

THE MUNSTERS

"THE MUNSTERS" ? JE PUT MA REACTION A LA VUE DE CE SOFT INCONNU JUSQU'ALORS A MON REPERTOIRE ET D'UN EDEITEUR NON PLUS CONNUS... "BAHOFF ! ENCORE UN NAVET" APRES AVOIR SURVOLE LA "TRES LONGUE" NOTICE (ELLE FAIT 10 LIGNES AU MAXIMUM) JE LE CHARGE ET DECOUVRE UNE PRESENTATION ASSEZ MINABLE (EN MODE 1) .ENSUITE UNE TABLE DES MEILLEURS SCORE ASSEZ REUSSIE AVEC UNE MUSIQUE ENTRAINANTE

MAIS LASSANTE A LA LONGUE ET CETTE MUSIQUE DURE ENCORE PENDANT TOUT LE JEU EN PARLANT DU JEU IL EST ASSEZ BIEN REALISE SAUF LE FOND QUI EST D'UN NOIR A EN FAIRE BAVER UNE NUIT SANS LUNE, SANS CA LE JEU BIEN REALISE MAIS D'UNE DIFFICULTE IMPOSSIBLE. IMAGINEZ, JE N'ARRIVE QU' A CIRCULER DANS 10 ECRANS SANS ME FAIRE DETUIRE APRES AVOIR PASSE LA PORTE. SINON LE THEME EST MAL

ON A JAMAIS VUS DES MONSTRES ET DES FANTOMES SE TAPER SUR LA GUEU... SE TAPER DESSUS EN BREF MUNSTERS OU THE MUNSTERS EST UN BON LOGICIEL (MALGRE SES QUELQUES PETITS DEFFAUTS) AUX ECRANS VARIES ET AUX GRAPHISMES ACCEPTABLES IL MERITE BIEN SA NOTE

7 SUR 10

MIG



EDITEUR CODE MASTER (K7)

29

NIKO LA

VOILA UN JEU QUE J'AI RAMENE D'ANGLETERRE. JE NE ME SUIS PAS RUINE, CAR IL M'A COUTE 39FF. QUAND JE CHERCHAIS DES SOFTS CODE MASTERS DANS LE RAYON QUI M'ETAIT PROPOSE, JE SUIS TOMBE SUR UNE BOITE AVEC 2 AVIONS DESSINES ET SUR LESQUELS UNE PETITE ETOILE ROUGE ETAIT PLACEE SUR LA QUEUE DE CES ENGINES. CE SONT DES "MIG", DES "MIG" SOVIETIQUES OU LYBIENS. JE LIS LE TITRE (J'AI APPRI A LIRE...) : MIG 29 SOVIET FIGHTER. JE REGARDE LES ECRANS, QUI SONT SUR AMSTRAD, IL SONT SUPER, MIEUX QU'AFTER BURNER ! C'EST TOUT DIRE... JE PEUX DONC

RENTRE EN FRANCE CONTENT. ARRIVE SUR MON PETIT CPC CHERI JE BRANCHE MON LECTEUR DE CASSETTE ET HOP ! LA PRESENTATION N'EST PAS MAL. PUIS LE JEU, UN MENU AVEC 3 POSSIBILITES : 1 JOUER 2 REDEFINITION DES TOUCHES 3 MEILLEURS SCORES. ALLEZ ! ON COMMENCE APRES UN SUPER DECOLLAGE, APRES AVOIR RENTRE LES ROUES DU MIG (AUTOMATIQUE) LA MISSION COMMENCE... J'AI PLUSIEURS ARMES A MA DISPOSITION ET JE LES CHANGE AVEC LA BARRE ESPACE. IL N'EST PAS TRES MANIABLE SI L'ON JOUE A LA MANNETTE ET IL FAUT REDEFINIR LES TOUCHES POUR

QUE LA TOUCHE DU HAUT FASSE ALLER VERS LE BAS, ET DE MEME POUR LE BAS QUI DEVIENDRA HAUT. VOILA C'EST PLUS MANIABLE C'EST AUSSI BEAUCOUP PLUS DUR QU'AFTER BURNER CAR ICI LES ENNEMIS SONT OMNI-PRESENTS ! LES MUNITIONS NE SONT PAS INFINIES MAIS VOUS POUVEZ EN RECOLTER EN TIRANT SUR DES PARACHUTES MIG 29 EST UN SUPER JEU QUI RENTRERA BIEN VITE DANS LE TOP 10. A CE PRIX NE VOUS GENEZ PAS !

