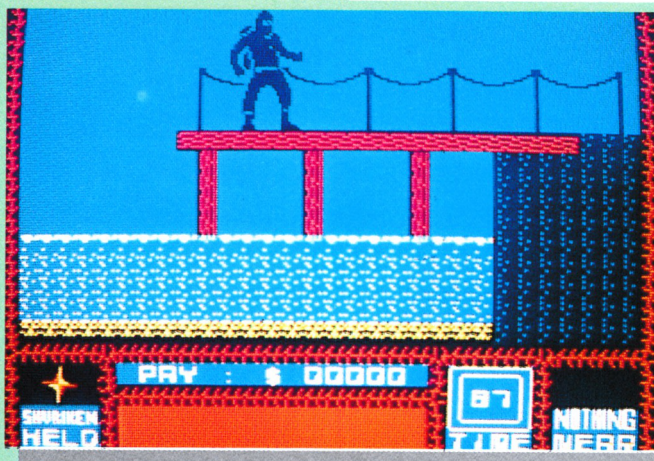
durs même pour les héros et quelque menue monnaie n'est pas à négliger en ces temps de crise. Voilà pourquoi, le justicier écarlate se retrouve une fois de plus sur les plates-formes qui ont fait sa gloire passée. Que lui reste-t-il de cette époque ? Il lui reste bien sûr le pou-

SABOTEUR 2

Arcade/Aventure

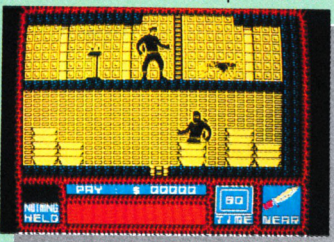


Arcade/Aventure



Les jours se suivent et se ressemblent... Cette devise se trouve également vérifiée pour les défenseurs de la paix en ce bas monde ; une fois de plus, je revêts ce matin ma tenue noire de Ninja et prends la seule arme qui me permette d'avoir une efficacité redoutable : les shurikens. Pour cette nouvelle mission, l'objectif est précis mais loin d'être facilement réalisable : je dois pénétrer dans un banal entrepôt (qui n'a de banale que l'apparence) et réussir à dérober une disquette d'ordinateur contenant une liste complète de tous les chefs rebelles.

Après avoir passé toute la journée à faire les dernières mises au point de cette nouvelle aventure, je me dirige vers l'entrepôt à bord de mon petit canot jaune. Faisant à la nage les derniers mètres qui me sé-



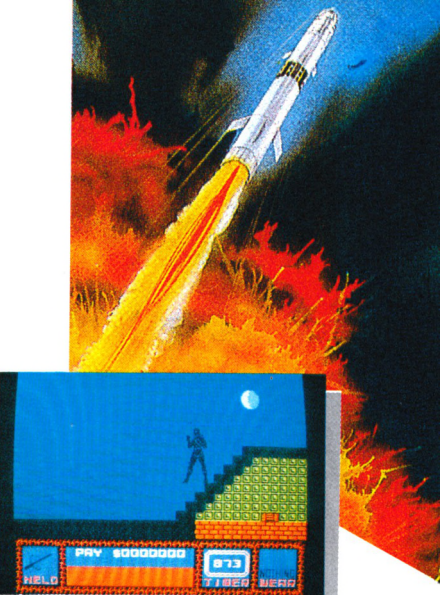
Ce que craignait Ninja s'est partiellement réalisé : il a réussi à récupérer la disquette et à la sortir mais cela lui a coûté la vie. Alors, la frêle, jeune et jolie sœur de Ninja décide de le venger et d'accomplir la prochaine mission ; cette fois, il faut investir un complexe de haute sécurité, qui a été installé sur et dans une montagne,

parent de l'immeuble, je monte silencieusement l'échelle. Mais, déjà, un horrible chien se précipite sur moi ; par réflexe, je lui envoie un shuriken mais je sais que cela ne me rapporte rien et donc, j'éviterai de tuer les suivants... Ayant été prévenu que je trouverais sur place de l'armement supplémentaire, je commence mes recherches dans un dédale de couloirs et d'échelles ; c'est ainsi que je commence par découvrir une brique (cela peut toujours servir) puis, derrière des barriques, une grenade.

afin de récupérer tous les morceaux d'une bande informatique perforée qui, une fois réunis, permettront d'orienter la trajectoire d'un missile.

