

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

UBI Soft

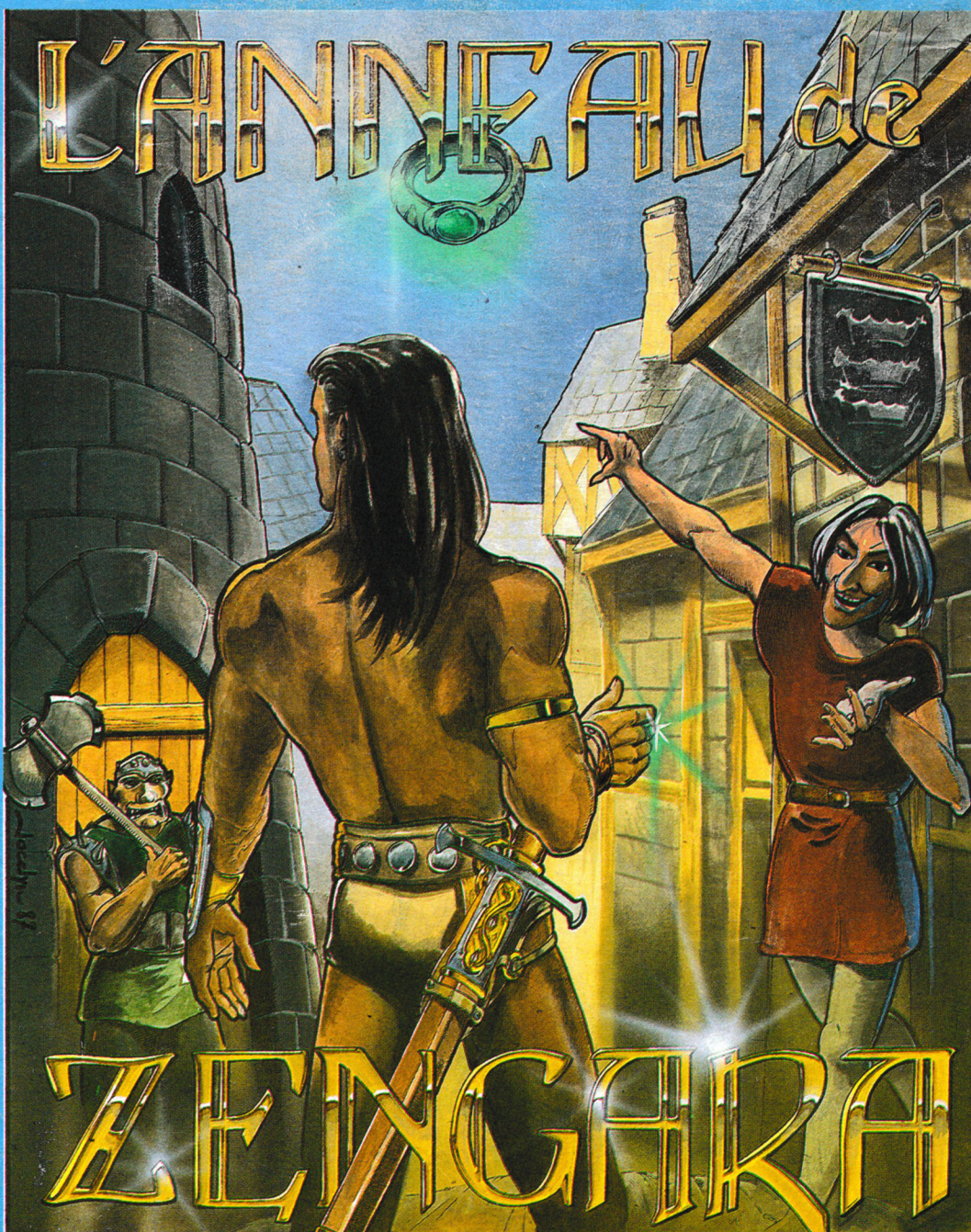
PRESENTE :

Par l'auteur de FER ET FLAMME

GRAND CONCOURS
ERE INFORMATIQUE
AMSTAR : 100 LOTS
A GAGNER.

AU BANC D'ESSAI :
TOUS LES LOGICIELS
DE LA RENTREE.

DOSSIER DU MOIS :
LES SERIES
TELEVISEES SUR
VOTRE CPC.



M 2817 - 13 - 12,00 F

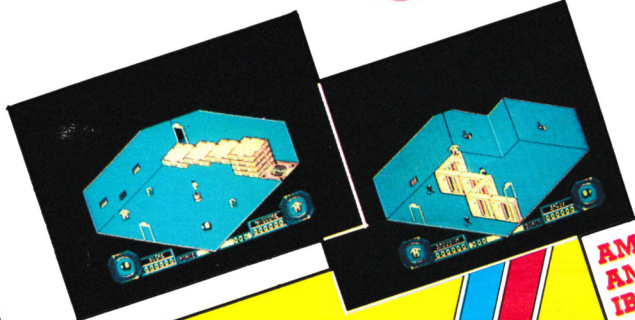


LORICIÉLS

tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC
THOMSON

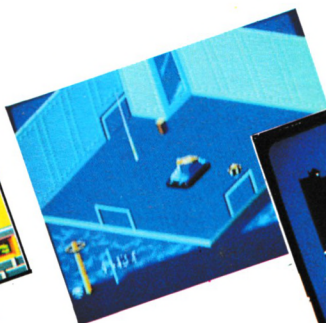
SUPER ARCADE
AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
SUR ANTENNE 2
ET CANAL +



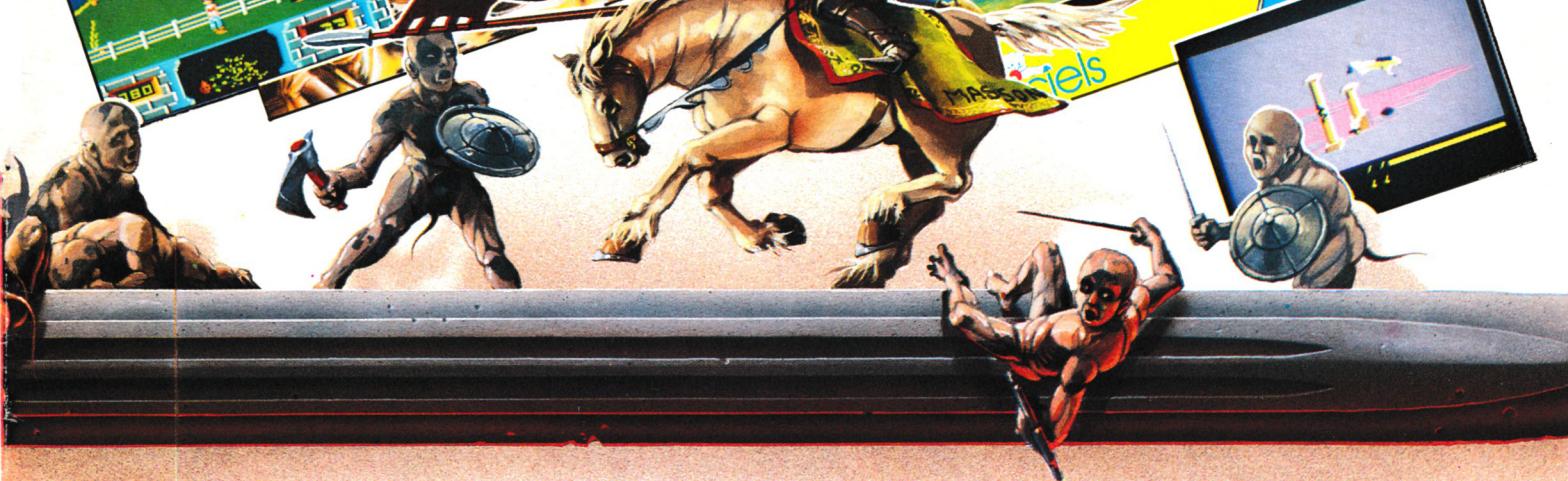
aura des héros...

CHARLY DIAMS : Du golf de Bengale au désert du Ténére, de la campagne Berrichonne à la cordillère des Andes, du lac de Titicaca à bien d'autres lieux, la route est longue. Longue et périlleuse, car il faudra échapper à tous les pièges que tendent les hommes et les éléments pour barrer la route vers les milles diamants bleus.

LES HITS N°4 : La superbe collection "les Hits" s'enrichit d'un nouveau titre. Avec Maracaïbo et l'aventure sous la mer, Billy dans sa banlieue et ses pièges et MGT le vaisseau du futur, des dizaines d'heures d'aventure et de Passion. Les Hits N°4, trois super jeux au prix d'un.



best seller dans ce coff
AMSTRAD CPC
DEJA LE N° 4 DE LA SUPER COLLECTION



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

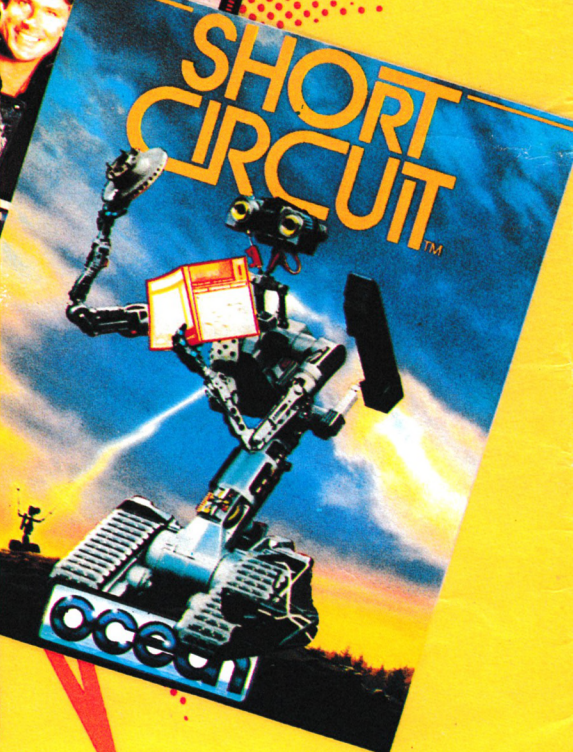


SUPER HITS



AMSTRAD

POUR AMSTRAD



★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.



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 – Illustrations

Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ

Administration

Diffusion – Abonnement

Catherine FAUREZ - La Haie de Pan

35170 BRUZ – Tél. 99.52.98.11

Télex SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique 36.15 + MHZ

Vente au Réseau-Rassort

B.E.P. La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98

Chef des ventes

Christian CHOUARD

Relations extérieures promotion

Sylvio FAUREZ

Editeur

SORACOM EDITIONS

SARL au capital de 50 000 F

La Haie de Pan – 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

CCP RENNES 794.17V

Code APE 5120

Publicité

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

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



6
ACTUALITÉS

8
**LA NUIT
DES AMSTAR D'OR**

12
LE LOGICIEL DU MOIS

16
VOUS AVEZ DIT ASTUCES

20
LISTING ANTI-ERREURS

25
**RESULTATS DU CONCOURS
EXCALIBUR-AMSTAR**

26
LISTING CUISTOT

32
**CONCOURS ERE
INFORMATIQUE/AMSTAR**

34
LE DOSSIER DU MOIS

44
LE COIN DES AFFAIRES

46
**CHICHE,
ON PROGRAMME ?**

56
LE COIN DES AS

61
PETITES ANNONCES



Couverture vendue à Ubi Soft

A NOS ABONNES

Nous vous remercions de nous faire confiance en vous abonnant. Afin d'améliorer le service et de mieux le contrôler, nous avons décidé de prendre directement à notre charge le routage. Cela s'est fait sentir dès le dernier envoi !