MIG 29 SOVIET FIGHTER EST UN JEU COMME JE N'EN AVAIS PAS VU DEPUIS LONGTEMPS ET JE LUI DONNE 8,25 SUR 10 CROYEZ MOI, IL LES MERITE !!!
(VOICI LA JAQUETTE DU JEU)

JON MORTIMER



DOSSIER : DE L'ARCADE AUX MICROS

SALUT ! COMME VOUS LE SAVEZ SUREMENT, BEAUCOUP DE JEUX SUR NOTRE PETIT ORDINATEUR ADORE ONT ETE TIRE DE L'ARCADE :

QUI NE CONNAIT PAS ROBOCOP, DRAGON NINJA, WEC LE MANS, COMMANDO, OPERATION WOLF, THUNDERBLADE... JE PASSE ET DES MEILLEURS...! DONC VOUS L'AVEZ COMPRIS, DANS CE DOSSIER NOUS ALLONS PARLER DES ADAPTATIONS COIN UP.

AU TOUT DEBUT IL Y AVAIT LES CHAMPIONS DE L'ADAPT. COMME ELITE ET IMAGINE, CES DERNIERS ONT SORTI TELS QUE : GREEN BERET, LE JEU AU SCHROLLING MAL DE TETE OU ENCORE COMMANDO, LA UNE TRES BONNE ADAPTATION, BOMB JACK, TRES BONNE ANIMATION MAIS AUCUN RAPPORT DE DIFFICULTE AVEC LA BORNE...

ET PUIS IL Y A -D'UN AN NOUS SOMMES ARRIVES A DE SUPERBES ADAPTATIONS TELS QUE ROBOCOP, LE FLIC MI-ROBOT MI-HUMAIN QUI SE BALLADE DANS LES RUES, TIRANT PAR CI, PAR LA. OU ENCORE WEC LE MANS AVEC LE SUPERBE TRAVAIL DES PROGRAMEURS, EN MODE AVEC LES COULEURS SUPERPOSEES. OPERATION WOLF EST TOUT DE MEME LA MEILLEUR ADAPT. OU L'UNE DES MEILLEURS SUR CPC ! UNE MIRE SE DEPLACE EST VOUS DEVEZ TIRER SUR TOUT CE QUI BOUGE !

IL Y A AUSSI DOUBLE DRAGONS, J'AI VU DES ECRANS DE LA VERSION CPC, QUAND IL VA SORTIR, CE SERA PAS MAL...

NOUS AVONS EU DROIT A AFTER BURNER, LA VERSION CPC A ETE GRATIFIEE

DE LA MEILLEUR ANIMATION 8 ET 16 BITS PAS MAL, N'EST CE PAS ! MAIS POINT DE VUE DECORS, CA N'A PAS LE MEME CHANT.. JE NE VAIS PAS LES SITER TOUTES, MAIS IL FAUT PARLER DU NAVET: out run.

CE N'EST PAS POSSIBLE DE FAIRE UN JEU AUSSI NUL !!! MAIS JE NE M'ATARDERAI PAS PAS SUR UN JEU QUI NE DEVRAI PAS ETRE.

AVANT DE DIRE: "OUHA IL EST SORTIE SUR MICRO, IL ME LE FAUT !!!"

COGITEZ, LISEZ DES ARTICLES SUR LE JEU, C'EST LE MEILLEUR MOYEN DE FAIRE UNE TRES BONNE ACQUISITION. A LA PROCHAINE

NINJA HAMSTER

ANTIBUG

VOILA ENCORE UNE JEU QUE J'AI RAMENE D'ANGLETERRE C'EST UN JEU DE KARATE AVEC COMME PRINCIPAL ACTEUR, VOUS, UN HAMSTER ! LES GRAPHISMES SONT EN MODE 1 ET ASSES PEU SOIGNES. VOUS DEVEZ COMBATTRE CONTRE D'AUTRES ANIMAUX TELS QUE LEZARDS, SOURIS ... ETC. JE NE M'ATARDERAI PAS TROP SUR UN JEU

EDITEUR CRL

PLUS QUE MOYEN A LA JAQUETTE ALLECHANTE... SIMPLEMENT. EXCUSER DE LA PETITESSE DE TEST, MAIS IL N'Y A RIEN A DIRE...