Respectant les traditions et les mesures de sécurité nécessaires, notre héroïne met sa tenue noire et survole le point stratégique avec son delta-plane, une fois que la nuit est tombée. Parvenue dans le tunnel qui va lui permettre de pénétrer dans l'antre des fauves, elle fait à peine trois pas que voici déjà un androïde immense et très inhospitalier qui s'avance vers elle. Bien que sortant victorieuse de ce premier combat, elle a déjà subi une sérieuse baisse d'énergie et il faut espérer qu'elle ne va pas faire ce genre de rencontre à tous les coins de rues ou, pour être plus précis, de tunnels ! D'autant plus qu'il faut savoir que ces fameux androïdes sont équipés de puissants lance-flammes... Qu'importe ! Que ce soient androïdes ou pumas, cette cou-

rageuse petite sœur est suffisamment motivée pour récupérer petit à petit tous les fragments de bande qui se trouvent disséminés dans des caisses et elle sait que cette partie de la mission n'est pas vraiment la plus dangereuse car une fois qu'elle aura réussi à réorienter le missile et à avoir lancé sa mise à feu, il ne faudra pas qu'elle fasse de vieux os dans cette montagne ! Pour cela, une seule solution : trouver la moto et fuir par le seul et unique tunnel existant...



de. Seulement, je dois choisir entre l'une et l'autre car il me faut rester léger pour parer tous les coups des adversaires comme, par exemple, des armes antipersonnel accrochées au plafond qui sont redoutables. Après de multiples affrontements, je parviens au mini-train qui me permet d'atteindre le centre d'ordinateurs par les égouts ; seulement je me sens de plus en plus faible et ne sais si je parviendrai jusqu'à l'hélicoptère pour m'enfuir de ce terrible endroit et crier une fois de plus : mission accomplie...

NOTRE AVIS :

Voici une suite qui ressemble vraiment comme deux gouttes d'eau à son grand frère pour ce qui est du graphisme ; quant à l'héroïne, elle a beau être d'une taille plus réduite, cela n'empêche pas qu'elle se défende comme un beau diable ! De plus, si vous avez quelque difficulté à mener à bien cette "revanche de l'ange" allez donc jeter un coup d'œil aux 2 pages centrales de l'Amstar n° 20.

NOTRE AVIS :

Ce logiciel mérite toute votre attention de par son intérêt malgré un graphisme qui peut vous paraître quelquefois pauvre mais il convient d'admirer la taille respectable du Ninja et son animation. A voir !





BILLY LA BANLIEUE

Arcade/Aventure

Lorsque vous habitez une banlieue mal famée, il est de bon ton d'emprunter la tenue vestimentaire en vigueur. Billy est presque un archétype à lui tout seul. Perfecto noir, jeans 501, tiags, et surtout banane déployée à tout vent. Billy n'a qu'une seule passion dans la vie : les jeux vidéo. Oui, oui ceux-là, même qui vous poussent dans des salles enfumées, interdites au moins de 16 ans et parfois 18. Mais le gros problème de Billy se résume en un mot : "l'argent". Les thunes, le fric, l'oseille c'est également une préoccupation pour n'importe quel amateur de boîtes à images ludiques. Combien de fortunes se sont engouffrées dans ces machines diaboliques dont l'existence même nous fait toucher du doigt la triste réalité matérielle des forces du mal. Enfin, puisque nous sommes pris dans l'engrenage maudit, il faut se résigner à payer la rançon du jeu.

Tous les soirs, Billy s'adonne à son vice, ou plutôt essaye de s'y adonner puisque le parcours jusqu'aux boîtes magi-

ques est semé d'embûches. En effet, la faune qui hante les rues n'est pas toujours amicale. Certains spécimens sont armés et la rencontre brutale avec l'un d'eux est tout à fait mortelle pour Billy. Il va donc être nécessaire de se défendre pour continuer sa route. Heureusement, les personnages en question ne se déplacent pas, vous les retrouvez toujours à la même place pour les exterminer. Les autres indigènes sont tout de même plus sympathiques, mais ils vous barrent tout de même le passage. A votre approche, ils émettent une bulle (ou phylactère pour les initiés) contenant le symbole de l'objet qu'ils désirent. A vous de les retrouver, en évitant les obstacles et en gardant en tête le but de la mission : jouer !



