

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

UBI-SOFT
&
DOMARK

PRÉSENTENT :

JAMES BOND 007

dans :

TUER N'EST PAS JOUER

DOSSIER DU MOIS :
LES SPORTS MÉCANIQUES

PLAN D'AVENTURE :
CRAFTON ET XUNK

LISTINGS :
SYNTHÉ ET BOB L'INTRÉPIDE

LOGICIEL DU MOIS :
BARBARIAN



M 2817 - 11 - 10,00 F



3792817010002 00110

Mensuel n° 11 — Juillet/Août 1987

LE PERSONNAGE LE PLUS
INSAISSISSABLE DES BANDES
DESINEES EST FINALEMENT
TOMBE DANS UN PIEGE...

ROAD RUNNER*

LE VIDEOJEU CELEBRE
QUI RECREE LA VITESSE
ET L'ANIMATION DE CES
RENCONTRES
CLASSIQUES.



Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!



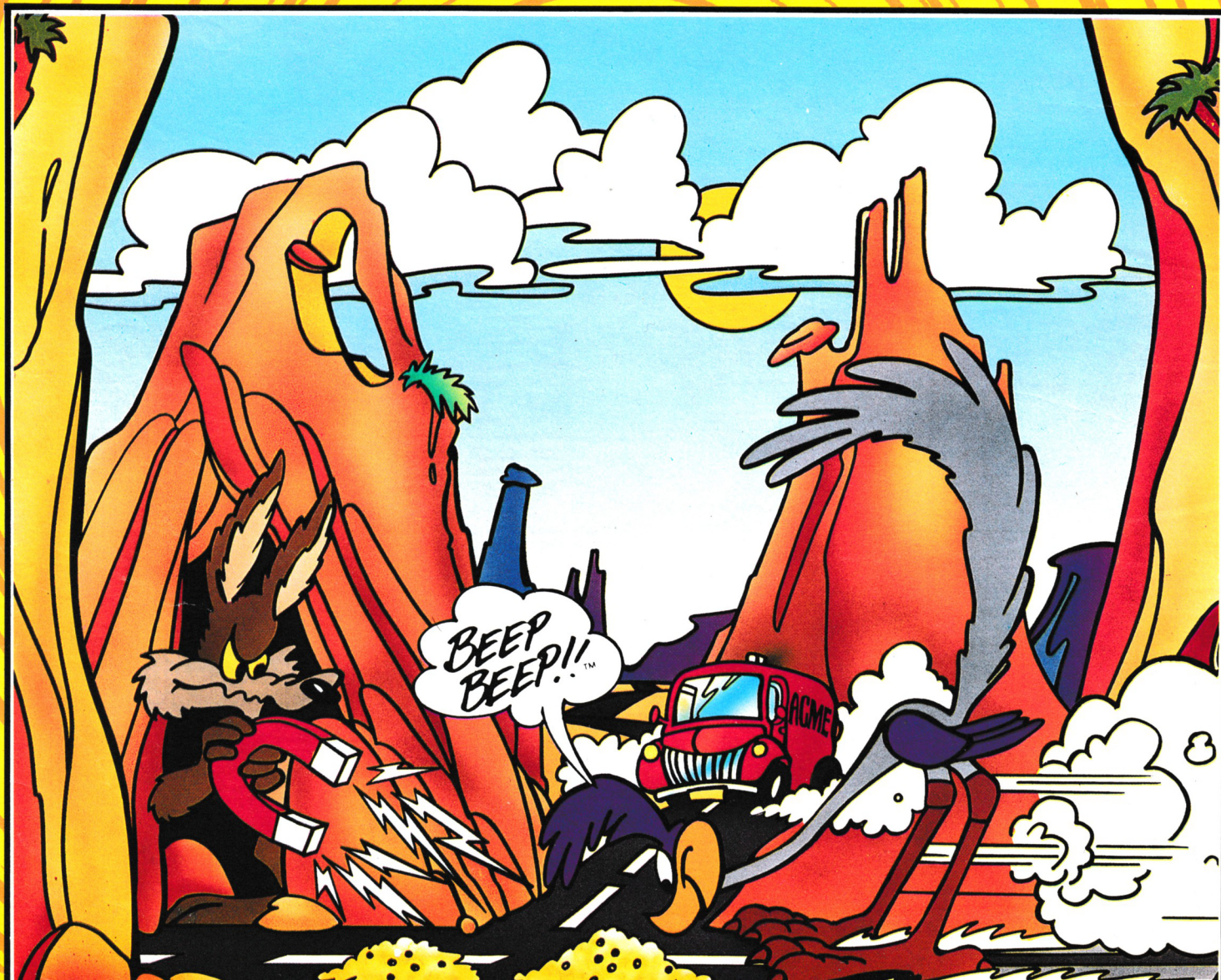
CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad



*Marque déposée de Warner Bros.
Utilisé par Atari Games Corporation
sous licence.
© 1985 Warner Bros. et Atari Games
Corporation. Tous droits réservés.

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

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION



SOMMAIRE



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

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef

Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

Rédaction

Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Rewriter Isabelle HALBERT

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Maquette

Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN

Photocomposition SORACOM

N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT

Impression : LA HAYE MUREAUX

Photogravure : Bretagne Photogravure

Service Rassort Réseau :

Gérard PELLAN - Tél. vert 05.48.20.98

Inspection des ventes

Christian CHOUARD

Abonnement - Vente au numéro

Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction

SORACOM EDITIONS

La Haie de Pan - 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

Tél. 99.52.98.11 +

Télex : SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique : 36.15 + MHZ

CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP

Dépôt légal N° 23 116

Code APE 5120

Régie Publicitaire

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

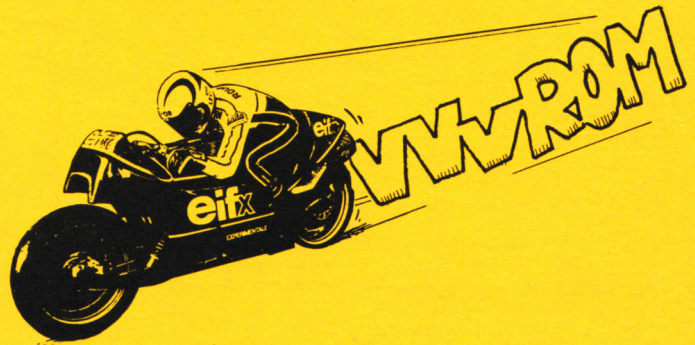
Chef de publicité : P. SIONNEAU

Assistante : Fabienne JAVELAUD

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 reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.

AMSTRAD est une marque déposée.

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



Bancs d'essais de ce numéro	page	4
Actualité	page	6
Le logiciel du mois	page	8
Concours AMSTAR-EXCALIBUR	page	12
Listing : Anti-erreurs	page	14
Chiche, on programme	page	18
Le dossier du mois	page	22
Listing : Synthé	page	28
Plan : Crafton et Xunk	page	32
Le coin des affaires	page	36
Listing : Bob l'intrépide	page	42
Le hit des lecteurs	page	58
Le coin des As	page	59
Bulletin d'abonnement	page	60
Petites annonces	page	61

Le numéro comporte un encart de la Société WEKA.

EDITORIAL

Il nous semble que le seul souhait que nous puissions émettre à cette époque de l'année tient en deux mots : **BONNES VACANCES !** Malgré tout, nous vous conseillons fortement de ne pas oublier Amstar dans vos bagages... D'autant plus que nous sommes très heureux de vous annoncer une excellente nouvelle : il y aura un numéro d'Amstar au mois d'août ! Alors, n'oubliez pas de surveiller votre kiosque à journaux au début du mois d'août et, si vous êtes abonné, pensez à faire suivre votre courrier...

La Rédaction

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
3D Grand Prix	Amsoft	90	140
Army Moves	Imagine/US Gold	90	145
Barbarian	Pale Software/US Gold	95	135
Buggy 2	Chip	N.C.	N.C.
Cessna over Moscow	Hit Soft	N.C.	N.C.
Cosa Nostra	Opéra Soft/Loriciels	140	198
Cosmic Shock Absorber	Micropool	120	180
Dakar Moto	Coktel Vision	N.C.	195
Enduro Racer	Activision	N.C.	145
Ere hits	Ere Informatique	150	230
Grand Prix Simulator	Code Masters/Duchet	26	N.C.
Grand Prix 500 CC	Microïds	140	170
Gunstar	Firebird/Duchet	26	N.C.
Hydrofool	FTL/Ubi Soft	N.C.	N.C.
Invitation	Loriciels	140	198
Kinetik	Firebird/Ubi Soft	N.C.	N.C.
Livingstone	Microïds	140	198
Mag Max	Imagine/US Gold	N.C.	N.C.
Metro-Cross	US Gold	95	145
Profanation	Chip	140	175
Pulsator	Micropool	110	169
Red Arrows	Alternative +/Duchet	26	N.C.
Robinson Crusoe	Coktel Vision	N.C.	N.C.
Samourai Trilogy	Gremlin Graphics	90	145
Super Cycle	Epyx	90	140
Thing Bounces Back	Gremlin Graphics	N.C.	N.C.
Thunder Zone	Firebird	26	N.C.

J'en ai 3...



J'y ai droit !

*Une MONTRE pour l'achat de 3 LOGICIELS.
comportant le sticker Guillemot International
chez tous les revendeurs affichant l'opération **

Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, contactez-nous ; nous vous indiquerons l'adresse du magasin le plus proche.

** ATTENTION ! Cette offre est valable jusqu'au 31 juillet 1987 dans la limite des stocks disponibles.*

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



IMPORTATEUR • DISTRIBUTEUR

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Téléphone 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télécopie 99 08 94 17

AMSTRAD : DE SURPRISE EN SURPRISE

Lorsque les claviers AZERTY ont fait leur apparition, nous avons eu la surprise de découvrir que certains jeux bloquaient avec ce type de clavier ; ensuite, nous avons eu la surprise de constater que l'approvisionnement des boutiques en 6128 était plus que problématique...

Jamais deux sans trois ! Aujourd'hui, nous avons la surprise de découvrir des nouveaux 6128 équipés de connecteurs différents des précédents ! Alors, si vous êtes déjà possesseur d'un 464 et de quelques extensions et que vous décidez d'acquérir un 6128, faites-le en connaissance de cause et après mûre réflexion... car toutes vos extensions seront inadaptées à ces nouveaux CPC !

VOUS AVEZ DIT PAO ?

L'éditeur anglais Mirrorsoft a sorti un logiciel de PAO doté non seulement de performances professionnelles, mais également accessible au marché grand public de par son prix. Fleet Street Editor offre les caractéristiques suivantes :

- éditeur de texte intégré ;
- bibliothèque d'images immédiatement disponible ;
- césure automatique des mots et espacement proportionnel.

La distribution exclusive de la version française de FSE vient d'être obtenue par France Image Logiciel ; pour l'instant, seule la version PCW est disponible mais les versions CPC et PC le seront en septembre 87. FIL - tél. 1.48.97.44.44.



NOUVELLE EXTENSION POUR LE PC 1512

Innelec vient d'obtenir la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4" CD 1525 grâce à l'accord qui a été conclu avec Métrologie.

Le CD 1525 version Amstrad est d'une capacité de 21 Mo formatés et peut assurer un back-up à la vitesse de 1 MB par minute. Etant rédigé en français, il est facile d'installation et d'utilisation ; il peut travailler fichier par fichier, par directory et sous-directory. Il est livré avec la carte contrôleurs, le câble de raccordement et les disquettes d'installation et d'utilisation, le tout au prix de 5500 F HT. Innelec - tél. 1.48.91.00.44.



SORTIE EN FORCE

Ere Informatique se distingue sur le marché des logiciels pour PC et compatibles puisqu'il ne sort pas moins de trois produits à la fois !... Ce sont des jeux que vous connaissez déjà puisqu'il s'agit d'Eden Blues, de Macadam Bumper et de Sram. Pour l'occasion, Ere Informatique a particulièrement étudié le packaging afin d'avoir un look d'enfer !

ATTENTION, PIEGE !

Cela fait maintenant quelques semaines qu'une chaîne du bonheur a fait son apparition dans le monde de l'Amstrad, chaîne qui s'adresse aux "amis micro-informaticiens"...

Le principe est simple : vous recevez une lettre accompagnée d'une liste de noms. Vous envoyez un chèque de 20 F au premier de la liste, le rayez et inscrivez votre nom en dernière position.

Ensuite, vous envoyez une copie de cette nouvelle liste à 20 nouvelles personnes et dans quelques temps, vous devriez recevoir jusqu'à 16 millions de centimes ! Nous vous mettons en garde contre ce genre de chaîne qui n'est rien d'autre que de l'escroquerie pure et simple ; alors, un conseil, ne participez jamais à ce genre de jeu...

UN AMSTRAD AU SERVICE DES HANDICAPES

Vous prenez un Amstrad CPC 6128 ; vous lui ajoutez un synthétiseur de parole, une imprimante optionnelle, le logiciel "Voca-Bliss" développé par Jean-Louis RIOU et son équipe... et vous obtenez un formidable outil pouvant donner la parole aux handicapés. Le principe est le suivant : l'écran présente à l'opérateur handicapé toute une série d'icônes qu'il peut choisir au moyen d'un dispositif à contacts adapté à son handicap.

Pour tout renseignement concernant le programme "Voca-Bliss" et ses applications, contactez Logicom au 40.65.30.53.

NAISSANCE DE LA "C.I.A."

Contactez Jérôme et vous êtes en relation directe avec la C.I.A., autrement dit le Cercle International Amstrad. Le but de cette association est de réunir le maximum de clubs afin de créer un réseau de correspondance et d'échange dans l'ensemble du globe...

Les responsables de clubs qui seraient intéressés par cette perspective n'ont qu'un seul numéro de téléphone à composer : 93.46.95.63.

SERVEUR MINITEL

N'oubliez pas
36.15 code MHZ



La B.A.L. permet un dialogue direct avec la rédaction.
Les petites annonces ouvrent la porte aux bonnes affaires !

SONDAGE

Pendant ce long mois de juillet, je suppose que vous allez partager votre temps entre le farniente et votre Amstrad. Malgré tout, si vous avez un instant, un papier, un crayon et un brin de courage, nous vous invitons vivement à nous écrire pour nous dire si vous désirez voir apparaître dans Amstar des jeux pour PC 1512 et PCW... Alors, tous à vos plumes !

RECTIFICATIF "1914"

MEA CULPA... Une erreur s'est subrepticement glissée dans le listing 3 du jeu 1914 que nous avons publié dans le numéro 9 d'Amstar. Voici la ligne "fautive" telle que vous devez la renvoyer :

```
60 FOR ln = 250 TO 2300 STEP 10
```

COIN DES AS

Cela faisait huit mois qu'il était vaincu et qu'il se trouvait sur la première marche de notre podium. Malheureusement, la gloire est souvent éphémère et Jean-Marie MENARD a trouvé plus fort que lui...

La rédaction d'Amstar a décidé de le féliciter à sa manière pour être resté si longtemps le "maître" du Sky Jump dans "Winter Games" : nous lui ferons parvenir un logiciel.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
- 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 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- FIL, 93175 BAGNOLET, tél. (1) 48.97.44.44

- FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
- GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél. (0742) 753.423
- GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
- IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
- IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
- INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
- LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
- MICROIDS, 92100 BOULOGNE
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél. (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complète : _____

Le programme :

Nom : _____

Taille : _____ Périphériques utilisés : _____

Support : CASSETTE DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : 464 664 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, _____, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

LE LOGICIE



BARBARIAN

Arcade

En cette fin de journée comme les autres, je me retire seule, triste et sans plus aucun espoir dans ma chambre qui se trouve au premier étage. Moi, Mariana, Princesse du Royaume, je vois chaque jour l'échéance se rapprocher et personne, vraiment personne, ne semble de taille à me me sauver de la terrible situation dans laquelle je me trouve. Chaque jour, j'ai l'impression que ma liberté me file un peu plus entre les doigts et que bientôt je serai sous l'entière domination de ce terrible sorcier Drax qui a jeté son dévolu sur moi...

Etre en jeu et ne rien pouvoir faire pour se défendre, c'est rageant ! D'autant plus que si je lève le petit doigt, ce cher et tendre sorcier n'hésitera pas une seule seconde avant de jeter un mauvais sort irréversible sur tous mes sujets.

Et pourtant, il y a une porte de sortie proposée pour le "Grand Maître" en personne : si par un heureux hasard, il se trouvait un homme (de préférence...) capable d'anéantir et de vaincre tous ses gardes diaboliques alors, et alors seulement, il consentirait à me laisser ma liberté.

Malheureusement pour moi, mon futur royaume ne semble pas habité par des rois du maniement du glaive ; mais toi, noble étranger venu du Nord, tu parais porter une épée bien lourde et ne pas t'en apercevoir. Serais-tu enfin la personne que

nous attendons tous et que les livres anciens nous présentent comme le Sauveur tant attendu ?... Acceptes-tu de tenter ta chance (et ta vie, il faut bien le reconnaître) pour mon royaume et moi-même ? N'ayant aucune appréhension, vous acceptez cette folle proposition et commencez quand même par quelques séances d'entraînement car vous êtes bien conscient du fait que les gardes du grand sorcier Drax... ce n'est pas du gâteau !

C'est donc au petit matin, par un ciel à peine nuageux, que vous retrouvez vos adversaires dans la forêt du comté et c'est avec la volonté de vaincre pour votre fierté personnelle que vous vous lancez dans le premier combat.

Tout d'abord, il faut s'avancer pour être à une distance raisonnable de son adver-



L DU MOIS



saire ; à ce moment-là, juste histoire de s'échauffer, vous faites quelques petits



coups classiques : un coup au cou, un coup au corps, un coup aux jambes... Malheureusement pour vous, il esquivé toutes vos attaques et, soudain, fait une culbute en avant qui a pour effet de vous en faire effectuer une en arrière (je prends des gants pour vous dire que vous êtes carrément tombé sur le... !). Qu'à cela ne tienne, vous avez plus d'un tour dans votre épée et il est temps maintenant de sortir les bottes secrètes : et un coup au-dessus de la tête, et une toile d'araignée de la mort... et pour occuper les temps morts, un coup de tête par-ci et un coup de pied par-là.

Au bout de quelques victimes innocentes, emmenées sans ménagement par un tyran-



nosaure nain, vous commencez à vous sentir fin prêt pour le véritable combat, mais avant tout, vous voulez parfaire votre botte secrète (500 points d'un coup, ce n'est pas si mal...). Aussi, vous pouvez charger le second tableau et découvrir ainsi un magnifique coucher de soleil. Cette atmosphère créée par le décor vous donne des ailes pour perfectionner le "coup volant à la tête". C'est une attaque que je vous conseille vivement : efficace, nette et sans bavures... à condition toutefois que l'ennemi ne s'accroupisse pas à cet instant précis...

Ensuite, étant en pleine possession de vos moyens, vous pouvez vous lancer dans les véritables combats qui se trouvent dans les tableaux 3 et 4. De plus, vous avez la chance de parcourir la dernière ligne droite sous les yeux même de la princesse.

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous avons sélectionné Barbarian comme logiciel du mois alors que certains nous diront qu'il ne s'agit que de "duels" répétitifs ! Oui, mais !... Dès le premier écran, vous tombez véritablement sous le charme de la qualité graphique et aucun des quatre tableaux ne déçoit par rapport aux autres. De plus, lorsque vous commencez à jouer, vous découvrez une animation de très bonne qualité : chaque coup, qu'il constitue une attaque ou une défense, est net et précis. Quant à la musique, elle complète à souhait l'atmosphère créée par le graphisme. Bref, bien que la version sur Amstrad se passe sur un décor figé, il faut absolument qu'elle soit en votre possession !... Pour terminer, je ne vous donnerai qu'un petit détail génial : lorsque vous avez choisi une option de jeu et que vous restez quelques instants sans faire aucune action, les deux joueurs se tournent vers vous et se mettent dans une position sans équivoque signifiant : "bon, c'est pour aujourd'hui ou c'est pour demain ?"...

LES ALBUMS!

ERE HITS + MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 **145 F**
+ PACIFIC

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **95 F**
+ RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **95 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **99 F**
+ SPACE IN C + ERE HITS

LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **95 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **95 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMB JACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**

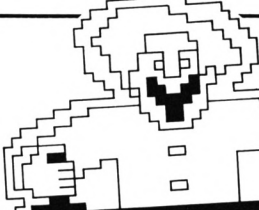
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis) **95 F**
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD **95 F**
+ DECATHLON
+ SABRE WULF + JET SET WILLY



AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

BASKETBALL NF 95 F
BEST OF 3D NF 95 F
BLACK MAGIC NF 95 F
COSA NOSTRA NF 135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF 95 F
GAME OVER NF 89 F
GUNSLINGER NF 95 F
INDIANA JONES NF 95 F
INERTIE NF 135 F
INVITATION NF 135 F
KILLED UNTIL DEAD NF 95 F
LAST MISSION NF 135 F
LIVINGSTONE NF 135 F
MAG MAX NF 89 F
MARCHE A L'OMBRE NF 145 F
MANHATTAN NF 125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 95 F
MUTANTS NF 89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF 95 F
NINJA NF 95 F
PAPER BOY NF 89 F
PSI15 TRADING CPY NF 95 F
PROHIBITION NF 120 F
PULSATOR NF 95 F
QUARTET NF 95 F
RENEGADE NF 89 F
ROAD RUNNER NF 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF 89 F
SLAP FLIGHT NF 89 F
STAR RAIDER NF 95 F
STIFFLIP AND CO NF 95 F
SUPER SOCCER NF 89 F
TAI PAN NF 89 F
TANK NF 89 F
TEMPLIERS D'ORVENE NF 169 F
THROME OF FIRE NF 95 F
WIZBALL NF 89 F
WONDERBOY NF 95 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF 89 F
ARMY MOVES NF 89 F
AU REVOIR MONTY NF 98 F
ARKANOID NF 89 F
ASPHALT NF 115 F
BARBARIAN NF 95 F
BOMB JACK 2 NF 89 F
BUBBLER NF 95 F
3D GRAND PRIX NF 89 F
COBRANF 85 F
DONKEY KONG NF 89 F
ENDURO NF 95 F
EXPRESS RAIDER NF 95 F
FLASH NF 139 F
FUTURE KNIGHT NF 95 F
HMS COBRANF 259 F
GAUNTLET NF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
IKARI WARRIOR NF 85 F
INFILTRATOR NF 95 F
KRAKOUT NF 89 F
KYA NF 139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF 89 F
LEVIATHAN NF 95 F
MARTIANOIDS NF 95 F
MARIO BROTHERS NF 89 F
METRO CROSS NF 95 F
MEURTRES EN SERIE NF 259 F
MONOPOLY FR 175 F

HIT PARADE

SCALEXTRIC NF 119 F
SCRABBLE FR NF 175 F
SUPER CYCLENF 89 F
SPACE HARRIER NF 89 F
TERRA CRESTANF 85 F
TT RACER NF 89 F
ZOX 2099 NF 125 F
WINTER GAMES NF 95 F
WORLD GAMES NF 95 F

ACROJET NF 89 F
ATHLETES NF 135 F
AVENGER NF 95 F
AFFAIRE SYDNEY NF 145 F
ASTERIX NF 95 F
BACTRON NF 125 F
BATAILLE d'Angleterre NF 110 F
BATAILLE pour Midway NF 110 F
BAT MAN NF 85 F
BIGGLES NF 95 F
BIG FOUR NF 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF 125 F
DESPOTIK DESIGN NF 120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF 89 F
CAULDRON NF 79 F
CRAFTON ET XUNK NF 110 F
DANDY NF 95 F
DEEPER DUNGEONS NF 95 F
DESERT FOX NF 89 F
ELECTRAGLIDENF 89 F
ELEVATOR ACTION NF 89 F
GRAND PRIX 500 CC NF 139 F
GHOST N GOBBELINS NF 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 89 F
INTERNATL KARATENF 95 F
IMPOSSABALL NF 89 F
JAIBREAK NF 65 F
KNIGHT GAMES NF 85 F
KUNG FU MASTER NF 89 F

Les Pyramides d'Atlantis NF 139 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F
LIGHT FORCE NF 89 F
MARACAIBO NF 125 F
M'ENFIN NF 135 F
1001 BC NF 120 F
MGTN NF 129 F
MISSION ELEVATOR NF 89 F
MOVIENF 89 F
NEMESIS NF 89 F
PACIFIC NF 110 F
RANA RAMA NF 89 F
RELIEF ACTION NF 155 F
SABOTEUR NF 95 F
SAPIENS NF 125 F
SIGMA NF 95 F
SHAOLIN' ROAD NF 99 F
SARACEN NF 89 F
SKYFOX NF 95 F
STRYFE NF 135 F
STRIKE FORCE HARRIER NF 95 F
TARZAN NF 89 F
THAI BOXING NF 85 F
THE GOONIES NF 99 F
THE SENTINEL NF 89 F
THANATOS NF 89 F
THEATRE EUROPE NF 110 F
TOBROUCK NF 119 F
TOMAHAWK NF 95 F
TRIVAL PURSUIT NF 175 F
UCHI MATA JUDO NF 89 F
V! NF 89 F

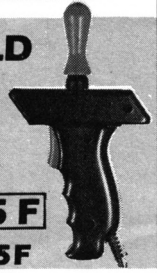
Créez votre Album ! DÉMENT I Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	LEGEND OF KAGE
ALIENS	MIAMI VICE
AMERICA'S CUP	NEXUS
ANTIRIAD	NIGHT SHADE
Bounty Bob strikes back	RAID
BREAKTHRU	REBEL PLANET
BRUCE LEE	REVOLUTION
CAULDRON 2	SHORT CIRCUIT
CITYSLIKER	SILENT SERVICE
CRYSTAL CASTLE	STREET HAWK
Frankie goes to Hollywood	TENTH FRAME
GALVAN	THE GREAT ESCAPE
GREEN BERET	TOP GUN
IT'S A KNOCK OUT	NIGHT CUP 86
KNIGHT LORE	XEVIOUS
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO
KWAH	

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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



125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUILLET-AOÛT, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 VOTRE COURRIER
- 4 GAGNEZ DES JEUX

FRAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

**SUPER ! En juillet et août,
frais de port gratuits pour l'achat
de 2 logiciels ou plus**

(les soldes ne sont pas prises en compte)

**AMSTRAD
DISQUETTES**

**ET
PC1512**



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES : 99 F**

INCROYABLE !