5,75 SUR 10

JON MORTIMER





VOICI ENFIN LE NUMERO 2 DU CANARAMSCLUB ! UN NUMERO ENCORE PLUS BEAU QUE LE PRECEDENT ET AVEC UN PEU PLUS DE CHOSES. TOUT D'ABORD, CE NUMERO COMPTE TRIPLE !!! OUI, TRIPLE. C'EST A DIRE QUE CE N'EST PAS LE NUMERO 2 QUE VOUS AVEZ ENTRE LES MAINS, MAIS LES NUMEROS 2,3,4.C'EST MAGNIFIQUE, JE SAIS. CE NUMERO VOUS OFFRE PLEIN DE JEUX, DE TESTS, DE TRUCS, DE LISTINGS, DE CONCOURS, DE DOSSIERS, DE QUESTIONS,ETC... EN BREF UN NUMERO EN BETON !!! ET PUIS UN PETIT CLIN D'OEIL A NOS AMIS DE L'AMSCLUB QUI SONT DANS LE CHER. MAIS MAINTENANT PASSONS A UN SUJET GRAVE: LES DEPARTS... LES DEPARTS DE PLUSIEURS PERSONNES DU CANARAMSCLUB: MASQUEMAN, IL NOUS QUITTE POUR UNE DUREE INDETERMINEE, FRANCOIS THOMAS, NOTRE CHER PRESIDENT, QUI N'EST PLUS PRESIDENT, ET QUI NOUS QUITTE DONC. VOILA LE CAPABLE(Conseil Amstradiste Populaire de l'Amsclub Bordelais Largement Entreprenant) EST MALHEUREUX DE VOUS ANNONCER CES TRISTES NOUVELLES. MAIS REJOUISSONS NOUS DU NOUVEAU PRESIDENT QUI S'APPELE... NICOLAS GUILLEMIN... C'EST A LUI QU'IL FAUDRA VOUS ADRESSER.ET MAINTENANT IL N'Y A QU'UNE SEULE ADRESSE A PARTIR DE SEPTEMBRE : 16 RUE DU LT VILLEMEUR A EYSINES. ET UN SEUL NUMERO DE TELEPHONE : 56 28 85 98.A PART CELA LE VOYAGE DE LA REDACTION, EN ANGLETERRE S'EST TRES BIEN PASSE. NOUS AVONS RAMENE QUELQUE SOFT CONNUS ET MOINS CONNUS ET QUE NOUS TESTONS DANS CES PAGES . LES MOIS DE JUILLET ET D'AOUT SONT CEUX DES VACANCES POUR LA PLUPART D'ENTRE VOUS AINSI QUE POUR NOUS. MAIS ECRIVEZ NOUS, LA RE-PONSE EST ASSUREE... ALLEZ. BONNE VACANCES...

PETITES ANNONCES

VENDS MARACAIBO DE LORICIEL, CAUSE ACHAT DE BARBARIAN II, 125 FRANCS AU LIEU DE 200 FDRANCS ET EN CADEAU COMBAT SCHOOL. CONTACTER GREGORY A LA REDACTION. MERCI !*

C -----
A -----
N -----
A NOM: PRENOM: ADRESSE:
R TEL (FACULTATIF):
2 NOUS NOUS RESERVONS LE DROIT DE NE PAS FAIRE PARAÎTRE UNE ANNONCE.

ALORS LA JE SUIS CONTENT !!! OUI, OUI VRAIMENT ! IL N'Y A PEUT ETRE PAS DE GAGNANT, MAIS LI YA EU BEAUCOUP DE REPONSES !! CA C'EST CHOQUETTE ! IL N'Y A DONC PAS DE GAGNANT, BIEN QUE SYLVETRE SEGUIN AIT FROLE LE BON TOP. BAH CA NE FAIT RIEN. IL GAGNERA LA PROCHAINE FOIS. MAIS VOICI DONC VOTRE TOP 10 :