BILLY LA BANLIEUE II

Arcade/Aventure

Billy est encore dans les ennuis : il n'a comme d'habitude, plus d'argent et il doit téléphoner à sa copine le plus vite possible sinon Ricky le Tétard va la lui piquer. Et, cela Billy ne

NOTRE AVIS :

Billy est un sprite plutôt petit et nerveux ce qui implique que son déplacement n'est pas toujours précis : attention donc aux crises de nerfs parfois prévisibles. Pour les passionnés d'actions nocturnes et arcaïennes, Billy est une bonne thérapie.



peut le laisser faire. Mais, trouver de l'argent dans cette banlieue ne va pas être une partie de plaisir d'autant que de nombreux obstacles se dressent entre Billy et ses éventuels gains sous : les jeux vidéo. En effet, Billy se défend plutôt bien au maniement du joystick et chaque partie gagnée lui apporte quelque argent. Pour atteindre ces jeux, il faut descendre d'un étage, et donc emprunter un escalier. Mais bientôt, un petit problème se pose à Billy : le passage est gardé par un punk à crête verte (l'espèce la plus dangereuse). N'écouterant que son courage et sa haine de Ricky, Billy se précipite sur l'individu patibulaire. Il s'ensuit une bataille épique à l'issue de laquelle le punk ne se relèvera pas. C'est le moment de continuer sa route et de parvenir enfin aux jeux vidéo et autres distributeurs de chewing-gum. Résumons-nous un peu : les distributeurs sont là pour vous donner un peu de force en échange de menue monnaie. Les jeux vidéo vous amusent et de surcroît, ils vous permettent de gagner de l'ar-

gent (à condition, bien sûr, d'être le plus habile possible). Le chemin vers la vérité lumineuse (high score en anglais) passe par la récupération d'un maximum d'argent, en jouant ou en détroussant les bandits, puis par la transformation de cet argent en énergie nécessaire à la poursuite du jeu. (Ben oui : il faut taper sur ceux qui vous barrent la route sinon où est le plaisir).

Parmi les jeux vidéo disponibles, on trouve le jeu des bal-



lons (amusant), le jeu de tir (stressant) et la course de voitures (Alain Prost). Vous êtes parés ? Les poches pleines de chewing-gum, 200 F dans une main, allez retrouver le mot d'accès au téléphone de votre copine et alors ; adieu Ricky !

NOTRE AVIS :

Billy II prend du poids : le sprite le représentant est en effet plus gros que dans le premier épisode. C'est une bonne chose, on ne s'épuisera pas à chercher l'emplacement du héros. Un petit reproche : la lenteur d'affichage des pages écrans est loin du scrolling continu. Surtout arrêtez-vous aux jeux vidéo : on s'y laisse facilement prendre.



En route vers de nouvelles aventures* avaient-ils déclaré pleins d'entrain. Les personnages réunis dans cette auberge savaient ce qui les attendait.

Il y avait Thor, le guerrier, toujours en quête de tuerie et de pillage (c'est bien connu Thor tue et Thor pille). J'irais même plus loin, il paraît que Thor est allié avec Doh (l'infâme d'Arkanoïd) ce qui voudrait dire que Thor paie Doh mais ce ne sont que des rumeurs. On trouvait aussi Thyra, la walkyrie ma-

qui, paraît-il, regorgeait de trésors.