- ELITE TRIPLE PACK**
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **145 F**
+ SPACE IN C
- ERE HITS**
MACADAM BUMPER **225 F**
MISSION 2 + PACIFIC
- LES EXCLUSIFS N° 1**
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN
- OCEAN ALL STAR HITS**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
- AMSTRAD GOLD HITS N° 2**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
- PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE + REVOLUTION 189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY
- ALBUM MELBOURNE NF**
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT
- HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMJACK + AIR WOLF 145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING
- LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER 179 F**
+ 3D FIGHT
- LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5° AXE 179 F**
- LORICIEL HIT 3 + Tony
Truand + Aigle d'Or + Empire 179 F**
- KONAMIS GREATEST HITS NF**
+ GREEN BERET **145 F**
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu
- THEY SOLD A MILLION N°3 NF**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **145 F**
- AMSTRAD-GOLD HITS NF**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**
- ALBUM FIL NF**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT
- THEY SOLD A MILLION N°2 NF**
+ BRUCE LEE + MATCH POINT
(Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)
- THEY SOLD A MILLION N°1 NF**
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

- BASKETBALL NF 145 F
BEST OF 3D NF 145 F
BLACK MAGIC NF 145 F
COSA NOSTRA NF 195 F
COSMIK CHOCK Absorber NF 165 F
GAME OVER NF 145 F
GUNSLINGER NF 145 F
INDIANA JONES NF 145 F
INERTIE NF 175 F
INVITATION NF 195 F
KILLED UNTIL DEAD NF 145 F
LAST MISSION NF 195 F
Les Chiffres et les Lettres NF 275 F
LIVINGSTONE NF 195 F
Les Passagers du vent 2NF 285 F
MAG MAX NF 145 F
MARCHE A L'OMBRE NF 195 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 145 F
MUTANTS NF 145 F
NEMESIS the WARLOCK NF 145 F
NINJA NF 145 F
PAPER BOY NF 135 F
PROHIBITION NF 195 F
PULSATOR NF 145 F
QUARTET NF 145 F
RENEGADE NF 145 F
ROAD RUNNER NF 145 F
SAMOURAI TRILOGY NF 145 F
SLAP FIGHT NF 145 F
STAR RAIDER 2NF 145 F
STIFFLIP AND CO NF 135 F
SUPER SOCCER NF 145 F
TAI PAN NF 145 F
TANK NF 145 F
WIZBALL NF 145 F
WONDERBOY NF 145 F

HIT PARADE

- ACE OF ACES NF 145 F
ARKANOID NF 145 F
ARMY MOVES NF 145 F
ASPHALT NF 165 F
BARBARIAN NF 135 F
BIG BAND NF 195 F
BOB WINNER NF 169 F
BOMB JACK 2NF 139 F
BUBBLER NF 145 F
3D GRAND PRIX 140 F
COBRANE NF 139 F
DEEPER DUNGEONS NF 145 F
ENDURO RACER NF 145 F
EXPRESS RAIDERS NF 145 F
FER ET FLAMME NF 249 F
FLASH NF 195 F
GAUNTLET NF 145 F
GRAND PRIX 500 CONE NF 169 F
HEAD OVER HEALS NF 145 F
HMS COBRANE NF 299 F
IKARI WARRIOR NF 139 F
INFILTRATOR NF 139 F
KYA NF 195 F
LEADER BOARD NF 139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF 195 F
LEVIATHAN NF 145 F
MARIO BROTHERS NF 145 F
MARTIANOIDS NF 145 F
MEURTRES EN SERIES NF 299 F

HIT PARADE

- METRO CROSS NF 145 F
MONOPOLY FRNF 245 F
SCALEXTRIC NF 245 F
SCRABBLE FRNF 220 F
SCRAM NF 165 F
SILENT SERVICE NF 139 F
SUPER CYCLE NF 139 F
SPACE HARRIER NF 139 F
STREET HAWK NF 135 F
TEMPLIERS D'ORVENE NF 199 F
TERRA CREST NF 139 F
TOP GUN NF 139 F
TOP SECRET NF 220 F
TT RACERS NF 145 F
WINTER GAMES NF 145 F
WORLD GAMES NF 145 F
ZOX 2099 NF 175 F

- 1001 BC NF 165 F
ACROJET OF AGENCE NF 145 F
AFFAIRE SYDNEY NF 195 F
ASTERIX NF 149 F
ATHLETES NF 175 F
BACTRON NF 169 F
BATAILLE d'Angleterre NF 195 F
BATAILLE pour Midway NF 195 F
BAT MAN NF 130 F
BILLY LA BANLIEUE NF 179 F
CAULDRON 2 NF 130 F
CRAFTON ET XUNK NF 165 F
DEMAIN HOLOCAUST NF 245 F
DESPOTIK DESIGN NF 175 F
DRAGON LAIR 2 NF 145 F
GHOST N GOBBELINS NF 139 F
HARRY ET HARRY NF 169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 145 F
JAIBREAK NF 145 F
KUNG FU MASTER NF 135 F
LE PACTE NF 199 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF 169 F
Les PASSAGERS du VENT NF 295 F
LIGHT FORCE NF 139 F
MANHATTAN NF 149 F
MARACAIBO NF 169 F
MASQUE NF 179 F
M'ENFIN NF 179 F
NEMESIS NF 145 F
RELIEF ACTION NF 195 F
SAPIENS NF 169 F
SCRAM FR NF 165 F
SCOTT WINDER NF 225 F
SIGMA 7 NF 145 F
SKYFOX NF 145 F
STIKE FORCE HARRIER NF 129 F
STRYFE NF 195 F
TARZAN NF 145 F
THAI BOXING NF 129 F
THEATRE EUROPEEN 185 F

- THE SENTINEL NF 145 F
TOBROUCK NF 169 F
TOMAHAWK NF 145 F
TRIVIAL PURSUIT NF 229 F
UCHI MATA JUDO NF 135 F
ZOMBI NF 165 F

Soldes démentes !

- 59 F** NEXUS
AMERICA'S CUP PACIFIC
BREAKTHRU PING PONG
BRUCE LEE REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE SHORT CIRCUIT
FIRELORD TENTH FRAME
GALVAN THE GREAT ESCAPE
HYPERSPORTS WORLD CUP 86
KONAMI'S GOLF XEVIOUS
LEGEND OF KAGE YE AR KUNG FU 1
MACADAM BUMPER YE AR KUNG FU 2
MOVIE ZORRO

PC 1512

- PC HITS**
+ TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER
- ALTERNATE REALITY NF 195 F
ARKANOID NF 195 F
BOB WINNER NF 220 F
BRUCE LEENE NF 195 F
DESTROYER NF 245 F
ECHECS 3D NF 195 F
F15 STRIKE EAGLE NF 195 F
GAUNTLET NF 195 F
GRAND PRIX 500 CONE NF 195 F
HACKER NF 195 F
HMS COBRA NF 295 F
INFILTRATOR NF 195 F
KARMA NF 235 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F
MARCHE à l'ombre NF 245 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 195 F
MEURTRES EN SERIE NF 295 F
MGT NF 195 F
MOVIE MONSTERS NF 245 F
PSI 5 TRADING company NF 195 F
PROHIBITION NF 245 F
SCRABBLE NF 245 F
SCRAM NF 245 F
SHANGAI NF 195 F
SILENT SERVICE NF 225 F
SOLO FLIGHT NF 195 F
STRIP POKER NF 195 F
SUBBATTLE Simulator NF 225 F
SUPER TENNIS NF 195 F
SUMMER GAMES I NF 195 F
SWORLD SAMOURAI NF 195 F
TAI PAN NF 145 F
TAG TEAM WRESTLING NF 195 F
THE DAMBUSTERS NF 195 F
TOP SECRET NF 229 F
WINTER GAMES NF 195 F
WORLD GAMES NF 245 F

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

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

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

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

NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature

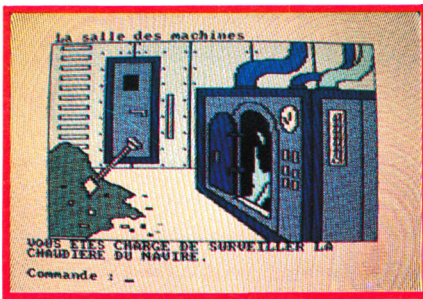
Reglement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entrez votre ordinateur de jeux: ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST Numéro de membre

CONCOURS

AMSTAR
EXCALIBUR

Amateur de jeux d'aventure, de rôle ou lecteur assidu d'Amstar, saurez-vous répondre aux huit questions portant sur les logiciels suivants : Globe-Trotter, La Cité perdue et Faial ?
Pour être parmi les cent premières bonnes réponses et gagner ainsi un logiciel offert par **EXCALIBUR**, renvoyez-nous cette page après avoir coché les bonnes réponses.



FAIAL

Comment se nomme la princesse des Licornes ?

- Kazaar
- Laike

Votre épée s'appelle :

- Soulsaper
- Excalibur

La rune de téléportation est :

- Kakutoui
- Keparti

L'ogre préfère boire :

- Du vin amer
- Du vin de myrte

Le Dieu des prêtres de l'île du lac sans fond se nomme :

- Shalidar
- Darn Ais



GLOBE-TROTTER :

Lequel de ces deux continents n'est pas visité dans Globe-Trotter ?

- L'Afrique
- L'Amérique du Sud

100 LOGICIELS A GAGNER



LA CITE PERDUE

Quelle température fait-il à votre arrivée ?

- 35
- 29

Dans quelle île se situe la Cité Perdue ?

- Mac Dowell
- Kursay

Règlement :

Après avoir répondu aux huit questions, renvoyez cette page avant le 15 AOUT à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Pour recevoir votre lot si vous êtes parmi les heureux gagnants, n'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées :

Nom : Prénom : Age :

Adresse complète :

Type de machine : 464 664 6128

Logiciel(s) d'Excalibur que vous possédez déjà :

Petit tuyau :
Les réponses aux questions peuvent être découvertes facilement par la lecture des numéros 4, 7 et 8 d'Amstar !

COSA NOSTRA

Arcade

Chicago ! Chicago ! Comme le chantait, il y a quelques années Frédéric François... Qui a sifflé ? Une fois de plus, nous allons vivre une folle aventure dans une bonne vieille ville des Etats-Unis où les mafiosi ont sévi (et sévissent encore) tout en connaissant leur période de gloire au temps de la prohibition...

Nous sommes à l'aube des années 20 et dans cette atmosphère terrorisante qui



règne à Chicago, il n'y a qu'une seule personne qui puisse mettre à l'ombre tout le gang... Il s'agit bien sûr du détective de renommée mondiale : Mike Bronco reconnaissable à son chapeau mou à larges bords et à son imperméable. La raison de son succès ? Tirer plus vite que son ombre s'il veut rester en vie, face à la bande des cinq qui sont loin d'être des anges !... Ruddy gangster cambrioleur, Johnny contrôleur du trafic de stup, Tony l'homme de main et El Padrino "le terrible"... sans oublier, l'indispensable policier véreux, j'ai nommé : Franky. Pour aller au terme de ce jeu, il ne vous reste plus qu'à déambuler dans les rues de



la ville en étant très rapide car les balles, bombes et hachettes fusent de partout. La seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge et de passer ensuite sur les corps de "la vermine" pour récupérer des munitions.

Les fanatiques de jeux de réflexe sans réflexion seront séduits par Cosa Nostra qui est, il faut le signaler, un logiciel d'origine espagnole édité par Opéra Soft et distribué par Loricels, les graphismes sont de bonne qualité et l'animation est très rapide et nette. Dans sa catégorie, Cosa Nostra constitue un bon investissement pour se défouler pendant les sombres jours de l'été... qui risquent d'être fort nombreux !

METRO-CROSS

Arcade

A vos marques !... Prêt ?... Partez !... Vous avez exactement trois minutes pour effectuer le premier parcours que vous propose Métro-Cross. Le sol sur lequel vous courez est divisé en petits carreaux qui s'ils sont gris (comme tous les chats la nuit...) vous ralentissent fortement dans votre progression. Conclusion simple et logique ? Evitez les carrés gris... oui, mais dans ce cas là, vous risquez de vous faire aplatis par une boîte de Coca-Cola ou de vous faire étaler par une haie !...



Comme si tous ces empêcheurs de courir correctement ne suffisaient pas, un nouvel effet ralentisseur fait son apparition à partir du 5ème parcours. Lorsque vous l'attrapez sur l'épaule, vous restez cloué sur place de dégoût mais aussi dans votre course... car il s'agit d'un rat qui s'agrippe si fortement à vous qu'il ne reste qu'un moyen pour s'en débarrasser : vous secouer de toutes vos forces (mais non ! Pas en vous tortillant sur la chaise mais avec le joystick !)

Face à tous ces handicaps, il faut bien qu'il y ait quelques raisons positives pour oser vous lancer dans cette course folle... Elles sont très exactement au nombre de trois : les boîtes bleues vous donnent des points si vous tapez dedans ou mieux, dans les cas difficiles, stoppent le chrono pendant 2 secondes ; les boîtes vertes vous permettent d'atteindre une vitesse de pointe époustouflante... Quant aux tremplins, ils vous propulsent dans les airs et vous trans-



forment en acrobates effectuant des sauts périlleux remarquables !...

Ne pensez pas que ce logiciel est super facile car il y a un scrolling rapide et du plus bon effet... une boîte de Coca-Cola qu'on ne voit pas arriver... cela ne fait pas de pli !... Par ailleurs, il faut remarquer un bon choix des couleurs, un graphisme net et une musique suffisamment entraînante pour vous permettre d'avoir le souffle nécessaire pour aller de parcours en parcours.



ANTI-ERREURS

Grégory NOE



Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs. La frappe d'un programme de votre

journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.

— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A

Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.

— Chargez Anti-Erreurs.

— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.

Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.

```

10 '*****>YB<
20 '# #>AC<
30 '* ANTI - ERREURS *>RD<
40 '# #>CE<
50 '*****>CF<
60 '>DG<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987>LH<
80 '>FJ<
90 ON ERROR GOTO 900>VK<
100 MODE 2>FB<
110 DIM g$(23)>KC<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$>XD<
NEXT
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI>GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,>FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 ' ANTI-BUG FICHER>XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210>BH<
170 OPENOUT "cpc">ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2>JK<
190 CLOSEOUT>UL<
200 POKE HIMEM+1,255>FC<
210 DEFINT A-Z>HD<
220 '>DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1>BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16>HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R >FH<
E U R S"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385>JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU>KK<
STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23>FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE">BM<
300 f$="">QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$)>RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1)>WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$>XG<

```

ABONNEZ-VOUS

CADEAU
Le Hors-Série
N°1
DE CPC avec une cassette

PROGRAMMES

```

340 FOR t=1 TO 100
350 NEXT t,1
360
370 *****
380
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM
DU FICHER : ";
400 INPUT "",NF$
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI
STAGE N'EST PAS TERMINE"
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETE
R LE MAGNETOPHONE OU NE"
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA
DISQUETTE"
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T
OUCHE POUR LA LECTURE"
450 CALL &BB05
460 OPENIN "!"+nf$
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..
."
480 ca=0 CANAL DE SORTIE
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(b$)
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP
520
530 CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE
540
550 a=0
560 FOR i=1 TO LEN(a$)
570 l$=MID$(a$,i,1)
580 IF l$=CHR$(32) THEN 600
590 a=a+ASC(l$)
600 NEXT i
610 c=INT(a/23)
620 p=a-(c*23)
630 C$=G$(P)
640 a=0
650 FOR i=1 TO 6
660 l$=MID$(a$,i,1)
670 IF l$<"0" OR l$>"9" THEN 700
680 li$=li$+l$:a=a+VAL(l$)
690 NEXT
700 c=INT(a/23)
710 p=a-(c*23)
720 C$=C$+G$(P)
730
740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770
750 PRINT li$;TAB(10) USING ">\\<";
c$
760 li$="":GOTO 840
770 li$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35);T
AB(37) USING ">\\<";c$
780 IF LEN(b$)<35 THEN 840
790 fg=1
800 b$=MID$(b$,36,LEN(b$))
810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35)
820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS
HL<
UB 910:GOTO 830
830 GOTO 780
840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT
>GM<
O 490
850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T
>LP<
UCHE...":CALL &BB05
860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ
>FQ<
";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
VOUS AVEZ NOTEES.."
870 END
880 TRAITEMENTS DES ERREURS
890
900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7
>AK<
);CHR$(24);"FICHER NON ASCII";CHR$
(24):END ELSE CONT
910 com=com+1:IF com>19 THEN CALL &
>GL<
BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
CALL &BB05:COM=1
920 RETURN

```

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

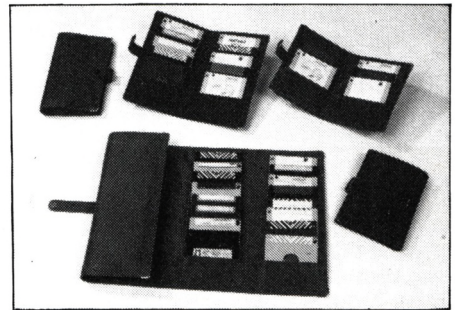
TOUS LES SACS ET HOUSSES SONT ADAPTÉS A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS.



- Sac pour Amstrad (clavier) CPC 464 □ 664 □ 6128 □ PCW 8256 □
Coloris: bleu, gris ou sable.
Prix: 290 F TTC
- Sac pour moniteur Amstrad mono-chrome couleur.
Coloris: bleu, gris ou sable.
Prix: 400 F TTC



- Housse pour Amstrad (clavier) CPC 464 □ 664 □ 6128 □ PCW 8256 □
Coloris: beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix: 130 F TTC
- Housse pour moniteur Amstrad, ^{mono} _{couleur}
Coloris: beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix: 130 F TTC



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

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



17, rue Russeil - 44000 NANTES

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

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

Nom Prénom

Adresse

..... Tél.

Signature:

ARMY MOVES

Arcade

Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient... "Vous verrez du pays et vous aurez de l'action assurée ; n'hésitez pas à venir nous voir, vous aurez un bel équipement, un beau matricule et si vous pouvez prouver que vous faites partie de l'élite des Rambo, vous aurez l'honneur, l'avantage et l'immense plaisir de faire partie du SAC, non du SOC, Spécial Opérations Commandos (sic !)."

C'est ainsi que vous vous retrouvez au



volant d'une jeep (génial non !) spécialement équipée pour vous de missiles sol-sol et de missiles sol-air. Il ne vous reste plus qu'à prendre le départ pour la première partie de votre mission, qui en comporte quant même sept... Le but final est classique : traverser les lignes ennemies pour atteindre leur Q.G. où se trouve LE coffre-fort contenant LES plans qui seraient bien utiles pour votre état-major.

Je vous vois sourire de façon incrédule et désabusée ; vous croyez qu'il ne doit rien y avoir de passionnant dans ce logiciel... Alors, suivez-moi pendant quelques mètres et vous allez comprendre l'ampleur des dégâts : démarrage sur les chapeaux de roues pour traverser le pont devant me permettre d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi ; jusque là, tout va bien...

Mais soudain, un camion de transport va me barrer la route, un hélicoptère m'anéantir et, en plus, le pont est détruit !... Résultat, il faut que j'envoie simultanément un missile sol, un missile

air sans oublier de sauter par-dessus le trou... Je peux vous assurer que vous n'avez pas trop de six doigts (ce qui permet malgré tout d'en avoir quatre au repos) pour suivre la cadence ! Et c'est toujours comme ça !

Bienheureux celui qui atteint la base d'hélicoptères ! Il lui suffit d'en prendre un pour effectuer les trois étapes suivantes et obtenir ainsi un code qui permettra par la suite de redémarrer directement à la deuxième partie du jeu en cas d'échec. Pour les trois dernières étapes, vous ne pouvez compter que sur vos jambes, mais si vous êtes arrivé jusqu'à ce stade, ça veut dire que vous êtes solide !

Avec Army Moves, commencez par vous mettre dans l'état d'esprit suivant : persévérer à tout prix, ne pas avoir peur des crampes à la main et ne pas être sujet à l'énerverment. Vous pourrez alors goûter avec grand plaisir le graphisme, la rapidité, le scrolling et la musique de ce logiciel qui est à conseiller pour votre logithèque.



Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

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

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

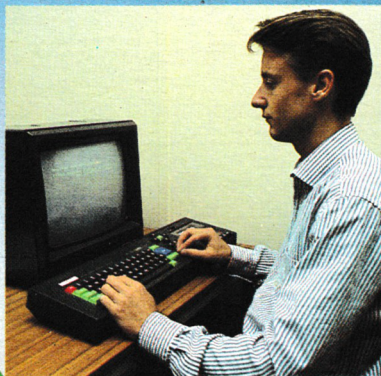
Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 31.07.87. Après cette date, 450 F TTC.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

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

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

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



PRIX DE SOUSCRIPTION
17%
D'ÉCONOMIES!

Editions Weka - 12, cour St Eloi
75012 Paris

**ATTENTION,
DATE LIMITE
31 JUILLET 87**

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

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

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

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

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 17 % par rapport au prix public à parution.

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

EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIÈRES

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

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

- Code d'erreur
- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- Graphiques avec le CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- dBase II

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

Et des dizaines d'autres sujets passionnants...

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Je réalise soudain que j'aurais dû commencer par là avant de vous perfectionner en programmation : vous apprendre à faire des sauvegardes correctes, sans jamais le moindre risque d'ennui. Il paraîtrait que bon nombre d'entre vous ont parfois la désagréable surprise de ne plus pouvoir recharger ce qu'ils ont enregistré. Et non seulement, ils osent dire que cela vient du matériel, mais en plus de cela, ils profèrent en cette occasion des jurons que je ne connaissais pas ! (= ceux que mon père ne m'a pas appris, et pourtant, il était dans la Marine...) Les bourdes à la sauvegarde ont deux causes :

- On ignorait que l'on n'avait pas le droit de faire telle ou telle chose.
- L'étourderie, toujours elle...

Pour éviter la première cause, il suffit de comprendre un peu comment ça fonctionne ; je me charge aujourd'hui de vous expliquer ce qu'il faut absolument savoir. Et pour les étourdis (mes chers frères, sachez que je suis des vôtres), je vous glisserai ici et là les petites précautions systématiques que j'ai réussi à m'imposer. Non sans mal, mais j'arrive parfois à m'obéir. Je suis obligé de faire une séparation nette entre cassettes et disquettes car leurs principes d'enregistrements sont totalement différents. De ce fait, les précautions à prendre ne sont pas du tout les mêmes. Vous vous attendez peut-être à ce que je commence par les cassettes ? Ok, je ne suis pas contrariant.

L'ENREGISTREMENT SUR CASSETTES

Le magnéto inclu dans le CPC 464 est un ensemble monophonique de grande série et de bas de gamme. Pas du tout HI-FI, mais suffisant. Au départ tout magnétophone est conçu pour la musique, et là, on veut y enregistrer des 1 et des 0 (les bits constituant les octets).

Pas évident ! Un processus de codage fort complexe, dont seul le fabricant à le secret, transforme ces 1 et ces 0 en «signal modulé», musical, qui lui peut être enregistré. A la lecture, le décodage de ce bruit bizarre et aigü restitue ces bits, donc ces octets. C'est donc tout-à-fait le contraire de ce qui se passe avec le compact-disc laser.

La vitesse d'enregistrement par ce codage est très lente, 100 ou 200 octets par seconde, soit 20 ou 40 octets par centimètre de bande. Vraiment peu, mais on ne peut pas faire mieux.

Un signal modulé, ou pseudo musical, veut dire un niveau qui monte et qui descend des centaines de milliers de fois par seconde : l'électronique du décodage a été pré-réglée pour un certain «volume moyen». Si le signal lu est d'un volume trop faible ou trop fort, le décodeur est «perdu», il renonce en faisant afficher "Read Error a" (ou "b"). Il agirait de même si la bande tournait trop vite ou trop lentement (ce qui est plus rare), ou s'il rencontrait un défaut physique sur la bande, qui lui aurait fait perdre ne serait-ce qu'un seul bit !

Avec un CPC 464, les problèmes sont

rare, mais avec un magnéto-cassette extérieur (CPC 664 et 6128), vous avez remarqué qu'il faut faire au début plusieurs essais avant de trouver le bon réglage du bouton de volume. A noter soigneusement ! La tolérance de volume autour du "niveau idéal" n'est pas terrible sans être non plus très "pointue". C'est la cause de 99 % des "Read Error".

LE DECOUPAGE EN BLOCKS

Le CPC organise ses sauvegardes sur cassette par BLOCKS de 2048 octets. Au début du block 1, il enregistre le nom du programme, le type (BASIC, binaire, ASCII), la longueur totale, donc le nombre de blocks qui vont suivre, la vitesse utilisée (le SPEED WRITE 0 ou 1) et le nombre d'octets dans ce block, c'est-à-dire 2048, ou moins pour un petit programme. Il y a encore d'autres informations techniques mais on s'en moque.

les blocks suivants ont une "étiquette" à peut près analogue. Il y a le numéro du block en question.

Tout block entamé qui ferait moins de 2048 octets (cas du dernier) est complété à 2048 octets par des zéros. La fin de chaque block comporte un signal de fin.

Donc deux conséquences faciles à deviner :

- S'il manque un petit morceau du début du premier block ou un petit bout de la fin du dernier block, le programme ne sera pas chargé. C'est tout ou rien du tout.

- Un programme de 192 octets et un

autre de 1825 octets (un block) occupent exactement la même longueur de bande magnétique, donc les durées en SAVE (ou en LOAD) seront les mêmes !

QUELLES CASSETTE UTILISER ?

De la «FERRO» ordinaire mais de marque connue, disons «avouée», comme celles portant le nom d'une grande surface («Carrefour», «Mam-mouth», etc...).

A ne pas utiliser en micro-informatique :

- Cassettes au chrome (CrO₂) : vous ne pourriez pas les effacer totalement à partir du deuxième enregistrement.

— Cassettes de marque «bidon» du genre «3 cassettes C-60 pour 10 francs» en sac plastique. Ce sont des rebuts de fabrications avec irrégularités du dépôt magnétique, niveau d'écoute nettement plus faible, bruit de fond important : donc 8 chances sur 10 d'obtenir des «Read Error» en LOAD.

- Cassettes C120 : trop fragiles ! Copie du signal spire à spire, d'où risque de «Read Error». A prix à peu près égal, il vaut mieux utiliser des C60 de marques connues (en promotion), que des C15 ou C30 d'origines douteuses.

PRECAUTIONS POUR CASSETTES

1 - A l'aide d'un capuchon de stylo-bille, faites avancer l'amorce jusqu'au collage avant de démarrer un SAVE, sinon le début du block 1 sera sur l'amorce... Respectez bien ce POINT ZERO ! En effet, que se passera-t-il si vous écrasez le premier enregistrement mais en démarrant quelques tours plus loin ? A la lecture, le magnéto lira le début de l'ancienne «étiquette», il continuera à tourner pour trouver la suite, qu'il attendra longtemps, longtemps...

2 - Le manuel AMSTRAD du 464 est pessimiste : faites tous vos enregistrements en «grande» vitesse, c'est-à-dire en faisant d'abord SPEED WRITE 1.

3 - Comme vous êtes radin ou fauché, vous mettez plusieurs programmes sur une face de cassette. Je veux bien mais surtout pas à la queue leuleu ! Laissez des «blancs» entre chaque et démarrez le suivant avec le compteur sur un multiple de 10. Exemple :

La sauvegarde s'est arrêtée avec 27 au compteur : Bobinez par «FF» jusqu'en 40 et sauvegarde du suivant. Pour-

quoi ? Imaginez que vous retouchiez le précédent, en le rallongeant un peu. Vous le sauvez par dessus l'ancienne version. Pas de chance, car il fait à présent un «block» de plus, ce qui va écraser le block n° 1 du programme suivant... à votre insu... Alors qu'avec un espace minimum de 10 unités de compteur entre deux programmes, un tel malheur ne serait pas arrivé. Vu ? 4 - Vous êtes en train de taper un long programme, et sagement vous faites une sauvegarde provisoire de temps à autre. Très bien ça ! Oui, mais pas toujours sur le même début de cassette ! Imaginez une panne courant en pleine sauvegarde, vous perdriez tout votre programme ; celui dans le CPC bien sûr, mais aussi sur K7, la dernière version et la précédente ! Alors, ou bien vous faites des SAVE à la suite sans rebobiner, ou bien vous utilisez DEUX cassettes ; une fois l'une, une fois l'autre.

Et maintenant aux disquettes !

L'ENREGISTREMENT SUR DISQUETTES

Le principe physique des enregistrements magnétiques sur disquette n'a aucun rapport avec celui des cassettes : on ne sait y fixer que des 1 ou des zéros ; la densité d'écriture y est de ce fait bien plus fine, et les pistes sont lues à grande vitesse, et ce avec peu de risques d'erreur. Résultat, quelques secondes pour le chargement d'un programme au lieu de dix minutes sur cassette !

Cependant, une disquette vierge ne peut pas servir directement, il faut d'abord la «formater», à l'aide du programme

FORMAT.COM de la disquette DOS CPM. Celui-ci va tracer les pistes de guidage, 40 concentriques, plus neuf repères de secteurs par piste. Alors là seulement, on peut y écrire par nos SAVE.

Tout ça, c'est du «survol à 15000 mètres». On va préciser certains points super importants qui ont pu vous échapper à la lecture du manuel, qui est un chef-d'oeuvre de désordre, surtout celui du lecteur DDI-1 pour 464...

LA DISQUETTE DOS

DOS signifie «DISK OPERATING SYSTEM». C'est à la fois un langage et un ensemble de programmes utilitaires pour exploiter un lecteur de disquettes. Le DOS des AMSTRAD CPC s'appelle CPM, version 2.2 et en supplément le «CPM/PLUS» pour le CPC 6128.

La disquette DOS d'origine est une «chose sacrée», on ne s'en sert pas, on la copie par DISCOPY (un des programmes) sur une disquette vierge, celle que l'on utilisera dorénavant, puis on range soigneusement la disquette d'origine, l'étalon. Pensez à la revendre...

Pour désigner une disquette DOS, on dit aussi «disquette Système», c'est pareil.

LES FORMATAGES

Au début, le CPC est sous BASIC. Pour exécuter un programme .COM ou .EXE de la disquette DOS, il faut quitter BASIC et «entrer sous CPM» en tapant ICPM. Là, taper FORMAT et ENTER puis suivre les indications à l'écran. La face de disquette ainsi formatée aura 169 kilo octets disponibles, avec en plus le «système», le programme essentiel du DOS qui a été copié à votre insu. C'est donc une disquette dite «formatée système».

Si vous aviez tapé FORMAT D, le «système» n'aurait pas été transféré d'où 178 kilo octets disponibles au lieu de 169. Ce serait une disquette dite «formatée DATA», parce que présentant plus de place pour les données. Je ne vous conseille pas ce dernier formatage, 9000 octets, c'est peu de chose, et il est souvent pratique d'avoir le système sur la face de disc où l'on travaille. Donc formatez «système».

N'oubliez jamais que la disquette système (même sa copie) doit toujours être protégée en écriture... Sinon le gag ne serait pas drôle, car le formatage EFFACE TOUT.