PLACE NOM DU LOGICIEL

EDITEUR PROGRESSION



1	BARBARIAN II	PALACE	<STABLE>
2	SKATE BALL	UBI SOFT	ENTREE
3	SAVAGE	FIREBIRD	+2
4	CRAZYCARS II	TITUS	-2
5	MORTVIELLE MANOR	LANKHOR	+3
6	SPITTING IMAGE		ENTREE
7	TECHNOCOP	GREMLIN	ENTREE
8	HUMAN KILLING MACHINE	GO	-2
9	WEC LE MANS	OCEAN	-6
10	OPERATION WOLF	OCEAN	<STABLE>

VOS MUSIQUE PREFEREES:

1	L'ILE	UBI SOFT
2	FER & FLAMME	UBI SOFT
3	RUN THE GAUNTLET	OCEAN

BON, ALLEZ SALUT ET A DANS 2 MOIS !!!

MISTER TOP

C NOM : PRENOM : ADRESSE:
A CODE POSTAL: VILLE: TEL :
N MON TOP 10 POUR LE NUMERO SUIVANT :
A 1: 2: 3: 4:
R 5: 6: 7: 8:
2 9: 10: MEILLEUR MUSIQUE:

QUEST C1 DE POPOL: QUE FAUT IL FAIRE DANS HEROS OF THE LANCE ????
QUEST C2 DE COCO : DANS RUN THE GAUNTLET, COMMENT FAIRE POUR DEB
AVEC 2 JOUEURS AVEC DES BUGGY OU AUTRE TERRE
QUEST C3 DE JOY.EUX: COMMENT AVOIR LA CARTE DANS HIGHWAY PATROL
QUEST C4 DE PIERRO: COMMENT RENTRER DANS LA CHAMBRE DE JULIA DA
MANDIR DE MORTECIELLE ?
QUEST C5 DE PAT'ICK: JE NE COMPRENDS RIEN DANS LE JEU GOODY ..
QUEST C6 DU BRAQUEUR: Y A T IL DES RACOURCIS DNAS CHICAGO 90 ?
OU ??
QUEST C7 DE SAMMY: QUE FAUT IL FAIRE DANS CHICAGO 30 ???
QUEST C8 DU COW-BOY: QUE FAUT IL FAIRE DANS NETHERWORLD
QUEST C8 DE PER OK: QUEL EST LE BUT DU JEU DE FORGOTEN WO
QUEST C9 DU BIGLEU: JE NE VOIS PAS LA FIN DU JEU LED ST
QUEST C10 DE P.P.D.I: QUE FAUT IL FAIRE DANS LE MAITRE AB'

QUESTION OU REPONSE

NOM:

PRENOM:

SALUT ! C'EST MOI, JON MORTIMER, QUI EST L'HONNEUR DE VOUS PRESENTER
LES LISTINGS CETTE FOIS CI.

IL Y A DE TOUT : DEFENSE AU CANON, UN SUPER JEU ANTIAERIEN
JE T'AIME OU VOUS DEVREZ PROUVER VOTRE AMOUR
XR74, ATTENTION A L'INVASION DES MINES
CALCUL DE MOYENNE SCOLAIRE

AVEC CA VOUS ETES GATES....AU FAIT, UNE DISQUETTE EST A VOTRE DISPOSITION
... AVEC EN + 3 INEDITS...LE PORT EST COMPRIS BIEN SUR!
COMMENCONS

```
240 'canaramclub : defense au canon
250 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 'le programme
320 A$="*** DEFENSE AU CANON ***":GOSUB 270
330 PRINT:A$="TE VOILA EN PLEINE SECONDE GUERRE MONDIALE":GOSUB 270
340 A$="LES ALLEMANDS ATTAQUENT AVEC LEUR FORCE AERIENNE":GOSUB 270
350 PRINT:A$="FAISANT PARTI D'UNE BATTRIE ANTI-AERIENNE TU DOIS STOPER L'OFFENSI
VE":GOSUB 270
360 PRINT:PRINT:A$="LES TOUCHES: F1-POUR LE CANON 1 F2-POUR LE CANON 2 F3-POUR
LE CANON 3 ":GOSUB 270
365 PRINT:A$=" -S- POUR COMMENCER":GOSUB 270
370 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 370
380 GOSUB 1010
390 ac=0
400 fa=0
410 INK 0,11
420 INK 1,0
430 INK 2,3
440 MODE 1
450 PAPER 0
460 BORDER 11
470 PEN 2
480 a$=""
490 FOR a=1 TO 9
500 a$=a$+CHR$(163):NEXT a
510 b$=a$+CHR$(164)+a$+CHR$(165)+a$+CHR$(166)+a$
520 LOCATE 1,23
530 PRINT b$;
540 LOCATE 10,22:PRINT CHR$(162)
550 LOCATE 20,22:PRINT CHR$(162)
560 LOCATE 30,22:PRINT CHR$(162)
570 GOSUB 830
580 Z$=" "+CHR$(160)+CHR$(161):X$=" "
590 D=1
600 X=2+INT(RND*20)
610 Y=1
620 ON D GOSUB 690,730
630 Y=Y+1:IF Y>37 THEN LOCATE Y,X:PRINT" ":GOTO 600
640 PEN 1
650 LOCATE Y,X:PRINT Z$
660 SOUND 1,1000,1
670 IF D=2 THEN IF H=X THEN IF 1=Y+1 OR 1=Y+2 THEN GOTO 780
```