MAIS ATTENTION !

Il arrive que des abonnés ne reçoivent jamais leur revue. Les causes principales des retours sont les suivantes :

- NPAI – n'habite pas à l'adresse indiquée ;
- nom ne figurant pas sur la boîte aux lettres ;
- adresse erronée.

Si vous changez d'adresse, signalez-la, vérifiez votre boîte aux lettres et surtout pensez à nous : écrivez lisiblement sur vos bulletins d'abonnements et même vos commandes. Avec nos remerciements pour ce petit effort !

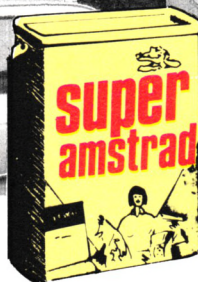


AMSTRAD LAVE PLUS BLANC

Vous connaissez tous le salon Amstrad Expo organisé par notre confrère avec le succès que l'on sait. Il se trouve que cette année, Amstrad France a décidé de reprendre l'organisation de ce salon à son compte.

Il faut reconnaître que la manière d'agir

est un peu rude ; de plus, il se trouve que c'est une société de pressing qui a été chargée de l'organisation de ce salon dans un premier temps. Amusant, non ? La nouvelle devise serait-elle "Amstrad lave plus blanc ?"



OU TROUVER SEMAPHORE EN FRANCE

De nombreux lecteurs semblent intéressés par les produits Sémaphore mais trouvent une difficulté certaine à se les procurer en France.

Depuis 1986, ils étaient distribués dans notre pays, d'une part par Ubi Soft et, d'autre part, par la société S.I.P. à Annemasse. Un nouvel accord de collaboration vient d'être passé avec la société DMS-Diffusion dont voici les coordonnées :

SEMAPHORE — DMS-Diffusion
Avenue du Salève
04220 DIVONNE LES BAINS
Tél. 50.20.79.85.

NOUVEAUX LOCAUX POUR MICROPROSE

Qui dit logiciels de simulation dit en général Microprose. Son antenne en France change d'adresse et vous communique ses nouvelles coordonnées :

MICROPROSE FRANCE
50, rue de La Condamine
75017 PARIS
Tél. 45.22.57.01

A NOTER SUR VOTRE AGENDA

— Du 11 septembre au 11 octobre : grande braderie "Micro" organisée par la société SIVEA. Durant toute cette période, vous pourrez vous procurer des articles soldés jusqu'à 75 % de leur prix. Pour profiter de ces bonnes affaires, il suffira de vous rendre tous les vendredis et samedis de 10h00 à 21h00 à l'adresse suivante :

19, rue Eugène Berthoud
93400 ST-OUEN

— Du 9 au 11 octobre, se tiendra à l'espace Austerlitz le festival de la Micro organisé par notre confrère Néo Média.

Espace Austerlitz
30, quai d'Austerlitz - 75013 PARIS

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR



INFOGRAMES

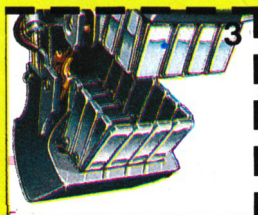
Infogrames a un objectif de rentrée on ne peut plus sportif ! Avec LES DIEUX DE LA MER, vous pourrez vous rafraîchir par les chaudes journées de l'arrière-saison puisqu'il s'agit de ski nautique... Préparez-vous à affronter les trois épreuves suivantes : saut, slalom et ski acrobatique.

HEWSON

Hewson n'a qu'une seule devise avec EXOLON : de l'action, encore de l'action, toujours de l'action pure et dure au travers d'un nombre considérable d'écrans... En tant qu'Exolon, vous serez équipé d'une armure pesante mais très efficace qui n'est autre que l'Exoskeleton !

COKTEL VISION

Un fois de plus, la B.D. va être à l'honneur car Coktel Vision nous a concocté un logiciel d'aventure et d'action avec "BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR"... Seulement, il va falloir patienter jusqu'au mois de Novembre !





US GOLD

US GOLD distribue les produits Epyx avec cette nouvelle rentrée. Il nous annonce un logiciel qui vous occupera très certainement pendant toutes les longues soirées d'hiver... En effet, après Winter Games arrive dans la même lignée CALIFORNIA GAMES !

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
- INFOGRAMMES, 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

GREMLIN GRAPHICS

Gremlin Graphics vous propose avec DEATH WISH 3 une transformation en justicier et épurateur des rues de New-York totalement infestées par une multitude de gangs plus crapuleux les uns que les autres... Pour accéder à la victoire, vous avez deux atouts de chocs : vous incarnez Charles Bronson et vous êtes en possession d'un magnum 475 !

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 :

LA NUIT DES

Amstar d'OR

Au mois de mai dernier, nous vous avons proposé de mettre à l'honneur avec nous le monde de la micro-informatique. Pour cela, nous avons créé les AMSTAR D'OR devant récompenser les meilleurs logiciels sur Amstrad, mais aussi tous les aspects qui font qu'un logiciel est réussi et qui sont un peu oubliés tels la page titre, la musique ou l'originalité du scénario...

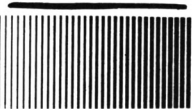
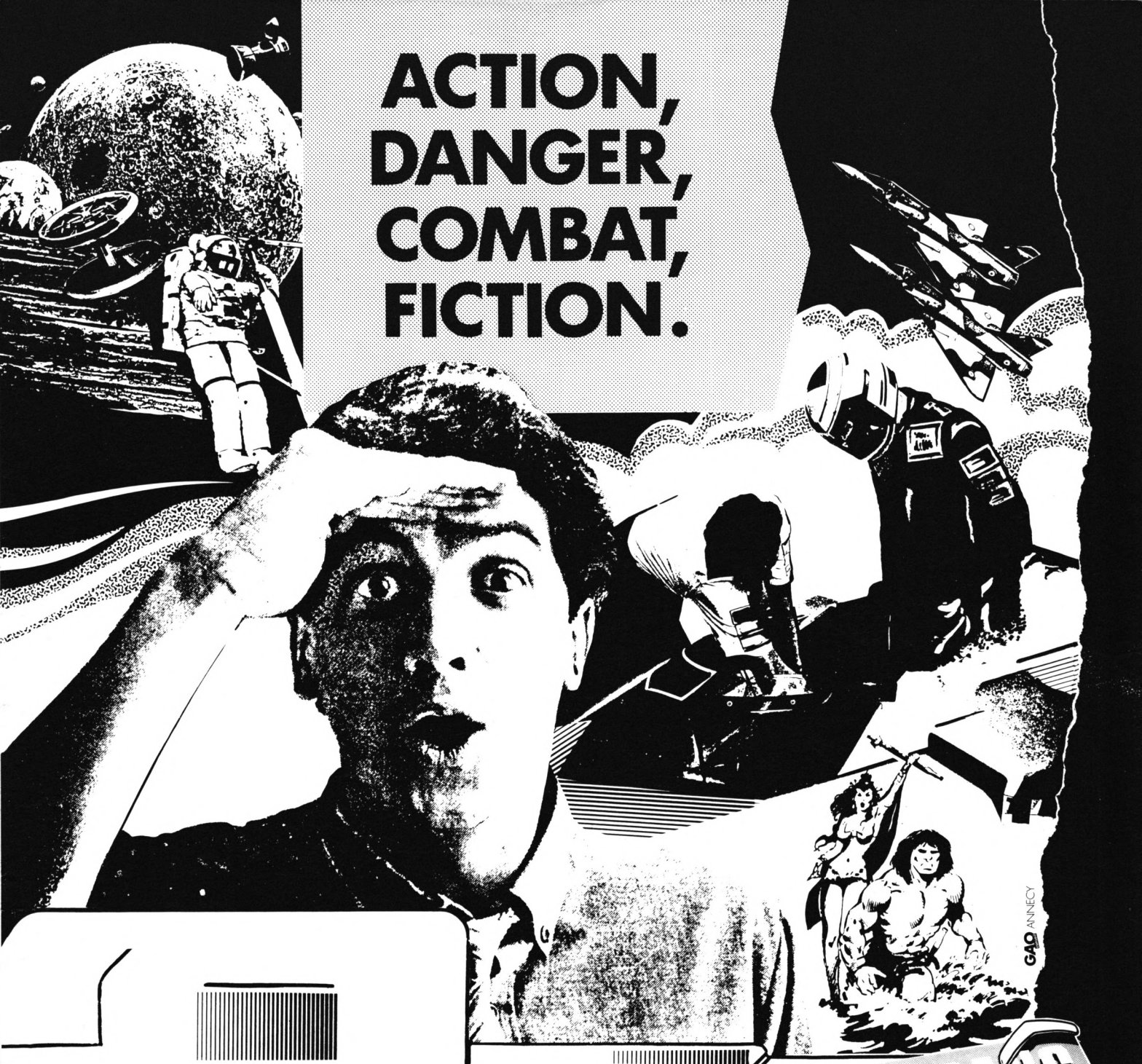
Aujourd'hui, nous vous livrons les résultats de vos votes qui sont représentatifs puisque vous avez participé massivement. Par ailleurs, nous avons constaté que les gagnants de chaque catégorie ont toujours eu une majorité de voix incontestable par rapport à leurs "adversaires", ce qui prouve que la qualité réelle d'un jeu est reconnue par tout public, quel qu'il soit.

RÉSULTATS DES AMSTAR D'OR

<i>Jeu d'arcade</i>	Manhattan 95 (Ubi Soft)	<i>Page titre</i>	Short circuit (Us Gold)
<i>Jeu d'aventure</i>	Les passagers du vent (Infogrames)	<i>Graphisme</i>	Bob Winner (Loricels)
<i>Jeu de réflexion</i>	Meurtres en série (Cobra Soft)	<i>Musique</i>	Bob Winner (Loricels)
<i>Jeu de rôle</i>	Fer et flamme (Ubi Soft)	<i>Scénario original</i>	Le passager du temps (Ere Informatique)
<i>Logiciel étranger</i>	Arkanoid (Imagine)	<i>Packaging</i>	HMS Cobra (Cobra Soft)

AMSTAR D'OR : **Bob Winner** (Loricels)

ACTION, DANGER, COMBAT, FICTION.



TOUJOURS PLUS LOIN AVEC

BOOMERANG

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

POUR EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS, FAITES VOS ÉCHANGES AVEC LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS DE LOGICIEL DE JEUX. PASSEZ A L'ACTION, VOLEZ VERS DES MONDES INCONNUS ET DANGEREUX, PRÊT A COMBATTRE.

TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE DE CASSETTES ET DE DISQUETTES.



BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

CASSETTES

1001 BC	37	75
1942	27	55
▽ 3 D FIGHT	15	35
▽ ACE	39	79
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
ALIEN 8	15	30
ALIEN HIGHWAY	27	55
AMELIE MINUIT	29	59
AMERICA'S CUP	39	79
▽ AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIPIAD	39	79
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	44	89
▽ ASTERIX	34	69
AU REVOIR MONTHY	47	95
AVENGER	32	65
BACTRON	24	49
BAD MAX	29	59
BALL BREAKER	49	99
▽ BALLE DE MATCH	24	49
● BALOON CHALLENGE	49	99
BARBARIAN	47	95
BASKETT BALL	44	89
▽ BIGGLES	24	49
BIG 4	39	79
BILLY LA BANLIEUE	32	65
BLACK MAGIC	47	95
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	24	49
▽ BOMB JACK	19	39
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
BREAKTRHU	24	49
BUBBLER	47	95
▽ BRUCE LEE	15	30
● CANADAIR	52	105
CAMELOT WARRIORS	47	95
● CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CESNA OVER MOSCOU	69	139
● CHALLENGE GOBOTS	49	99
● CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽ CHILLER	15	30
CITY SLICKER	24	49
COBRA	32	65
CODENAME MAT 2	15	35
COMBAT LINX	22	45
COMMANDO	19	39
▽ COMPUTER HITS 10	29	59
● CONFLIT	54	109
CONFUZION	33	75
● CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	125
CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAN DARE	44	89
▽ DANDY	34	69
DANGER STREET	62	125
DEACTIVATOR	24	49
DEATHCATE	47	95
▽ DEATHVILLE	32	65
● DEATHWISH	47	95
DEEP STRIKE	24	49
DESPOTIK DESIGN	62	125
DOG FIGHT	49	99
DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ELECTRA GLIDE	24	49
ELITE	42	85
ENIGME A OXFORD	79	159
EQUINOXE	24	49
EREBUS	54	109
EXPLOREF	34	69
EXPRESS RIDER	47	95
● F15 STRIKE EAGLE	52	105
FAIRLIGHT	24	49
FIGHTER PILOT	15	30

FIGHTING WARRIOR	19	39
FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75
FLASH	64	129
▽ FLIGHT PAT 737	15	35
FRANCE GEO	49	99
FUTURE KNIGHT	27	55
GALACHIP	22	45
● GAME OVER	44	89
GHOSTBUSTERS	15	35
▽ GOLD HITS 2	47	95
GOLIATH	42	85
GRAND PRIX 500 CC	37	75
GRAPHIQUE CITY	37	75
▽ GREEN BERET	15	30
GREYFIELD	49	99
HACKER	24	49
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
▽ HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
HIGHLANDER	24	49
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
HYPERSPORTS	22	45
▽ IMPOSSABALL	32	65
● INDOOR SPORT	47	95
INERTIE	59	119
INFILTRATOR	27	55
▽ INTERNATIONAL KARATE	29	59
INTO OBLIVION	15	35
INVITATION	64	129
JAIL BREAK	32	65
K.Y.A.	62	125
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
▽ KNIGHT GAMES	29	59
KNIGHT LORE	22	45
KONAMI COIN OP HITS	27	55
▽ KONAMI'S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
KWAH	42	85
L'AILLE D'OR	27	55
L'HERITAGE	49	99
▽ LE SCEPTRE D'ANUBIS	52	105
● LE NECROMANCIEN	49	99
LEADER BOARD	44	89
● LES CLASSIQUES	69	139
LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽ LES LAUREATS	32	65
LEVIATHAN	47	95
LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
▽ LORD OF THE RING	24	49
LORD M'ENFIN	57	115
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	32	65
MARBLE MADNESS	49	99
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	44	89
MARTIANOIDS	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENNAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
▽ METRO 2018	27	55
METROSCROSS	47	95
▽ MGT	27	55
MIAMI VICE	34	69
MICROPOLL HITS	47	95
MISSION 2	39	79
▽ MISSION OMEGA	32	65
MLM 3 D	29	59
MONTHY ON THE RUN	37	75
MR FREEZE	22	45
MUTANTS	44	89
▽ NEMESIS	37	75
NEMESIS THE WARLOCK	44	89
▽ NEXUS	22	45
NIGHT GUNNER	24	49
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 3	27	55
NOW GAMES 4	49	99

ATTENTION : La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

PACK ELITE	24	49
PAPERBOY	44	89
POSEIDON	22	45
▽ PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
● PSI 5 TRADING CO.	47	95
● QUARTET	47	95
QUESTOR	42	85
RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	59
▽ RASPUTIN	27	55
REBELS PLANET	27	55
RELIEF ACTION	74	149
REVOLUTION	27	55
● ROAD RUNNER	47	95
▽ ROBOT	37	75
ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
▽ RODEO	29	59
ROOM 10	34	69
SABOTEUR 2	47	95
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SAPIENS	24	49
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	24	49
▽ SECRET DU TOMBEAU	32	65
SENTINEL	47	95
▽ SHAOLIN ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
SHOGUN	24	49
● SHOLO	64	129
▽ SHORT CIRCUIT	29	59
SKYFOX	19	39
SLAP FIGHT	44	89
▽ SOLD A MILLION 2	27	55
SOLD A MILLION 3	27	55
SPELBOUND	15	35
SPINDIZZY	29	59
SPY VS SPY 2	49	99
● STARFOX	49	99
STAR GLIDER	54	109
STAR RAIDER 2	44	89
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
STREET HAWK	27	55
STRIKE FORCE HARRIER	24	49
▽ STRYFE	39	79
● TRIO HIT PACK 3	47	95
▽ SUPER CYCLE	39	79
▽ SUPER HITS	44	89
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
TAI PAN	44	89
▽ TARZAN	27	55
TENSION	54	109
TENTH FRAME	42	85
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
THE GREAT ESCAPE	34	69
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
▽ TOAD RUNNER	24	49
TOBROUCK	44	89
TOP GUN	27	55
TORNADO LOW LEWEL	29	59
▽ TRAILBLAZER	24	49
TRANSAT ONE	44	89
● TRIO HIT PACK 3	47	95
▽ TRIVIAL PURSUIT	39	79
TROLLIE WALLYE	22	45
TT RACER	24	49
● TUER N'EST PAS JOUER	49	99
UCHIMATA	39	79
● ULTRON	62	125
VIRGIN ATLANTIC	49	99
● VOLEY BALL	57	115
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
▽ WARRIOR	27	55
WERNER	37	75
WHO DARES WIN 2	29	59
WIZBALL	44	89
● WONDERBOY	47	95
WORLD CUP	19	39
WORLD GAMES	49	95
XARQ	49	99
XENO	44	89
▽ XEVIOUS	27	55
▽ YIE AR KUNG FU 2	29	59
▽ ZAXX	29	59
ZOIDS	39	79
● ZOMBIE	59	119

DISQUES

1942	42	85
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGHWAY	57	115
▽ AMERICA'S CUP	57	115
ANTIPIAD	42	85
ARKANOID	72	145
▽ ARMY MOVE	62	125
ASPHALT	57	115
ATHLETE	77	155
ATLANTIS	42	85
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
● BALOON CHALLENGE	72	145
BARBARIAN	64	129
BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
BILLY LA BANLIEUE	44	89
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
▽ BOB WINNER	67	135
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
BREAKTRHU	44	89
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BUBBLER	72	145
● CANADAIR	77	155
● CATCH 23	74	149
CAULDRON 2	39	79
CESNA OVER MOSCOU	97	195
● CHALLENGE GOBOTS	72	145
● CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
COBRA	57	115
▽ COMPUTER HITS 6	54	109
● CONFLIT	74	149
● CONVOY RAIDER	67	135
COSA NOSTRA	89	179
CRYSTAL BLEU	107	215
▽ CRYSTAL CASTLES	64	129
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
▽ DANDY	49	99
DANGER STREET	77	155
DEACTIVATOR	67	135
DEATHCATE	67	135
DEATHVILLE	69	139
● DEATWISH	67	135
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
ELECTRA GLIDE	54	109
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
EXPLORATEUR 3	64	129
▽ EXPLORER	49	99
▽ EXPRESS RIDER	62	125
● F15 STRIKE EAGLE	77	155
FAIAL	79	159
FAIRLIGHT	44	89
FIGHTER PILOT	34	69
FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
FLASH	89	179
▽ FRANK BRUNO BOXING	37	75

▽ FUTURE KNIGHT.....	57	115	● LES ANNALES DE ROME.....	69	139	▽ STARQUAKE.....	69	139
▽ GALVAN.....	37	75	● LES CLASSIQUES.....	94	189	▽ STRYFE.....	64	129
● GAME OVER.....	72	145	LIVINGSTONE.....	89	179	● SUB STAR.....	69	139
GLIDER RIDER.....	52	105	LIVINGSTONE SUPONGO.....	67	135	SUPER CYCLE.....	69	139
● GLOBE TROTTER.....	102	105	M'ENFIN.....	84	169	▽ SUPER HITS.....	67	135
▽ GOLD HITS 2.....	67	135	MAD DOG.....	89	179	SW REPORTER.....	54	109
GOLDEN HITS.....	39	79	MAG MAX.....	72	145	TAI BOXING.....	49	99
GRAPHIQUE CITY.....	67	135	MANHATAN 95.....	74	149	TAI PAN.....	67	135
▽ GREEN BERET.....	29	59	MARACAIBO.....	47	95	TAU CETI.....	44	89
HACKER.....	57	115	MARCHE A L'OMBRE.....	92	185	TEMPEST.....	64	129
HACKER 2.....	52	105	MARIO BROTHERS.....	67	135	TENSION.....	67	135
HANSE.....	84	169	MASQUE.....	79	159	TENTH FRAME.....	62	125
HARDBALL.....	44	89	MERCENARY.....	92	185	TERROR OF THE DEEP.....	72	145
HAWAI.....	82	169	MERMAID MADNESS.....	54	109	THANATOS.....	67	135
▽ HIGWAY ENCOUNTER.....	27	55	METROCROSS.....	79	159	THE LAST MISSION.....	89	179
HIJACK.....	47	95	MGT.....	54	109	THE PAWN.....	64	129
HISTOIRE D'OR.....	72	165	MIAMI VICE.....	34	69	THEATRE EUROPE.....	69	139
HIT PACK 2.....	59	119	MICROPOOL HITS.....	72	145	THING BOUNCES BACK.....	64	129
HYDROFOOL.....	64	129	MICROSCRABBLE.....	54	109	THOMAHAWK.....	57	115
▽ IKARI WARRIORS.....	37	75	MIROIR ASTRAL.....	109	219	TOAD RUNNER.....	59	119
IMPOSSABALL.....	67	135	MISSION OMEGA.....	62	139	TOBROUCK.....	62	125
IMPOSSIBLE MISSION.....	39	79	MLM 3 D.....	82	165	TOP GUN.....	37	75
INCANTATION.....	87	175	MONOPOLY.....	97	195	TOP SECRET.....	57	115
● INDOOR SPORT.....	67	135	MONTHY ON THE RUN.....	64	129	▽ TORNADO LOW LEVEL.....	49	99
INERTIE.....	74	149	MOVIE.....	52	105	TRAILBLAZER.....	57	115
▽ INFILTRATOR.....	39	79	MUTANTS.....	72	145	TRIVIAL PURSUIT.....	94	189
▽ INTERNATIONAL KARATE.....	47	95	NEMESIS.....	69	139	● TUER N'EST PAS JOUER.....	74	149
INVITATION.....	87	175	NEMESIS THE WARLOCK.....	72	145	UCHIMATA.....	72	145
JACK THE NIPPER.....	59	119	NEXUS.....	64	129	● ULTRON.....	74	149
JAIL BREACK.....	52	105	NITROGLICERINE.....	87	175	V.....	32	65
K.Y.A.....	92	185	ONE.....	49	99	● VOLLEY BALL.....	74	149
KAT TRAP.....	74	149	OPERATION NEMO.....	77	155	WARLOCK.....	67	135
KNIGHT GAMES.....	42	85	▽ PACK ELITE.....	37	75	WERNER.....	52	105
KONAMI COIN OP HITS.....	39	79	PAPERBOY.....	67	135	WINTER GAME.....	57	115
KRACK OUT.....	67	135	PING PONG.....	49	99	WIZBALL.....	72	145
L'ANTRE DE GORK.....	82	169	PRODIGY.....	47	95	WORLD GAMES.....	72	145
LE CHEVALIER BLANC.....	72	145	PROFANATION.....	74	149	XENO.....	57	115
● LE NECROMANCIEN.....	72	145	● PSI 5 TRADING CO.....	74	149	XEVIOUS.....	77	155
▽ LE PACTE.....	57	115	PYRAMIDE D'ATLANTIS.....	49	99	▽ YIE AR KUNG FU 2.....	57	105
LE PASSAGER DU TEMPS.....	97	195	● QUARTET.....	72	145	▽ ZAXX.....	52	105
LEADER BOARD.....	64	129	QUESTOR.....	67	135	ZOIDS.....	39	79
RAID.....	29	59	RED ARROWS.....	37	75			
RESCUE ON FRACTALUS.....	52	105	RED HAWK.....	64	129			
▽ REVOLUTION.....	57	115	RELIEF ACTION.....	89	179			
● ROAD RUNNER.....	69	139	RENEGADE.....	47	95			
ROBBOT.....	39	79	ROBUST.....	52	105			
ROBINSON CRUSOE.....	79	159	ROCKY HORROR SHOW.....	42	85			
RODEO.....	82	165	ROOM 10.....	59	119			
SABOTEUR.....	62	139	SABOTEUR 2.....	69	139			
SACAREN.....	72	145	SAILING.....	62	125			
SCALEXTRIC.....	72	145	SAMOURAY TRILOGY.....	72	145			
SCOOBYDOO.....	34	69	SAPIENS.....	44	89			
SENTINEL.....	72	145	SACAREN.....	72	145			
SHAOLIN ROAD.....	72	145	SCALEXTRIC.....	72	145			
SHOCKWAY RIDER.....	64	129	SCOOBYDOO.....	34	69			
● SHOLO.....	84	169	SENTINEL.....	72	145			
▽ SHORT CIRCUIT.....	47	95	SHAOLIN ROAD.....	72	145			
SLAP LIGHT.....	72	145	SHOCKWAY RIDER.....	64	129			
SOLD A MILLION 2.....	32	65	SHORT CIRCUIT.....	47	95			
SOLD A MILLION 3.....	39	79	SIGMA 7.....	47	95			
SPACE HARRIER.....	39	79	SLAP LIGHT.....	72	145			
SPACE SHUTTLE.....	57	115	SOLD A MILLION 2.....	32	65			
▽ SPINDIZZY.....	29	59	SOLD A MILLION 3.....	39	79			
SPITFIRE 40.....	39	79	SPACE HARRIER.....	39	79			
SRAM.....	39	79	SPACE SHUTTLE.....	57	115			
SRAM 2.....	54	105	SPINDIZZY.....	29	59			
STAIRWAY TO HELL.....	69	139	SPITFIRE 40.....	39	79			
● STARFOX.....	72	145	SRAM.....	39	79			
STAR GLIDER.....	49	99	SRAM 2.....	54	105			
STAR RAIDERS 2.....	64	129	STAIRWAY TO HELL.....	69	139			
STAR STRIKE 2.....	57	115	● STARFOX.....	72	145			