La silhouette sinistre et noire de la demeure médiévale se découpait sur un ciel enflammé par les rayons brisés de l'astre flamboyant dont le disque glorieux glissait doucement sous l'horizon comme une pièce de un franc dans la fente du parc-mètre. Thor, les muscles saillants, les longs cheveux noirs rejetés en vagues ondoyantes sur ses épaules, se tourne vers sa compagne de voyage et tout en contemplant le châ-



des salles leur tendaient les murs eux-mêmes tendus de tapisserie, ce qui ajoutait encore à la tension des personnages. "Attention !" hurla Thyra à voix basse (pour ne pas se faire repérer). En effet, Thor venait d'être assailli par un octoplasme (un fantôme à 8 côtés) gluant. D'un coup d'épée, Thyra tira son compagnon de cette fâcheuse posture. Il la remercie en ces termes : Merci, ô reine des amazones, tu as, d'un coup d'épée sauvé ma vie, sois en bénie pour plusieurs décennies. On le voit Thor est un homme de lettres, d'ailleurs dans le civil Thor est facteur, alors... Soudain un cri venu de nulle part ou d'ailleurs retentit en modulation limitrophes (je sais, cela n'a rien avoir mais j'aime bien ce mot).

Ce cri inhumain, que dis-je extra-surnaturel, s'était échappé

des portes closes, la vue de dessus dont elle est belle, et enfin mais surtout, la possibilité de jouer à deux. Mais, repliquais-je de mon œil sournois réputé pour ne pas avoir sa langue dans sa poche, que viens-tu de faire à l'instant ? Joignant le geste à la parole je sortis mon grand fou et plombé afin de m'olâster joyeusement la rédactrice en chef d'Amstar, ce qui satisfait totalement mon fond sadique et qui ravit incontestablement son fond masochiste.



Maintenant, que cette petite affaire est réglée, résumons-nous : Thor et Thyra sont dans un labyrinthe, Thor se fait attaquer. Qu'est-ce qui reste ?

NOTRE AVIS :

Bon d'accord, ceux qui auront une idée du jeu en lisant ce banc d'essai, seront vraiment très forts. Pour les autres, le logiciel ne leur est pas inconnu et ils savent très bien de quoi je parle. Notez qu'il existe une "extension" à Gauntlet elle s'intitule : "Deeper Dungeons" (ce qui est à mon avis un titre très osé) et propose 100 nouvelles salles à explorer. (Traduction française : T'as pas cent salles ?). Enfin dernier rejeton : Gauntlet II qui est le suivant de son prédécesseur dans l'ordre croissant et pains au chocolat. La différence entre les deux versions tient essentiellement : au titre, à 4 adversaires supplémentaires et aux salles dont elles sont différentes avec des pièges pas pareils. Nous vous remercions d'avoir eu le courage de lire jusqu'ici.

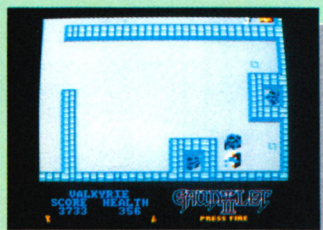
• GAUNTLET • DEEPER DUNGEONS • GAUNTLET II

Arcade / Aventure



riée avec M. Ossinésitéssaje (un Japonais) habile au maniement de l'épée. Merlin le sorcier laissait traîner sa barbe blanche dans son gobelet de vin. Enfin Questor l'Esso, euh... l'Elfe bandait son arc et plantait ses flèches sur le mur d'en face au grand dam de l'aubergiste. En vérité, je vous le dit ce fut une belle nuit. Le lendemain, seuls Thor et Thyra étaient encore assez lucides pour se tenir debout. C'est donc eux qui se dirigèrent d'un pas quelconque, mais néanmoins rapide vers le château

teau menaçant dont les pierres énormes défilait depuis des siècles Kronos, il dit d'une voix grave : "Ça va pas être de la tarte", et la noblesse de son regard ne démentait pas la justesse de ses propos. Cette fois Thor à raison, la demeure est dominée par l'âme de l'entrepreneur tué à coups de truelles par ses employés non payés. Ils s'avancèrent alors comme deux hommes et une femme, car ils avaient été avertis (or le proverbe dit : "un homme averti en vaut deux" mais pour les femmes...) De gran-