GOTO 600

```

H=21:IF INKEY(15)=0 THEN D=2:I=10
700 IF INKEY(14)=0 THEN D=2:I=20
710 IF INKEY(5)=0 THEN D=2:I=30
720 RETURN
730 PEN 1:LOCATE 1,H:PRINT " "
740 H=H-1:IF H<2 THEN SOUND 3,100,10:D=1:FA=FA+1:GOSUB 830:RETURN
750 LOCATE 1,H:PRINT CHR$(239)
760 SOUND 2,50-H,1
770 RETURN
780 LOCATE 1,H:PRINT CHR$(238)
790 FOR A=1000 TO 1100:SOUND 1,A,1:NEXT A
800 AC=AC+1:GOSUB 830
810 LOCATE 1,H:PRINT " ":LOCATE Y,X:PRINT " "
820 GOTO 590
830 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT" REUSSI: ";USING "###";AC
840 LOCATE 25,1:PRINT"MANQUE: ";USING "###";FA
850 IF FA>14 THEN 870
860 RETURN
870 FOR B=15 TO 30
880 FOR A=100 TO 1000 STEP B
890 SOUND 1,A,1
900 NEXT A
910 NEXT B
920 MODE 0
930 PEN 2
940 LOCATE 6,8:PRINT"P E R D U !"
950 INK 2,3,20
960 PEN 1
970 LOCATE 4,13:PRINT"POINTS: ";USING "#####";AC*15
980 FOR A=1 TO 6000:NEXT A
990 GOTO 250
1000 LOCATE 1,1:END
1010 SYMBOL AFTER 160
1020 SYMBOL 160,64,224,227,255,127,7,0,0
1030 SYMBOL 161,0,2,192,250,255,250,0,2
1040 SYMBOL 162,60,36,44,44,44,44,110,255
1050 SYMBOL 163,255,255,255,255,255,255,255,255
1060 SYMBOL 164,255,247,231,199,247,247,195,255
1070 SYMBOL 165,255,195,129,249,195,159,129,255
1080 SYMBOL 166,255,195,129,249,227,185,195,255
1090 RETURN

```

```

10 *** CALCUL DE MOYENNE ***
20 PAR LE GRANDISSIME JEAN SAINT
30 POUR LE CANARAMSCLUB
40 #####
90 INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
100 MODE 1
110 PRINT " CALCUL DE MOYENNE"
120 PRINT
130 INPUT "note de francais";a
140 PRINT
150 INPUT "note d'anglais";b
160 PRINT
170 INPUT "note de mathematiques";c
171 PRINT
172 INPUT "note d'histoire et geographie";d
173 PRINT
174 INPUT "note de sciences";e
175 PRINT
176 INPUT "note de sport";f
177 PRINT