LES COPIES

Le programme DISCOPY fait une «photocopie» d'une disquette sur une vierge, même si elle n'est pas encore formatée ! DISCOPY formate en même temps qu'il écrit.

N'essayez pas de pirater un jeu sur disquette pas DISCOPY... Faut pas rêver, non ?

En revanche, l'utilitaire FILECOPY est sélectif, mais il exige que la disquette de réception (la «cible») soit formatée.

Vous voulez copier certains programmes BASIC pour un copain : disquette système, ICPM puis FILECOPY *.BAS (= tous les .BAS) FILECOPY.COM est chargé et lancé. Il vous invite alors à remplacer la disquette système par le disc source. Ceci fait, il vous propose de sélectionner les

.BAS. Si vous êtes d'accord, il présente un par un tous les noms de programmes .BAS. Pour être copié : Y pour Yes, N pour No. Vous pouvez ainsi en désigner une dizaine qui vont ensuite être copiés. Avouez que c'est beaucoup plus rapide que si, sous BASIC, vous aviez fait LOAD puis SAVE pour chacun d'eux ! Cette galère !

FAIRE LE VOYEUR

Prenez une face de disquette contenant un fichier ASCII, c'est-à-dire dont l'extension n'est pas COM, EXE, BAS, SYS, BIN ou ASM, mais HLP, DOC, TEX, TXT ou pas d'extension du tout. Puis tapez (sous CPM) TYPE suivi du nom complet du fichier, et tout son contenu défile alors à l'écran.

Vous avez une imprimante ? Si oui, refaites la même chose mais en faisant CTRL P avant de faire ENTER : tout ce baratin est envoyé à l'imprimante ! (refaites CTRL P pour annuler ensuite cet "écho imprimante").

A l'occasion, faites CTRL P et DIR, et vous imprimerez le contenu de la disquette.

Attention ! TYPE et DIRE ne fonctionneront que si la disquette en question avait été formatée système. Vous comprenez mon conseil de ne jamais formater DATA ?

Si ce fichier ASCII est un mode d'emploi d'un logiciel du commerce, vous aimeriez l'avoir imprimé (plus pratique, non ?). Oui, mais ces disquettes sont formatées DATA, pas de TYPE...

Soyez débrouillard, copiez-le par FILECOPY sur une disquette formatée système, et de là, CTRL P et TYPE. (un fichier ASCII n'est pas protégeable, et ce n'est pas du piratage).

Résumons :

Du DOS, je ne vous ai parlé que de FORMAT, DISCOPY, FILECOPY, TYPE et DIR. Ces cinq commandes sont bien suffisantes pour la plupart des bidouilles ; ce sont d'ailleurs les plus utilisées.

Ah ! Au fait ! Pour quitter le CPM et revenir au BASIC, ne tapez pas AMSDOS, faites tout simplement un SHIFT-CTRL-ESC...

PRECAUTIONS POUR DISQUETTES

- De grâce ! Attendez que la lumière rouge du lecteur de disque s'éteigne avant de retirer votre disquette... Un

LISTING 1

```

10 'MENAGE - Utilitaire pour DISC AMSTRAD
20 CLS
30 PRINT "Cat Erase Rename Bak- :cpm
  Quitter"
40 Q$="":WHILE Q$="":Q$=UPPER$(INKEY$):W
  END
50 Q=INSTR("CERB!Q",Q$):IF Q=0 THEN 40
60 ON Q GOSUB 80,90,150,190,220,230
70 GOTO 30
80 CAT:RETURN
90 INPUT " ERASER quel Fichier ? ",F$
100 IF F$<>"*.*" THEN 130 ELSE PRINT " E
  tes-vous bien sur ?...(O/N) ";
110 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INKEY$):
  WEND
120 IF R$="N" THEN 140 ELSE IF R$<>"O" T
  HEN 100
130 :ERA,@F$
140 RETURN
150 INPUT " ANCIEN NOM : ",A$:IF INSTR(
  A$,"*") >0 THEN 150
160 INPUT " NOUVEAU NOM : ",N$:IF INSTR(
  N$,"*") >0 THEN 160
170 :REN,@N$,@A$
180 RETURN
190 F$="*.BAK"
200 :ERA,@F$
210 RETURN
220 :CPM
230 END ●

```

jour, il va vous arriver que votre disc sera illisible. Pourquoi ? Parce qu'une fois le programme enregistré, le bras va mettre à jour le CATALOGUE (piste réservée à cela). Alors si vous interrompez cette écriture, adieu mon p'tit CAT... Et puis, vous risqueriez aussi d'abîmer la mécanique.

- Vous avez du mal à écrire sur les étiquettes de disquettes, surtout les AMSOFT, parce que le papier est trop "glacé". Voici le truc : gomez énergiquement le papier ; cela le rend plus mat et le stylo bille ou le crayon "mord" alors dessus. Sinon, n'hésitez pas à coller par dessus une étiquette blanche auto-adhésive. C'est pas plus moche et c'est plus pratique.

- Prenez l'habitude de toujours stocker vos disquettes avec la PROTECTION D'ECRITURE en place. Une malheureuse étourderie est si vite arrivée...

- Sur vos disquettes de travail, recopiez le petit listing 1 qui y fera le MENAGE

Après RUN "MENAGE" la ligne en haut de l'écran présente ses diverses activités. Vous n'aurez qu'à presser la LETTRE INITIALE (sans faire ENTER), soit C pour CAT, E pour ERASE (puis le nom du fichier ou programme), R pour RENAME (il demande alors l'ancien et le nouveau nom), B pour effacer tous les .BAK, la barre verticale pour passer en CPM, ou Q pour quitter.

C'est un programme pour fainéants, je les adore, et vous aussi je crois...

CONCLUSION

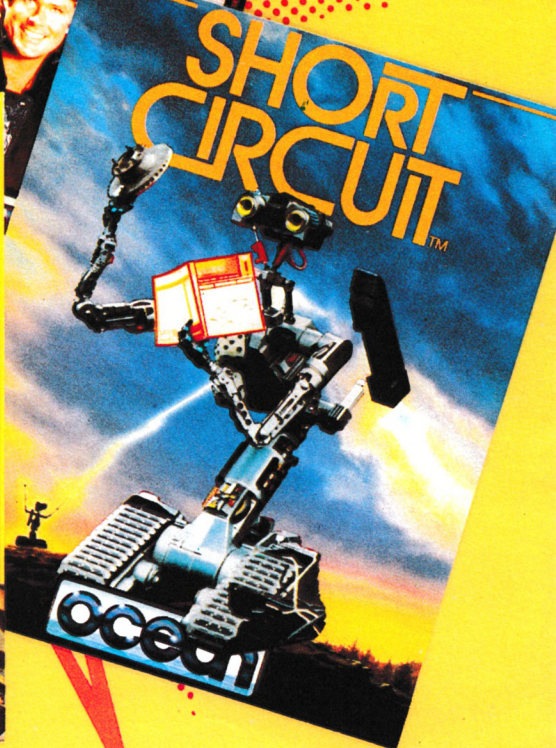
Maintenant que vous savez comment fonctionne l'enregistrement, du moins suffisamment, et que je vous ai signalé les bourdes classiques (et leur pourquoi), vous serez impardonnables si vous vous plantez encore dans un SAVE. Et vlan ! Pas d'excuse ! Et en plus de cela, pas de jurons ; gardez-les pour vos bugs, histoire de maintenir votre vocabulaire. Ça n'arrangera rien, mais si ça vous sculage...

SUPER HITS



AMSTRAD

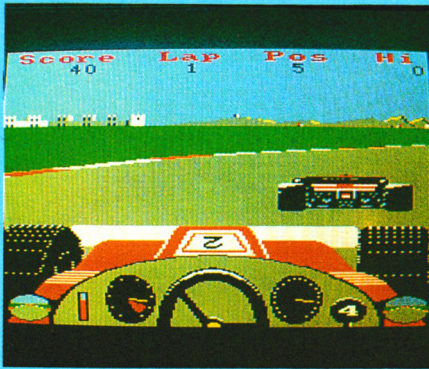
POUR AMSTRAD



★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

3D GRAND PRIX



Simulation sportive

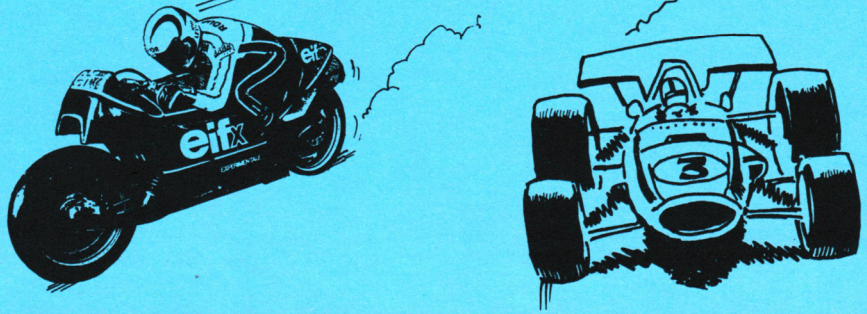
Aujourd'hui, je suis dans un état de tension pas possible... autrement dit, j'ai mon nerf !... Et encore, il ne faut pas que je me plaigne car les conditions météo sont vraiment extraordinaires : ciel bleu dégagé, piste sèche et aucune perturbation en vue. Malgré tout, la pression est sur moi car le grand prix que je vais courir aujourd'hui va être décisif pour ma place finale dans le championnat des conducteurs. Je dois absolument me classer dans les trois premiers... tout en espérant que mon adversaire de toujours n'ait pas assez d'essence pour terminer la course ou, encore mieux, qu'il casse son moteur ! (Entendons-nous bien : je ne désire rien d'autre que des dégâts matériels et je peux vous assurer que je ne suis pas allé faire un tour dans les hangars cette nuit...) Après un tour de chauffe me permettant de constater que ma voiture est en grande forme (réglée au quart de poil !), je fais un vide complet dans ma tête (je garde quand même le circuit et les autres concurrents en mémoire) et je m'élançai à une vitesse folle pour atteindre ce seul et unique but : franchir le premier la ligne d'arrivée dans quatre petites heures...

3D Grand Prix est incontestablement "le classique" par excellence de la simulation sportive automobile. Vous vivez la course comme si vous y étiez puisque vous êtes carrément au volant de votre véhicule. Sur chaque circuit, vous devez parcourir 3 tours complets avant de pouvoir préten-

dre passer au circuit suivant... à condition de figurer dans le trio de tête, bien sûr ! Bien entendu, plus vous progressez et plus le circuit est difficile sans compter les autres concurrents qu'il est de plus en plus ardu de rattraper !... Bref, avec ce logiciel bien dessiné qui

répond à toutes vos impulsions grâce à une bonne animation, vous allez "bouffer" de la poussière et faire vibrer vos tympans car vous risquez de rester "coincé" dans votre siège pendant un bon moment... A toutes fins utiles, prévoyez un extincteur pour les sorties de piste !

SPECIAL SPORTS MECANIQUES



SUPER CYCLE

Simulation sportive

Toutes les roues avant des motos se trouvent sur l'extrême bord limite de la bande blanche du départ car il n'y a pas un seul cm à perdre ! Tous les moteurs vombrissent à l'occasion, faisant percevoir par la même occasion toute la tension qui se trouve accumulée dans chacun des pilotes...



si, par hasard, vous avez un petit coup d'épaule amical !...

Vous avez terminé dans les temps les trois premiers circuits et vous êtes fier de vous ? Croyez-moi, c'est bien mais tout ce que vous avez fait jusqu'à présent, ce n'était que du gâteau face à ce qui vous attend ! Vous allez commencer à avoir du mal à aller vite et à ne pas vous étaler pour cause de taches d'huile, de barrières où même de routes qui rétrécissent !... Sans compter que vous avez choisi le premier niveau et qu'à ce stade, on vous donne nettement plus de temps pour parcourir le circuit que dans les niveaux 2 ou 3 !

Tout est réuni pour rendre ce logiciel attrayant : la vitesse, une bonne réponse aux impulsions sèches et nerveuses et un graphisme vous permettant de toucher le sol du genou lorsque vous prenez un virage à grande vitesse... Bref, une belle occasion de vous défoncer sur une bécane améliorée sans trop de risques de bobos !...

Lorsqu'enfin le drapeau du départ s'abaisse, les motos ne font qu'un seul et même bond en avant en rugissant de plaisir face à la libération soudaine qui leur est donnée... Sur votre bolide rouge éclatant, vous ne perdez pas une seconde pour passer la deuxième puis pour enclencher enfin la troisième vitesse et avoir ainsi le maximum de puissance pour dépasser les autres concurrents. Mais, attention ! La vitesse ne suffit pas ! Il faut également piloter avec la tête car si vous arrivez vite dans une courbe, vous finirez votre course dans les platanes (ce qui ne borde pas très souvent les circuits, il faut le reconnaître...). Vous devrez alors repartir le plus vite possible car le tour que vous avez à effectuer est toujours lié à un compte à rebours.

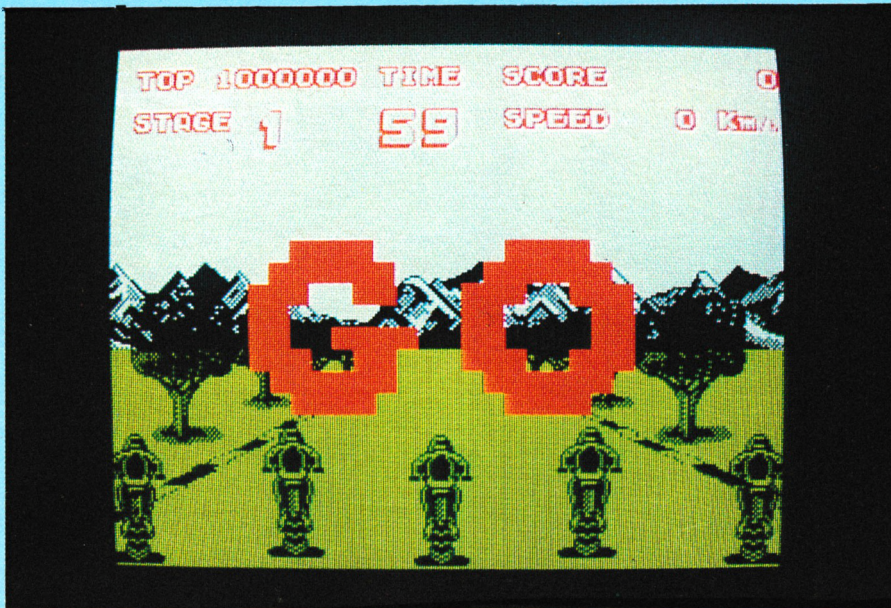
Par ailleurs, il y a des adversaires qu'il faut dépasser ; tous les coups ne sont pas permis mais puisqu'ils ont toujours une fâcheuse tendance à se rabattre sur vous lorsque vous arrivez, on ne vous dira rien



ENDURO RACER

Simulation sportive

Vraoum, Vraoum ! Tous les concurrents sont face à la grille de départ. Le compte à rebours est lancé, 3, 2, 1, go ! Ma main crispée sur la poignée des gaz entame une rotation de 45° dans l'axe du guidon, ayant pour effet secondaire de provoquer une accélération soudaine du véhicule grâce aux effets du frottement roue-sol. Bref, je démarre. Mes adversaires ont une légère avance, mais la puissance de mon moteur, alliée à ma virtuosité de pilote (mais si, mais si, restons modestes), me



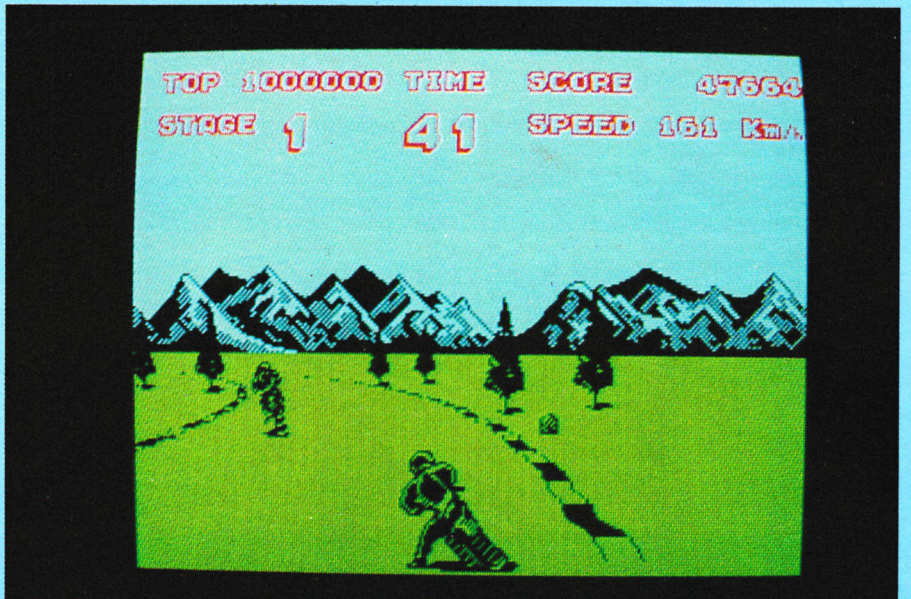
permettent de venir me placer en tête. Le paysage défile sous forme d'arbres et de montagnes "scrollantes". Contrairement aux logiciels du même type, Enduro Racer possède quelques bosses. Celles-ci ne sont bien sûr pas de nature à provoquer d'envol, mais elles masquent souvent des virages ou des obstacles solides. Justement, voici un petit mur de pierre. Je bascule mon joystick vers l'arrière, levant ainsi ma roue antérieure dans un mouvement gracieux. L'obstacle se franchit plus aisément et c'est alors l'occasion de vérifier l'état des suspensions ! Très souvent, on trouve de petits rochers éparpillés juste derrière le précédent obstacle. Ceux-ci semblent inoffensifs et, pourtant, il est préférable de les éviter, sinon c'est la chute brutale et l'on doit repartir à zéro en ce qui concerne la vitesse. En règle générale, il vaut mieux éviter les bas-côtés ainsi que les adversaires. La course menée à train d'enfer (189 km/h) se termine, lorsque le compte à rebours s'achève. Vous connais-

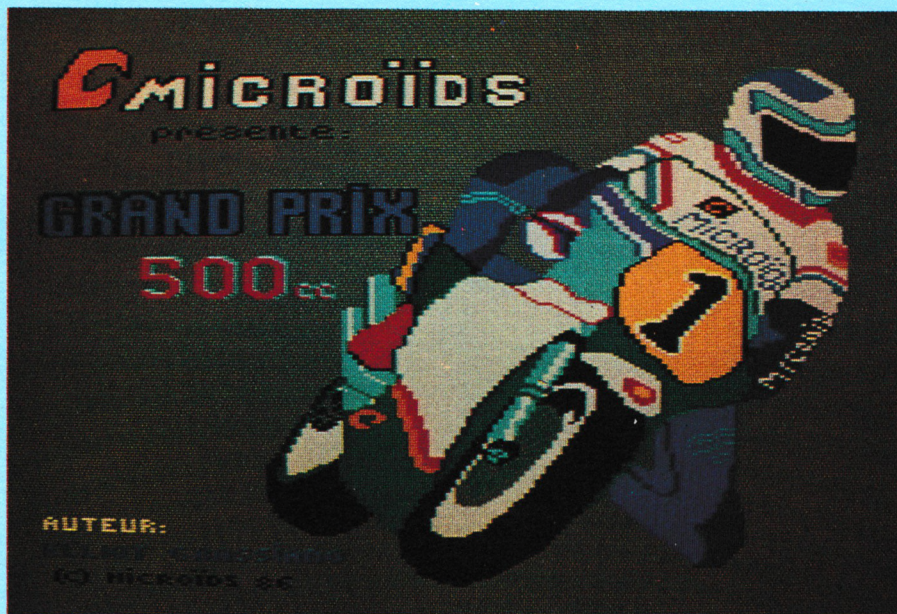
sez alors votre temps et, selon ce dernier, il vous sera possible de continuer au tableau suivant. Le désert est votre prochaine étape. Vous roulez dans le sable puisque votre roue laisse un petit nuage de poussière.

Vos adversaires sont plus variés puisque l'on trouve également des jeeps (dans un enduro ??). Et puis les termitières et les arbres morts s'ajoutent aux obstacles dangereux.

Toute cette action débridée se trouve intégralement dans Enduro Racer, adaptation d'un célèbre jeu d'arcade. Si les couleurs sont plutôt tristounettes (parce que peu nombreuses), le graphisme, lui, est très fouillé. Les arbres en sont les meilleurs exemples. L'animation bien que légèrement saccadée est assez satisfaisante.

Mais assez parlé logiciel, il est temps d'enfiler bottes, gants, combinaison et casque (pas forcément dans cet ordre) pour affronter le chronomètre et les cinq manches qui vous attendent.



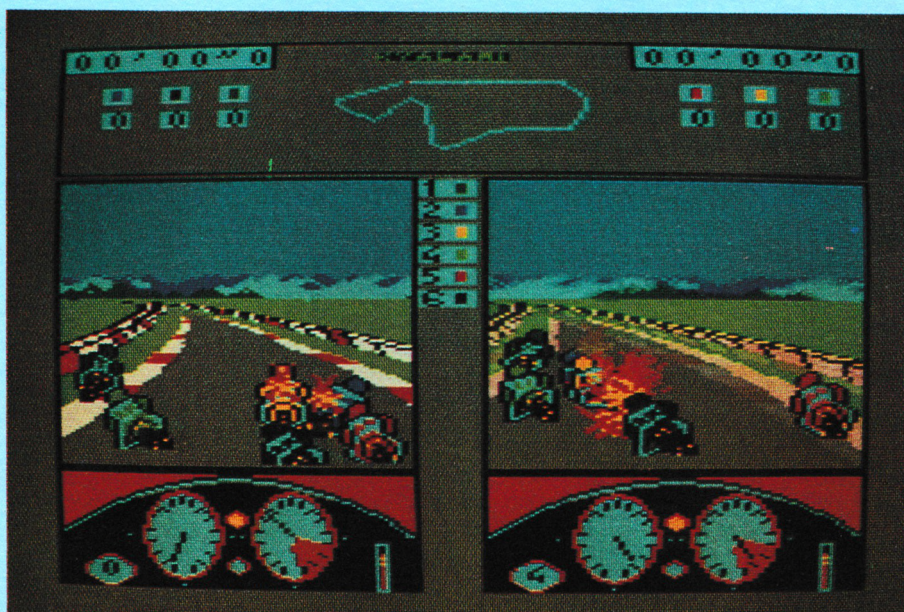


GRAND PRIX 500 cc

Simulation Sportive

Grand Prix 500 cc est à la moto ce que 3D Grand Prix est à la voiture : c'est-à-dire une simulation. On retrouve d'ailleurs les éléments qui ont fait le succès de la version quatre roues, c'est-à-dire : défilement des bandes rouges et blanches de chaque côté de la piste et scrolling du paysage de fond. Mais la particularité de Grand-Prix est d'offrir sur le même écran deux vues différentes du circuit !

Mais revenons au départ. Point de passage obligé avant d'enfiler la combinaison de cuir, une série de questions vous proposent de reprendre une partie en cours, d'entrer le niveau de jeu (débutant, confirmé ou professionnel), puis le mode : démo, 1 ou 2 joueurs. Le nom du pilote ainsi que la couleur de sa moto sont les sujets des questions suivantes. Les téméraires qui choisiront le patronyme de Spencer ou Mamola devront être à la hauteur de la réputation des sus-nommés... Dans la configuration à deux joueurs, l'un des adversaires utilise le joystick pendant que



l'autre use ses petits doigts sur le clavier (à moins, bien sûr, de posséder le doubleur de joystick).

Ce n'est pas fini, il reste encore à entrer le circuit sur lequel se déroulera la course. Vous avez le choix entre douze grands prix (de Kyslami à Misano). Si vous êtes vraiment en forme, il existe une option championnat du monde qui permet de couvrir les douze épreuves les unes à la suite des autres !

Enfin, dernière question avant le début des hostilités : choisissez-vous un entraînement en deux tours ou bien la course (en neuf tours) ? L'option entraînement se joue à deux. Si vous êtes seul, c'est l'ordinateur qui pilote votre adversaire.

Enfin apparaît l'écran de jeu ! Comme je vous l'avais dit plus haut, les deux vues de la piste permettent de vivre la course sous deux angles différents.

Je vous emmène faire un tour de circuit. Les quatre motos (bien sûr, il y a deux vues différentes, donc $2 \times 2 = 4$) vues de dos sont prêtes à partir, le petit bonhomme à gauche abaisse son drapeau. C'est le moment d'enclencher à fond le joystick vers l'avant et d'appuyer simultanément sur le bouton de tir. Cela a pour effet de manœuvrer la boîte de vitesse. En ligne droite, pas de problème : en 4^e et à fond, il n'y a pas d'obstacles, vous pouvez vous dévouer. En revanche, il est préférable de ralentir et de changer de vitesse lors de virages. En effet, le moindre frottement sur la barrière et votre moto se trouve entourée de petites flammes, votre vitesse tombe à zéro et vous perdez de précieuses secondes. Votre adversaire, lui, ne commet pas de faute et arrive le premier.

Nullement découragé par cet échec, vous décidez de tenter la course en neuf tours. Une petite différence : vos adversaires sont maintenant au nombre de cinq !

Il faut reconnaître que la présentation est superbe. Il reste malgré tout quelques

petits défauts : le maniement de la moto est assez difficile, le temps de réponse entre l'appui sur une touche et la réaction de l'engin est assez long. On a parfois de la peine à relever sa moto pour partir en ligne droite.

La gestion des sprites est parfois étrange : une moto peut se trouver à la fois devant et derrière vous, suivant l'écran observé ! Parmi les bons points : le son et le graphisme plutôt réussis. Dans les virages, la moto se penche graduellement et l'on perçoit le changement de régime lorsque les vitesses sont passées. Un jeu à l'intérêt constant, dont le principal attrait réside dans l'affrontement que peuvent se livrer les pilotes en herbe.

DAKAR MOTO

Simulation sportive

C'est bien la première fois que je ne participe pas au réveillon du Nouvel-An ! Mais, que voulez-vous, il faut savoir ce que l'on veut dans la vie... Et moi, cette fois, j'ai préféré rester dormir dans mon lit plutôt que de participer à l'orgie traditionnelle ! Vous pensez que je suis complètement folle ? Non, car, en fait, j'ai une très bonne raison pour être fraîche et dispose en ce 1^{er} janvier à l'aube... La grande



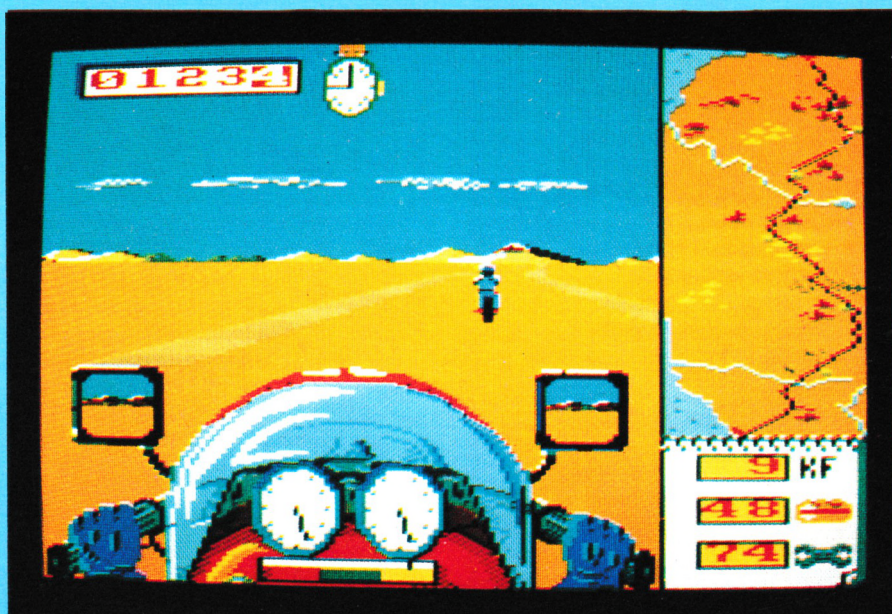
raccourcis (mais uniquement lorsque cela semble judicieux car les raccourcis coûtent chers en pièces détachées). Je ne sais pas encore l'issue de la course mais une chose est certaine : j'irai contre vents et marées (pardon, vents et sables...) jusqu'au bout de mes forces... à moins que ce ne soit jusqu'au bout de mes pièces détachées... ou alors du temps qui m'est imparti pour faire tout le parcours !...