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

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

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

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

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

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

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42



GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

LOGICIELS ENVOYÉS

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

LOGICIELS COMMANDÉS

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

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 50F + FRAIS D'ENVOI 15F _____

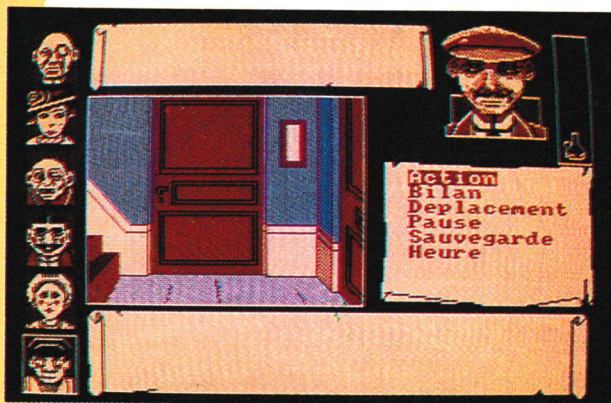
MONTANT TOTAL _____

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

VOTRE MATÉRIEL : AMSTRAD CPC COMMODORE 64

STAR 13

LE LOGICIE



INCANTATION

L'île de Shar Breiz n'était plus très loin. Il était temps car la tempête alors menaçait. J'aurais dû me méfier quand les pêcheurs m'ont dit qu'il était possible d'aller jusqu'à l'île avec cette embarcation.

Le petit sourire en coin qu'ils ont eu quand je leur ai parlé de Shar Breiz, aurait dû m'inciter à plus de prudence. Mais il fallait à tout prix que j'aie vu Maxime Minotier, pour lui parler de mon affaire. Maxime est un riche industriel et, en plus, il est mon ami. J'avais bon espoir de conclure le marché avec lui.

Je distinguais déjà les formes d'une grande bâtisse, j'accostais sur l'île tandis que des paquets de mer passaient par-dessus la jetée. Le moins que l'on puisse dire, c'est que j'arrivais juste avant la tempête. Une fois toutes les présentations faites, voyant que je ne parvenais toujours pas à me réchauffer, Léon, le domestique m'offrit de m'asseoir près de la cheminée. Alors que l'heure de midi approchait, je fus invité dans la salle à manger pour le déjeuner.

C'est alors que se produisirent des événements incroyables et mystérieux qui m'obligèrent à revenir plusieurs années en arrière afin de trouver quelques explications.

Amédée Minotier, père de mon ami Maxime, devint fou après avoir été blessé à la guerre. Ça, c'est ce que tout le monde pensait. En fait, ce sont plutôt ses recherches sur les mondes parallèles qui lui ont détraqué l'esprit.

Les ouvrages qu'il a pu lire et à l'occasion traduire, se trouvent encore dans la maison. Son second fils, Aristide, partageait la même passion pour les sciences occultes lorsqu'il a disparu au printemps 1908.

Au cours du repas, alors que tous les habitants de l'île se trouvaient réunis, soit seulement six personnes, un grand fracas se fit entendre dans l'entrée, la porte s'ouvrit et un homme de haute stature mais complètement décharné, fit irruption dans la grande salle. Tout le monde était terrifié, sauf le vieux Amédée qui exprimait une joie immense en frappant dans ses mains. Aussitôt, je questionnai le vieillard : "Connaissez-vous cet "homme" ? Qui est-il ?". Malheureusement, sa folie aggravée par ce nouveau choc émotionnel,

rendait incohérentes ses réponses. Ce fut Maxime qui me donna le premier l'explication que je cherchais. Cet homme qui semblait revenir des enfers était son frère, Aristide. Disparu depuis vingt ans, ce dernier semblait avoir définitivement perdu toute sa raison. On l'habilla de sa robe de nuit puis on le monta dans sa chambre qui n'avait subi aucun changement depuis des années. Aristide, pâle, s'endormit, laissant tout le monde dans la plus profonde inquiétude.

J'avais complètement oublié les affaires qui m'avaient amené sur l'île et je ne m'intéressais plus qu'à cette mystérieuse histoire.

Je posais quelques questions aux habitants, mais ma principale interrogation restait sans réponse. D'où pouvait bien revenir ce septième habitant de l'île ?

La tempête faisait rage, il était peu probable qu'il ait pu arriver du continent. Pour progresser dans mes recherches, je décidais d'aller inspecter la bibliothèque. Je piochais, au hasard, les bouquins qui



L DU MOIS



pouvaient être intéressants. Beaucoup étaient encore dans leur langue d'origine. N'entendant que le bon français, j'étais dans l'incapacité d'étudier les livres les plus passionnants sur le plan technique. Les sciences occultes resteront donc encore longtemps un mystère pour moi. En ce qui concerne les romans, la bibliothèque semblait très bien approvisionnée, car tous les best-sellers étaient présents. Derrière de gros volumes, je découvris même un petit ouvrage racontant quelques légendes concernant la Bretagne. Dans ce fascicule, agrémenté de petits croquis, je dénichais un chapitre relatant l'histoire de l'île Shar Breiz.

Déjà, dans les temps les plus reculés de l'histoire de la Bretagne, les habitants de l'île se démarquaient de leurs contemporains. Là où les autres Celtes alignaient menhirs et dolmens, les premiers insulaires avaient érigé de curieux monuments. Il semblerait même que, beaucoup plus récemment, aux environs de 1830, lors d'une bataille entre des naufrageurs et des marins, le chef des bandis, qui avait été capturé, s'est ensuite volatilisé mystérieusement, emportant avec lui son butin et son secret.



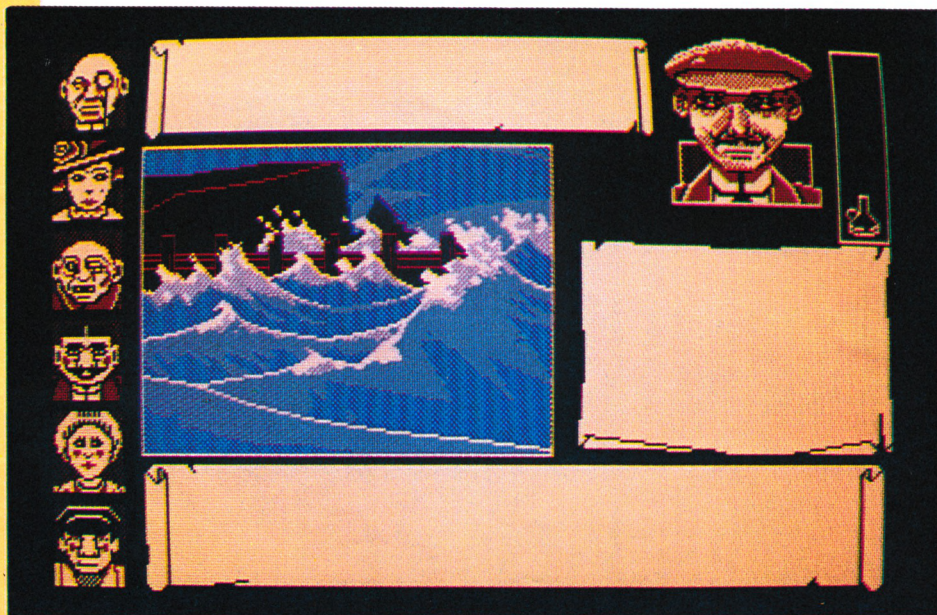
Et s'il y avait un rapport quelconque entre ces deux disparitions ? Comment des gens pouvaient-ils disparaître de cette île et par où ?

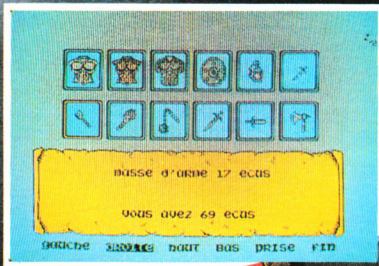
Alors que j'étais en train de me dire qu'un passage secret pourrait bien être l'explication de tout ceci, j'entendis très nettement un cri provenant de devant la maison. Je sortais précipitamment et découvris l'horrible spectacle. Léon, le fils des domestiques avait été atrocement mutilé. Seule une bête monstrueuse avait pu faire ce travail, les marques de morsure et de griffure étaient très nettes et très larges.