```



```

178 INPUT "note de mathématiques";g
179 PRINT
180 INPUT "note de musique";h
181 PRINT
182 INPUT "note de dessin";i
183 PRINT
184 INPUT "note de technologie";j
185 PRINT
190 t=a+b+c+d+e+f+g+h+i+j
200 m=t/10
210 ma2=ROUND (m,2)
220 ma0=ROUND (m,0)
225 CLS
230 PRINT "moyenne";m
250 PRINT "moy. arrondies:";ma2
260 PRINT;"moy. à l'entier";Ma0
270 :
280 REM**representation graphique**
290 ORIGIN 0,0
300 ya=a*15:yb=b*15:yc=c*15:yd=d*15:ye=e*15:yf=f*15:yg=g*15:yh=h*15:yi=i*15:yj=j
*15:ym=m*15
310 :
320 PLOT 0,0:DRAW 0,ya:DRAW 30,ya:DRAW 30,0:DRAW 0,0
330 PLOT 50,0:DRAW 50,yb:DRAW 80,yb:DRAW 80,0:DRAW 50,0
340 PLOT 100,0:DRAW 100,yc:DRAW 130,yc:DRAW 130,0:DRAW 100,0
341 PLOT 150,0:DRAW 150,yd:DRAW 180,yd:DRAW 180,0:DRAW 150,0
342 PLOT 200,0:DRAW 200,ye:DRAW 230,ye:DRAW 230,0:DRAW 200,0
343 PLOT 250,0:DRAW 250,ye:DRAW 280,ye:DRAW 280,0:DRAW 250,0
344 PLOT 300,0:DRAW 300,yf:DRAW 330,yf:DRAW 330,0:DRAW 300,0
345 PLOT 350,0:DRAW 350,yg:DRAW 380,yg:DRAW 380,0:DRAW 350,0
346 PLOT 400,0:DRAW 400,yh:DRAW 430,yh:DRAW 430,0:DRAW 400,0
347 PLOT 450,0:DRAW 450,yi:DRAW 480,yi:DRAW 480,0:DRAW 450,0
348 PLOT 550,0:DRAW 550,ym:DRAW 600,ym:DRAW 600,0:DRAW 550,0
370 TAG:MOVE 6,20:PRINT"F";
380 MOVE 56,20:PRINT"A";
390 MOVE 106,20:PRINT"M";
400 MOVE 156,20:PRINT"H";
401 MOVE 206,20:PRINT"S";
402 MOVE 256,20:PRINT"S";
403 MOVE 306,20:PRINT"I";
404 MOVE 356,20:PRINT"M";
405 MOVE 406,20:PRINT"D";
406 MOVE 456,20:PRINT"T";
407 MOVE 563,20:PRINT"MD";
410 FOR i=0 TO 800 STEP 6:PLOT i,150:NEXT i
1000 GOTO 1000

```

```

240 'canaramclub : je l'aime
250 PEN 3
260 MODE 2
270 GOTO 320
280 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
290 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
300 NEXT a
310 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
320 ' LE PROGRAMME
330 a$="*** JE L'AIME ***":GOSUB 280
340 PRINT:a$="NE TOURNONS PAS AUTOUR DU POT,":GOSUB 280
350 a$="TU L'AIMES ! TU CONNAIS LES FILLES,":GOSUB 280
360 a$="ELLES VEULENT DES PREUVES. PROUVE LUI QUE TU L'AIMES EN RAMASSANT":GOSUB
280
370 a$="C'EST DURELLE A LAISSE TOMBER ET ELLE RESTERA BOUCHE BE":GOSUB 280

```



```

240 'canaramclub : XR74
250 MODE 2
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 ' LE PROGRAMME
320 A$="XR74":GOSUB 270
330 PRINT:A$="CA Y EST, C'EST FAIT ! CA DEVAIT":GOSUB 270
340 A$="ARRIVER DANS CES ANNEES 2520. LES ENVAHISSEURS INFESTE NOTRE TERRE":GOS
UB 270
350 A$="DE MINES.TU DOIS RAMENER LES DERNIER SURVIVANTS DANS LA BASE H":GOSUB 27
0
360 A$="A L'AIDE DU XR74, LE MEILLEUR DES MODULES DE CETTE GENERATION":GOSUB 27
0
370 PRINT:A$="A. HAUT":GOSUB 270
380 A$="O. BAS":GOSUB 270
390 A$="O. GAUCHE":GOSUB 270
400 A$="P. DROITE":GOSUB 270
410 PRINT:PRINT:A$="-S- POUR COMMENCER":GOSUB 270
420 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 420
430 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,23:INK 3,6,17
440 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1
450 GOSUB 1110
460 GOSUB 1170
470 MODE 1
480 WINDOW #1,20,35,1,0:PAPER #1,1:CLS #1
490 PEN#1,2