Pour ce qui est de la réalisation de ce logiciel, vous prenez Dakar 4x4, vous remplacez juste le tableau de bord de la voiture par celui d'une moto et vous obtenez Dakar Moto ; je sens que, comme moi, vous vous posez une question (qui a son poids !) : à quand Paris-Dakar en camion ?... Vous avez donc sur la partie droite de votre écran la carte avec le trajet que vous empruntez, votre position et celle de vos concurrents. Sur la partie gauche, vous êtes "sur le terrain", aux commandes de votre moto... avec la piste qui se déroule... infinie et monotone !

aventure du Paris-Dakar va enfin commencer et cette année, je participe à cette course accompagnée de ma fidèle moto que j'ai équipée à toute épreuve (du moins, je l'espère !).

Après avoir fait un plein de victuailles pour ma moto et moi-même, respectivement nourriture et pièces détachées (ou plutôt le contraire !), je sens l'angoisse qui m'étreint en attendant le signal de mon départ... Il arrive enfin et c'est par un soleil (magnifiquement réalisé, il faut bien le dire) que je salue la capitale qui ne me reverra que dans un mois.

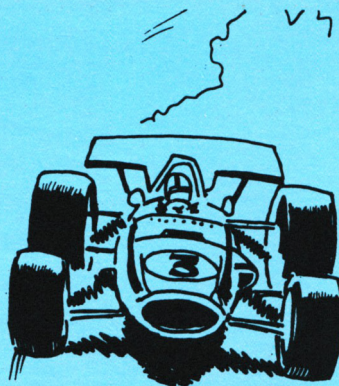
Cinq autres concurrents étant partis avant moi, mon seul objectif est de les rejoindre et de les dépasser en ménageant au maximum ma "bécane". Bien entendu, je veux être la première à atteindre Dakar, mais il faut bien se dire que ce n'est pas en allant "tout schuss" que le but sera atteint. Je dois bien étudier le trajet que j'ai à emprunter et au besoin savoir prendre des risques dûment mesurés en prenant des



GRAND-PRIX SIMULATOR

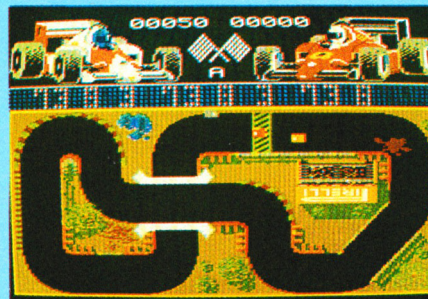
Simulation sportive

Simulator = simulateur. Grand-prix = grand-prix de formule 1. Bon d'accord, on connaît déjà : la vue en 3D, les bordures rouges et blanches qui défilent à toute vitesse, le bruit du moteur, les panneaux publicitaires. Eh bien non, pour une fois



les concepteurs ont préféré prendre un peu de recul ou plutôt un peu de hauteur. Tant et si bien que le circuit est vu dans son intégralité. Malheureusement, si le graphisme du circuit est plutôt réussi : petits arbres vert pomme, tache d'huile, en revanche, les voitures ne sont pas des chefs-d'oeuvres de réalisme, en effet, les petits rectangles gris et orange qui s'agitent sur la piste sont censés être des bolides aérodynamiques.

Après le choix des touches (important dans le cadre de l'option "2 joueurs"), la partie peut réellement commencer. Les formules 1 (!) sont alignées sur la grille de départ. Dans toutes les options, la voiture grise (celle de l'ordinateur) est toujours présente. Méfiez-vous d'elle, elle est très rapide ! Le compte à rebours s'affiche en haut de l'écran sur le panneau lumineux, tandis que l'ordinateur, égrène d'une voix



métallique la série de chiffres : three, two, one, go ! Il suffit de maintenir le joystick en avant pour accélérer. Mais attention, en agissant ainsi le véhicule devient vite incontrôlable, principalement dans les virages. La voiture pilotée par l'ordinateur commet beaucoup moins de faute. Il faut absolument la talonner pour espérer la battre sur le fil. Quelques obstacles sur la première piste : un passage sous un pont, une tache d'huile et des barrières de sécurité. Tous ces charmants éléments vous permettront de vous retrouver dans le décor. Une petite marche arrière, et vous voilà de nouveau sur la piste.

Sur votre parcours, vous trouverez parfois de petites clés à molette, ramassez-les, elles vous donnent un bonus.

Grand-prix simulator est un logiciel qui, de part sa qualité graphique et son prix (une vingtaine de francs) mérite de figurer dans toute bonne logithèque.

BUGGY 2

Simulation sportive

Je vous recommanderai particulièrement ce logiciel par une journée de grande chaleur car vous serez au moins dans de bonnes conditions pour supporter l'âpre chaleur du désert et pour vous préparer à manger quelques grains de sable.

Car ce n'est rien d'autre qu'une fantastique traversée du désert qui vous est proposée et, en plus, à bord d'une Buggy ! (Alors, la permanente, je ne vous raconte pas...). Pour commencer, vous partez à une allure que l'on peut qualifier de vertigineuse et comme vous n'avez pas d'in-



fluence sur la vitesse, je ne peux que vous conseiller de vous accrocher dans les virages...

A peine avez-vous démarré que se dressent devant vous plusieurs bidons d'essence ; vous vous crispez sur votre volant mais vous vous rendez bien compte qu'il n'y a pas suffisamment de place pour passer entre deux bidons... Alors, vous allez exploser lamentablement contre l'un d'eux, cinq secondes après le départ ? Mais non car, au dernier moment, vous remarquez un tremplin et vous vous envollez dans les airs...

Le comble de ce jeu, c'est de passer son temps à éviter la collision avec des bidons d'essence pour remarquer que, parallèlement, votre réservoir se vide inexorablement. Allez-vous devoir abandonner faute de carburant ? Heureusement non, à con-

dition toutefois d'être rapide et habile pour passer entre deux poteaux blancs que vous apercevez au dernier moment. Dans ce cas, vous repartez avec une Buggy toute neuve, le plein d'essence, le cendrier vide, etc...

Avec Buggy 2, vous avez dans les mains un jeu véritablement rapide... Si rapide d'ailleurs que pendant les cinq premières minutes, vous avez envie d'abandonner ou, pire encore, de jeter votre joystick dans l'écran de votre Amstrad. Je vous conseille malgré tout de persévérer car vous verrez que les réflexes se forgent petit à petit. Dans ce logiciel, vous évoluez à une allure démente grâce à une bonne animation qui est soutenue par un graphisme soigné quoiqu'un peu nu (seulement, que trouve-t-on dans le désert ?).



SYNTHE

Jérôme PREVOST

L'interface harpe laser n'existe pas encore sur l'Amstrad, mais les futurs Jean-Michel Jarre pourront d'ores et déjà s'entraîner aux délices de la musique synthétique. Imaginez un concert se déroulant devant votre famille en délire !



```
10 ON BREAK GOSUB 1110 >UB<
20 REM:..... >VC<
30 REM >FD<
40 REM SYNTHÉ PLAYER >ZE<
50 REM par >EF<
60 REM >JG<
70 REM J. PREVOST >CH<
80 REM >LJ<
90 REM:..... >CK<
100 ENV 2,2,-1,1,2,1,1,2,-1,1,13,-1 >UB<
,15:ENT 3,5,1,2,5,-1,2,5,1,2,5,-1,2
```

```
110 GOSUB 1660 >ZC<
120 REM >HD<
130 REM : : : : PRESENTATION : : : : >UE<
140 REM >KF<
150 INK 0,0:MODE 1:PAPER 0:BORDER 0 >DG<
:CLS
160 INK 1,26:PEN 1:LOCATE 14,2:PRIN >MH<
T"JEROME PREVOST":LOCATE 17,4:PRINT
"PRESENTE":LOCATE 14,6:INK 2,7:PEN
```



```
2:PRINT"SYNTHE PLAYER."
170 LOCATE 14,7:PEN 1:PRINT STRING$ >VJ<
(14,CHR$(140))
180 LOCATE 1,12:PEN 2:PRINT"PRESSEZ >QK<
<S> POUR COMMENCER."
190 LOCATE 1,24:INK 3,24:PEN 3:PRIN >BL<
T CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$(213):PEN
1:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(2
16):;PEN 2:PRINT" CHOUROUTE SOFTW
ARE"
200 FOR T=1 TO 75 >QC<
```

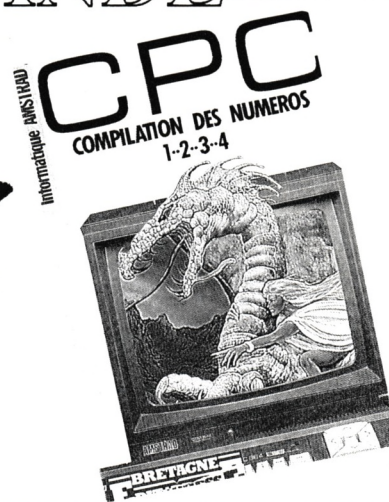
BON DE COMMANDE



Cet ouvrage réalisé dans un style très clair apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en œuvre de leur imprimante.

95F ←
 70F →

De nombreux programmes de jeux et utilitaires, des conseils pratiques, trucs et astuces, schémas, des 4 premiers n° de CPC réunis en un seul livre.



NOM : _____ Prénom : _____ Total commande : _____ F
 Adresse : _____ Port 10% : _____ F
 _____ Total de mon règlement : _____ F
 Code postal : _____ Date : _____
 Ville : _____ Signature : _____

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : BRETAGNE EDIT PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

PROGRAMMES

```

210 A$=INKEY$:IF A$="S" THEN PRINT >MD<
CHR$(7);:CLS:GOTO 1260:ELSE IF A$="
s" THEN CLS:GOTO 1260
220 READ A,B:SOUND 1,A,b,15,2,3,0:S >ZE<
OUND 2,A+1,B,15,2,3,0:SOUND 4,A+2,B
,12,2,3,0
230 NEXT >JF<
240 GOSUB 1230 >WB<
250 FOR T=1 TO 3000:NEXT >AH<
260 FOR t=25 TO 50:LOCATE 1,t:PRINT >XJ<
STRING$(1,CHR$(32));:LOCATE 40,t:P
RINT STRING$(1,CHR$(32));:SOUND 1,t
,2,15,2,3:SOUND 1,t+2,2,15,2,3
270 NEXT >NK<
280 MODE 1 >PL<
290 CLS >PM<
300 REM >HD<
310 REM:: PRESENTATION CLAVIER :: >RE<
320 REM >KF<
330 ON BREAK GOSUB 1110 >BG<
340 INK 1,7:PEN 3 >LHK<
350 PRINT " ENVELOPPES DE VOLU >KJ<
ME:1 2 3 4":PEN 2:PRINT:PRINT"
ENVELOPPES DE TON:5 6 7 8 9 0":PRIN
T:PEN 3:PRINT" -:BAS ^:
HAUT"
360 PEN 1:PRINT:PRINT" VOLUME >KK<
-1:\ VOLUME+1:/"
370 PEN 2:PRINT:PRINT" BAT >VL<
TERIE:B NOTE:N"
380 PEN 1:PRINT:PRINT" ACCOM >XM<
PAGNEMENT:C LASER:V"
390 PEN 2:PRINT" DUREE+1:Z >XN<
DUREE-1:X"
400 INK 3,7:PEN 3:PRINT:PRINT"W___ >RE<
_E T___Y___U O___P [
":PRINT"S___D___F___G___H___
_J___K___L"
410 PLOT 0,0:DRAW 639,0,2:DRAW 639, >WF<
399,2:DRAW 0,399,2:DRAW 0,0,2
420 WINDOW 2,39,18,24:PAPER 0:INK 2 >DG<
,2:PEN 2:BORDER 0:CLS
430 FOR y=16 TO 126:PLOT 16,y:DRAW >PH<
622,y,1:NEXT
440 INK 1,26:PEN 1 >NJ<
450 FOR p=64 TO 126:PLOT 114,p:DRAW >ZK<
134,p,2:PLOT 168,p:DRAW 188,p,2:PL
OT 281,p,2:DRAW 301,p,2:PLOT 335,p,
1:DRAW 355,p,2:PLOT 389,p,2:DRAW 40
9,p,2:PLOT 498,p,2:DRAW 518,p,2:PLO
T 554,p,2:DRAW 574,p,2:NEXT
460 FOR t=16 TO 636:PLOT t,16:DRAW >FL<
t,126,2:t=t+54:NEXT
470 REM >RM<
480 REM:: PROGRAMME PRINCIPAL ::: >VN<
490 ON BREAK GOSUB 1110 >JP<
500 REM >KF<
510 SPEED KEY 7,1 >DG<
520 duree=25 >YH<
530 o=1 >WJ<
540 t=0 >BK<
550 u=15 >ML<
560 VOL=15 >HM<
570 E=2 >QN<
580 e$=INKEY$ >HP<
590 IF e$="b" THEN ENV 5,15,-1,1:T= >EQ<
10
600 IF e$="B" THEN ENV 5,15,-1,1:T= >WG<
10
610 IF e$="n" THEN t=0 >YH<
620 IF e$="a" THEN periode=506:GOTO >LJ<
1100 ELSE IF e$="A" THEN periode=5
06:GOTO 1100
630 IF e$="w" THEN periode=451:GOTO >HK<
1100 ELSE IF e$="W" THEN periode=4
51:GOTO 1100
640 IF e$="N" THEN T=0 >BL<
650 IF e$="s" THEN periode=478:GOTO >WM<
1100 ELSE IF e$="S" THEN periode=4
78:GOTO 1100
660 IF e$="z" THEN duree=duree+1 >JN<
670 IF e$="Z" THEN duree=duree+1 >KP<
680 IF e$="x" THEN duree=duree-1 >LQ<
690 IF e$="X" THEN duree=duree-1 >MR<
700 IF duree<1 THEN duree=1 >YH<
710 IF duree>200 THEN duree=200 >MJ<
720 IF e$="d" THEN periode=426:GOTO >WK<
1100 ELSE IF e$="D" THEN periode=4
26:GOTO 1100
730 IF e$="e" THEN periode=402:GOTO >LL<
1100 ELSE IF e$="E" THEN periode=4
02:GOTO 1100
740 IF e$="f" THEN periode=379:GOTO >TM<
1100 ELSE IF e$="F" THEN periode=3
79:GOTO 1100
750 IF e$="g" THEN periode=358:GOTO >PN<
1100 ELSE IF e$="G" THEN periode=3
58:GOTO 1100
760 IF e$="t" THEN periode=338:GOTO >PP<
1100 ELSE IF e$="T" THEN periode=3
38:GOTO 1100
770 IF e$="h" THEN periode=319:GOTO >MQ<
1100 ELSE IF e$="H" THEN periode=3
19:GOTO 1100
780 IF e$="y" THEN periode=301:GOTO >FR<
1100 ELSE IF e$="Y" THEN periode=3
01:GOTO 1100
790 IF e$="j" THEN periode=284:GOTO >WT<
1100 ELSE IF e$="J" THEN periode=2
84:GOTO 1100
800 IF e$="u" THEN periode=268:GOTO >QJ<
1100 ELSE IF e$="U" THEN periode=2
68:GOTO 1100
810 IF e$="k" THEN periode=253:GOTO >GK<
1100 ELSE IF e$="K" THEN periode=2
53:GOTO 1100
820 IF e$="l" THEN periode=239:GOTO >GL<
1100:ELSE IF e$="L" THEN periode=2
39:GOTO 1100
830 IF e$="o" THEN periode=225:GOTO >DM<
1100:ELSE IF e$="O" THEN periode=2
25:GOTO 1100
840 IF e$=":" THEN periode=213:GOTO >FN<
1100
850 IF e$="p" THEN periode=201:GOTO >VP<
1100:ELSE IF e$="P" THEN periode=2
01:GOTO 1100
860 IF e$=";" THEN periode=190:GOTO >NQ<
1100
870 IF e$="J" THEN periode=179:GOTO >JR<
1100
880 IF e$="[" THEN periode=169:GOTO >GT<
1100
890 IF E$="C" THEN E=1:ELSE IF E$=" >ZU<
c" THEN E=1
900 IF E$="V" THEN E=2:ELSE IF E$=" >JK<
v" THEN E=2
910 IF e=1 THEN e=PERIODE+PERIODE >QL<
920 IF e=2 THEN e=2 >VM<
930 IF e$="1" THEN ENV 5,15,15,1,15 >DN<
,15,1,15,15,1
940 IF e$="2" THEN ENV 5,15,-1,20 >NP<
950 IF e$="3" THEN ENV 5,5,-1,1,5,1 >YQ<
,1,5,-1,1
960 IF e$="4" THEN ENV 5,15,1,1,10, >ER<
-1,1,10,1,1,10,-1,1
970 IF e$="5" THEN ENT 4,20,-5,1,20 >YT<
,-5,1
980 IF e$="6" THEN ENT 4,30,30,6,30 >YU<
,-30,6,30,30,6,30,-30,6
990 IF e$="7" THEN ENT 4,5,5,1,5,-5 >DV<
,1,5,5,1,5,-5,1
1000 IF e$="8" THEN ENT 4,1,1,1,1,1 >ZB<
,1
1010 IF e$="9" THEN ENT 4,50,-50,1, >JC<
90,-90,1,90,90,1,90,90,1
1020 IF e$="0" THEN ENT 4,10,-10,6, >LD<
10,10,6,10,-10,6,10,10,6
1030 IF e$="/" THEN VOL=VOL+1 >UE<
1040 IF e$="\ " THEN VOL=VOL-1 >WF<
1050 IF VOL>15 THEN VOL=15 >EG<
1060 IF VOL=1 THEN VOL=2 >QH<
1070 IF e$="-" THEN o=o*2:IF PERIOD >CJ<
E*o+e*0>3822 THEN o=o/2
1080 IF e$="^" THEN o=o/2 >DK<
1090 GOTO 580 >FL<
1100 SOUND 1,periode*o,duree,VOL,5, >BC<
4,T:SOUND 2,PERIODE*o+e*o,duree,VOL
,5,4,T:GOTO 580
1110 SPEED KEY 32,2:PEN 1:MODE 2:EN >RD<
D:STOP

```

PROGRAMMES

```

1120 REM:..... >AE< 1370 PEN 1:PRINT" Z:DUREE+1." >FM< 230,254,254
1130 REM DONNEES MUSIQUE >HF< 1380 PEN 2:PRINT" X:DUREE-1." >HN< 1740 SYMBOL 69,126,126,96,120,248,2 >YN<
1140 REM:..... >CG< 1390 PEN 1:PRINT" C:ACCOMPAGNEME >NP< 24,254,254
1150 DATA 319,75,239,25,190,75,319, >BH< NT AUTOMATIQUE." 1750 SYMBOL 70,126,126,96,120,248,2 >JP<
25,179,50,190,25,319,100 1400 PEN 2:PRINT" V:EFFETS LASER >XF< 24,224,224
1160 DATA 179,50,190,25,319,75,190, >KJ< S." 1760 SYMBOL 71,126,126,96,110,230,2 >DQ<
25,190,100,213,125 1410 PEN 1:PRINT" B:EFFETS BATTE >WG< 30,254,254
1170 DATA 319,75,239,25,190,75,319, >DK< RIE." 1770 SYMBOL 72,102,102,102,126,254, >HR<
25,179,50,190,25,319,100 1420 PEN 2:PRINT" N:SANS BATTERI >NH< 230,230,230
1180 DATA 179,50,190,25,319,75,190, >ML< E." 1780 SYMBOL 73,24,24,0,24,56,56,56, >KT<
25,190,100,213,125 1430 PEN 1:PRINT" /:VOLUME+1." >NJ< 56
1190 DATA 253,25,239,25,253,25,239, >VM< 1440 PEN 2:PRINT" \:VOLUME-1." >RK< 1790 SYMBOL 74,126,24,24,56,56,56,2 >TUK
25,284,100,253,25,239,25,253,25,239 1450 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT" >FL<
,25,284,100,253,25,239,25,253,25,23  <ESPACE>" 48,248
9,25,179,25,319,25,190,25,319,25 1460 A$=INKEY$:IF A$=" "THEN GOSUB >RM< 1800 SYMBOL 75,102,102,102,120,248, >BK<
1200 DATA 213,25,319,25,239,25,319, >ZD< 1480 230,230,230
25,213,150 1470 GOTO 1460 >HN< 1810 SYMBOL 76,96,96,96,96,224,224, >GL<
1210 DATA 319,100,239,100,179,100,1 >FE< 1480 MODE 1:LOCATE 17,24:PEN 1:PRIN >CP< 254,254
59,150 T"REGLES":LOCATE 17,25:PRINT STRING 1820 SYMBOL 77,102,126,126,102,230, >JM<
1220 DATA 239,125,213,25,190,25,179 >UF< $(6,CHR$(245)):PRINT:PRINT:PRINT 230,230,230
,25,190,25,213,25,190,25,239,125,21 1490 PEN 2:PRINT"VOUS JOUEZ AVEC:" >MQ< 1830 SYMBOL 78,102,102,126,126,254, >TN<
3,25,190,25,179,25,190,25,213,25,19 1500 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: >XB< 230,230,230
0,25,239,125,213,25,190,25,179,25,1 1500 INK 3,2:PEN 3:PRINT" W E T 1840 SYMBOL 79,126,126,102,102,230, >BP<
90,25,213,25,190,25,239,200 Y U O P [ " 230,254,254
1230 REM:..... >CG< 1510 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: >JH< 1850 SYMBOL 80,126,102,102,126,254, >XQ<
1240 REM UTILISATION >RH< PRINT" A S D F G H J K L : ; 224,224,224
1250 REM:..... >EJ< J" 1860 SYMBOL 81,126,126,102,102,230, >VR<
1260 MODE 1:LOCATE 1,12:PEN 1:INPUT >UK< 1520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: >HJ< 234,244,250
"VEUX-TU LES REGLES";r$ PRINT:PEN 2:PRINT" <ESPACE>" 1870 SYMBOL 82,126,102,102,126,254, >ET<
1270 IF r$="o" OR r$="O" THEN GOSUB >UL< 1530 A$=INKEY$:IF A$=" "THEN GOSUB >MK< 236,230,227
1300 1550 1880 SYMBOL 83,126,126,96,126,126,6 >UU<
1280 IF R$="n" OR R$="N" THEN GOTO >TM< 1540 GOTO 1530 >DL< ,254,254
260 1550 SOUND 1,426,100,15,2,3 1890 SYMBOL 84,126,126,24,24,56,56, >JV<
1290 IF R$("<n" OR r$("<N" OR r$("<O  >VN< 1560 SOUND 2,213,20,14,2,3 >NM< 56,56
o" OR r$("<O" THEN PRINT CHR$(7):60 1570 SOUND 2,179,20,14,2,3 >GN< 1900 SYMBOL 85,102,102,102,102,230, >GL<
SUB 1260 1580 SOUND 2,142,20,14,2,3 >VP< 230,254,254
1300 CLS:INK 0,0:MODE 1:BORDER 0:IN >GE< 1590 SOUND 2,190,20,14,2,3 >KQ< 1910 SYMBOL 86,102,102,102,102,60,6 >RM<
K 2,18:PEN 2:LOCATE 17,24:PRINT"RE 1600 SOUND 2,179,20,14,2,3 >NH< 0,24,24
GLES":LOCATE 17,25:PRINT STRING$(6, 1610 SOUND 2,213,20,14,2,3 >CJ< 1920 SYMBOL 87,102,102,102,102,230, >LN<
CHR$(245)):PRINT:PRINT 1620 SOUND 1,478,50,15,2,3 >MK< 254,254,230
1310 PEN 1:PRINT"SYNTHÉ PLAYER";:IN >JF< 1630 SOUND 2,239,50,15,2,3 >TL< 1930 SYMBOL 88,195,102,60,24,24,60, >XP<
K 3,7:PEN 3:PRINT" EST L'EQUIVALENT 1640 CLS:MODE 1 >BM< 102,195
" 1650 GOTO 310 >YN< 1940 SYMBOL 89,102,102,102,102,24,2 >YQ<
1320 PRINT"-OU PRESQUE-D'UN SYNTHET >UB< 1660 REM:..... >KP< 4,24,24
ISEUR.IL PERMET":PRINT"DE JOUER DE 1670 REM REDEFINITION LETTRES >QQ< 1950 SYMBOL 90,126,126,6,12,24,48,1 >TR<
LA MUSIQUE AVEC DES SONS ET DES BRU 1680 REM:..... >MR< 26,126
ITS TRES PARTICULIERS." >ET< 1960 SYMBOL 211,0,0,0,0,1,3,14,31 >RT<
1330 PRINT:PEN 1:PRINT"UTILISATION; >VH< 1690 SYMBOL AFTER 64 1970 SYMBOL 212,0,26,111,182,239,25 >BU<
" >ET< ,240,184
1340 PEN 2:PRINT" 1";:PRINT CHR$(2 >DJ< 1700 SYMBOL 65,127,127,99,99,255,22 >KJ< 0,191,238
43);:PRINT"4:ENV.VOLUMES.":PEN 3:PR 7,227,227 1710 SYMBOL 66,126,102,102,124,230, >JK< 1980 SYMBOL 213,0,0,160,192,112,208 >KV<
INT" 5";:PRINT CHR$(243);:PRINT"0: 230,230,254 1720 SYMBOL 67,126,126,96,96,224,22 >YL< ,240,184
ENV.TONS," 4,254,254 1730 SYMBOL 68,124,124,102,102,230, >TM< 1990 SYMBOL 214,63,63,0,31,15,7,3,1 >FW<
1350 PEN 1:PRINT" --:BAISSER D'UN >YK< 2000 SYMBOL 215,255,255,0,255,255,2 >JC<
OCTAVE." 230,230,254 1720 SYMBOL 67,126,126,96,96,224,22 >YL< 55,255,255
1360 PEN 2:PRINT" ^:MONTER D'UN >XL< 4,254,254 2010 SYMBOL 216,252,252,0,248,240,2 >VD<
OCTAVE." 1730 SYMBOL 68,124,124,102,102,230, >TM< 24,192,128
2020 GOSUB 130 >RE<

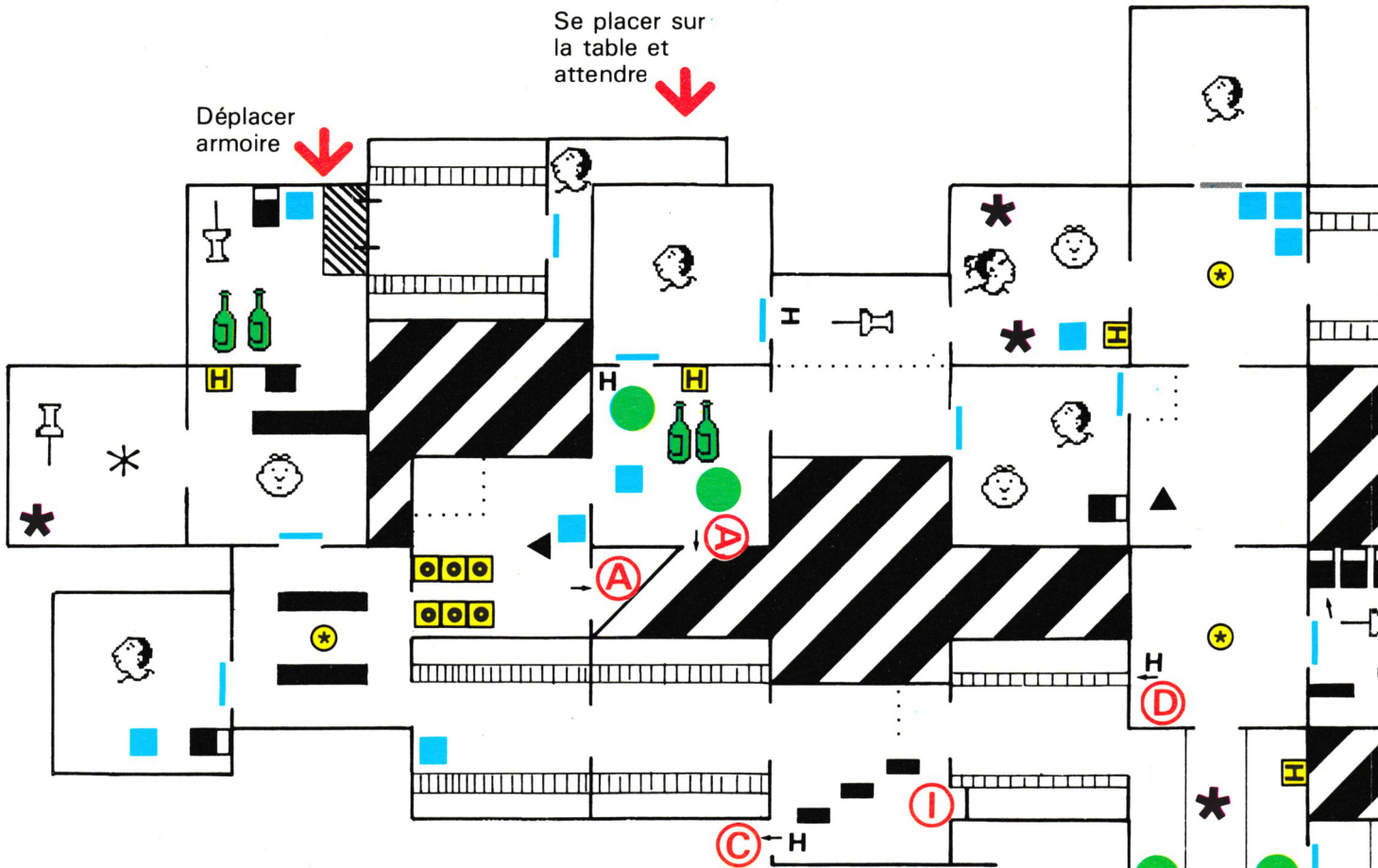
```


CRAFTON

& XUNK

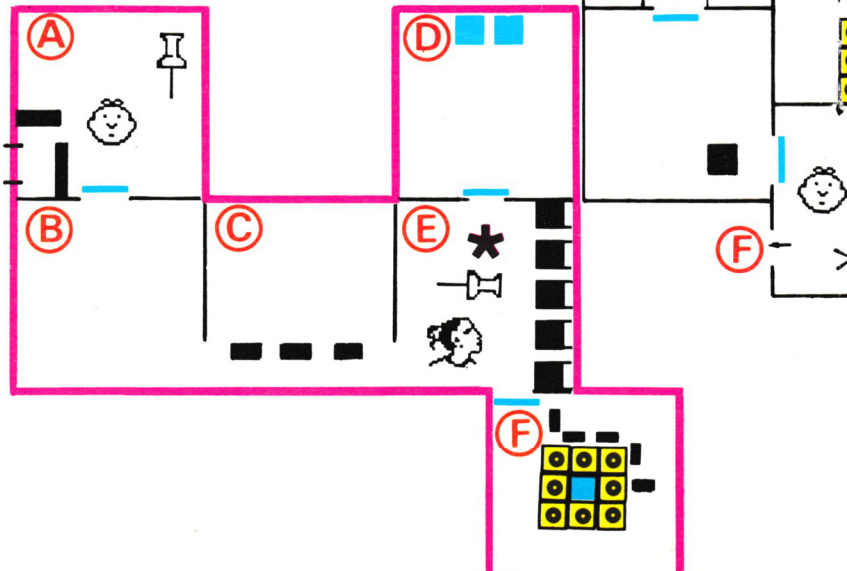
Se placer sur
la table et
attendre

Déplacer
armoire











Normalement, si vous avez gagné,
CRAFTON saute de joie dans la salle
de l'ordinateur.