BANC D'ESSAI LOGICIELS

GUNSMOKE

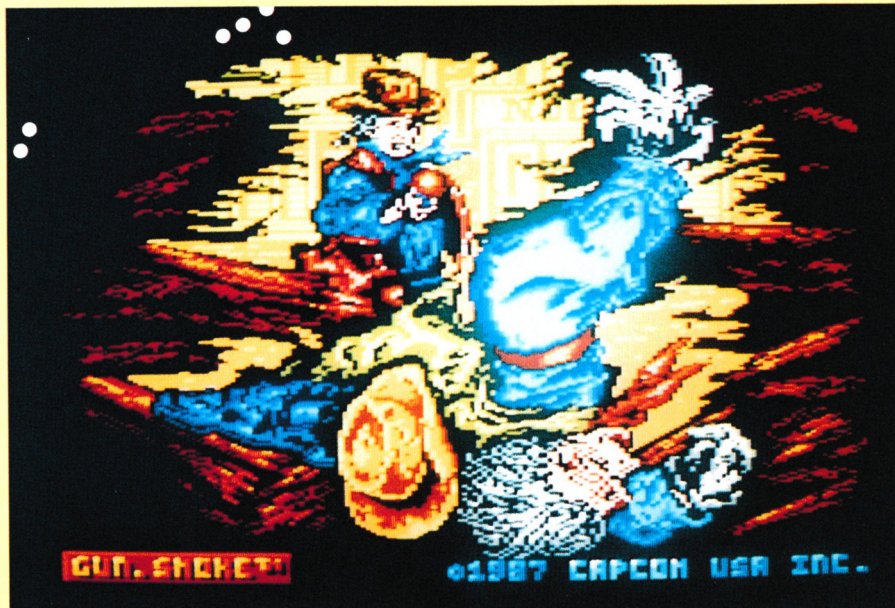
Arcade

Tout est calme, beaucoup trop calme dans cette petite ville du Far West dans laquelle je pénètre non sans une certaine appréhension ; je sais que nous sommes en plein milieu d'après-midi et qu'il règne une chaleur torride qui vous plaque au sol et semble vous faire peser une tonne mais, quand même, cela ne devrait pas empêcher les gosses de jouer dans la rue et le saloon devrait laisser jaillir une "folle" ambiance. Alors que là, rien !

Je m'aperçois que je ne me suis pas encore présenté : je m'appelle Mac Goven et je suis le shérif le plus rapide de l'Ouest. C'est pourquoi on m'a chargé d'organiser un grand circuit afin de découvrir les 5 plus grandes terreur de l'Ouest et bien sûr, de les empêcher de nuire plus longtemps. De plus, fiez-vous à mon expérience, ces méchants tueurs n'ont pas forcément une face patibulaire et peuvent tout aussi bien avoir une figure d'ange ou un corps de rêve...

Malgré tout, pour le moment, mon ménage par le vide va commencer par un gros mal rasé qui semble tout mou et est

les pauvres bougres qui lui cirent les pompes et qui ont rallié sa cause (plus de force que de gré...). Par conséquent, pour



à moitié édenté... De quoi tomber sous le charme ! Par contre, ce que je ne savais pas (mais que j'apprends très vite à mes dépens), c'est que cette crapule s'est retirée dans son fief et que prévenu de mon arrivée, il a envoyé en première ligne tous

atteindre le but recherché et accomplir ma mission, je n'ai plus qu'une solution : tirer dans tout ce qui bouge afin de pouvoir progresser tout en ayant bien en tête que cette race-là n'hésitera pas à me tirer dans le dos...



Notre avis :

Cette adaptation de jeu de café, (encore une !) ne va pas vous éblouir par son graphisme qui n'est pas des plus séduisants ; par contre, les spécialistes du maniement du joystick vont devoir faire leurs preuves car les adversaires qui arrivent par derrière sont meurtriers et en plus, ils vous suivent. Alors, un conseil : essayez de tenir le plus longtemps possible en allant vers le haut de l'écran et au bout d'un certain temps, vous pourrez reculer et "l'écraser" sans vergogne ! A noter que les réponses du joystick sont de bonne qualité...