```



```

10 PRINT#1, *****
210 f=1:p=0
320 GOSUB 1040
330 LOCATE 1,1:PEN 3
340 PRINT CHR$(165)+CHR$(166)
350 LOCATE 1,2
360 PRINT CHR$(167);CHR$(168)
370 p$=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(162)+CHR$(163)
380 b$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "
390 x=23:y=39
400 xb=23:yb=39
410 M=0
420 IF INKEY(67)=0 THEN x=x-1:IF x<1 THEN x=1
430 IF INKEY(69)=0 THEN x=x+1:IF x>23 THEN x=23
440 IF INKEY(34)=0 THEN y=y-1:IF y<1 THEN y=1
450 IF INKEY(27)=0 THEN y=y+1:IF y>39 THEN y=39
460 LOCATE y,x:GOSUB 780
470 LOCATE y+1,x:GOSUB 780
480 LOCATE y,x+1:GOSUB 780
490 LOCATE y+1,x+1:GOSUB 780
500 PEN 2
510 LOCATE yb,xb:PRINT b$
520 IF M>10-F THEN GOSUB 1060:M=0
530 LOCATE y,x:PRINT p$
540 M=M+1
550 SOUND 3,25+25*RND,1
560 xb=x:yb=y
570 GOTO 420
580 CALL 30000:c=PEEK(29999)
590 IF c=32 THEN RETURN
600 IF c=164 THEN GOTO 840
610 IF c=42 THEN GOTO 840
620 IF c>164 THEN GOTO 970
630 RETURN
640 ET TO MEURS PLUS BEAU QUE MOI
650 INK 0,3,12:BORDER 3,12
660 FOR A=1 TO 1000 STEP 3:SOUND 1,A,1:NEXT A
670 INK 0,0
680 BORDER 0
690 MODE 0
700 PEN 2
710 LOCATE 6,7:PRINT"P E R D U !"
720 PEN 1
730 LOCATE 4,13:PRINT"POINTS: ";USING "#####";P
740 INK 2,25,0
750 FOR A=1 TO 10000:NEXT A
760 RUN 250
770 'NOUVEAU
780 LOCATE YB,XB:PRINT B$:LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT P$
790 FOR A=20 TO 30:FOR B=100 TO 500 STEP A:SOUND 2,B,1:NEXT B:NEXT A
8000 P=P+15*F
8010 GOSUB 1040
8020 F=F+1
8030 GOTO 530
8040 PEN #1,0:PEN 1:LOCATE #1,2,2:PRINT#1,"POINTS: ";USING "#####";P
8050 RETURN
8060 H=4+INT(20*RND):I=1+INT(RND*39)
8070 PEN 1:LOCATE I,H:PRINT CHR$(164)
8080 SOUND 1,100,1
8090 RETURN
8100 END
8110 ECRANS
8120 DATA 205,56,187,50,47,117,201
8130 RESTORE 1120

```


150 RETURN
 160 SYMBOL AFTER 160
 180 SYMBOL 160, 96, 48, 31, 63, 127, 247, 227, 231
 190 SYMBOL 161, 6, 12, 248, 252, 254, 239, 199, 231
 200 SYMBOL 162, 255, 248, 124, 63, 63, 202, 219, 27
 210 SYMBOL 163, 255, 31, 62, 252, 252, 83, 219, 216
 220 SYMBOL 164, 60, 66, 167, 155, 155, 167, 126, 60
 230 SYMBOL 165, 255, 255, 255, 227, 227, 227, 227, 224
 240 SYMBOL 166, 255, 255, 255, 199, 199, 199, 199, 7
 250 SYMBOL 167, 224, 227, 227, 227, 227, 255, 255, 255
 260 SYMBOL 168, 7, 199, 199, 199, 199, 255, 255, 255
 270 RETURN

La détente POUR Les Vacances

RENUEEITFACTIONSERVICECHELONETHE
 EADBOYN LARSINHEUTRANTOR SKYXAGOTIKL
 NIMLIU IMAN LANTUINDICATORSHELDUMA
 EIMBM LUFMAETORUNTHEGAUNTILETYLSE
 STAROTENFEIAEZURUNITHA GUARANTINNI
 ATUCINUTIENTPINNTITRIU ARTA PE ILARD
 DANDAREECKAQUADYBURIN ARE3YOG INMOU
 FAIRBORRNMANTAPIONSTONAZTTA AIECE
 RESUPERSOCCERUCEELTILERMONSUNTILRL
 ANDROID ABSAAFMERATERESDEY ODA EZCOR
 MACADAMBUMPERBERRYWINTERGAMES FTIESE
 BUMPYSDISSECREDEFENSEELITELPETNSA