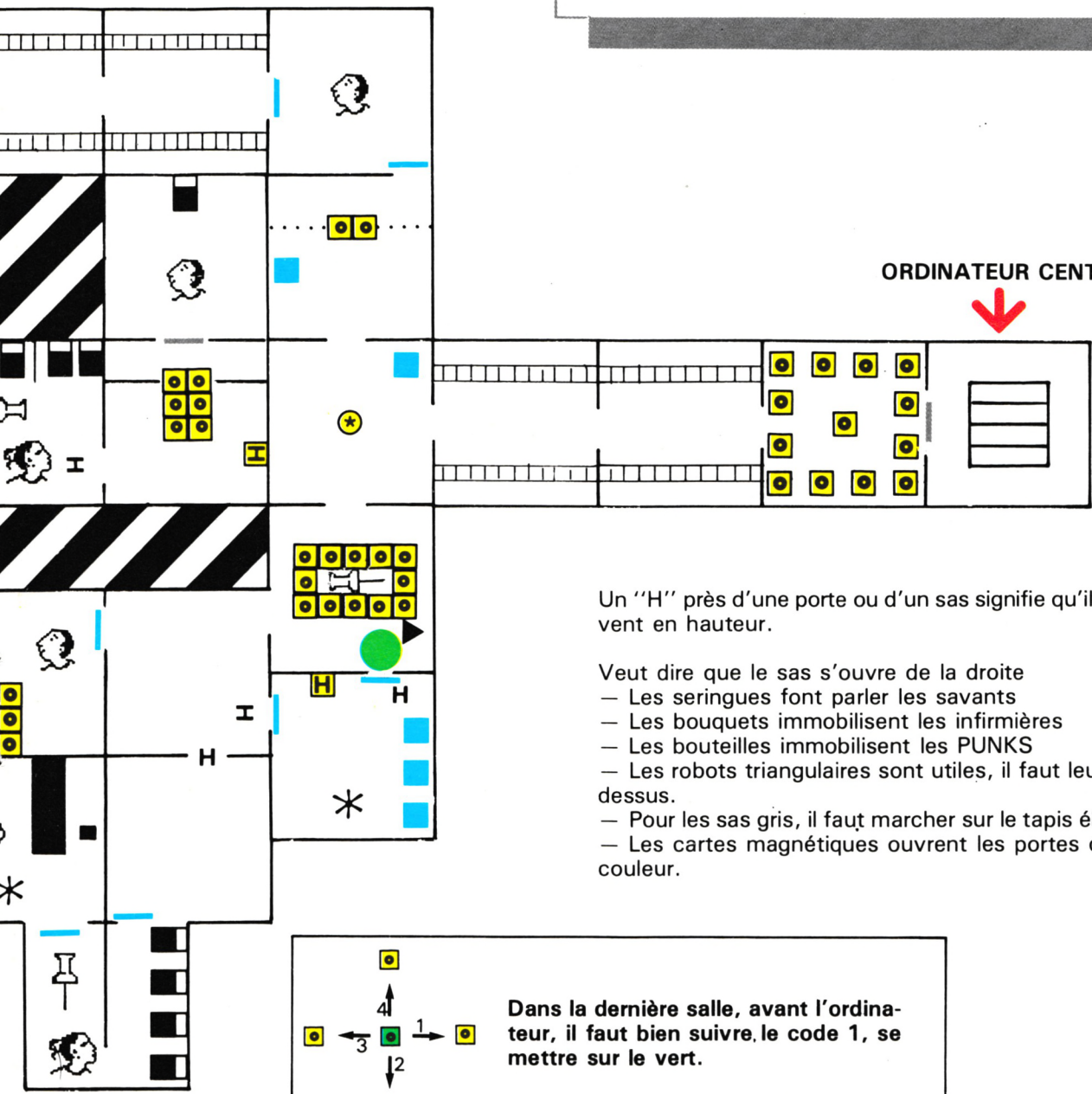
ETAGE →



Pour tuer les robots, il faut utiliser
les bougies, le poivre et les
bouteilles de poison.

Damien MARECHAL

-  Point de départ
-  Mur franchissable sans objet
-  Carte magnétique (bleue - rouge - verte)
-  Savant
-  Seringue
-  Infirmière
-  Punk
-  Cabine holophonique (énergie)
-  Ventilateur
-  Lit
-  Bouteille verte
-  Tapis électriques
-  Fleur
-  Robot triangle
-  Champ magnétique

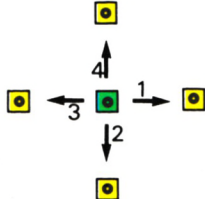


ORDINATEUR CENTRAL



Un "H" près d'une porte ou d'un sas signifie qu'ils se trouvent en hauteur.

- Veut dire que le sas s'ouvre de la droite
- Les seringues font parler les savants
- Les bouquets immobilisent les infirmières
- Les bouteilles immobilisent les PUNKS
- Les robots triangulaires sont utiles, il faut leur monter dessus.
- Pour les sas gris, il faut marcher sur le tapis électrique.
- Les cartes magnétiques ouvrent les portes de même couleur.



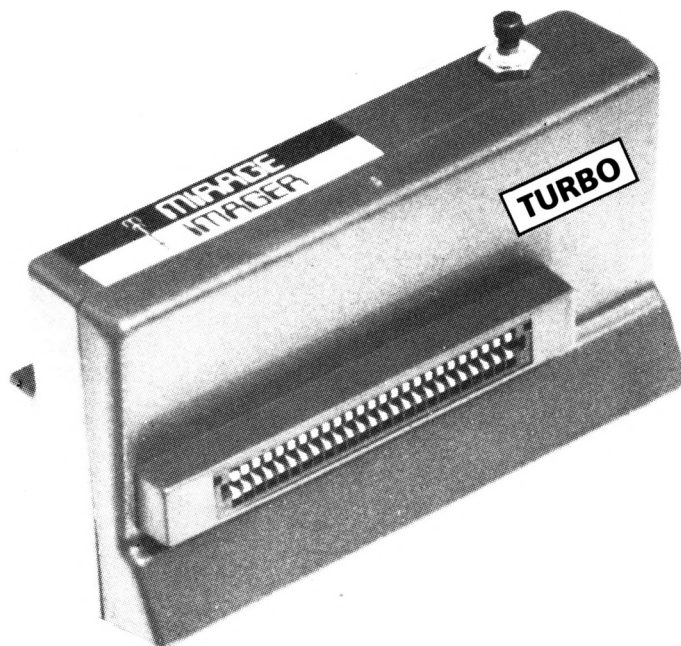
Dans la dernière salle, avant l'ordinateur, il faut bien suivre le code 1, se mettre sur le vert.

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

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
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

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

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

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

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling
compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

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

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

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 65 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

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

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

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

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

AVEC 208 Koctets par face :

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

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

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

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

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

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

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

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

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

DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÈGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.

EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).

CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, chèques, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

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

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons 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

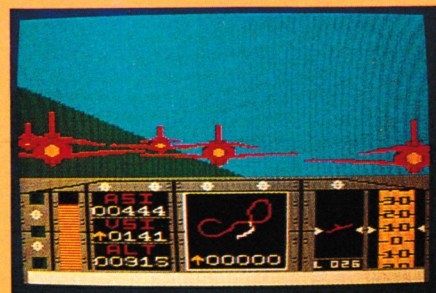
RED ARROWS

Simulation

Les "Red Arrows" ou "flèches rouges" sont l'équivalent britannique de notre patrouille de France. Ce logiciel vous entraîne à bord d'un avion à réaction en tant que pilote. Red Arrows mélange simulateur de vol et jeu d'arcade. Il ne suffit pas en effet de savoir piloter, encore faut-il naviguer en harmonie avec les autres appareils. On vous a épargné les périodes les plus difficiles, c'est-à-dire le décollage et l'atterrissage : vous êtes directement plongé au cœur de l'action. Un scanner vous donne votre position relative. Les autres instruments sont de moindre utilité



puisque le plan de vol est tracé dans un écran : votre trajectoire indiquée en blanc doit "coller" aux boucles rouges. Vos



points de repère sont constitués par l'avion de tête Red Leader et Red 9 toujours à votre droite puisque vous êtes Red 8. Ces points de repère sont utiles lors des différentes phases de passage d'une formation à l'autre. Si le concept du jeu est intéressant, en revanche le graphisme n'est pas convainquant et le bruit des réacteurs n'est pas des plus réalistes. Un jeu original, mais qui aurait gagné à être mieux fini.

GUNSTAR

Arcade

Les forces de la flotte GUNSTAR sont prêtes à se porter au secours de la Terre en danger. Pour elle, trois pilotes ont été sélectionnés. Ce sont évidemment les plus qualifiés pour ce genre de mission.

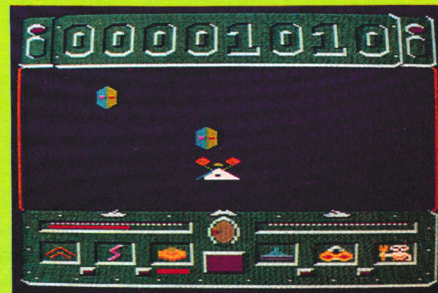
Ces quelques lignes vous donnent le sujet même du jeu : il s'agit bien sûr d'un jeu d'arcade des plus classiques. L'aventure se déroule en cinq tableaux. Tout d'abord, une série de petits appareils volettent gracieusement autour de vous en lâchant de temps à autre une petite capsule blanche très explosive. Votre seule défense, un laser performant mais qui a tendance à chauffer très vite, alors on se calme, on ne se crispe pas sur le joystick ! Une fois les aliens détruits, il faut traverser un champ d'astéroïdes. Il ne reste plus qu'à affronter le vaisseau mère et ses multiples tourelles. Ces dernières sont très difficiles à détruire. Après ce petit effort, il faut encore dire bonjour au gentil robot ALLOY. Puis, il sera temps de remplir les réservoirs. Encore une journée de dur labeur qui s'achève. Gunstar est un banal shoot "em" up bénéficiant tout de même d'un bon graphisme.



THUNDER ZONE

Arcade

Un jeu d'arcade qui se déroule dans l'espace avec tout un tas de méchants à vos trousses. C'est original, non ? Comme d'habitude, un vilain empereur tout moche a envahi une planète peuplée de gens paisibles. Comme d'habitude, vous êtes le héros et comme d'habitude, vous devez libérer les opprimés sous le joug du tyran. Pour cela, un seul moyen : on leur fonce dans le lard ! Les moyens mis à votre disposition sont les suivants : rayon laser, rayon gamma, un draineur d'énergie, un compas, un écran de protection hyperspace, une unité de réparation. Vous avez là de quoi trancher, couper et taillader parmi les rangs ennemis. Le graphisme est tout de même plus amusant que le scénario :

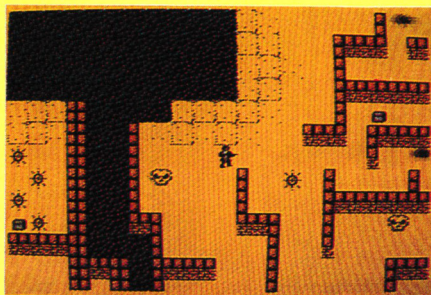


extra-terrestres trépigant à l'intérieur des soucoupes et navettes en forme de hot-dogs. Pour le reste, il faut surveiller le niveau d'énergie de votre vaisseau et celui des adversaires. N'oubliez pas d'effectuer les réparations nécessaires et volez au secours des braves habitants de Flavious V. Mort au tyran !

PROFANATION

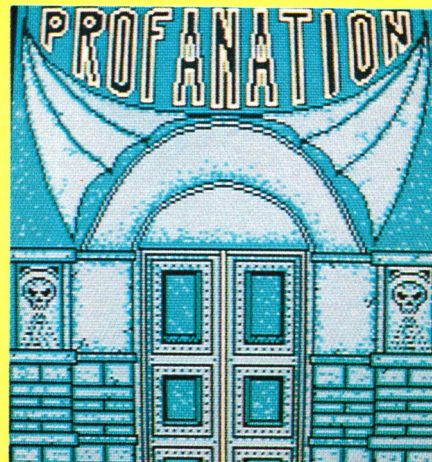
Arcade

Lorsque vous lisez un titre semblable, vous pensez à une sombre histoire de lieux sacrés et inviolables, sous peine d'enfer éternel, que vous allez bien sûr découvrir sans aucune appréhension puisque vous êtes un, que dis-je, le héros sans peur et sans reproche que rien n'effraie. Quelques instants de contemplation devant la jaquette et vous êtes persuadé que vous allez trouver des écrans tout simplement superbes !



Alors, plus un instant à perdre, vous prenez la disquette, faites un RUN "Jeu" et trouvez que le chargement se fait lentement tellement vous êtes impatient...

Tiens ! La page de présentation n'est pas géniale, un peu tristounette, dommage. Puis, faisant suite à la grisaille du premier écran, vous vous retrouvez complètement ébloui... par le jaune présent sur votre écran à une majorité écrasante. Et c'est à ce moment précis que vous commencez à déchanter : comment ? Il s'agit simplement d'un labyrinthe ! Alors, sans grande conviction, vous prenez votre joystick, qui est un ingrédient absolument indispensable dans ce cas et commencez à ramasser les petits coffes qui se trouvent à ce niveau. Il faut reconnaître que le petit bonhomme avec son petit fusil est bien fait et que l'animation est rapide... Votre première rencontre se passe avec une mouche géante que vous anéantissez sans problème ; par



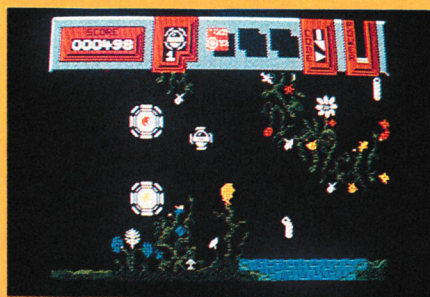
contre, vous êtes surpris par la chauve-souris qui ne vous laisse pas de temps de réaction avant de se précipiter sur vous et de vous remettre à votre point de départ ! Les autres adversaires de ce labyrinthe sont des zombies et des insectes "percutants". Le but est bien entendu de trouver l'escalier qui permettra de passer au niveau suivant... Vous avez de quoi faire, il y en a 17 !

Bref, rien de bien original dans ce jeu, sans compter qu'à mon avis, les couleurs choisies ne sont pas les plus heureuses. A ces aspects négatifs, on peut opposer une bonne animation et un scrolling correct, mais n'allez pas vous damner cet été pour ce logiciel...

KINETIK

Arcade

Si vous décidez de rentrer dans le monde de Kinetik, commencez par abandonner toutes vos théories et toutes vos idées préconçues sur les lois du mouvement dans l'Univers... En effet, à bord de votre vaisseau, vous pénétrez dans un monde où tout n'est que chaos et où le simple fait de vouloir se déplacer devient un véritable tour de force... Tout en constituant une réelle épreuve pour votre système nerveux ! Tout à fait logiquement, vous devez rétablir les lois du mouvement suivant leur



équilibre naturel et vous y parviendrez en délivrant le mot de paix entre les mains du Kinemator. Dans chaque zone de Kinetik que vous explorez, vous avez 7 % de chance de trouver une lettre du mot que vous devez délivrer, alors je ne dirai en tout et pour tout que deux mots : bonne chance !

Vous disposez dès le début de trois hydrovaisseaux sphériques et cela ne représente pas un gros capital face à la multitude d'ennemis qui sont présents : phosphores rouges (mortels) et jaunes, Gwerms, Starcoebas, balles obstacle, discoïdes et lames... Sans compter toute la végétation qui semble accueillante et luxuriante de par son abondance, mais attention ! Ce n'est qu'une impression... De plus, vous démarrez votre mission complètement nu : à votre charge de vous équiper au long de votre progression d'un écran de protection déflecteur, d'un pulvérisateur chimique, de

propulseurs de contrôle ou d'anti-gravité, sans compter le système téléporteur. De plus, le niveau d'énergie de votre vaisseau peut s'affaiblir très rapidement, alors n'oubliez pas de recharger vos accus en vous immergeant dans un point d'eau... Avec Kinetik, vous ne devez pas appréhender toutes sortes de rebondissements, car vous en aurez tant et plus (contrôlés et non contrôlés) que j'ai bien peur que vous ne terminiez par acquiescer un mouvement de la tête allant de bas en haut et de haut en bas... Le logiciel apparaît très coloré, puisque tout le fond du décor est noir, avec un graphisme soigné, minutieux et précis. Par contre, vous devez rétablir les lois du mouvement de l'Univers, mais parallèlement, vous ne risquez pas, à mon avis, de délirer.



La Sélection

NOVAGEN



AMST K7 et Disc
ATARI ST Disc

MINDSCAPE



AMIGA Disc
CBM Disc
ATARI ST Disc

RAINBIRD



ATARI ST Disc
AMIGA Disc
MAC Disc - IBM Disc
PCW 8256 Disc
APPLE II Disc - AMST 6128 Disc
CBM Disc / ATARI 800 Disc

UBI SOFT



AMST K7 et Disc
IBM PC Disc

UBI SOFT



AMST Disc
ATARI Disc
IBM PC Disc

ELITE



CBM K7 et Disc
AMST K7 et Disc

F.T.L.



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc

NEXUS



ATARI ST Disc
CBM K7 et Disc

fnac

Disponible dans les meilleurs points de vente
et les FNAC.

de l'Eté



AMST K7 et Disc
PCW Disc
CBM K7 et Disc
IBM PC Disc
OMSON Disc



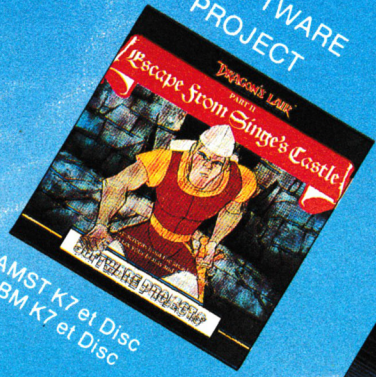
AMST Disc
Bientôt ATARI ST Disc



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
IBM PC Disc



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
ARJ PCW Disc
AMIG K7 et Disc
MSX K7



AMST K7 et Disc
ATARI ST Disc
IBM PC Disc



AMST K7 et Disc



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc



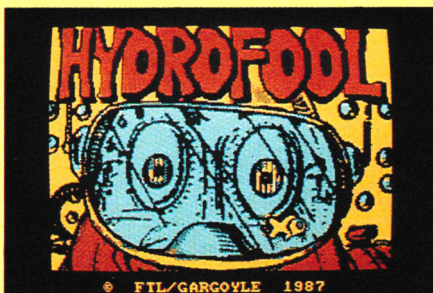
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

HYDROFOOL

Arcade/Aventure

Mon pauvre SWEEVO ! Tu t'es encore embarqué dans une drôle d'histoire. Quelle idée d'avoir accepté de nettoyer le Death Bowl. Le nom de cette planète aquatique aurait dû te faire fuir. Mais, bien sûr, tu as obéi à ton vieux maître et te voilà dans le pétrin.

Tu sais pourtant que l'eau n'est pas un élément pour les robots. La rouille te guette ! Heureusement que l'on trouve quelques bidons d'huile pour se refaire une santé ! La mission semble pourtant simple : pour ôter toute trace de pollution dans les eaux de Death Bowl, il suffit de retirer les quatre bouchons qui retiennent le liquide oxyhydrogéné à la surface de la planète. Seu-



lement, on avait omis de te dire que les bouchons devaient être enlevés selon un ordre précis et par l'intermédiaire de quatre objets représentés dans les blocs autour du bouchon. Enfin, tu n'étais pas au courant de la présence de créatures aquatiques peu sympathiques.

Ta mission s'annonçait donc difficile. Un premier tourbillon t'entraîne vers le bas. Tu te retrouves alors dans une grotte sombre. Quelques rochers parsèment le fond. De temps à autre, des bulles de gaz jaillies d'on ne sait où montent à la surface. Sweevo peut se placer sur ces bulles et ainsi atteindre les niveaux supérieurs. Pour le moment, la recherche doit se porter sur le premier bouchon. Une fois celui-ci découvert, il s'agit de trouver les quatre objets. C'est bien sur cette quête qui va se révéler dangereuse pour votre santé. Chaque obstacle un peu important (algue, coquille St-Jacques, rochers) égratigne votre combinaison de plongée et diminue l'indicateur du "rustinomètre". Lorsque le niveau est à zéro, Sweevo est propulsé vers la surface : la mission a échoué. Il est possible de ramasser des armes : tridents, fer à cheval. Les muni-



tions sont limitées à trois unités. Pour détruire vos ennemis, il faut les toucher puis tirer : il se dissolvent alors dans un nuage de gaz. Cette opération vous fait perdre quelques points de "rustines", mais cela vous permet d'ouvrir certaines portes et d'accéder ainsi à d'autres salles.

Ce jeu rappellera de bons souvenirs aux aficionados de Knight-Lore, Alien 8 et autres, Bat-man avec cette fois-ci un univers beaucoup plus humide. Le graphisme est un pseudo 3D, ce qui rend le déplacement du personnage hasardeux. Heureusement, l'ombre permet de suivre les pérégrinations de Sweevo. On évite ainsi bien des pièges. Quant à l'animation, il n'y a rien à en dire : elle est très bien faite. N'oublions pas la musique, superbe elle aussi et qui joue un rôle dans l'attrait du jeu.

Que tous les idiots de l'eau (Hydrofool) plongent à leur tour pour récupérer ce logiciel aquatique.

LIVINGSTONE

Arcade/Aventure

Arcade/Aventure

Docteur Livingstone, je présume ? C'est par cette phrase, universellement connue, que s'achève l'aventure d'Henry Morton Stanley.

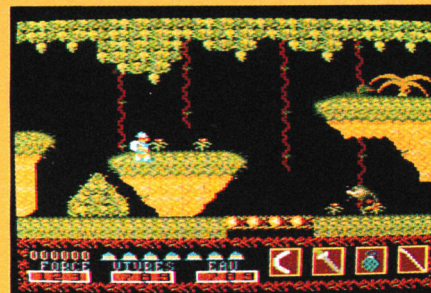
En effet, après bien des péripéties dans la jungle africaine, le journaliste Stanley retrouvait l'explorateur Livingstone.

Dans la peau du journaliste, on trouve... le joueur. Le petit explorateur avec son



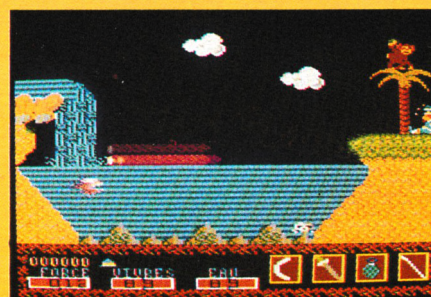
casque colonial, c'est vous. J'en profite pour ouvrir une parenthèse : le graphisme est vraiment mignon : on dirait un dessin animé. Les couleurs sont bien choisies et les animations amusantes. Bien entendu, l'environnement vous est hostile. Dès le premier tableau, vous êtes coincé entre deux monticules : seule solution, choisir l'icône numéro 4 (la perche) et appuyer sur le bouton de tir. L'indicateur en bas d'écran défile, modulant la force du mouvement. En lâchant le bouton, vous vous retrouvez au sommet de l'obstacle.

N'avancez plus ! Sinon, vous tombez dans la fosse subtilement cachée sous des branches. Vous ne m'avez pas entendu et vous voilà prisonnier d'un réduit plus qu'inhospitalier. Enfin, heureusement que je suis là : vous voyez la petite manette bleue au plafond du trou. Un coup habile de boomerang, voilà le contact inversé et la porte ouverte. Il ne vous reste plus qu'à



repartir à zéro en prenant garde aux serpents, aux plantes carnivores, aux singes, aux piranhas, aux chasseurs fous, au sable mouvant, j'en passe et des meilleures. Le but de toute cette agitation : retrouver cinq pierres sacrées qui permettront l'entrée dans le temple, ainsi que la découverte de Livingstone.

N'oubliez pas de vous ravitailler en vivres et en eau et apprenez à contrôler la trajectoire du boomerang : c'est très utile !



SAMOURAI TRILOGY

Arcade

La superbe jaquette vous présente un samouraï en tenue de combat, le sabre à la main. Vous avez ainsi les éléments prin-



La sélection peut s'effectuer parmi quatre critères : l'adresse, la vitesse, la résistance et la force.

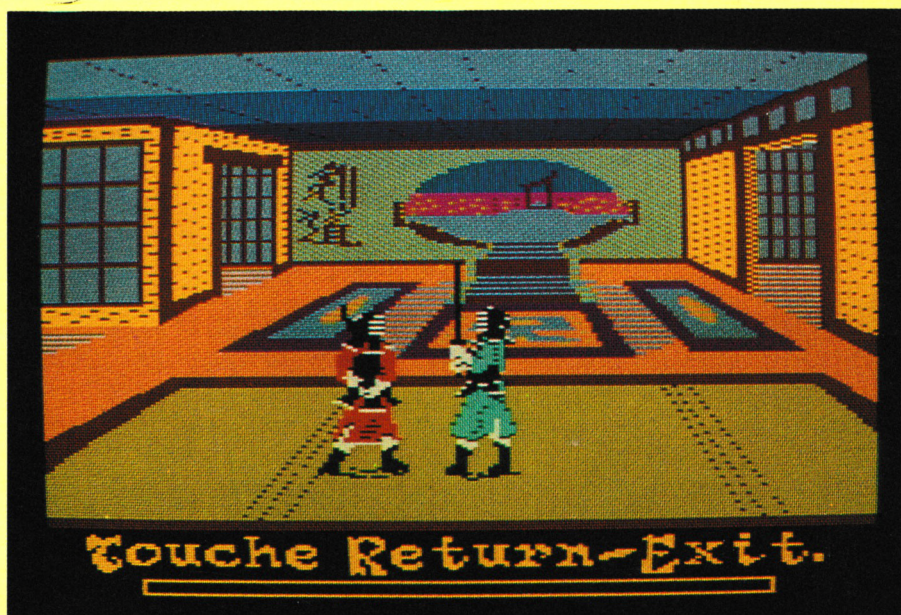
A vous de faire le bon choix pour contrer au mieux votre opposant. Ensuite, il faudra vous entraîner selon trois méthodes au choix parmi douze. Une fois toutes ces opérations effectuées, le combat peut commencer. Chaque position du joystick permet un mouvement différent. De plus, chaque épreuve apporte ses propres déplacements.