Ce meurtre odieux n'était malheureusement que le premier d'une longue liste. Je fis le serment de trouver quel était l'animal qui assassinait ainsi les habitants de l'île et de l'empêcher de nuire, même si cette tâche devait me coûter la vie, ou si je devais sombrer dans la folie.

Très bien réalisé, Incantation possède un scénario très étudié. Dans le plus grand respect du Mythe de Cthulu, tout a été conçu pour inquiéter et terroriser...

Techniquement, le jeu est parfait, les actions sont simples à utiliser, les graphismes sont précis et on remarque avec joie que chaque personnage possède son propre langage et ses propres mimiques. Amusant, non ?





LE "DONJON
ET DRAGON"



LE MAITRE DES AMES

Amst DISC 195 F PC et Compatibles 259 F Atari ST 259 F

L'OEIL DE SET

Amst. K7 150 F DISC 180 F PC et Compatibles 259 F Atari ST 259 F

GABRIELLE

Amst.K7 140 F DISC 180 F PC et Compatibles 259 F Atari ST 259 F

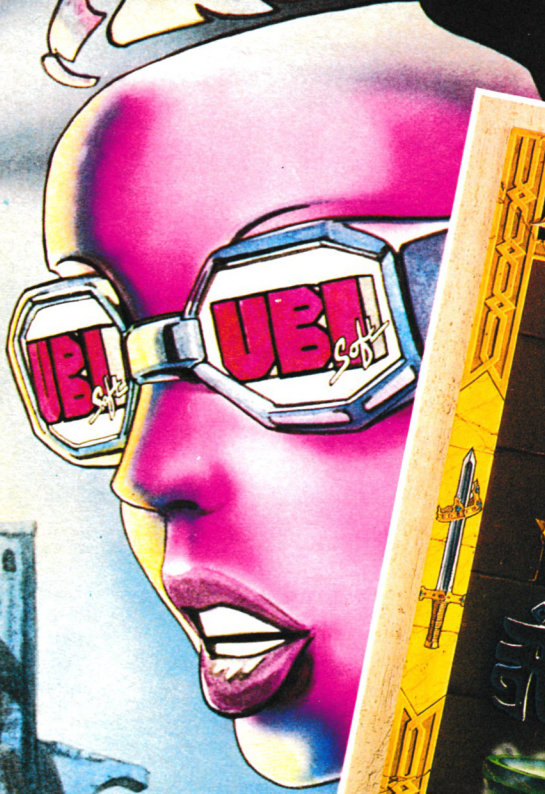
NOM _____

ADRESSE _____

Port gratuit
Règlement par
Chèque Bancaire
ou CCP



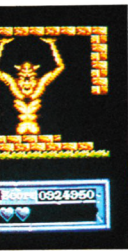
AMS 09/87 UBI SOFT 1, voie Félix Eboué 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01



L'ULTIME
AVENTURE



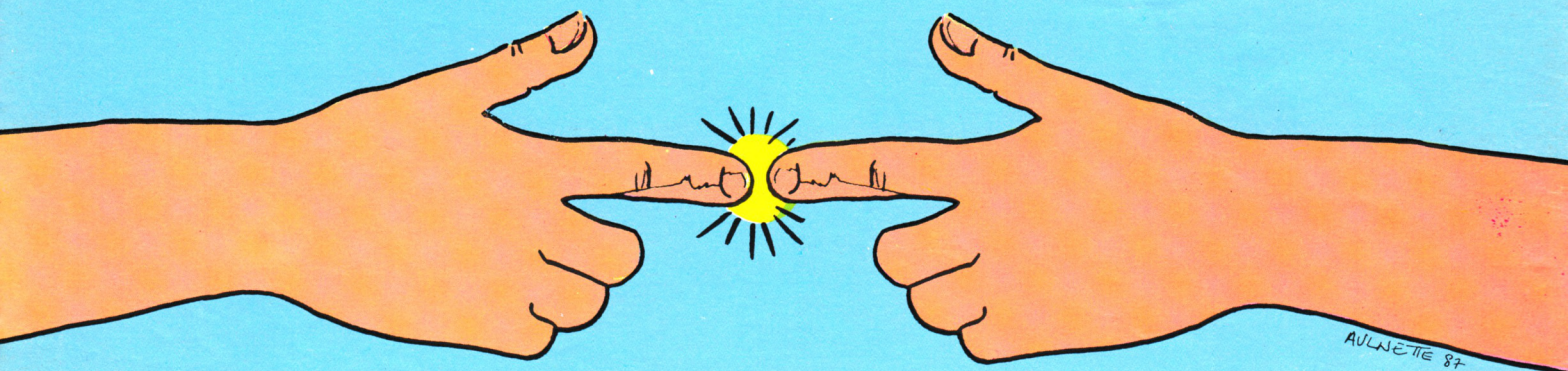
LA DESCENTE
AUX ENFERS D'UN
ANGE GUERRIER !!!



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

↳ Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...

"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



IKARI WARRIORS

Martial VANDAMME

```
5 ' BIDOUILLE IKARI WARRIOR
10 SYMBOL AFTER 256:MODE 0
20 FOR I=1 TO 15:READ X
30 INK I,X:NEXT
40 BORDER 2
50 MEMORY &1AEF
60 LOAD "SCREEN.BIN",&C000
70 LOAD "WARRIORS.BIN",&12C0
80 POKE &6EAB,&10
90 POKE &1F5A,&99
100 POKE &693A,&99
110 POKE &6914,&0
120 POKE &6915,&0
130 POKE &6916,&0
140 CALL &FFD0
150 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14
160 DATA 26,24,9,12,21,22,19●
```

BOMB JACK

Philippe COURREGES

```
5 ' BIDOUILLE BOMB JACK
10 MEMORY 5999
20 LOAD "BJCODE .BIN",6000
```

```
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279,65,23280,32,23281,82,
23282,65,23283,86,23284,69,23285,32
50 FOR K=1 TO 7
60 READ PD,N
70 POKE PD,N
80 NEXT:MODE 0:CALL 6000●
```

BRUCE LEE (Antonio GUERRERO)

Comment avoir plus de 100 vies sur le jeu Bruce Lee ? Mais c'est très simple, il suffit de suivre ces instructions :

Une fois au menu, appuyez une fois sur "A" (soit option 2 joueurs). **Il ne faudra pas perdre de vies !!!**

Droite, Droite, se coller au mur du bas à droite, mettre la manette vers le bas (vous vous retrouvez dans une autre salle), monter liane, passer les 2 ponts, se laisser tomber, prendre les 2 lampes en sautant, se glisser dans la trappe, monter les 2 lianes, se coller au mur de droite, mettre la manette vers le bas (une salle apparaît), monter par le tapis roulant sans toucher les clous électriques blancs, droite, se laisser tomber, prendre le passage secret de gauche en se mettant dessous, comme pour monter par une liane, se laisser tomber à droite, prendre la lampe du bas, droite, droite, prendre les 2 boules roses du fond de la salle (vous avez 99 vies). Vous pouvez en avoir 103 en sortant de la salle et en revenant (tout en prenant à chaque fois les boules roses).

RAMBO

Laurent SUNSERI

```
5 ' BIDOUILLE RAMBO
10 DATA 21,9C,8E,36,00,23,36,00
,23,36,00
20 DATA 21,AB,8E,36,00,C3,00,8F
,21,2D,22
30 DATA 36,F8,21,40,20,11,40,00
,01,F2,01
40 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00
,BB,E5,21
50 DATA F2,01,E5,21,07,BB,E5,21
,BB,02,E5
60 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
,C9
70 MEMORY &2000
80 FOR X=&9500 TO &953F
90 READ A$
100 POKE X,VAL("&"+A$)
110 NEXT
120 LOAD "
130 CALL &3A6A
140 LOAD "!",&2040
150 CALL &9513●
```



PAPERBOY

Arcade

Comme il est agréable de se dorer doucement au soleil près de sa piscine privée !... Ciel au beau fixe, pas un seul souffle de vent ! Allez, encore 5 minutes et je fais un petit plongeon... DRING ! En fait de plongeon, c'est un véritable saut au plafond qui me fait péniblement atterrir dans la dure réalité des "choses de la vie"... Mon réveil vient de sonner, il est 4h00 du matin et il va encore falloir que je courre si je veux être à l'heure dans les rues de ma ville bien aimée...

Vous vous demandez ce que je peux faire de si bon matin. Distribuer les bouteilles de lait ? Mais non, j'ai horreur de ça... Par



petit verre de trop (pour les survivants de la longue nuit), sans compter quelques phénomènes rares tels que roues ou tondeuses à gazon qui se déplacent toutes seules... Bref, avec Paperboy, vous avez tout un parcours semé de nombreuses embûches à réussir. Et lorsque cet exploit est réalisé, vous vous retrouvez sur une piste d'entraînement vous permettant d'augmenter vos réflexes et votre score. Ensuite ? On prend les mêmes et on recommence... seulement en plus difficile !

Il y a longtemps que vous attendez la version du célèbre "Paperboy" sur Amstrad... Elle est bien réalisée, autant du point de vue graphique qu'animation et chacun peut faire son parcours à son rythme. Il faut malgré tout souligner deux choses : il n'y a pas de musique (dommage) et au bout de quelques parcours, vous serez peut-être un peu lassé. Sauf si vous savez utiliser votre imagination pour corser le jeu et ne pas vous cantonner dans la routine.

contre, il est vrai que je fais de la distribution, mais il s'agit de journaux et je m'en vais ainsi tous les matins sur mon petit vélo.

Vous savez que répéter tous les jours les mêmes gestes, les mêmes actions rend la vie monotone, alors j'ai inventé un petit jeu qui m'amuse follement tout en circulant dans les rues, je livre les clients en leur lançant leur journal, ce qui est parfaitement logique... Par contre, je ne peux supporter de passer devant toutes ces villas qui ne m'ont rien demandé ! Alors, pour me défouler et, qui sait, peut-être pour les faire changer d'avis, j'ai décidé de casser leurs carreaux en lançant mes journaux. Seulement, je tiens à vous dire que, sans aucune fausse modestie, il faut être champion de l'équilibre pour réussir à ce petit jeu. En effet, vous ne pouvez imaginer comme les rues sont fréquentées de bon matin ! Alors, tout en effectuant mes acrobaties, je dois éviter grilles d'égout, voitures, passants en skate board ou avec un



LES ALBUMS!

COIN OP CLASSICS	
+KUNG FU MASTER	95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU	
ERE HITS N°2	145F
+CRAFTON XUNK+ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO+UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	95F
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	
+MISSION 2 + PACIFIC	145F
OCEAN ALL STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	95F
+STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	95F
+KONOMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION	
+CAULDRON2 + SORCERY	
ELITE TRIPLE PACK	
+GREAT GURAYON + AIRWOLF	
+SPACE IN C	99F
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	120F
ENSEMBLE LES LAUREATS NF	
+SILENT SERVICE +GREEN BERET	
+CAULDRON 2	95F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO +1942	
+ANTIRIAD +COMMANDO 86	
+JET SET WILLY	95F
+FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK 1	
+BOMB JACK	95F
+AIR WOLF + COMMANDO	
+FRANCK BRUNO BOXING	
LORICIEL HIT 1	
+INFERNAL RUNNER	149F
+3D FIGHT + RALLY 2	
LORICIEL HIT 2	149F
+TENNIS + 5e AXE + FOOT	
LORICIEL HIT 3	149F
+TONY TRUAND+AIGLE	
D'OR+EMPIRE	
ALBUM MELBOURNE NF	
+EXPLOSION FIST	
+ROCK N WRESTLE	95F
+STARION + RED HAWK	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET +PING PONG	95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	95F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+ RAID + ALIEN 8	95F
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
ALBUM FIL NF	
+THE WAY OF THE TIGER	
+GUNFRIGHT +V!	139F
AMSTRAD ACADEMY NF	
+BRUCE LEE +ZORRO	95F
+BOUNTY BOB STR BACK	
+DAMBUSTERS	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE +MATCH POINT	
+KNIGHT LORE +MATCH DAY	95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD+DECATHLON	
+SABRE WULF + JET SET	95F

* 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.