LES JEUX DE L'ETE
 INFORMATIQUE
 INFORMATIQUE

LA LISTE:
 AFTER BURNER
 ACTION SERVICE
 ANDROID
 ECHELON
 HKM
 GÖTIK
 GUT-RUN

GAUNTLET-RUN THE GAUNTLET-MACADAM BUMPER-WINTER GAMES-BUMPY-PACMANIA
 KULT-HOT SHOT-DANDARE-ATU-RAMBO-TRAFFIC-MONTY-NEC LE MANS-SUPER SOCCER-
 SDI-ISS-SECRET DEFENSE-ELITE-LED STORM-SAVAGE-METROCROSS-LAST DUEL-
 NUTAN ZONE-TITAN-TRANTOR-INDICATORS-QUAD-SKYX-SKWEER-NIMITZ-MUNSTERS
 R TYPE-A TEAN-A320-QIN-L ILE-HATE

IL Y A UN JEUX QUI N'EST PAS DANS LA LISTE, MAIS QUI EST SUR LA GRILLE !

TROUVEZ LE ET IL Y AURA UNE SURPRISE POUR VOUS...

PENDANT LES VACANCES, ECRIVEZ NOUS !
 AMSCLUB 4 RUE DU CT LHERMINIER 33600 PESSAC

IL N'Y A PAS DE POKES MAIS VOUS RECEVREZ UNE FEUILLE SPECIALE VACANCES EN POKES !!

La Redac



1=6

MOTOCYCLISTES !

La Société ABF s'est penchée sur le problème de la SECURITE des motards, et a constaté que cette SECURITE était accrue, si ceux-ci augmentaient leur chance d'ETRE VUS.

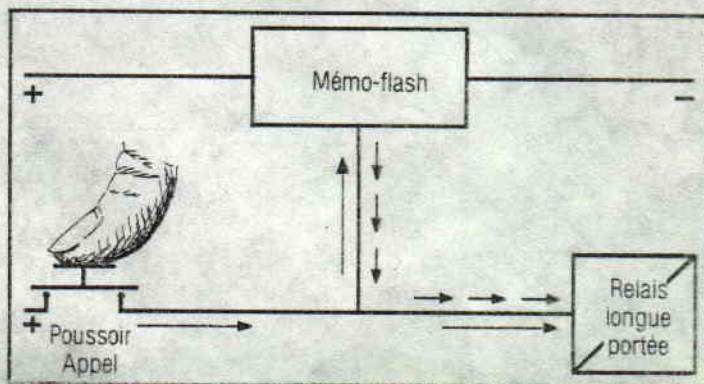
LE MEMO-FLASH, avec sa mémoire électronique, est programmé pour transformer un simple appel de phare en six éclairs concentrés sur deux secondes.

Il est notoire que l'œil est beaucoup plus sensible à une lumière intermittente, qu'à une lumière fixe.

Cette évidence se retrouve dans le fait que personne n'a son regard rivé sur son rétroviseur, et qu'une succession d'éclairs est le meilleur moyen d'attirer l'attention de ce regard.

LE MEMO-FLASH, dont le montage est très simple (trois fils montés en dérivation sur le circuit existant), fait appel à la micro-électronique, et nécessite que l'installation longue-portée de la motocyclette soit commandée par un relais.

LE MEMO-FLASH est coulé dans un bloc de résine-polyester qui le protège de tous les chocs et de toutes les vibrations.



C'est un produit que nous garantissons intégralement pendant un an.

La Société ABF, née de la compétition, a pour objectif d'exploiter commercialement l'acquis technologique accumulé depuis plus de dix ans sur les circuits.

VENTE PAR CORRESPONDANCE :

- Règlement à la commande
Franco de port via P & T : 195 Frs.
- Contre-remboursement
via P & T : + 27 Frs.
- Remise par quantité pour les professionnels : nous consulter

Ecrivez-nous.



**INDUSTRIE
ELECTRONIQUE
COMPETITION**

15-17, Crs. St. Louis
33300 BORDEAUX-F.
Tel.: 56 52 49 24
Tlx.: 572479 IR-INCO