Le graphisme et l'animation ne sont pas des modèles du genre, mais restent corrects. Ce qui fait l'attrait du jeu, c'est l'attention portée à la préparation des combats.

Un dernier conseil : n'achetez surtout pas la version cassette, les chargements de face à face sont longs, très longs !



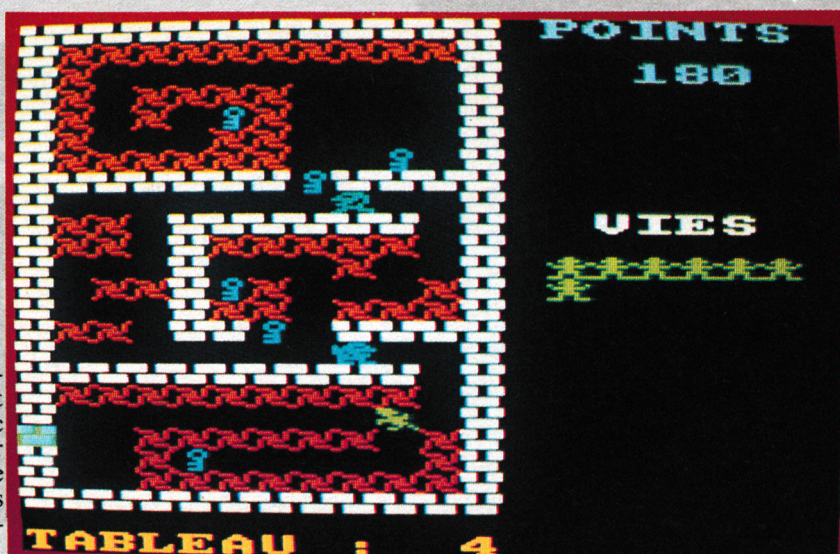
cipaux du jeu : l'action se déroule au Japon, à l'époque médiévale et le pacifisme n'est pas de rigueur. Votre destinée : devenir le meilleur samouraï. Vous êtes entré dans la plus grande école de formation, mais aussi la plus difficile. Votre guide spirituel Chu-Yu, grand maître du temple est là pour vous conseiller et vous juger. Pour atteindre la distinction de samouraï, il va vous falloir passer par de nombreux combats. Au premier niveau, c'est le karaté qui est à l'honneur. Ensuite viendra le kendo, puis l'épreuve ultime qui décidera de votre sort. Au départ, une liste d'adversaires vous est proposée. Chacun porte un nom et une histoire. L'un est si rapide qu'il parvient à semer son ombre, l'autre est capable de soulever un rocher de deux tonnes à mains nues, etc. Toutes ces mini-histoires ont pour but de vous révéler les forces et les faiblesses de vos futurs adversaires. Vous aurez alors la possibilité de choisir les paramètres de stratégie, d'attaque et de défense.



BOB L'INTREPIDE

Philippe MOULIN

Jeu



Hardi ! L'aventure est au coin de la rue. Un chapeau de cuir, un fouet, des bottes, l'équipement est complet. Indiana Jones n'est pas là, c'est donc Bob l'intrépide qui le remplace. Il doit ramasser toutes les clés de chacun des 15 tableaux. Ce ne serait pas trop difficile s'il n'y avait les étoiles électriques et les monstres qui rôdent. Le joystick est obligatoire.

Valable pour CPC 464 664 6128

```

10 ' LONGUEUR : 15 K. octets >PB<
20 ' LE 20/05/87 >WC<
30 ' MOULIN PHILIPPE >PD<
40 ' >BE<
50 ' DEBUT DU JEU >WF<
60 SPEED INK 1,1 >MG<
70 '***** >ZH<
80 ' * ROUTINE :LANGAGE MACHINE * >QJ<
90 '***** >BK<
100 MODE 1:DEFINT A-Z:MEMORY &9FFF >ZB<
110 FOR A=&A000 TO &A0F4:READ A$:PO >NC<
    KE A,VAL("&"+A$)
120 NEXT >GD<
130 DATA 21,00,00,E5,24,E5,CD,75,BB >VE<
    ,CD,60,BB,FE,20,20,17,E1,22,01,A0,C
    D,75,BB,3E,00,CD,5A,BB,E1,CD,75,BB,
    3E,20,CD,5A,BB,C9,00
140 DATA 32,26,A0,3A,04,A0,FE,24,2B >TF<
    ,0E,3E,24,32,04,A0,3A,18,A0,3C,32,1
    8,A0,18,0C,3E,25,32,04,A0,3A,18,A0,
    3D,32,18,A0,E1,E1,C9
150 DATA DD,7E,00,32,18,A0,DD,7E,04 >GG<
    ,32,02,A0,DD,7E,02,32,01,A0,C9
160 DATA DD,6E,06,DD,66,08,DD,46,04 >VH<
    ,DD,4E,02,E5,C5,CD,75,BB,C5,DD,7E,0
    0,CD,5A,BB,C1,0D,20,F5,C1,E1,2C,10,
    EB,C9
170 DATA 00,DD,6E,00,DD,66,02,CD,75 >RJ<
    ,BB,CD,60,BB,32,83,A0,C9
180 DATA 21,00,00,E5,24,E5,CD,75,BB >PK<
    ,CD,60,BB,FE,20,20,17,E1,22,95,A0,C
    D,75,BB,3E,00,CD,5A,BB,E1,CD,75,BB,
    3E,20,CD,5A,BB,C9,00
190 DATA 32,BA,A0,3A,98,A0,FE,24,2B >ML<
    ,0E,3E,24,32,98,A0,3A,AC,A0,3C,32,A
    C,A0,18,0C,3E,25,32,98,A0,3A,AC,A0,
  
```

```

3D,32,AC,A0,E1,E1,C9
200 DATA DD,7E,00,32,AC,A0,DD,7E,04 >KC<
    ,32,96,A0,DD,7E,02,32,95,A0,C9
210 '***** >BD<
220 ' * DEFINITION DES CARACTERES * >QE<
230 '***** >DF<
240 SYMBOL 255,7,15,&26,&3C,&1F,&39 >GG<
    ,&50,&8C ' COUREUR GAUCHE
250 SYMBOL 254,&E0,&F0,&64,&3C,&F8, >QH<
    &9C,&A,&31 ' COUREUR DROITE
260 SYMBOL 253,&18,&3C,&99,&7E,&18, >EJ<
    &3C,&24,&E7' COUREUR FACE
270 SYMBOL 252,&3C,&72,&5F,&4C,&26, >KK<
    &3C,&E6,&83' PACMAN DROITE
280 SYMBOL 251,&3C,&4E,&FA,&32,&64, >PL<
    &3C,&67,&C1' PACMAN GAUCHE
290 SYMBOL 250,&1E,&35,&75,&7E,&77, >CM<
    &78,&88,&CC' HIBOU DROITE
300 SYMBOL 249,&78,&AC,&AE,&7E,&EE, >ND<
    &1E,&11,&33' HIBOU GAUCHE
310 SYMBOL 248,&1C,&82,&FF,&D8,&6E, >XE<
    &7C,&44,&77' CHIEN DROITE
320 SYMBOL 247,&38,&4D,&FF,&1B,&76, >MF<
    &3E,&22,&EE' CHIEN GAUCHE
330 SYMBOL 246,&E7,&E7,&E7,0,&7E,&7 >VG<
    E,&7E ' MUR
340 SYMBOL 245,&81,&72,&A,&3A,&5C,& >EH<
    50,&4E,&81' EXPLOSION 1
350 SYMBOL 244,&40,&8,&12,&90,&6C,& >TJ<
    12,&50,&21 ' EXPLOSION 2
360 SYMBOL 243,&88,&11,&20,&0,&25,& >NK<
    40,&A,&90 ' EXPLOSION 3
370 SYMBOL 242,&C,&12,&12,&C,&4,&1C >FL<
    ,&4,&1C ' CLE
380 PT=0:POINT=0:VIE=4:TABLEAU=0:CC >PM<
    =0:GOTO 430
390 IF CC=0 THEN 400 ELSE 410 >PN<
400 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:GOTO 4 >TE<
  
```

```

20
410 INK 0,0:INK 2,26:INK 1,6 >CF<
420 INK 3,11:INK 4,16:INK 5,2:INK 6 >PG<
    ,18:INK 7,14:INK 8,24:INK 9,10:INK
    10,11:INK 11,1:RETURN
430 PER$=CHR$(253) :GOTO 2670 >JH<
440 '***** >GJ<
450 ' * TRACER LE TABLEAU DU JEU * >PK<
460 '***** >JL<
470 MODE 0:WINDOW #2,14,19,10,23:PA >EM<
    PER #2,0:CLS #2
480 LOCATE 14,1:PEN 7:PRINT"POINTS" >UN<
    :LOCATE 15,3:PRINT POINT
490 PEN #2,1:CLS #2:PRINT #2," VIES >DP<
    ":PEN #2,6:LOCATE #2,1,3:FOR A=1 TO
    VIE:PRINT #2,CHR$(253);:NEXT
500 PEN 8:LOCATE 1,25:PRINT"TABLEAU >DF<
    :";TABLEAU
510 PEN 1:CALL &A061,1,1,1,12,246 >MG<
520 CALL &A061,1,23,1,12,246 >GH<
530 CALL &A061,1,2,22,1,246 >DJ<
540 CALL &A061,12,2,22,1,246 >JK<
550 RETURN >PL<
560 ' ROUTINE DEPLACE PERSONNAGE >QM<
570 CALL &BD19:J=JOY(0):IF J=0 THEN >MN<
    RETURN
580 C=COL:L=LIG >CP<
590 IF J=1 THEN LIG=LIG-1:PER$=CHR$ >DQ<
    (253):GOTO 640
600 IF J=2 THEN LIG=LIG+1:PER$=CHR$ >UG<
    (253):GOTO 640
610 IF J=4 THEN COL=COL-1:PER$=CHR$ >FH<
    (255):GOTO 640
620 IF J=8 THEN COL=COL+1:PER$=CHR$ >HJ<
    (254):GOTO 640
630 RETURN >NK<
640 CALL &A084,COL,LIG >JL<
650 IF PEEK(&A083)<>32 THEN GOTO 72 >PM<
  
```

PROGRAMMES

```

0
660 SOUND 1,1000,1,10,10,10,30:GOSU >YK<
B 670:LOCATE C,L:PRINT " ":RETURN
670 ' ROUTINE AFFICHE PERSONNAGE >JP<
680 LOCATE COL,LIG:PEN 6:PRINT PER$ >RQ<
:RETURN
690 C=COL:L=LIG >ER<
700 IF PEEK(&A0BA)>252 OR PEEK(&A0 >MH<
6)>252 THEN POKE &A0BA,0:POKE &A026
,0:GOSUB 950
710 RETURN >MJ<
720 IF PEEK(&A0B3)=242 THEN LOCATE >FK<
COL,LIG:PRINT " ":POINT=POINT+10:PT=
PT+1:PEN 7:LOCATE 15,3:PRINT POINT:
SOUND 2,60,6,14:GOTO 740
730 GOTO 750 >CL<
740 IF PT=6 THEN PT=0:GOTO 1030 >VM<
750 IF PEEK(&A0B3)=245 OR PEEK(&A0B >XN<
3)>246 THEN 950
760 IF PEEK(&A0B3)>246 THEN 950 >BP<
770 COL=C:LIG=L >DQ<
780 RETURN >VR<
790 ' PREMIER TABLEAU >ZT<
800 GOSUB 470: BORDER 0 >BJ<
810 RESTORE 860 >JK<
820 PEN 1:FOR A=1 TO 17:READ B,C,D, >FL<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
830 PEN 2:FOR A=1 TO 7:READ B,C,D,E >DM<
:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
840 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CAL >PN<
L &A061,B,C,1,1,242:NEXT
850 RETURN >TP<
860 DATA 2,3,1,2,3,4,2,6,8,7,11,3,8 >GQ<
,18,4,1,10,18,4,1,3,17,1,3,3,18,4,1
,4,21,1,4,4,15,1,4,2,13,1,5,2,7,1,5
,2,8,4,1,4,9,3,1,6,8,3,1,5,15,1,2,8
,6,1,1,10,6,1,1
870 DATA 5,2,1,1,2,12,1,1,6,17,1,1, >AR<
4,18,1,3,4,19,2,1,5,20,1,3,9,18,1,1

880 DATA 9,19,9,6,2,4,5,10,5,19,2,2 >KT<

890 GOSUB 790:COL=2:LIG=22:GOSUB 67 >VU<
0:GOSUB 390
900 POKE &A004,&24:POKE &A09B,&24 >YK<
910 CALL &A04E,10,3,250:CALL &A0E2, >EL<
4,12,252
920 PEN 3:CALL &A000:PEN 4:CALL &A0 >GM<
94
930 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >KN<
940 GOTO 920 >EP<
950 IF CC=0 THEN INK 2,6,3 ELSE INK >YQ<
2,26,24
960 VIE=VIE-1:IF VIE<0 THEN GOSUB 9 >RR<
70:GOTO 2820
970 FOR A=1 TO 30 STEP 4::FOR AA=24 >TT<
5 TO 243 STEP -1
980 PEN 6:LOCATE C,L:PRINT CHR$(AA) >LU<
:SOUND 1,A,1,12:FOR AAA=0 TO 25:NEX
T:PEN 3:CALL &A000:PEN 4:CALL &A094
:NEXT:NEXT
990 COL=2:LIG=22:LOCATE C,L:PRINT" >DV<
"
1000 PEN #2,6:CLS #2:PRINT #2," VIE >PB<
S":LOCATE #2,1,3:FOR A=1 TO VIE:PRI
NT #2,CHR$(253)::SOUND 1,100,3,14:C
ALL &A000:CALL &A094:FOR AA=0 TO 50
:NEXT:NEXT
1010 IF CC=0 THEN INK 2,6 ELSE INK >AC<
2,26
1020 RETURN >JD<
1030 TABLEAU=TABLEAU+1:FOR A=0 TO 1 >UE<
5:INK A,0:NEXT
1040 SOUND 1,4000,120,10,,,31:VIE=V >UF<
IE+1
1050 ON TABLEAU GOTO 890,1070,1220, >NG<
1370,1500,1630,1770,1860,1960,2050,
2160,2270,2380,2490,2580,2930
1060 MODE 1:INK 1,24:PEN 1:END >UH<
1070 GOSUB 1130:COL=2:LIG=22:GOSUB >CJ<
670:GOSUB 390
1080 POKE &A004,&24:POKE &A09B,&24 >AK<
1090 CALL &A04E,10,15,248:CALL &A0E >YL<
2,4,15,252
1100 PEN 1:CALL &A000:PEN 4:CALL &A >XC<
094
1110 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >CD<
1120 GOTO 1100 >PE<
1130 GOSUB 470: BORDER 0 >AF<
1140 RESTORE 1190 >GB<
1150 PEN 1:FOR A=1 TO 8:READ B,C,D, >CH<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1160 PEN 2:FOR A=1 TO 11:READ B,C,D >ZJ<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1170 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >NK<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT
1180 RETURN >RL<
1190 DATA 2,7,7,3,6,2,12,1,8,2,12,1 >RM<
,10,2,12,1,9,19,1,2,3,20,1,7,3,21,2
,1,9,21,1,1
1200 DATA 5,22,1,3,11,21,2,1,6,19,1 >FD<
,3,4,14,1,1,6,14,1,1,8,14,1,1,10,14
,1,1,2,2,1,3,2,3,4,1,3,6,1,1,4,4,3,
1
1210 DATA 3,5,7,2,7,19,4,22,9,2,11, >QE<
2
1220 GOSUB 1280:COL=2:LIG=22:GOSUB >FF<
670:GOSUB 390
1230 POKE &A004,&24:POKE &A09B,&24 >XG<
1240 CALL &A04E,7,14,248:CALL &A0E2 >ZH<
,8,7,250
1250 PEN 3:CALL &A000:PEN 7:CALL &A >JJ<
094
1260 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >JK<
1270 GOTO 1250 >CL<
1280 GOSUB 470: BORDER 1 >HM<
1290 RESTORE 1340 >KN<
1300 PEN 1:FOR A=1 TO 10:READ B,C,D >UE<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1310 PEN 2:FOR A=1 TO 10:READ B,C,D >VF<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1320 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >KG<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT
1330 RETURN >NH<
1340 DATA 2,2,3,5,2,5,7,2,8,6,1,3,5 >QJ<
,8,5,1,7,8,5,1,9,8,5,1,11,8,5,1,5,1
3,1,7,3,14,1,1,3,15,2,10
1350 DATA 8,3,3,3,7,6,1,1,6,12,1,1, >FK<
8,12,1,1,10,12,1,1,4,18,1,7,10,19,1
,1,6,20,1,5,4,19,3,1,4,22,1,7
1360 DATA 9,19,6,15,6,11,8,11,10,11 >KL<
,11,7
1370 GOSUB 1430:COL=2:LIG=22:GOSUB >JM<
670:GOSUB 390
1380 POKE &A004,&24:POKE &A09B,&24 >DN<
1390 CALL &A04E,8,9,252:CALL &A0E2, >HP<
3,16,248
1400 PEN 9:CALL &A000:PEN 10:CALL & >HF<
A094
1410 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >FG<
1420 GOTO 1400 >NH<
1430 GOSUB 470: BORDER 3:RESTORE 147 >MJ<
0
1440 PEN 1:FOR A=1 TO 5:READ B,C,D, >BK<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1450 PEN 2:FOR A=1 TO 19:READ B,C,D >KL<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1460 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >AM<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:CALL &A06
1,8,14,2,1,32:RETURN
1470 DATA 2,8,1,10,5,10,1,6,5,11,4, >ZN<
1,5,15,1,7,2,17,1,9
1480 DATA 2,2,1,10,2,3,4,1,2,7,1,4, >RP<
6,4,4,2,4,4,1,2,4,5,1,1,2,10,2,2,3,
13,1,2,2,15,1,2,6,11,1,5,9,12,1,1,7
,13,1,1,11,13,1,1,6,14,1,6,2,18,1,9
,4,20,1,6,4,21,1,1,4,22,1,8,11,20,2
,1
1490 DATA 6,5,10,7,8,8,6,13,7,15,5, >NQ<
21
1500 GOSUB 1560:COL=2:LIG=22:GOSUB >HG<
670:GOSUB 390
1510 POKE &A004,&24:POKE &A09B,&24 >YH<
1520 CALL &A04E,6,12,250:CALL &A0E2 >NJ<
,6,15,250
1530 PEN 1:CALL &A000:PEN 3:CALL &A >DK<
094
1540 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >XL<
1550 GOTO 1530 >EM<
1560 GOSUB 470: BORDER 4:RESTORE 160 >MN<

```

PROGRAMMES

```

0
1570 PEN 2:FOR A=1 TO 24:READ B,C,D >JP<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1580 PEN 1:FOR A=1 TO 5:READ B,C,D, >GQ<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1590 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >ER<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
1600 DATA 2,2,1,10,3,4,1,7,11,3,1,1 >DH<
,9,5,1,2,4,5,1,1,2,6,1,1,3,7,1,4,6,
6,1,1,4,8,1,2,4,9,1,1,2,9,3,1,4,11,
1,4,6,10,1,2,7,9,1,1,10,7,1,2,2,15,
5,1,3,16,1,7,3,17,1,1,7,17,1,1,5,18
,1,1,9,18,1,1,11,16,7,1,4,19,1,7,2,
21,1,8
1610 DATA 8,2,1,1,8,4,5,1,8,9,1,4,9 >WJ<
,11,3,1,2,14,1,8
1620 DATA 2,7,8,13,11,18,2,13,11,8, >HK<
7,16
1630 GOSUB 1690:COL=2:LIG=22:GOSUB >RL<
670:GOSUB 390
1640 POKE &A004,&24:POKE &A098,&24 >CM<
1650 CALL &A04E,7,12,252:CALL &A0E2 >WN<
,4,10,248
1660 PEN 4:CALL &A000:PEN 1:CALL &A >JP<
094
1670 GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690 >PQ<
1680 GOTO 1660 >NR<
1690 GOSUB 470:BORDER 7:RESTORE 173 >ZT<
0
1700 PEN 1:FOR A=1 TO 6:READ B,C,D, >BJ<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1710 PEN 2:FOR A=1 TO 25:READ B,C,D >FK<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1720 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >ZL<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
1730 DATA 3,3,5,1,5,3,4,1,7,2,9,1,2 >DM<
,12,1,4,10,12,1,2,7,14,9,1
1740 DATA 4,3,1,1,3,8,2,4,8,2,1,4,8 >AN<
,3,1,1,10,19,1,1,9,5,3,1,11,6,1,1,1
0,8,1,1,8,9,1,3,9,11,1,3,2,13,3,4,3
,17,1,2,5,17,2,2,6,19,4,1
1750 DATA 2,19,1,2,2,20,2,3,10,3,1, >XP<
2,8,14,1,1,8,15,1,3,8,16,1,2,11,17,
1,1,9,18,5,1,8,20,3,1,10,22,1,2,11,
21,1,1
1760 DATA 3,22,9,21,9,19,10,11,9,8, >QQ<
4,4
1770 GOSUB 1790:COL=2:LIG=22:GOSUB >MR<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,5,10,248:CALL &
A0E2,6,7,248
1780 PEN 2:CALL &A000:PEN 6:CALL &A >YT<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 1780
1790 GOSUB 470:BORDER 9:RESTORE 183 >DU<
0
1800 PEN 1:FOR A=1 TO 4:READ B,C,D, >AK<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1810 PEN 2:FOR A=1 TO 16:READ B,C,D >GL<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1820 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >BM<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:CALL &A06
1,6,7,1,5,32:RETURN
1830 DATA 2,2,8,1,4,7,3,1,5,9,1,7,3 >EN<
,11,2,9
1840 DATA 4,3,4,1,6,3,6,1,8,3,6,1,1 >RP<
0,3,6,1,3,13,1,9,3,14,3,3,3,17,1,2,
3,18,4,1,4,21,1,7,8,19,2,3,10,18,1,
1,9,15,3,2,7,15,1,2,7,16,2,1,6,18,2
,1,5,19,1,1
1850 DATA 5,8,7,8,9,8,6,11,10,11,9, >YQ<
19
1860 GOSUB 1880:COL=2:LIG=22:GOSUB >CR<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,4,12,248:CALL &
A0E2,7,10,250
1870 PEN 3:CALL &A000:PEN 5:CALL &A >YT<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 1870
1880 GOSUB 470:BORDER 0:RESTORE 192 >UJ<
0
1890 PEN 1:FOR A=1 TO 3:READ B,C,D, >JV<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
1900 PEN 2:FOR A=1 TO 23:READ B,C,D >EL<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
1910 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >AM<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
1920 DATA 3,11,1,9,2,13,4,6,9,13,6, >VN<
3
1930 DATA 3,2,1,9,7,3,1,1,11,3,7,1, >AP<
10,6,1,1,3,4,7,1,4,8,2,2,5,4,3,1,6,
7,1,1,9,4,1,1,7,5,1,1,8,5,3,1,9,8,2
,1
1940 DATA 7,9,1,1,2,17,1,5,2,18,4,1 >HQ<
,7,14,4,1,4,19,2,3,4,21,1,1,4,22,1,
8,11,19,3,1,8,19,2,2,10,19,1,1,9,14
,5,1
1950 DATA 5,7,11,10,6,12,5,21,4,10, >UR<
11,20
1960 GOSUB 1980:COL=2:LIG=22:GOSUB >ZT<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,6,11,252:CALL &
A0E2,10,13,250
1970 PEN 2:CALL &A000:PEN 1:CALL &A >VU<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 1970
1980 GOSUB 470:BORDER 26:RESTORE 20 >XV<
20
1990 PEN 1:FOR A=1 TO 6:READ B,C,D, >NW<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2000 PEN 2:FOR A=1 TO 19:READ B,C,D >BC<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2010 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >QD<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:CALL &A06
1,8,14,1,1,32:RETURN
2020 DATA 6,2,1,2,3,9,1,1,3,10,1,2, >QE<
6,10,1,4,2,12,1,8,3,14,5,7
2030 DATA 2,2,1,4,2,3,1,3,2,4,1,2,2 >PF<
,5,5,1,3,8,1,1,4,6,4,1,5,5,2,1,7,4,
3,1,8,7,1,1,9,3,4,3,6,8,1,1,6,9,1,4
,10,8,1,1,11,10,1,1,10,12,1,1,10,15
,4,2,3,19,1,1,3,20,1,8,3,22,1,8
2040 DATA 4,19,8,13,8,6,11,2,2,7,2, >VG<
11
2050 GOSUB 2070:COL=2:LIG=22:GOSUB >TH<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,6,14,248:CALL &
A0E2,10,10,248
2060 PEN 9:CALL &A000:PEN 7:CALL &A >PJ<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 2060
2070 GOSUB 470:BORDER 15:RESTORE 21 >LK<
20
2080 PEN 1:FOR A=1 TO 7:READ B,C,D, >EL<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2090 PEN 2:FOR A=1 TO 14:READ B,C,D >FM<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2100 PEN 1:FOR A=1 TO 18:READ B,C:C >PD<
ALL &A061,B,C,1,1,246:NEXT
2110 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >TE<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
2120 DATA 2,2,1,7,9,2,2,2,2,3,1,4,2 >GF<
,16,1,9,4,11,3,1,6,11,3,1,8,11,3,1
2130 DATA 2,5,1,4,2,6,1,2,7,4,3,1,8 >PG<
,5,1,3,10,7,1,2,3,12,1,7,10,11,3,1,
11,12,3,1,3,18,1,7,3,19,3,1,3,22,1,
6,5,19,2,1,9,19,2,1,10,22,1,2
2140 DATA 2,7,5,6,9,6,2,10,3,9,4,8, >HH<
5,9,7,9,8,8,9,9,3,15,5,15,7,15,9,15
,11,18,7,21,7,19,10,20
2150 DATA 4,19,2,15,2,9,2,3,11,2,10 >NJ<
,6
2160 GOSUB 2180:COL=2:LIG=22:GOSUB >RK<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,6,10,250:CALL &
A0E2,6,15,255
2170 PEN 2:CALL &A000:PEN 3:CALL &A >GL<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 2170
2180 GOSUB 470:BORDER 15:RESTORE 22 >QM<
30
2190 PEN 1:FOR A=1 TO 6:READ B,C,D, >FN<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2200 PEN 2:FOR A=1 TO 14:READ B,C,D >YE<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2210 FOR A=1 TO 14:READ B,C:CALL &A >YF<
061,B,C,1,1,245:NEXT
2220 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >VB<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
2230 DATA 3,9,1,9,9,11,1,2,3,11,4,3 >UH<
,3,16,2,1,4,16,1,8,3,19,4,1