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

ACADEMY	89F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89
FREDDY HARDEST	89F
GABRIEL	139F
GAME OVER NF	89F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
L'OEIL DE SETE	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
MUTANTS NF	89F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
THE LAST NINJA NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPER SOCCER NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	89F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F
WIZBALL NF	89F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
BOMB JACK 2 NF	89F
3D GRAND PRIX NF	89F
COBRA NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IKARI WARRIOR NF	85F
INFILTRATOR NF	95F
LAST MISSION NF	135F
LIVINGSTONE NF	135F
MAG MAX NF	95F
MANHATTAN NF	125F
MARTIANOIDS NF	95F
MARIO BROTHER NF	89F
METRO CROSS NF	95F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
PULSATOR NF	95F
QUARTET NF	95F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F

HIT PARADE

SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TERRA CRESTA NF	85F
TT RACER NF	89F
ZOX 2099 NF	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	95F

ACROJET NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BACTRON NF	125F
BAT MAN NF	85F
BIGGLES NF	95F
BILLY LA BANLIEUE NF	125F
BUBBLER NF	95F
DESPOK DESIGN NF	120F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
Cosmick Chock Absorber	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
IMPOSSIBAL NF	89F
KYA NF	139F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F

LIGHT FORCE NF	89F
MARACAIBO NF	125F
MENFIN NF	135F
1001 BC NF	120F
MGT NF	129F
MISSION ELEVATOR NF	89F
MOVIE NF	89F
NEMESIS NF	85F
RANA RAMA NF	89F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
SHAOLIN'S ROAD NF	99F
SARACEN NF	89F
SKYFOX NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
THEATRE EUROPE NF	110F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
UCHI MATA JUDO NF	89F

Créez votre Album I DÉMENT I Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	LEGEND OF KAGE
AMERICA'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NIGHT SHADE
Bounty Bob strikes back	PACIFIC
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
GALVAN	SILENT SERVICE
GREEN BERET	STREET HAWK
IT'S A KNOCK OUT	TENTH FRAME
KNIGHT LORE	XEVIOUS
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO

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

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

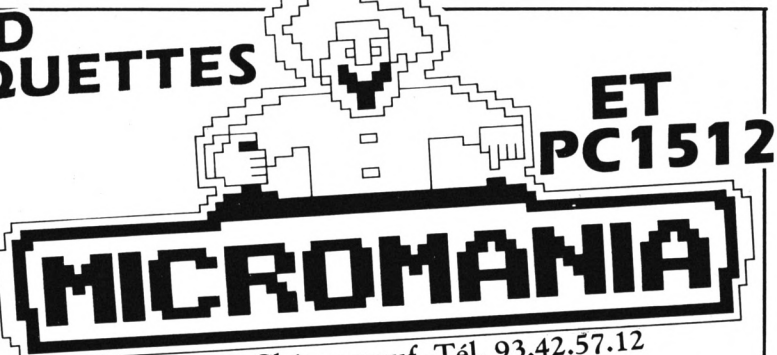
LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 NOUVEAUTES
- 4 GAGNEZ DES JEUX

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

AMSTRAD DISQUETTES

**ET
PC1512**



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE I

ERE HITS N°2	225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	179F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNGFU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO +UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	145F
STAR GAMES 2	
+BALLBLAZER +FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	145F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	
+GREAT GURAYON +AIR WOLF	
+SPACE IN C	145F
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD +TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK +MIAMI VICE	145F
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
ALBUM MELBOURNE NF	
+RED HAWK+ROCK'NWRESTLE	
+STARION +LANCELOT	145F
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMB JACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	179F
+INFERNAL RUNNER	
LORICIEL HIT 2	179F
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	
LORICIEL HIT 3	179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNGFU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNGFU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
+RAID + ALIEN 8	145F
ALBUM FIL NF	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+V! +GUNFRIGHT	195F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE + MATCH POINT	
+KNIGHT LORE+MATCH DAY	145F
THEY SOLD MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD + DECATHLON	
+SABRE WULF +JET SET	145F

NOUVEAUTES I*

ACADEMY NF	145F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEL DE SETE	189F
LES DIEUX DE LA MER	195F
MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MASTERS OF UNIVERS NF	145F
MUTANTS NF	145F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS the WARLOCK NF	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PROHIBITION NF	195F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RENAGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPER SOCCER NF	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TANK NF	145F
TUER NEST PAS JOUER	145F
WIZZBALL NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD C LEADERBOARD	145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BOMB JACK 2 NF	139F
BUBBLER NF	145F
3D GRAND PRIX	140F
COBRA NF	139F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
LAST MISSION NF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LIVINGSTONE NF	195F
Les Passagers du Vent2NF	285F
MARIO BROTHERS NF	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
METRO CROSS NF	145F

HIT PARADE

MONOPOLY NF	175F
SCALEXTRIC NF	145F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILogy NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
TERRA CRESTA NF	139F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WORLD GAMES NF	145F
ZOX 2099 NF	175F
1001 BC NF	165F
ACROJET NF	139F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASTERIX NF	149F
ATHLETES NF	175F
BACTRON NF	169F
BATMAN NF	130F
BILLY LA BANLIEUE NF	179F
BLACK MAGIC NF	145F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
COSMIK Chock Absorber NF	145F
CRAFTON ET XUNK NF	165F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGONLAIR 2 NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
IMPOSSIBLE MISSION NF	139F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIGHT FORCE NF	139F
MANHATTAN NF	149F
MARACAIBO NF	169F
MARTIANIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
MENFIN NF	179F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F

STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TARZAN NF	145F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTINEL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
ZOMBI NF	165F

Soldes démentes 159 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
LEGEND OF KAGE	TENTH FRAME
NEXUS	THE GREAT ESCAPE
PING PONG	YE AR KUNGFU 1
REVOLUTION	ZORRO

PC 1512

PC HITS	
+ TOP GUN	
+ GREAT ESCAPE	245F
+THE DAMBUSTERS	
+ STRIP POKER	
ALTERNATE REALITY NF	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
DESTROYER NF	245F
ECHecs 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
Les PASSAGERS DU VENT	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MGT NF	195F
MOVIE MONSTER NF	245F
NECROMANCIEN	145F
PORHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SIMULATOR	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
SWORD SAMOURAI NF	195F
TAI PAN NF	195F
TAG TEAM VRESTLING NF	195F
THE DAMBUSTERS NF	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	245F
ZOMBI	245F

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

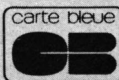
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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



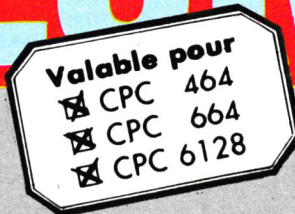
Date d'expiration ___/___ Signature

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

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 MOS MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre '.....'

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!

24%
d'économie

voir page 62

PROGRAMMES

```

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

```



Sémaphore LOGICIEL

« SCANNER » (DIGITALISEUR) DART Pour tous CPC et DMP2000/3000
 Sans caméra vidéo, à partir de n'importe quel original papier. Logiciel de travail sur écrans avec option de copie sur imprimante.

CRAYON OPTIQUE DART Pour tous CPC.
 Le complément naturel du scanner pour la création d'écrans. Le plus rapide et précis (utilisation de la fibre optique). Travaille dans les 3 modes et sur écran couleurs ou mono.

MANUELS ET LOGICIELS (disquette) en français. Des outils performants et simples d'emploi.
 Le Scanner Dart: 750.-ttc Le crayon optique Dart 464/664: 350.-ttc Conversion BUS 6128 « nouveau »: 175.-ttc
 Le crayon optique Dart 6128: 445.-ttc

COMMANDES : Sémaphore p.a. DMS-Diffusion
 av. du Salève 01220 Divonne-les-Bains tél. 50 20 79 85

GAME OVER

Arcade

Vous qui lisez ces quelques lignes, il faut que vous sachiez bien que je suis d'une autre galaxie et que, pour cette raison, vous ne devez être étonné par aucun des faits que je vais vous raconter.

Jusqu'à ce matin, moi, ARKOS, j'exerçais une parfaite dictature pour ma souveraine bien-aimée Gremla ; j'étais ce que l'on peut appeler un loyal et fidèle serviteur, un bon toutou quoi ! Et puis, petit à petit, je me suis rendu compte qu'avec le pouvoir grandissant, Gremla devenait toujours plus avide et toujours plus cruelle... cela ne pouvais plus durer et c'est pourquoi j'ai pris cette grande décision : je vais détruire son empire, mettre fin à toute cette folie. Pour commencer, il faut que je parvienne



C'est alors la propulsion sur la planète Skunn où je dois mettre en œuvre toute mon habileté car, cette fois, ce monde n'est plus linéaire...

Je vous passe les détails sur tous les ennemis qui se trouvent dans la forêt puis dans le palais, mais sachez bien une chose : lorsque vous arrivez en face du gardien géant, il ne vous reste plus qu'à suivre la technique de l'alouette : et les ailes, et les ailes... et le corps, et le corps... et la tête, et la tête... et le JEU EST FINI !

Game Over est tout simplement super (on peut le dire !) avec une animation époustouflante, je dirais même crispante pour les non-initiés à l'emploi du joystick ; le graphisme est éclatant. Bien sûr, vous me direz qu'il ressemble de très près dans son principe de jeu et son "coup de pinceau" à son grand frère "Army Moves", mais ceux qui ont aimé le premier ne se laisseront pas avec le second ; quant aux autres, ils ne vont quand même pas faire deux fois la même erreur !

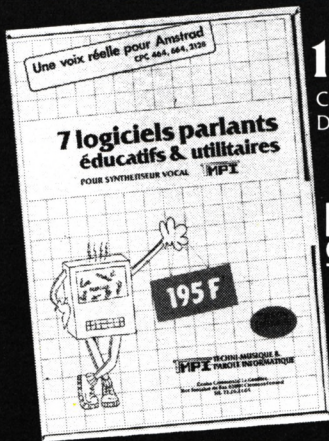
à éliminer tous les éléments néfastes de la planète Hypsis... Hum ! Plus facile à dire qu'à faire ! Hypsis est un monde qui a la particularité d'être linéaire et ce, pendant 19 écrans, de quoi vivre un calvaire indescriptible... Les ennemis et leurs projectiles arrivent de toutes parts à une vitesse folle et je sens bien que mes unités d'énergie ne peuvent résister bien longtemps à de tels assauts. Heureusement qu'il y a sur mon chemin des tonneaux rouges et blancs ! Et qu'y a-t-il dans ces tonneaux ? "Tire trois fois dessus et tu le sauras" m'avait dit le grand sage. C'est ainsi que je peux augmenter ma réserve de grenades ou ma puissance de tir, créer un champ de force me rendant invincible ou refaire un plein d'énergie. Par contre, lorsque je libère une bombe, aïe, aïe...

Arrivant au 19^e tableau, moi, Arkos, j'ai déjà anéanti le géant Orko, il ne me reste plus qu'à faire succomber les trois robots géants qui finiront par me dire leur secret : 10218...