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Simulation

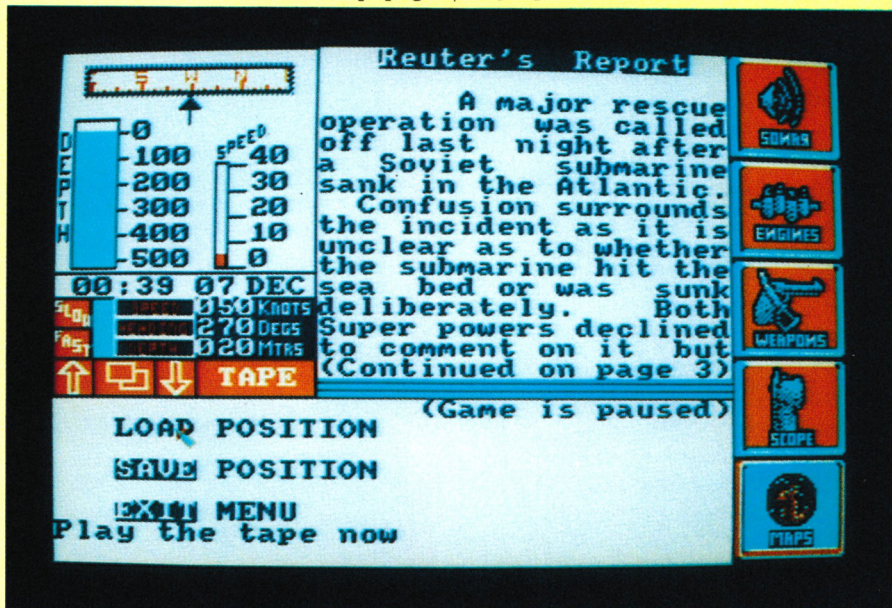


La marine soviétique a mis au point un sous-marin nucléaire très puissant : le Red October (ou Octobre Rouge : souviens-toi Arlette...). Cet engin est équipé de missiles nucléaires largement suffisants pour détruire plus de 200 villes. Mis à part la propulsion nucléaire, il possède un moteur diesel et surtout un caterpillar, une espèce de vis sans fin destinée à éliminer les bruits provoqués par les hélices traditionnelles.

En tant que commandant du bâtiment vous avez reçu pour mission de tester les défenses maritimes du sud des Etats-Unis. De plus, il est prévu une escale à Cuba pour une visite de courtoisie. Ce que votre équipage ignore c'est que vous n'allez pas suivre ces ordres. Avant de rejoindre Red October le matin même, vous avez laissé un message aux autorités soviétiques. Celui-ci contient votre projet : désertir et rejoindre les Etats-Unis. Vous avez dû vous débarrasser dès le départ, de l'officier du K.G.B. qui aurait pu contrecarrer vos projets. Maintenant, il va falloir faire route vers les Etats-Unis pour le rendez-vous fixé. Là-bas, vous simulerez une panne et l'évacuation de l'équipage se fera sur un bâtiment américain. Ensuite, un sous-marin américain déclassé sera coulé à la place du Red October et le tour sera joué.

Pour l'instant, vous êtes aux abords des côtes islandaises, entouré par plusieurs navires de la flotte soviétique. Vous êtes dans une situation difficile : vos compatriotes sont à vos trousses, votre équipage

cache et très dangereuse : le sous-marin Red October. Ce dernier est équipé d'une gestion des commandes par icônes, très pratique pour effectuer des modifications de



n'est pas dans le secret (seuls quelques officiers connaissent votre projet), les Américains n'ont pas totalement confiance en vous après tout, vous pourriez être un espion. Vous êtes donc presque complètement seul, avec une arme effi-

vitesse, de profondeur et de direction très rapidement. Le facteur vitesse est très important dans le jeu, vous n'aurez pas le temps de réfléchir entre les attaques de vos poursuivants, la conduite du bâtiment, les décisions d'attaques. Et puis, le chemin jusqu'aux Etats-Unis est tout de même assez long.

Notre avis :

The Hunt for Red October possède un scénario très solide (celui-ci est tiré d'un roman de Tom Clancy). En revanche, on est peu convaincu par la présentation du tableau de bord qui n'incite pas à se plonger dans l'histoire. Vous me direz que pour une simulation l'important est de bien simuler. D'accord mais des graphismes encore plus élaborés n'auraient rien gâché. En revanche, voilà un beau "packaging" avec un mode d'emploi complet, un poster et un badge "Red October Crew", merci monsieur Argus Press Software.