```

PROGRAMMES

```

2240 DATA 4,3,1,3,9,4,1,3,2,7,1,2,4 >YJ<
,6,1,3,7,7,1,3,6,11,3,1,7,13,2,1,8,
14,1,3,9,12,1,3,4,17,1,8,4,19,1,3,7
,20,1,3,6,22,1,5,11,21,2,1
2250 DATA 2,2,3,4,8,2,7,4,8,5,10,3, >RK<
5,5,5,8,10,6,11,8,8,11,8,18,10,19,5
,21
2260 DATA 11,3,2,10,11,10,6,14,9,15 >UL<
,5,22
2270 GOSUB 2290:COL=2:LIG=22:GOSUB >BM<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,5,10,254:CALL &
A0E2,7,14,248
2280 PEN 1:CALL &A000:PEN 3:CALL &A >KN<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 2280
2290 GOSUB 470:BORDER 1:RESTORE 234 >MP<
0
2300 PEN 1:FOR A=1 TO 4:READ B,C,D, >WF<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2310 PEN 2:FOR A=1 TO 16:READ B,C,D >CG<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2320 FOR A=1 TO 13:READ B,C:CALL &A >ZH<
061,B,C,1,1,245:NEXT
2330 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >XJ<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
2340 DATA 2,11,1,3,8,11,1,4,2,16,3, >BK<
3,6,16,3,6
2350 DATA 2,2,1,10,11,3,2,1,3,5,2,3 >QL<
,4,4,4,1,6,5,1,4,10,6,4,1,2,9,1,8,3
,12,2,2,2,15,1,3,6,11,3,2,6,15,1,4,
10,12,4,2,2,19,2,1,4,21,1,2,3,22,1,
9,6,19,1,6
2360 DATA 2,3,6,3,10,3,2,8,4,20,11, >FM<
20,7,6,8,7,8,4,6,8,8,13,9,21,7,20
2370 DATA 11,21,5,14,3,12,7,12,11,1 >XN<
0,8,5
2380 GOSUB 2400:COL=2:LIG=22:GOSUB >PP<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,5,8,252:CALL &A
0E2,8,11,250
2390 PEN 1:CALL &A000:PEN 6:CALL &A >TQ<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 2390
2400 GOSUB 470:BORDER 2:RESTORE 245 >HG<
0
2410 PEN 1:FOR A=1 TO 3:READ B,C,D, >XH<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2420 PEN 2:FOR A=1 TO 17:READ B,C,D >FJ<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2430 FOR A=1 TO 12:READ B,C:CALL &A >AK<
061,B,C,1,1,245:NEXT
2440 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >RL<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:PEN 1:CAL
L &A061,2,9,1,1,246:RETURN
2450 DATA 10,3,4,1,4,10,1,5,2,15,5, >AM<
3
2460 DATA 2,2,2,1,4,3,1,2,6,4,1,3,3 >ZN<
,5,3,2,5,6,2,1,6,7,1,3,9,6,2,1,10,7
,13,1,2,9,1,7,2,10,1,2,2,12,3,3,5,1
4,8,1,2,20,1,3,6,12,1,2,7,13,2,1,8,
14,9,1,10,21,1,2
2470 DATA 7,5,7,2,9,3,9,10,6,20,6,1 >BP<
2,3,22,7,18,7,22,9,19,9,12,6,16
2480 DATA 11,22,8,18,10,11,9,9,5,9, >WQ<
9,4
2490 GOSUB 2510:COL=2:LIG=22:GOSUB >WR<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,6,10,254:CALL &
A0E2,6,13,254
2500 PEN 6:CALL &A000:PEN 1:CALL &A >CH<
094:GOSUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:G
OTO 2500
2510 GOSUB 470:BORDER 0:RESTORE 255 >JJ<
0
2520 PEN 2:FOR A=1 TO 17:READ B,C,D >GK<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2530 FOR A=1 TO 10:READ B,C:CALL &A >ZL<
061,B,C,1,1,245:NEXT
2540 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >AM<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
2550 DATA 3,3,6,1,2,9,1,4,6,2,4,1,6 >PN<
,6,1,3,8,4,1,3,10,5,3,1,7,8,2,4,2,1
1,2,6,9,11,2,3,2,13,9,1,4,14,2,3,8,
14,1,3,4,16,3,1,4,19,3,2,6,20,1,4,1
0,16,5,1,7,17,2,2
2560 DATA 4,5,5,7,5,3,8,3,7,15,9,21 >UP<
,7,22,11,22,9,16,6,17
2570 DATA 9,17,10,13,11,10,5,11,2,8 >ZQ<
,5,2
2580 GOSUB 2600:COL=2:LIG=22:GOSUB >BR<
670:GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE &
A098,&24:CALL &A04E,8,19,252:CALL &
A0E2,8,2,252
2590 PEN 1:CALL &A000:CALL &A094:GO >DT<
SUB 670:GOSUB 560:GOSUB 690:GOTO 25
90
2600 GOSUB 470:BORDER 6:RESTORE 264 >QJ<
0
2610 PEN 2:FOR A=1 TO 18:READ B,C,D >HK<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2620 FOR A=1 TO 14:READ B,C:CALL &A >DL<
061,B,C,1,1,245:NEXT
2630 PEN 3:FOR A=1 TO 6:READ B,C:CA >AM<
LL &A061,B,C,1,1,242:NEXT:RETURN
2640 DATA 3,3,4,1,5,3,2,4,10,3,2,1, >DN<
5,6,3,2,3,9,1,4,8,6,5,1,9,6,1,3,10,
8,4,1,3,12,1,5,8,13,1,3,11,14,5,1,2
,14,1,5,9,15,2,1,2,15,1,2,4,17,1,3,
3,18,1,9,3,21,2,9,9,20,1,3
2650 DATA 2,7,4,3,7,10,5,11,2,16,7, >XP<
20,3,20,9,4,3,10,9,11,7,9,8,16,5,16
,5,20
2660 DATA 2,6,6,3,7,9,9,10,6,13,10, >CQ<
20
2670 GOSUB 390:POKE &A004,&24:POKE >RR<
&A098,&24:MODE 0:BORDER 1
2680 RESTORE 2800 >RT<
2690 PEN 2:FOR A=1 TO 16:READ B,C,D >PU<
,E:CALL &A061,B,C,D,E,245:NEXT
2700 PEN 1:FOR A=1 TO 5:READ B,C,D, >BK<
E:CALL &A061,B,C,D,E,246:NEXT
2710 LOCATE 3,2:PRINT"MOULIN PHILI >NL<
PPE"
2720 LOCATE 7,4:PRINT"PRESENTE":A=1 >CM<
2730 LOCATE 5,17:PEN 5:PRINT"L' INT >PN<
REPIDE"
2740 LOCATE 1,24:PEN 3:PRINT" APPUY >WP<
EZ SUR ESPACE"
2750 CALL &A04E,6,19,250:CALL &A0E2 >KQ<
,14,19,252
2760 PEN 3:CALL &A000:PEN 6:CALL &A >QR<
094
2770 SOUND 1,100,1,6,,14,10 >DT<
2780 IF INKEY$=" " THEN 1030 ELSE C >JU<
ALL &BD19:GOTO 2760
2790 END >MV<
2800 DATA 4,7,1,3,4,8,8,1,5,11,1,2, >TL<
5,15,1,2,7,8,3,1,7,12,3,1,9,8,7,1,1
2,8,7,1,10,7,1,2,10,15,1,2,14,7,1,3
,14,8,8,1,15,11,1,2,15,15,1,2,17,8,
3,1,17,12,3,1
2810 DATA 3,16,5,1,18,16,5,1,4,16,1 >TM<
,14,4,18,1,14,4,20,1,14
2820 PERDU >GN<
2830 MODE 0:LOCATE 6,3:PEN 3:PRINT" >TP<
VOUS AVEZ
2840 LOCATE 6,5:PRINT"P E R D U >QQ<
2850 LOCATE 3,18:PEN 1:PRINT CHR$(2 >NR<
46):LOCATE 17,18:PRINT CHR$(246)
2860 :POKE &A004,&24:POKE &A098,&25 >CT<
:CALL &A04E,4,18,252:CALL &A0E2,16,
18,249
2870 PEN 6:LOCATE 10,18:PRINT CHR$( >WU<
253)
2880 FOR A=1 TO 6:PEN 1:CALL &A000: >PV<
PEN 4:CALL &A094:NEXT
2890 FOR A=1 TO 30 STEP 4:FOR AA=24 >KW<
5 TO 243 STEP -1
2900 PEN 6:LOCATE 10,18:PRINT CHR$( >YM<
AA):SOUND 1,A,1,14:FOR AAA=0 TO 25:
NEXT:PEN 3:CALL &A000:PEN 4:CALL &A
094:NEXT:NEXT
2910 LOCATE 10,18:PRINT" ":LOCATE 4 >ZN<
,21:PRINT"VOTRE SCORE ":"PRINT:PRIN
T" "":POINT
2920 FOR A=1 TO 300:SOUND 1,A,1,14: >ZP<
PEN 1:NEXT:RUN
2930 VIE=VIE+2:TABLEAU=0:CC=1:GOTO >TQ<
1030

```

er CONCOURS INFORMATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 : les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 : l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.

Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 : l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être repro-

duit sur papier.

Article 4 : la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

Article 5 : les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 : chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 : chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 : le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

LE PROGRAMME

Nom du programme :

Taille en kilo-octets :

Fonctionne sur : Nécessite :
 CPC 464 imprimante
 CPC 664 modem
 CPC 6128 autre (précisez ci-dessous)
.....

LE PROGRAMMEUR

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville N° téléphone

Profession Age

Signature



CESSNA OVER MOSKOW

LOGICIEL
VU A LA
TELEVISION

Aéroport d'Helsinki (Finlande), Jeudi 28 mai. 12 h 20.

La tour de contrôle autorise un Cessna 172B à décoller. Le plan de vol prévoit l'arrivée à Stockholm (Suède)

Moscou (URSS). Le même jour. 19 h 30

Un Cessna rouge et blanc se pose devant la cathédrale Saint-Basile au milieu de la Place Rouge. Descendant de l'avion devant des touristes ébahis, Mathias Rust, un jeune informaticien de 19 ans qui vient de réussir l'exploit de l'année!

REVIVEZ L'AVENTURE AVEC CE SUPER JEU D'ARCADE!

Réflexes, adresse, audace et rapidité, rien ne sera de trop pour réussir ce raid de plus de 1000 kilomètres, aux limites d'autonomie de l'avion, dans une région truffée de radar, à la merci des Migs soviétiques...

COMPATIBLE JOYSTICK

Disponible en version AMSTRAD 464 Casette et 464/664/6128 disquette

HITECH PRODUCTIONS

32, rue de la Paix - 71100 Chalon-sur-Saône

(Droits réservés pour tous pays y compris l'URSS)

DEMENTI

La Société Hitech Productions dément formellement la rumeur selon laquelle l'atterrissage d'un jeune informaticien de 19 ans sur la Place Rouge serait une opération publicitaire pour promouvoir son nouveau jeu informatique : « CESSNA OVER MOSCOU »

HIT·SOFT
arcade game

B O N D E C O M M A N D E

Nom Signature :
adresse
Code postal Ville

Veuillez me faire parvenir : 1 CESSNA OVER MOSKOV disquette..... 195 F TTC.
(rayer la mention) cassette 145 F TTC.

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire.

A renvoyer à HITECH PRODUCTIONS 32 rue de la Paix 71100 Chalon-sur-Saône

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 - MHZ).



CPC-AMSTRAD

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML 123 - Prix : 129 F

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC

Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmeur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 - Prix : 199 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMSDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. ML 127 - Prix : 149 F

LA BIBLE DU CPC 664/6128

Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. ML 146
Prix : 199 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

Thomas Lachand-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208
Prix : 98 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC

F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Prix : 145 F

AMSTRAD EN MUSIQUE

D. LEMAHIEU
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Parlaient de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD

D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Prix : 200 F

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD

Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. Prix : 85 F

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD

Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. Prix : 85 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD

P. BEAUFILS & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. Prix : 95 F

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD

D. BONOMO & E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. Prix : 90 F

UNIVERS DU PCW

Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CPM 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. Prix : 119 F

Nouveau ! COMPILATION CPC n° 1-2-3-4

Prix : 70 F

PCCompatibles

MS-DOS PAS A PAS

(version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf. 382 - Prix : 135 F

PC, MODEMS ET SERVEURS

A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Prix : 210 F

INTRODUCTION A dBASE III

Alan SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf. 0131 - Prix : 210 F

BIEN DEBUTER SUR PC

Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à

utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 - Prix : 149 F

GEM SUR AMSTRAD PC

K. LANG
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Prix : 185 F

LE LIVRE DE FRAMEWORK

R. COHEN
Le talonneur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Prix : 150 F

8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES

H. LIEN
Regroupe trois livres en un seul : Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide de pratique. Réf. 121 - Prix : 250 F

8088 et ses PERIPHERIQUES

H. LIEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles. Réf. 68 - Prix 150 F

PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEE BASIC

H. LIEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf. 165 - Prix : 220 F

DU BASIC AU TURBO PASCAL

Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC. Réf. ML 186 - Prix : 199 F

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

D. MARTIN, G. HERZET & P. JADOUL
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf. P37 - Prix : 195 F

ECRIRE EN dBASE II et III

C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports. Réf. P43 - Prix : 185 F

DICTIONNAIRE DU BASIC IBM

D.-A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles). Réf. P80 - Prix : 195 F

DIVERS

Nouveau ! PRATIQUE DES IMPRIMANTES
Michel ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels

à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. Prix : 95 F

LES SECRETS DU MINTEL

C. TAVERNIER
Principaux chapitres : Les différents services proposés sur Télélet : - Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf. 487 - Prix : 115 F

SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE

P. JOUVELOT & LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation mono-tâche : CPM, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches ; les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens. Réf. 482 - Prix : 95 F

CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS

J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage. Réf. 463 - Prix : 70 F

LANGAGES

INITIATION BASIC (niveau 1)

H. LIEN
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "best-seller" de la micro-informatique. Réf. 52 - Prix : 125 F

INITIATION BASIC (niveau 2)

Programmation structurée
F. CROCHET & D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf. 158 - Prix : 160 F

INITIATION AUX FICHIERS BASIC

J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez "progressivement" le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation. Réf. 189 - Prix : 115 F

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL

Douglas STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage. Réf. 0180 - Prix : 198 F

PROGRAMMER EN PASCAL

D.-J. DAVID & J.-L. DESCHAMPS
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal. Prix : 115 F

NOM : _____ Prénom : _____
(Ecrire en majuscules)

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Total commande : _____ F

Port 10 % : _____ F

Total de mon règlement : _____ F

Date : _____

Signature : _____

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

ERE HITS

Compilation

MACADAM BUMPER (Arcade)

Est-il vraiment nécessaire de présenter ce jeu d'enfer qu'Ere Informatique a la bonne idée de présenter en compilation ? Avec Macadam Bumper, vous avez dans les mains un flipper superbe d'une qualité de jeu éblouissante. De plus, vous avez la possibilité de fabriquer vous-même votre flipper avec toutes sortes de pièces : cibles, tourniquets, bumpers, disques...



MISSION 2 (Arcade)

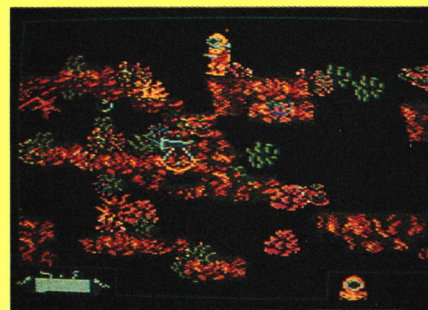
Après la terre et la mer, que reste-t-il ? Mais les airs, bien sûr ! Et vous avez la possibilité de vous envoler avec Mission 2, troisième et dernier logiciel d'Ere Hits. Au volant de votre hélicoptère de combat, vous devez tout d'abord atteindre le lieu stratégique où doivent se dérouler les com-

bats... en traversant les lignes ennemies semées d'embûches, bien entendu. Une fois parvenu sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à faire face aux nombreux combats car vous n'avez qu'une seule philosophie : vaincre ou mourir !

PACIFIC (Aventure)

Après avoir revêtu une tenue complète de scaphandrier, vous plongez au fin fond de l'océan Pacifique à la recherche de Dame Fortune. Vous évoluez alors dans des paysages formés de coraux, d'algues et de plantes, mais aussi peuplés d'animaux mortels et semés d'objets insolites qui peuvent s'avérer aussi bien utiles que dangereux.

Superbe jeu d'aventure constitué d'un graphisme remarquable et haut en couleurs...



CESSNA OVER MOSCOW

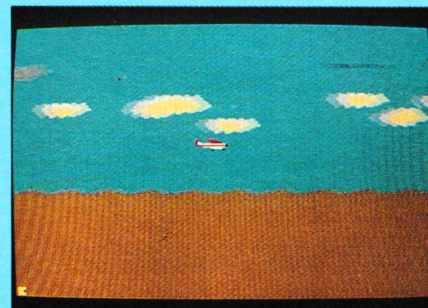
Arcade

Tous les journaux ont relaté l'extraordinaire exploit de Mathias Rust. Ce jeune allemand de l'Ouest, parti d'Helsinki, a réussi à traverser une partie du territoire soviétique et à atterrir sur la Place Rouge ! Ce logiciel, sorti moins d'un mois après les événements, vous propose de rééditer cette aventure.

Pour cela, il vous faut un Cessna. Ne vous inquiétez pas : il est fourni avec le logiciel. Le reste n'est que question d'adresse. L'écran vous montre une vue latérale du



terrain, l'avion roule doucement sur la piste. Un petit coup d'accélérateur (CAPS LOCK) et le moteur surgit, il ne reste plus qu'à appuyer sur la flèche ↑ pour décoller. Mais attention, pas question d'atteindre les cieux enivrants : les radars rôdent. A la moindre alerte (vous entendez un bip), le chasseur Mig du coin vient larguer un petit missile dans votre direction. Donc, il vaut mieux voler au ras du sol. De la théorie à la pratique, il y a bien sûr un gouffre. Le relief de ces charmantes régions est assez vallonné et l'on ne compte plus les chocs contre les arbres, les collines ou les maisons. A ce propos, lors du passage au-dessus des villes, vous avez la possibilité de lâcher des tracts. Quelques points supplémentaires vous sont alors accordés. En arrière-plan, les nuages défi-



lent à une vitesse telle qu'il est possible d'imaginer qu'un nouveau modèle de Cessna possédant un moteur à réaction vient de sortir.

De temps à autre, pensez à consulter la carte pour connaître votre position et vous renseigner auprès de votre jauge de la quantité de carburant restant dans les réservoirs.

Cessna over Moscow est un jeu intéressant, mais pas follement passionnant. Il faut dire que le paysage qui défile n'est pas toujours d'une variété délirante.

Essayez donc de détrôner le High-Score, (999999), il est détenu par un certain Mathias Rust.



ROBINSON CRUSOE

Aventure



En l'an de grâce 1659, j'ai pris la mer afin de faire un fantastique voyage sur mon bateau flambant neuf !... Les voyages ne sont pas toujours idylliques car, par un soir de grande tempête, une lame agressive et vorace m'a fait passer par dessus bord ! Ce qui s'est passé ensuite ? Je suis bien incapable de vous le dire car je ne me souviens que d'un grand vide et d'un trou noir.

Toujours est-il que je viens de me réveiller sur une plage au sable fin et blond. Visiblement, je me trouve sur une île qui semble déserte et hostile. Encore scus le choc, ma première pensée me fait baptiser cette île "L'île du désespoir". Néanmoins, je ne suis pas là pour me laisser abattre et il va falloir que je m'organise. Pour commencer, il serait peut-être judicieux de faire une petite expédition afin de me rendre compte des reliefs de ma nouvelle terre d'asile.

Je me décide donc à me lever et aperçoit alors un arbre magnifique avec des baies rouges, si rouges ! Mon estomac se rappelle alors instantanément à moi et je me précipite sur les mignonnes petites baies. Après m'être goinfré sans aucun problème, la question s'impose à moi : ces



fruits rouges sont-ils comestibles ?... Je trouve que je commence bien mal mon entraînement de survie. Un rapide tour de l'île me fait découvrir

un terrain plat se situant en hauteur avec vue sur la mer et où se trouve un rocher pouvant servir d'abri. Je décide donc d'installer mon campement à cet endroit car je pourrai ainsi protéger mes réserves de nourriture et de poudre tout en surveillant toute arrivée éventuelle de navire...

Le logiciel a pour objectif de présenter une adaptation du roman célèbre ; Robinson Crusoe est le premier d'une série d'aventures présentant ainsi des romans animés. Vous avez en tout et pour tout sept épisodes pour prouver que vous êtes capable d'apprendre à survivre, à vous nourrir, à vous vêtir, à vous protéger... De toute façon, vous pourrez toujours compter sur votre bon "Vendredi" (si vous vous débrouillez bien !...)

Avec chaque épisode, vous avez un écran graphique différent, tous de très bonne qualité avec, malgré tout, un très petit inconvénient : les couleurs sont, à mon goût, un peu criardes. Chaque écran évolue ou s'anime suivant les décisions que vous prenez tout au long de l'aventure... Quant à la musique, si vous voulez goûter à la beauté des écrans, faites comme moi, coupez-là...



INVITATION

Aventure

Il est 8h00 lorsque la sonnette de la porte d'entrée retentit de façon brutale, insistante et impérative. Qui peut oser me déranger un samedi matin à une heure pareille ? ... Encore sous l'effet du sommeil, j'entrouve la porte pour m'entendre dire : "Télégramme pour vous ! Signez ici..." Je n'ai pas encore eu le temps de réaliser que je me retrouve déjà toute seule.

Cherchant à connaître l'expéditeur du télégramme, je commence par regarder la signature : illisible ! Ça commence bien !

Néanmoins, je remarque qu'elle est précédée du titre : le baron... Pourtant, je ne connais personne qui fasse partie de la "Noblesse" et malgré tout, il m'invite à me rendre à son manoir pour une petite réception qu'il organise... Serait-ce en ma qualité de journaliste spécialisée en sciences occultes ? C'est fort possible car je dois reconnaître très humblement que ma réputation n'est plus à faire !...

Je décide de me rendre à ce manoir qui apparaît tout aussi "mystérieux" que son propriétaire. Au premier abord, cette résidence semble complètement déserte, aussi je trouve tout à fait normal et logique de chercher des indices en fouillant pièce par pièce. Ce que je trouve me paraît véritablement bizarre ; quelques exemples : un crucifix, des flacons, une clé, un revolver, un poignard... Y aurait-il dans cette demeure quelques maléfices à combattre ?

C'est dans cet état d'esprit que je me fais surprendre par un rat véritablement très agressif ; je n'ai pas le choix, il faut combattre jusqu'à son anéantissement total. Et tout en essayant de le vaincre, je sens bien



viens de vivre, je feuillette machinalement quelques lignes. Je découvre avec surprise la phrase suivante : livret XIII, ERMN. Cela signifie-t-il qu'il existe des codes secrets qu'il va falloir que je perce pour



qu'à chacune de ses attaques, mon potentiel de santé mentale en prend un coup !

Après avoir visité le hall et deux salons, je me retrouve dans une bibliothèque ; encore sous le choc de l'attaque que je

trouver la solution du mystère qui règne autour du baron et dans ce manoir ?

Je continue mes investigations au premier étage, tout en étant obligée de combattre périodiquement des créatures toutes plus étranges les unes que les autres. Et soudain, je me rends compte qu'il est déjà 21h00 ; je pressens qu'il faut que mes recherches aboutissent rapidement car je sais que dans ce contexte, il se passera certainement quelque chose à minuit...

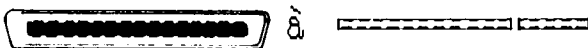
Avec Invitation, vous vivez une aventure dans laquelle vous utilisez principalement quatre ordres : fouiller, lire, combattre et utiliser. Les écrans sont figés et, par conséquent, on ne peut pas dire qu'il y ait de l'action ! Par contre, le graphisme est net et vous avez la possibilité de voir chaque pièce sous plusieurs angles. Par ailleurs, au cas où vous sombreriez dans la folie après une rencontre avec le grand maître, ne comptez pas trop avoir un bout de solution dans les mains, car ce logiciel est un jeu d'aventure aléatoire, alors... Bref, Invitation est un jeu gentil qui mérite que l'on s'y arrête.

Au fait, l'action principale consiste à brûler le pentacle ; il ne vous reste plus qu'à savoir où, quand, comment...





Offre spéciale d'été
Scanner D A R T complet
 Les "spéciaux" 6128
Tasword 6128 Mail-merge
Masterfile III
Mastercalc 128
 et en promotion "hard"
 Extension DK'tronics 64K
 Conversion Bus 6128



COMMANDE EXPRESS - En détaxe export.
 Scanner - logiciel disc 550 FF ()
 Tasword 6128 Mail-merge 280 FF ()
 Masterfile III SGBD 280 FF ()
 Mastercalc 128 tableur 250 FF ()
 Extension DK'tronics 64K 390 FF ()
 Conversion BUS 6128 150 FF ()
 Port en recommandé 30 FF ()
 Contre-remboursement 40 FF ()
 Envoyez à Sémaphore C.P. 32 CH-1283
 La Plaine (Suisse) - Ou téléphonez
 au 19 41 22 54 11 95 de 14 à 18h30.
 Effectuez votre versement par mandat
 postal international ou indiquez
 votre numéro de carte VISA-EUROCARD
 EUROCARD, envoi par retour en détaxe
 Nom:
 Prénom: Adresse exacte:

 Numéro postal:
 Ville:
 No. CARTE VISA / EUROCARD (Biffer) .

 Date de validité . . / . . Amstar10
 Signature:
 Offre valable jusqu'au 15 août 1987.

SERVEUR MINITEL

**N'oubliez pas
36.15 code MHZ**



La B.A.L. permet un dialogue direct avec
la rédaction.
Les petites annonces ouvrent la porte aux
bonnes affaires !

**L'AFFAIRE
DU MOIS**



EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

le livre + la cassette

103 F FRANCO

Jeux - Gestion
 Education - Domestique
 Impression de documents

Un best-seller

Bon de Commande

à renvoyer à STAMP DIFFUSION, 17, rue Russeil - 44000 NANTES

Exploitez votre Amstrad. 103 F - Port gratuit.

Nom Prénom

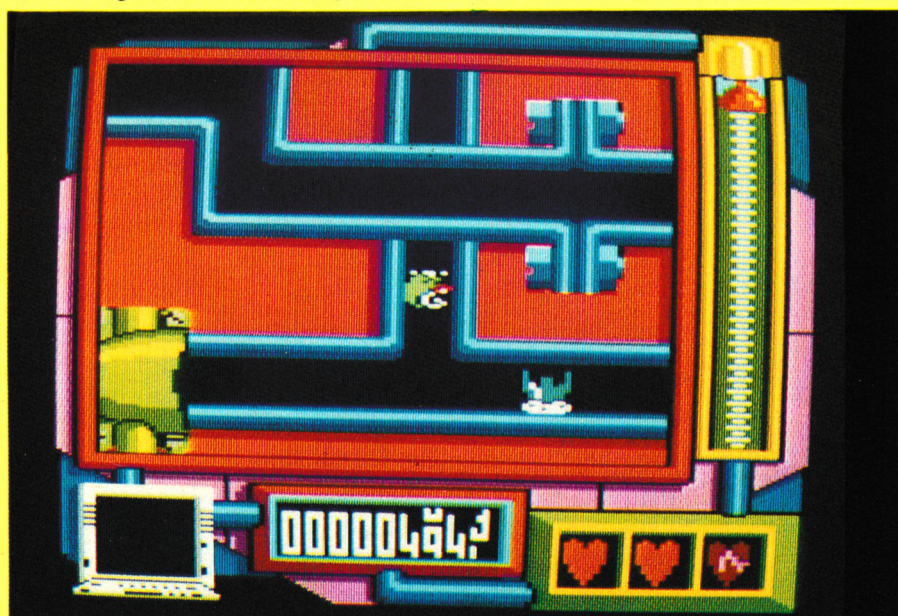
Adresse

Ci-joint chèque de 103 F.

"THING" BOUNCES BACK

Arcade

Toute la rédaction d'Amstar a l'honneur et l'avantage de vous annoncer que le glo-



Pour avancer et pouvoir aller fouiner dans tous les coins et recoins qui composent l'usine, Thing doit évoluer dans tout un réseau souterrain de tuyaux. C'est à ce moment-là qu'il doit en profiter pour faire des réserves de carburant, car l'usine est truffée d'enzymes gloutons de toutes sortes, avides de l'énergie de Thing...

Avec Thing Bounces Back, vous vous trouvez confronté à un jeu rapide et énormément diversifié pour le nombre d'éléments qui composent chaque écran, aussi bien au niveau des ennemis que des objets qui "peuplent" chaque pièce de l'usine. A une animation rapide et sans bavure, vous ajoutez un graphisme agréable et une musique entraînante quoiqu'un peu énerveuse, et vous avez de bonnes raisons de vous lancer dans la course aux constituants informatiques qui vous est proposée.

rieux héros "Thing" est de retour. La dernière fois qu'il a sévi, son ordre de mission était le suivant : sauver le monde (est-il nécessaire de le préciser ?) de l'invasion de jouets maléfiques et monstrueux venant d'une usine souterraine. Pour couronner le tout, l'instigateur de cette situation dramatique était un lutin malveillant que notre cher ami Thing n'a pas eu de mal à descendre... (Remarquez, avait-il vraiment du mérite étant donné la taille de son adversaire ?).

Dans cette suite et fin ? (cela ne tient qu'à vous), il ne reste plus qu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cette fabrique de jouets et réussir à stopper toute production intempestive ! Pour cela, certains éléments absolument indispensables doivent être ramassés par Thing de pièce en pièce ; il s'agit de puce, listing, disque et cassette, pièces du programme qui permettront enfin de tout stopper lorsqu'elles seront réunies.

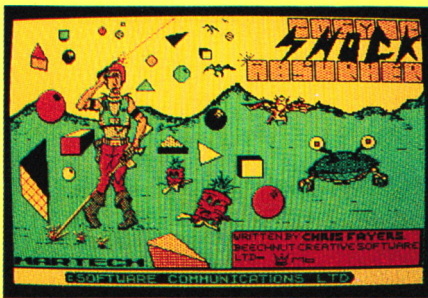


COSMIC SHOCK ABSORBER

Arcade

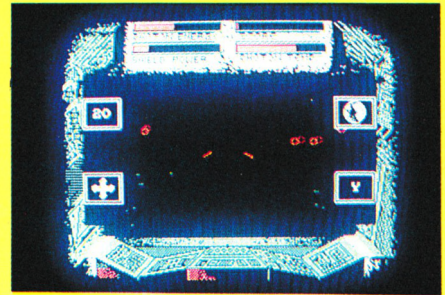
Qui a dit qu'en ce bas-monde tout fout le camp ?... Il était encore bien loin de la réalité actuelle car il se trouve qu'en ce moment précis, le temps et l'espace se désagrègent. "Grosse catastrophe", me direz-vous ! Et quelle solution au problème allons-nous mettre en oeuvre ? Bien sûr, il n'y en a qu'une et c'est... vous puisque vous êtes amortisseur cosmique, sauveur de l'Univers, etc. etc.

Vous êtes vraiment la dernière chance pour



éviter l'explosion pure et simple de la planète ; je tiens d'ailleurs à préciser que c'est le Président en personne qui fait appel à vous et votre fidèle avion de chasse "Elimineutron CZ" !... Ça va ? Pas trop mal aux mollets ?...

C'est donc rempli d'une confiance à toute épreuve que vous décollez pour votre destination finale. Je ne vous ai pas dit où cela se trouve ? Je suis vraiment impardonna-ble, je vous prie de m'excuser. Il faut tout simplement que vous vous rendiez à la source de vie même, c'est-à-dire le lac intersidéral de Vase Protozoïque. Malheureusement pour vous, pour y parvenir, vous devez traverser les différentes dimensions de chaos. Qu'à cela ne tienne ! Vous pouvez compter sur Elimineutron CZ !... Eh bien non ! Car au fur et à mesure que vous progressez, vous avez des circuits imprimés qui ne trouvent rien de plus amusant que de sauter : un coup le laser qui s'enraye, un coup la direction qui bloque... Dans ces instants qui mettent votre vais-



seau et vous-même en péril, vous devez réparer le circuit imprimé grâce au "Pistolet à phases". Mais vous sombrez dans l'hilarité lorsqu'à la première réparation, vous réalisez que vous avez oublié le manuel de réparation !... Vous avez alors 5 secondes pour mémoriser l'emplacement de tous les points du circuit imprimé et ensuite vous avez quelques secondes pour sélectionner les bonnes pièces détachées et les bonnes couleurs...

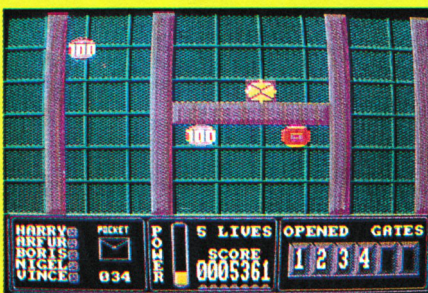
Si vous n'y parvenez pas, c'est la chute rapide et inexorable dans le grand trou noir de l'Univers !...

Redescendons sur la terre ferme pour considérer que ce logiciel fait appel à vos réflexes et à votre rapidité (bien que les commandes soient un peu molles !) d'une part mais également à votre mémoire visuelle d'autre part... Je peux vous assurer que 5 secondes pour mémoriser toutes les pièces d'un circuit, ce n'est pas long ! Par ailleurs, avec Cosmic Shock Absorber, vous avez un graphisme correct, bien fini.

PULSATOR

Arcade

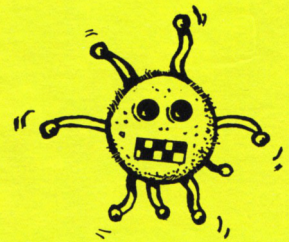
La plupart du temps, lorsque vous êtes devant votre micro-ordinateur avec un jeu d'arcade, vous avez pour mission de "tirer dans le tas" et de tout détruire... Cette fois, vous avez une image finale de sauveur puisque, tout simplement, vous devez délivrer des bébés Pulsator ou "Pulsys". Le décor se présente sous forme de dédale, mais attention, pas n'importe lequel ! En effet, il ne suffit pas de réussir à se frayer un chemin pour parvenir jusqu'au bébé...



ce serait trop simple ! Alors, il a été ajouté des robots parmi lesquels une seule catégorie (sur quatre !) n'est pas hostile à votre rencontre : ce sont les Protectron qui vous protégeront, pendant une durée de 2 mn, des attaques extérieures.

Mais les robots ne sont pas les seuls empê- cheurs de "dédaler" en toute tranquillité puisque certaines issues sont fermées par des portes numérotées ; pour libérer les issues, il suffit de passer sur des capteurs ayant le numéro désiré... enfin, pour réussir votre mission, il faut posséder une clé, objet absolument indispensable pour l'ou- verture de toute cellule...

Une fois le bébé libre, vous n'avez accom- pli que le cinquième du jeu puisqu'il y a 5 bébés à libérer (et par conséquent cinq niveaux !) A chaque fois que vous passez au niveau supérieur, l'environnement devient plus difficile et plus dangereux ;



quant aux robots, ils deviennent progres- sivement plus intelligents !...

Dans Pulsator, le sujet n'a bien sûr rien de "transcendant" mais étant donné qu'il ne s'agit pas d'un simple dédale, vous devez faire intervenir une certaine part de réflexion, ce qui apporte un certain piquant au logiciel...

Par ailleurs, le graphisme est bien fini et l'animation est parfaite. Une bonne dis- traction entre deux bains de soleil !



MAG MAX

Une fois encore, notre planète est menacée par des hordes d'êtres mécaniques qui ne respectent que deux règles : mort et destruction. Notre seule chance réside peut-être dans le dernier défenseur du genre humain que les Sci-corps ont réussi à mettre au point avant qu'ils ne se trouvent réduits en poussière par une pluie foudroyante de rayons laser mortels.



Les envahisseurs ne soupçonnent même pas l'existence du prototype de robot-centurion nommé Mag Max... Seulement, il y a un petit problème (car bien sûr, il fallait qu'il y en ait un !), Mag Max se trouve quelque part à l'intérieur des entrailles de la planète mais les pièces détachées qui le composent sont disséminées par-ci, par-là. Il vous incombe donc de réunir toutes les pièces...

Et c'est ainsi que vous démarrez votre petit périple à la surface de la planète dans un vaisseau qui est fort maniable, heureusement pour vous !... Car en effet, sur le sol de cette terre, se trouve une quantité incroyable de bunkers qu'il ne faut surtout pas toucher. De plus, vous vous trouvez attaqué de toutes parts par des projectiles rouges que laissent s'échapper de gros dômes rouges... Une seule solution : les détruire car ce sont des boules à tête chercheuse (heureusement que Super-Laser est là, sinon que deviendriez-vous ?) Soudain, vous arrivez en vue d'un mor-

ceau de Mag Max ; vous vous précipitez sur lui et en évitant quelques projectiles, vous vous retrouvez à l'entrée d'un cratère qui vous propulse dans les entrailles de la planète où vous attendent les autres morceaux de choix et de nombreux agresseurs ! Mais il faut absolument tenir le coup car plus vous accumulez de pièces détachées et plus Mag Max augmente son pouvoir et ses capacités de défense. Si, par un quelconque hasard ou mieux une remarquable adresse, vous parvenez à la fin d'une étape, vous devez affronter le chef des envahisseurs jusqu'à son anéantissement total avant de pouvoir passer au niveau suivant.

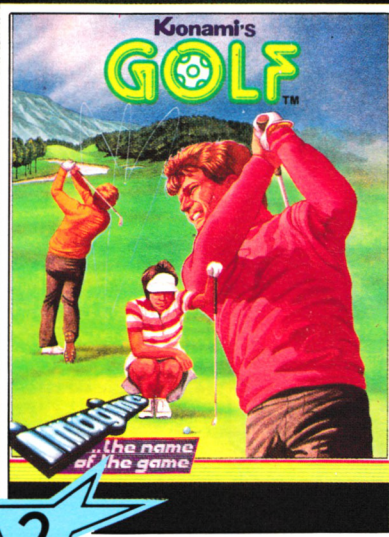
Ce logiciel a deux avantages certains : une bonne vitesse d'animation et un scrolling qui a le mérite d'être sans à coups. Pour ce jeu d'arcade, le décor est relativement diversifié et la tactique d'action permet de varier ses coups pour atteindre les adversaires maudits et tenaces...



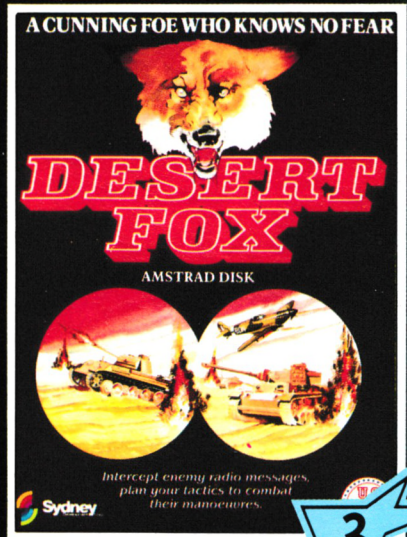
AMSTRAD GOLD HITS



1



2



3



4

**Cinq
Hit dans un
super album
pour
Amstrad
Cassette & Disquette**



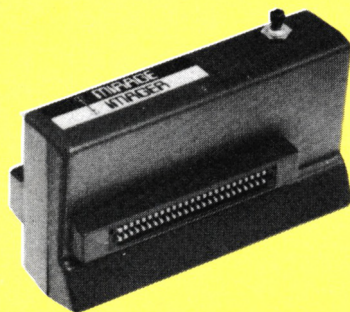
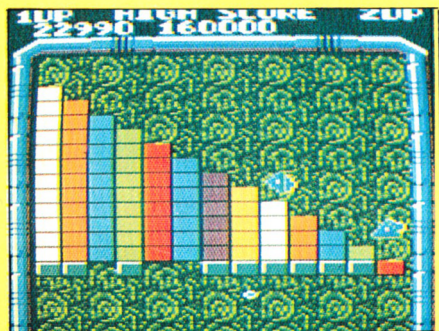
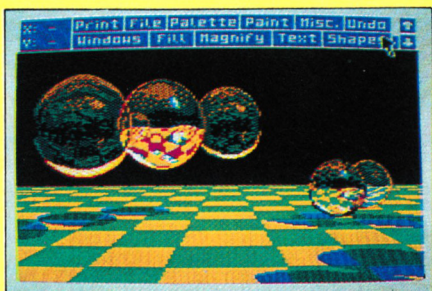
AMSTRAD



5

LE HIT DES LECTEURS

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



CONSEILS

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

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	▲
2	Print Master	Utilitaire imprimante	▼
3	The Advanced Music System	Utilitaire musique	▼
4	Echosoft	Synthèse vocale	▬
5	Typhon	Compilateur BASIC	▼

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Arkanoid	Arcade	▬
2	Le Passager du Temps	Aventure	▬
3	Relief Action	Aventure	▲
4	Short Circuit	Arcade/Aventure	▼
5	Enduro Racer	Simulation sportive	▲

Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Mirage Imager Turbo	Duchet	▲
2	Synthéiseur vocal	TMPI	▬
3	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	▼
4	Scanner	Dart	▼
5	Multiface 2	Romantic Robot	▼

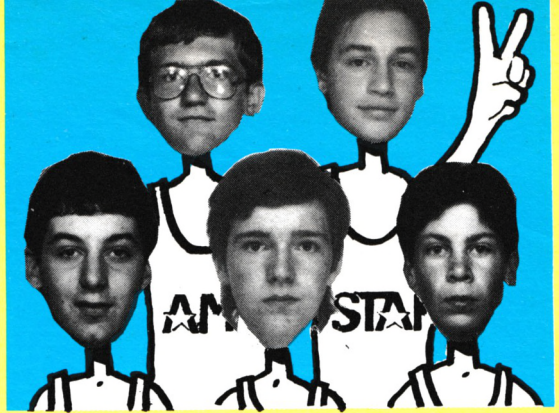
Nom du logiciel	Editeur
ARMY MOVES	Imagine
BARBARIAN	Palace Software
HYDROFOOL	Ubi Soft
KINETIK	Ubi Soft
MAG MAX	US Gold
METRO-CROSS	US Gold
SAMOURAI TRILOGY	Gremlin Graphics
THE LAST MISSION	Loriciels

LE COIN DES AS

LES NOUVEAUX
PRETENDANTS
AUX MARCHES
DU PODIUM :



- 1 - Franck MARS
- 2 - Sébastien ALBINET
- 3 - Patrick ROCHE
- 4 - Christophe HERBAULT
- 5 - Yannick EMERIAUD
- 6 - Richard AZOULAY



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

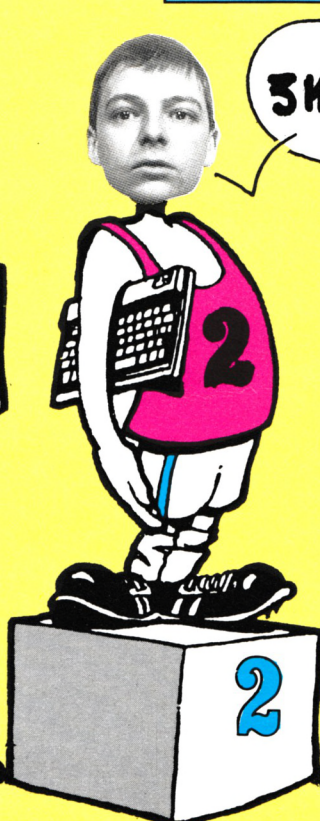
publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessous 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...

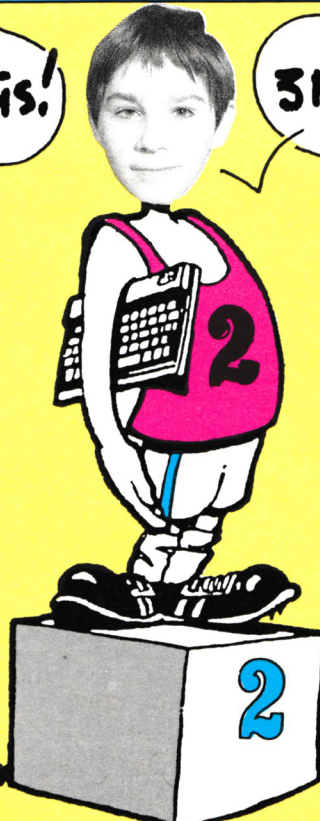
3D GRAND PRIX	9 786	Christophe HERRAUT
BOMB JACK	1 489 340	Christian JACQUIN
GHOSTS 'N' GOBLINS	856 200	Jean-Marie MENARD
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	7 397 300	Janek PIETRAS
LIGHT FORCE	533 150	Sébastien ALBINET
RAID OVER MOSCOU	350 250	Franck MARS
SAI COMBAT	162 200	Pascal SORIEUL
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Biathlon	3,56	Richard AZOULAY
- Bobsled	25,94	Nicolas POURCHET
- Speed skating	0:27,9	Yannick EMERIAUD
- Sky Jump	235,7	Yannick EMERIAUD
YIE AR KUNG-FU	8 000 020	Patrick ROCHE



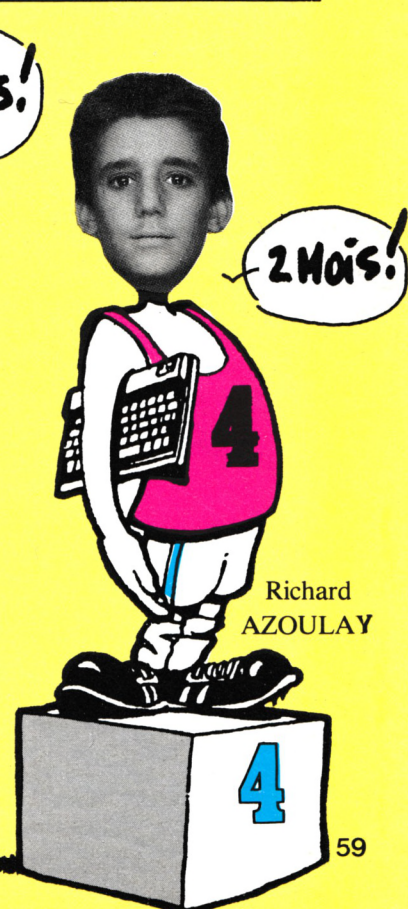
Bernard GASQUARD



Nicolas POURCHET



Gérard BROUSSE



Richard AZOULAY



BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)

Cassette (Franco de port) 45 F _____

Disquette (Franco de port) 110 F _____

TOTAL GENERAL FRANCO _____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Merci d'écrire en majuscules.

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


LISTINGS D' AMSTAR



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

En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...)

ABONNEZ-VOUS!



Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de
1 an.
(11 numéros) 100 F

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de SORACOM.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Signature

CADEAU

Le Hors-Série

N°1

DE CPC

avec une cassette

Bulletin d'abonnement à
découper et à renvoyer.
à AMSTAR. Service abonne-
ments. La Haie de Pan, 35170
BRUZ.

PETITES ANNONCES

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

Achète numéros 1, 2, 3 d'Amstar. Contacter L. CHATELAIN - 61330 Céaucé.

Cherche contacts sur CPC 464 K7, pour échanges divers. FOUAD - 2, bis rue des chasseurs - 95100 Argenteuil.

Vends jeux originaux Ghost Goblin - Billy - la banlieue - Bactron - Grand prix 500 : 100 F chacun ou 350 les quatre. Tél. 98.96.07.31.

Vends jeux a bas prix pour CPC 6128. Téléphone au 92.23.31.16 après 17h00.

Vends CPC 464 couleur + livres + jeux + manette, le tout : 1430 F (TBE). PENNONT Frédéric - tél. 48.21.17.49 - STAINS - 22, route René Bouin (faire vite).

Cherche contact pour échanges sur CPC 464 ou 6128, disk uniquement, envoyer liste au 57, rue Jean Moulin - 62220 Carvincroger.

Vends CPC 464 + 150 softs + 2 joysticks + doubleur joystick : 1800 F. Mirage Imager : 350 F. DD1 : 1500 F. Alexis au 1.42.04.52.99.

CPC cherche programmeur(euse) ayant connaissances BASIC pour réaliser jeu de rôle (région d'Elbeuf), tél. 35.77.22.75.

Il existe un moyen pour éliminer tous les dangers mobiles. Il faut faire : POKE &8D86, &C9 A JET-SET-WILLY 2. PAUWELS Christophe.

Echange nombreux jeux sur disk (Arkanoid, Army Moves). CHEKALIL Rachid - 1, allée Henri Wallon - 95100 Argenteuil - tél. 39.81.78.75.

Cherche correspondants CPC 6128. Appeler Laurent au 47.39.12.13 après 17h00.

Vends CPC 464 mono + housses + 50 jeux + joystick + NB magazines. Le tout : 2100 F. Tél. 43.37.10.31 (Paris).

Vends jeux sur K7 et disks pour 464 et 6128, prix bas (Antiriad, Asphalt...). Tél. 43.64.35.72 Bagnolet, demander Hubert.

Achète Boulder Dash 2 pour CPC 464, disk ou K7. DUCOURRET Christophe - Périssac - 33240 St-André de Cubzac.

Cherche personne ayant un amstrad 464 pour échanges de logiciels en Seine et Marne. Tél. 60.07.70.53 (après 18h00).

Vends Amstrad 664 mono sous garantie + NBX jeux + utilit. : 3300 F. Tél. 45.81.36.87 après 18h00 Franck. Echange synth. tech M contre DK 64 Ko.

Vends ou échange K7 originales pour CPC 464 (env. 15) + cherche copieux K7/K7. FOLTRAN Denis - rue Gricet - 32100 Condom (Tél. 62.28.01.28).

Achète jeux, utilitaires et cherche contact région parisienne, s'adresser à LEVY Stéphane - 14, allée des Damades - 92000 Nanterre.

Lycéen vend ou échange logiciels originaux (5" 1/4) + recherche matériel sur Amstrad, souris modem imprimante. Tél. 78.23.99.39.

Vends CPC 464 sous garantie + 13 log : 2000 F et échange 800 XL + 1010 + NBX log. contre DD1. D. LUBIN - tél. 48.31.69.86 après 19h00.

Echange NBX logiciels pour CPC 464. CHAZOT Guillaume - av. Maclacrida rés. Bel Ombrage, bat. 1 - 13100 Aix-en-Provence. Tél. 42.26.71.84.

Echange logiciels Amstrad. Contacter M. GUERCHON Patrick - 11, rue d'Orbey - 67100 Strasbourg - réponse assurée à toutes les lettres.

Vends disc originaux pour CPC : 90 F pièce. Bob Winner, little computer people, etc. ESPINASSE - 196, rue Beauregard - 73000 Chambéry.

Vends ou échange NBX jeux sur K7 et disk pour Amstrad. Ecrire à Frédéric BOURGES - boîte 44 - 13, allée du Limousin - 38130 Echirolles.

Cherche plan d'interface pour CPC 6128. LE GOFF - 65, rue René Coty - 22950 Trégueux - tél. 96.78.18.53.

Bretagne souhaite correspondre pour échange de jeux et divers. Contacter Raphaël LE STER - Pontouziec Berne - 56240 Plouay.

Ch. Amstradistes pour échanges de jeux K7.

Région Paris si poss. Listes Philippe - 36, chemin des Boulangers - 77740 Monguillon.

Recherche leader board + Tournament, Translok II, compilateur Zenith, Print Master contre échange. tél. 60.04.03.20.

Vendez vos créations sur K7. Envoyer 2 timbres à 2,20 F. STOP 80 - 7, rue de la Marne - 69100 Villeurbanne.

Echange DMP2000 (01.87) contre Jasmin AM5D ou D + avec disquettes. Tél. 70.90.24.65 (Allier), demander Marc WE.

Urgent ! Vends pour Amstrad 14 K7 jeux originaux : Acrojet, Leader board light force... : 30 F ou 40 F. Tél. 32.41.20.39.

Cherche DD1 pour 1000 F, cherche partenaire pour échange de jeux sur K7 Amstrad CPC 464. Tél. 64.61.73 (pour Melun).

Vends 6128 mono + péritel + joystick + garantie 6 mois + copieur + jeux... Valeur 8000 F vendu 6500 F à débattre. Pascal - tél. 48.41.48.97.

Possesseur d'Amstrad K7 cherche contact pour échanger des jeux (si possible dans le Tarn). Tél. 63.35.43.13.

Vends nombreux jeux CPC 464 K7 (ou échange possible). Liste sur demande. Frédéric LALLET - 32, rue Gambetta - 73500 Modane - Savoie.

Urgent ! Recherche moniteur couleur 6128. Vends imprimante ainsi que 180 disques 3" vierges. Tél. 63.59.47.40 demander Stéphane.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

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

AMSTAR

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

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

PROTEGEZ VOS REVUES!

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____



Je désire recevoir

Classeur(s) THEORIC : 80 F

Classeur(s) CPC : 60 F

Classeur(s) AMSTAR : 60 F

Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

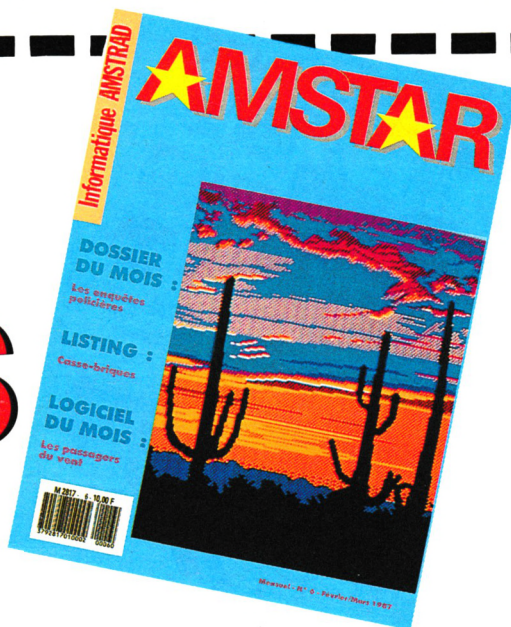
Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F

Signature _____

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

★ ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)



Attention, n° 1 à 4 épuisés.

5, 6, 7, 8, 9, 10 **12 F** _____

Total Général _____

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

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

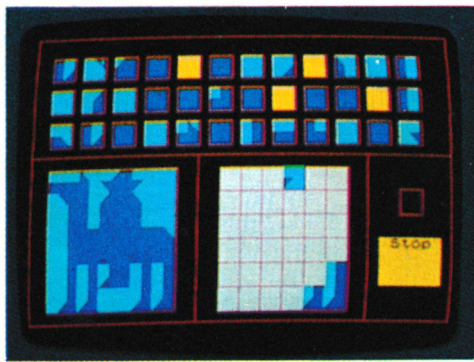
Code postal: _____ Ville: _____

Date: _____ Signature: _____

Merci d'écrire en majuscules.

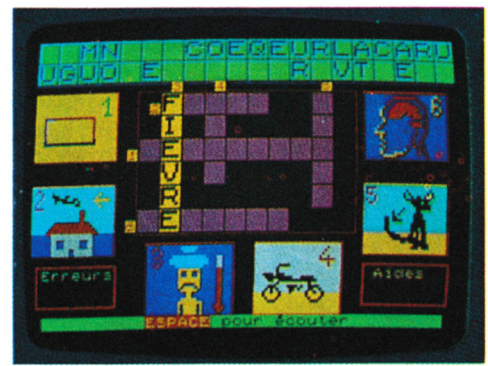
Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.

Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.



ATELIER DES PUZZLES

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).



MOTS CROISES MAGIQUES

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.

5-10 ans

Disquette : **225 F**

5-8 ans

Disquette : **195 F**



APPRENDS-MOI A LIRE

10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture. 3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

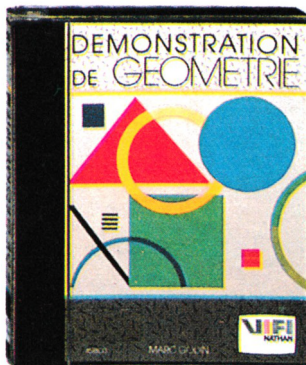
5-8 ans

Disquette : **285 F**

5-9 ans

Disquette : **225 F**

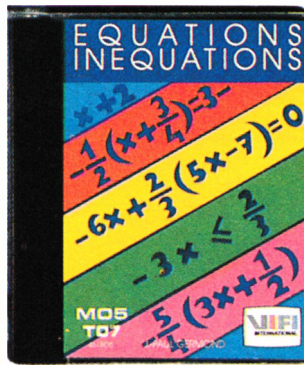
"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

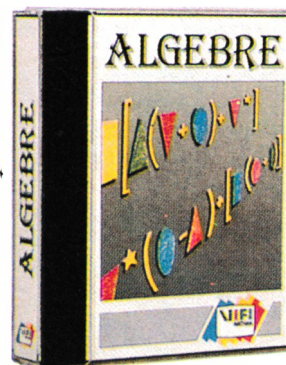
Ce logiciel conduit les élèves de 3^e et de 4^e à résoudre des exercices en utilisant les caractéristiques de formes géométriques particulières. 7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

EQUATIONS INEQUATIONS

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4^e, 3^e et 2^e.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

ALGEBRE



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

CARTE D'EUROPE

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, vous allez bientôt connaître le vieux continent sur le bout des doigts.

NOM : _____ Prénom : _____ Total commande : _____ F
(Ecrire en majuscules)

Adresse : _____ Port (recommandé PU) : 20,00 x _____ = _____ F

_____ Total de mon règlement : _____ F

Code postal : _____ Date : _____

Ville : _____ Signature : _____

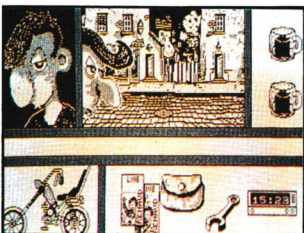
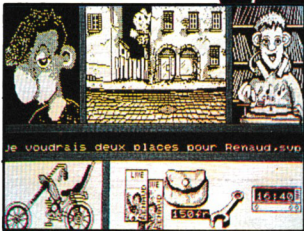
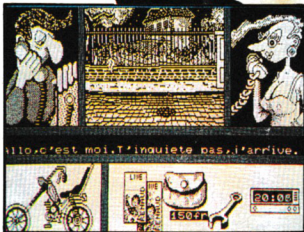
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
 BRETAGNE EDIT' PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

MARCHE A L'OMBRE

le jeu **BASTON**

GRATUIT
LE FOULARD
DE **RENAUD**
+
UN POSTER*

RENAUD



T'as les glandes mon pote ! On t'a piqué ta mob et t'as promis à ta meuf de l'emmener voir Renaud en concert. Y'a d'la baston dans l'air ; si t'es pas cap de filer des beignes à ceux qui t'ont chouré ta meule tu pourras jamais trouver les morceaux avant 19 h 30. Après ta zessegon se cassera avec Dédé...

Un jeu d'aventure-arcade super-poilant !

Disponible sur Thomson TO8, TO9, TO9+, MO6, ATARI ST (couleur), AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, IBM PC et compatibles (+ carte graphique).

*Offre valable jusqu'au 31 juillet 1987



79, rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE - Tél. 78.03.18.46