LA PANTHERE ROSE

Arcade/Aventure



Rassurez-vous mon pourcentage d'alcool dans le sang est tout à fait légal. De toute façon ce ne sont pas des panthères qui défilent au plus profond de mon délirium tremens mais bien les ornithorynques roses habituels. Cette panthère est longue, fine, racée, rose et surtout mondialement célèbre ainsi d'ailleurs que l'air caractéristique qui accompagne ses prestations télévisuelles. Comme à l'habitude, le félin rose est quasiment démuné d'argent. Pourtant, des vacances en pays lointains ne seraient pas pour déplaire au héros moustachu, il faut donc se mettre en quête d'un travail pour espérer obtenir un salaire. Mais pourquoi se contenter d'une somme misérable alors que de nombreuses demeures sont richement équipées. Le vol n'étant après tout qu'un changement de propriétaire, se dit la panthère rose, il serait ainsi possible de partir beaucoup plus vite et beaucoup plus loin. Avant d'être acquis pour qu'ils ne profitent jamais, les biens doivent être acquis. La panthère se rend au bureau d'embauche. Il lui faut absolument un minimum d'équipement et dans la première villa, c'est un chapeau haut-de-forme qui est exigé. L'objet était heureusement à un prix abordable pour la maigre bourse de la panthère rose.

Maintenant elle est dans les lieux, il ne reste plus qu'à agir. La nuit tombée, toutes les panthères sont grises, le cambriolage peut commencer. Rapidement un bruit

de pas se fait entendre : le propriétaire de la villa est somnambule. Il faut continuer à voler des objets tout en empêchant



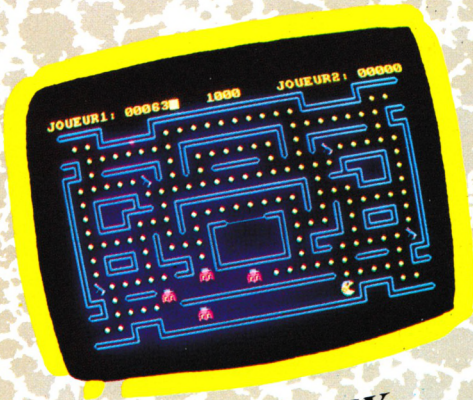
le réveil du dormeur debout, les obstacles sont nombreux, les murs, les meubles, les électrophones. Pour dévier le propriétaire on peut utiliser la panthère rose ou une reproduction gonflable ! Il y a ainsi plusieurs objets dont l'utilité n'est pas évidente au premier abord mais qui se révèlent par la suite indispensables. D'autant que la panthère va avoir fort à faire. Il est vrai que voler c'est pas bien, mais après les efforts fournis, les vacances ne seront pas de trop.



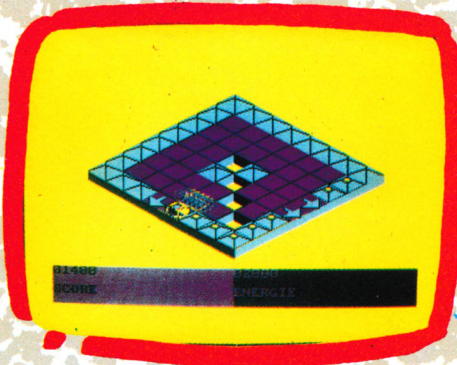
Notre avis :

Le graphisme ? Il est réussi. Le scénario ? Il est original. Alors tout est parfait ? Tout, non car le jeu est difficile, très difficile. La panthère rose est à réserver pour les opiniâtres, pour ceux qui n'ont pas peur de multiples essais (en effet, après le réveil du dormeur, le jeu repart à zéro). Les autres n'ont qu'à s'abstenir sinon les frustrations seront importantes.

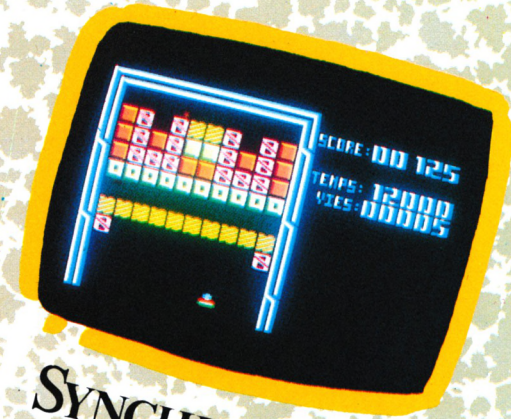
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4

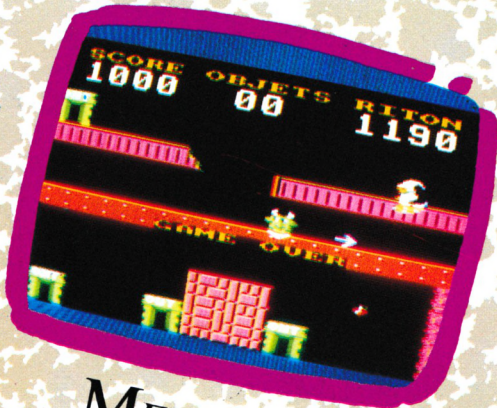


SYNCHRONOUS

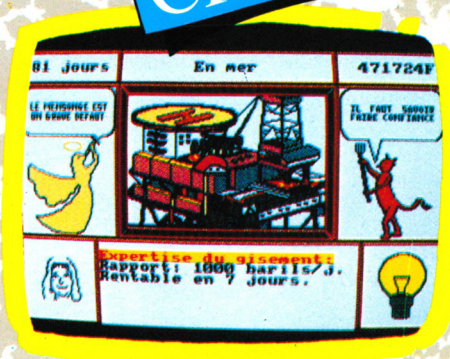
ATTENTION...

DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC

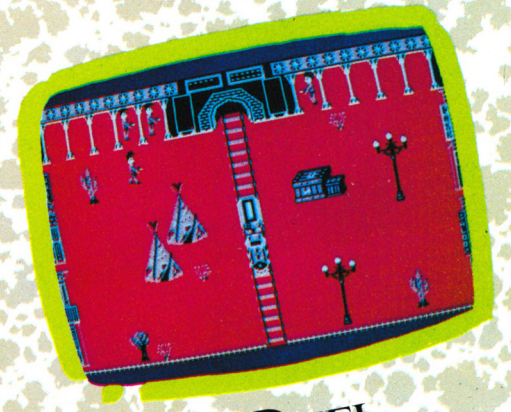
... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



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 _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Commande en date du : _____

Signature _____

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

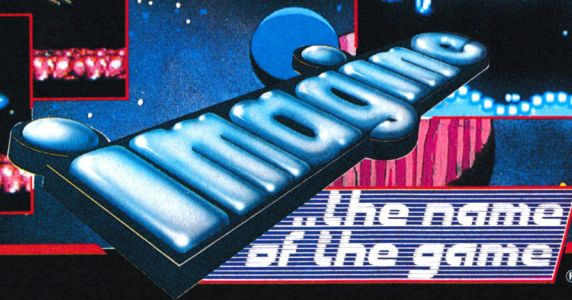
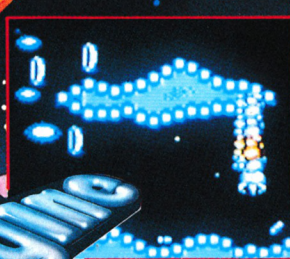
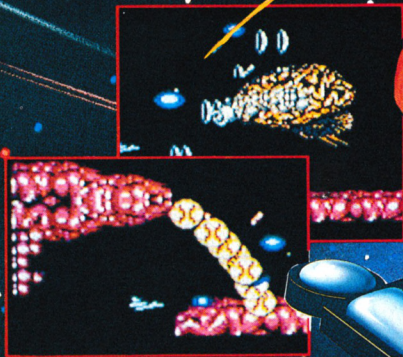
TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	
PORT FORFAIT		De 1 à 3 logiciels	10 F
		De 4 à 6 logiciels	13 F
Total			
Envoi en recommandé			7 F
Montant global			

KONAMI

Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres

organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVÉE...

SALAMANDER™



Vues de l'écran prises sur la version Commodore.