LE SEUL SYNTHÉTISEUR VOCAL PARLANT VRAIMENT FRANÇAIS

POUR CPC
464, 664,
6128



195 F

CASS.
DISQ.

NUMERO VERT
05 40 44 17

APPEL GRATUIT



110 F
AMPLIFICATEUR
(OPTIONNEL)



545 F CASS.
DISQ.

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT POUR ACHAT SUPÉRIEUR A 500 F.

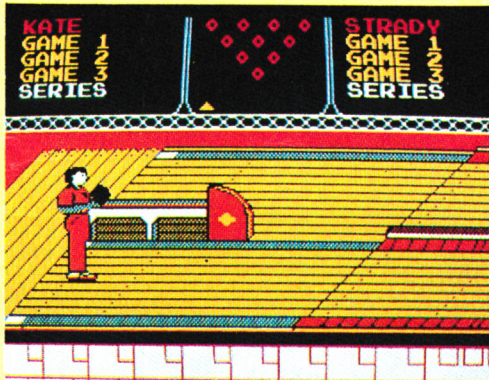
IMPI

**LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE**

rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand

INDOOR SPORTS

Simulation

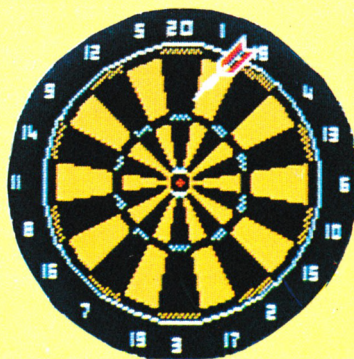


Voici que les sports d'intérieur sont à l'honneur. Puisque l'hiver est dans quelques mois, ce logiciel vous permettra d'anticiper et ainsi, d'être prêt quand les après-midi seront froides et qu'au lieu d'aller jouer au tennis ou faire de l'athlétisme, vous préférerez le ping-pong, les fléchettes, le bowling ou le hockey sur table. Ce dernier sport (appelé hockey aérien dans la notice) est le moins connu, c'est sans doute pour ça qu'il paraît le plus intéressant. Votre rôle est, grâce à une poignée (frappeur) que vous faites glisser sur la table, de faire entrer le palet dans le but adverse et le moins souvent possible dans le vôtre, bien sûr ! Il faut souvent frapper très fort, le palet rebondit alors comme un fou sur tous les bords de la table et il faut beaucoup de chance pour le contrôler.

Les joueurs aussi bons soient-ils, reconnaîtront que, dans ce jeu, la part de chance est importante. Ceci est à voir comme une qualité car de nombreux rebondissements sont ainsi possibles.

Trois autres classiques des jeux d'intérieur sont proposés sur la disquette. On y trouve, entre autres, un jeu de fléchettes fort bien fait où une multitude de paramètres sont pris en compte. Il faut, bien sûr, viser, puis vous allez définir un angle. La signification de cet angle n'est pas précisée mais le principal n'est pas de savoir à quoi il sert ni ce qu'il représente, mais de s'en servir efficacement. Une bonne méthode dans ce jeu serait de trouver une position qui rapporte beaucoup de points et ensuite de s'appliquer à la reproduire. Il faut aussi définir la puissance du jet. Un panneau de définition des paramètres est affiché au début de chaque partie. On peut ainsi définir la durée de la partie, la vitesse du jeu etc... C'est grâce à ces options qu'on peut (pour se mettre l'eau à la bouche) faire une "démo" en mode professionnel.

Quand vous en aurez assez de jouer aux fléchettes, rien ne vaut un ping pong, entre amis. Depuis le menu principal, il est très facile d'accéder à la simulation de tennis

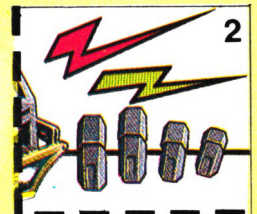


de table. Ici, deux menus sont affichés, une infinité de paramètres sont modifiables, mais si vous les laissez tels qu'ils sont par défaut, ce sera très bien et vous vous amuserez autant.



Cette simulation de ping pong présente les mêmes qualités que de nombreuses autres versions sorties chez d'autres éditeurs. Le dernier jeu inclus dans Indoor Sport s'intitule "Bowling". Pour ne pas faillir à ce qui est devenu, dans ce jeu, une habitude, de multiples options sont regroupées dans un menu. Elles sont toutes très faciles à utiliser. Ce serait, en effet, un comble que de demander à quelqu'un qui n'a envie que de s'amuser, de passer cinq minutes par partie à se creuser la tête pour faire des choix. Une fois la partie commencée, il suffit de placer le joueur, de viser, de donner la trajectoire voulue à la boule.

Avec un peu d'exercice, vous réussirez bien vite des strikes.



WONDER BOY

Arcade

La loi de la jungle est impitoyable : seul le plus habile et le plus fort restera vivant. Cette maxime, le pauvre Wonder Boy va en juger, est tout à fait exacte.

A propos, il faut que je vous le présente : Wonder Boy est un Tarzan miniature et blond, sévissant dans les salles de jeu. Ce brave petit a quelques problèmes : mise à part la survie en milieu hostile, un personnage malfaisant s'est installé dans la jungle et y fait régner la terreur. S'il ne s'agissait encore que de terreur, cela n'inquiète-



rait pas Wonder Boy, mais la petite copine du garçon formidable (traduction littérale) s'est fait enlever par l'horrible cité plus haut. (J'ai l'impression que c'est une habitude : les héroïnes de jeux vidéo ont toujours des tas de problèmes). Le sang du gamin sauvage ne fait qu'un tour : il faut délivrer Tina des mains moites du vilain. D'autant que c'est elle qui fait la cuisine et le ménage, alors...

Le départ a lieu dans une forêt toute verte. Le héros piétine à gauche de l'écran. Une petite pression du joystick et le voilà parti.

Le scrolling fait son office de manière un peu saccadée et entraîne le personnage vers d'autres décors. De temps à autre des fruits apparaissent. Il faut les attraper afin de conserver une certaine vitalité. Des blocs de pierre bouchent le chemin, dans ce cas, il suffit d'effectuer un saut suffisamment grand pour éviter l'obstacle, sinon c'est 3 points de vitalité qui partent en fumée.

Vos ennemis, animaux ou humains, sont d'un contact absolument mortel. Sautez-



leur par-dessus ou bien tuez-les. Les œufs géants contiennent souvent des objets intéressants : une hache pour balayer les gêneurs, un skate board pour augmenter sa vitesse, un ange gardien qui vous rend invulnérable pendant quelques instants. Le décor n'est pas toujours rectiligne. Attention aux pentes à éboulis et aux nuages-ascenseurs. La fin survient par manque de vitalité (surveillez l'indicateur en haut de l'écran) ou bien par un choc avec un ennemi : escargots, grenouilles, abeilles etc.)

Il est dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies, l'Amstrad étant tout de même capable de représenter autre chose que des teintes passées. La musique gagne à être arrêtée, elle est vraiment lancinante.

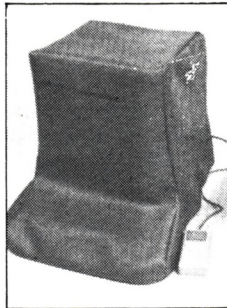
Ceux qui aiment les grands décors (7 territoires x 4 terrains x 4 aires = 112 décors) et les aventures exotiques auront certainement du plaisir à jouer avec Wonder Boy.

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:

CONCOURS

AMSTAR
EXCALIBUR

RÉPONSES DU CONCOURS

GLOBE-TROTTER :

Lequel de ces deux continent n'est pas visité dans GLOBE-TROTTER ?

- L'Amérique du Sud

LA CITÉ PERDUE :

Quelle température fait-il à votre arrivée ?

- 35°

Dans quelle île se situe la Cité Perdue ?

- KURSAY

FAIAL :

Comment se nomme la princesse des Licornes ?

- LAIKE

Votre épée s'appelle ?

- SOULSAPER

La rune de téléportation est :

- KAKUTOUI

L'ogre préfère boire :

- Du vin amer

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

- DARN AIS

LISTE DES GAGNANTS

BAILLEUL Michaël - LES DAMPS
BARUZIER Laurent - AVESNES-LE-COMTE
BATTA Olivier - MEUNG-SUR-LOIRE
BEAUCHAMP Thomas - CHATEAUMEILLANT
BENZONI Catherine - BRIVE
BERLEMONT Frédéric - SEMERIES ZOREES
BERLEMONT Thierry - RIMOGENE
BERNARD Christophe - NEUILLY-SUR-MARNE
BOCQUILLON Xavier - THIONVILLE
BOIRAL GI - ALES
BOLZER Frédéric - BRUZ
BONNAVENTURE Serge - ORTHEZ
BOURGUIGNON Georges - CHOMERAC
BULHER Benjamin - ARLES
CANARD Jean-Marc - MAUREPAS VILLAGE
CARRET Cédric - LYON
CHAMAILLARD Laurent - ST-AIGNAN LE JAILLARD
CHUTON Céline - ST-HILAIRE DU HARCQUET
CLERC Jean-Luc - STE-LIVRADE-SUR-LOT
CHRISTEN Alain - HIRTZBACH
COLBOIS Gilles - BESANCON
COTTAIS Pascal - NANTES
DAMBREVILLE Thierry - MURVIEL-LES-BEZIERS
DARDOURI Walid - PARIS
DEBIENNE David - LACQUINGHEN-RETY
DESJARDIN Charles - LAON
DIAZ Xavier - VAULX-EN-VELIN
DIERICKX Benoît - BONDOUFLE
DOUPEUX David - THIERS
DUBUS Stéphane - WASQUEHAL
DUVAL Stéphane - CALAIS
EMERIAUD Yannick - PUILBOREAU
FEDIT Gérald - LEZOUX
FERCOT Laurent - GRANDFRESNOY
FERRARE Sylvain - CHALON-SUR-SAONE
FOLLOT Sylvain - LYON
FOLLOT Albert - ST-FONS
FOSSARD Frédéric - LOGNES
GAVARD Romuald - SIGEM GAILLARD
GIRARD Philippe - MONTBRISON
GOMET Bruno - BOGNY-SUR-MEUSE
GORYL Olivier - CHAMPIGNY-SUR-MARNE
GOUJON Frédéric - YVETOT
GREMIER Sébastien - TARBES
GUASCH Laurent - SALON
GUEDON Patrick - LE PRADET
GUENIVET Arnaud - CHABRIS
GUILLET Freddy - MONTBERT
GRENCHO Paolo - CHAMPIGNY
GUZMAN Thomas - VAULX-EN-VELIN

HAVET Mathias - BAILLEUL
HOUPIE Olivier - GIRAUMONT
IMBEAUX Laurent - CONFLANS
LACOMME Eric - ROQUEFORT
LAGNEAUX Christophe - ROCQ-RECQUIGNIES
LECLERC Emmanuel - RANTIGNY
LE DOUEFF François - LOCHINE
LE GALL Frédéric - QUIMPER
LEGRAND Arnaud - NANTES
LE NADUR Fabien - BREST
LEONARD David - THIONVILLE
LESUEUR Ludovic - CHAMPIGNY-SUR-MARNE
LEVANNEUR Martial - LIEUSAIN
LIMOZIN Laurent - CLERMONT-FERRAND
MAILLARD Bruno - PARIS
MAIRE Olivier - MASSY
MARISOL Maxime - PAVILLY-STE-AUSTREBERTHE
MASSEUS Yoann - WATTRELOS
MENECEUR Yannick - COLOMIERS
MERLIAUD Jérôme - AGEN
MEURET Arnaud - VALENCE
MICHOT Yann - THOUROTTE
MONEGER Cédric - PARIS
MORE Laurent - PERPIGNAN
MUTIN Michel - MONTREVEL-EN-BRESSE
NADRY Stéphane - DRAGUIGNAN
NANTIER Christophe - BOUSSON
NEGRE J. Charles - GRANDRU
NERVET Laurent - BEAUVAIS
NOUAIL Nicolas - MUZILLAC
PASCO Mikael - JOUE-LES-TOURS
PASSEMARD Stéphane - SARCELLES
PENA Alain - VAULX-EN-VELIN
PIEL Emmanuel - TOULON
PLISSON Stéphane - PESSAC
POINT Christophe - LONS-LE-SAUNIER
POURTAU Laurent - ORTHEZ
QUATREHOMME Emmanuel - MEUNY-SUR-LOIRE
RAGUIDEAU Stéphane - AIX-EN-PROVENCE
RANOCCHIA Bruno - LIMOGES
REYBAUD Olivier - TOULON
RICHARD Rémi - COULAINES
RISPAIL Jean-Michel - LE PIAN MEDOC
ROBIN Arnaud - CONDOM
ROUALT Ludovic - RENNES
SATTIN Philippe - POMEROL
SAUSSOL Christophe - ARCUEIL
SAUVAGET Cyrille - SANVIGNES-LES-MINES
THOMAS Eric - HAYANGE-MARSPICH
VABRE Eric - COMBES-LA-VILLE

Chaque gagnant recevra un logiciel offert par Excalibur.

JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ LA MUSIQUE AVEC LE SYNTHÉTISEUR MUSICAL T.M.P.I.

12 VOIES STEREO pour CPC 464, 664, 6128.

1350 F (OPTIONNEL)



NUMERO VERT
05 40 44 17
APPEL GRATUIT

980 F DISQ

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR - VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

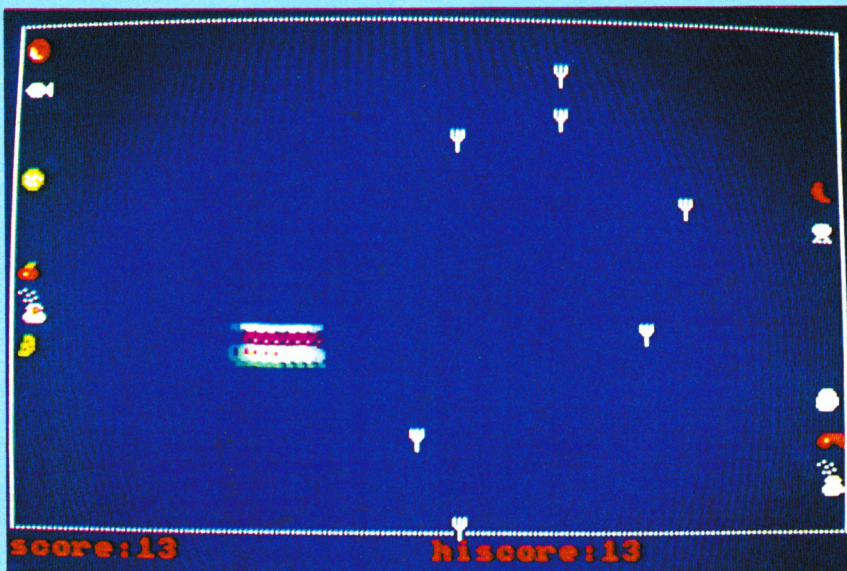
T.M.P.I.

**LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE**

rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand

CUISTOT

Pierre-Jean VAUCLIN



Vous voilà chef cuistot et votre travail n'est pas de tout repos !... Afin de satisfaire vos clients toujours plus affamés et exigeants, il vous faut confectionner des pizzas dans des temps record...

Pour cela, vous devez rassembler tous les ingrédients nécessaires : farine, œufs, tomates, cornichons, sel, poivre, concombres, oignons et autres condiments qu'il vous faudra réunir pour chaque pizza. Pour gagner du temps dans vos incessants va-et-vient, vous vous êtes promis de ne jamais vous arrêter de courir...

Mais durant votre course effrénée pour la quête de tous ces ingrédients, vos collègues cuistots s'affairent également dans la cuisine et, dans leur maladresse, sèment des fourchettes sur votre chemin... Il vous faudra les éviter si vous ne voulez pas finir écorché vif !

Le but du jeu est donc de ramener tous les ingrédients situés sur la droite, vers la gauche de l'écran, en slalomant parmi les fourchettes. Votre tâche sera d'autant plus délicate que vous traînez en chemin, car le nombre de fourchettes augmente à chaque nouveau passage...

Lorsque vous aurez saisi un ingrédient, vous devrez lui trouver une place sur la gauche de l'écran, car vous ne pouvez, en aucun cas, les entasser les uns sur les autres. D'autre part, il est impossible de prendre plus d'un ingrédient à la fois. Vous comprendrez vite que dextérité et précision sont les clés de la réussite... Bonne chance !

Commandes du jeu : Monter ↑
Descendre ↓
Accélérer W
(points × 2)
Ralentir Q

```
1 MODE 1:INK 1,22 >UB<
2 PRINT"Patientez S.V.P" >HC<
3 CLEAR >WD<
4 FOR a=0 TO 1926:READ a$ >JE<
5 POKE &5000+a,VAL("&"a$) >PF<
6 NEXT >FG<
7 FOR a=0 TO 138:READ a$ >DH<
8 POKE &5900+a,VAL("&"a$) >CJ<
9 IF VAL("&"a$)=17 THEN PRINT a >KK<
```

```
10 NEXT >CB<
11 PRINT:PRINT"Desirez vous sauvegarder le jeu ? (O/N)" >EC<
12 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND >TD<
13 a$=UPPER$(a$):IF a$<>"O" THEN 16 >PE<
14 SAVE"cuistot",b,&5000,&98B,&5011 >DF<
15 PRINT:PRINT"D.K":FOR a=1 TO 999: >FB<
NEXT
16 CALL &5011:END >AH<
17 DATA F1,F1,F1,F1,C9,D5,11,B0,F,1 >EJ<
B,AF,A2,B2,20,FA,D1,C9,21,7,50,1,B0
,F,ED,43,0,75,71,23,70,AF,32,7B,59,
32,F7,52,32,F8,52,32,F9,52,3E,1,CD,
E,BC,3E,1
18 DATA 6,6,E,6,CD,32,BC,3E,2,6,1A, >DK<
E,1A,CD,32,BC,3E,3,6,15,E,15,CD,32,
BC,AF,32,61,59,32,60,59,32,7A,59,3D
,21,9D,C0,E5,1,80,56,3E,B,1E,8,F5,A
,3
19 DATA 77,23,A,3,77,23,A,3,77,2B,2 >KL<
B,D5,11,0,B,19,D1,1D,20,EA,F1,E1,3D
,28,1C,F5,11,A0,0,19,3,3,3,A,5F,3
E,F,BB,CC,42,52,B,B,B,F1,E5,F5,1E
20 DATA 8,18,C9,3E,5,11,3,0,21,97,1 >BC<
,1,BD,1,CD,5F,BC,3E,5,11,0,0,1,3E,1
,21,A,0,CD,5F,BC,3E,5,11,1,0,21,A,0
,1,C6,0,CD,62,BC,3E,5,11,7F,2
21 DATA 21,12,0,1,CF,0,CD,62,BC,CD, >YD<
4E,BB,21,19,1,CD,75,BB,3E,1D,F5,11,
61,56,1A,13,D5,CD,5D,BB,D1,F1,3D,2B
,3,F5,18,F2,CD,39,55,21,55,CB,1,30,
56,C5,16,4
22 DATA D5,3E,46,F5,CD,3,51,18,3F,1 >WE<
,30,56,3E,10,F5,CD,5,50,A,3,0,0,7
7,23,A,3,77,23,A,3,CD,F2,54,77,F1,3
D,2B,8,F5,CD,26,BC,2B,2B,18,E3,3E,F
,2B
23 DATA 2B,2B,F5,CD,29,BC,36,0,F1,3 >YF<
D,20,F6,0,0,3A,7A,59,B7,C2,0,55,C9,
F1,D1,C1,3D,CA,73,52,15,20,E,16,5,C
B,61,20,5,1,30,56,18,3,1,0,56,C5,D5
,F5,E5
24 DATA 3E,42,CD,1E,BB,C2,0,50,3E,3 >DG<
B,CD,1E,BB,C4,88,55,3E,43,CD,1E,BB,
C4,9A,55,AF,CD,1E,BB,E1,20,46,E5,3E
,2,CD,1E,BB,E1,CA,34,52,11,F0,0,19,
CD,26,BC,CD,26
25 DATA BC,3E,FE,BC,30,13,3E,7F,BD, >WH<
D2,A9,51,11,10,FF,19,CD,29,BC,CD,29
,BC,C3,34,52,11,10,FF,19,CD,26,BC,C
D,26,BC,23,23,0,CD,6,51,CD,8,52,CD,
26,BC,0,C3,42
26 DATA 51,CD,29,BC,3E,C0,BC,38,8,3 >PJ<
E,50,BD,D4,26,BC,30,61,CD,29,BC,CD,
```

29, BC, CD, 29, BC, 23, 23, CD, 6, 51, 1, A0, 0
, 9, 0, 0, 36, 0, CD, 29, BC, 36, 0, CD, 26, BC,
0, 0, 23

27 DATA CD, 15, 52, 0, 1, 60, FF, 9, CD, 29, >BK<
BC, CD, 29, BC, CD, 29, BC, C3, 42, 51, 23, CD
, 29, BC, CD, 29, BC, CD, 29, BC, CD, 29, BC, 3
6, 0, 23, 36, 0, CD, 26, BC, 36, 0, 2B, 36, 0, C
D, 26, BC, 36

28 DATA 0, 23, 36, 0, CD, 26, BC, 36, 0, 2B, >CL<
36, 0, 2B, C9, 23, 23, F1, D1, C1, C5, D5, F5,
CD, 6, 51, C3, 42, 51, CD, 29, BC, 36, 2, 23, 3
6, 8, CD, 29, BC, 36, 2, CD, 29, BC, 2B, 36, 1,
CD, 29, BC

29 DATA 23, 36, 4, 2B, 36, 8, CD, 29, BC, 36 >BM<
, 2, CD, 26, BC, CD, 26, BC, CD, 26, BC, CD, 26
, BC, CD, 26, BC, C9, 3A, 2C, 51, 3C, 3D, CA, 0
, 53, 3E, 0, 32, 2C, 51, 32, 2D, 51, 32, B4, 51
, 32, F3, 51, 32

30 DATA 8, 52, 3E, 2B, 32, 38, 51, 32, 39, 5 >ZD<
1, 32, B3, 51, 32, DC, 51, 32, DD, 51, 32, F1,
51, 32, F2, 51, 32, B5, 51, 32, 34, 52, 32, 35
, 52, 3E, 23, 32, BF, 51, 32, 2B, 51, 32, F7, 5
1, 32, E5, 51, 32, E6

31 DATA 51, 3E, 59, 32, 54, 51, 32, 59, 51, >XE<
3E, CD, 32, E, 51, E5, 21, F2, 54, 22, F, 51, E
1, AF, 32, 19, 51, 32, 1A, 51, 32, 1B, 51, 1, 3
0, 59, C5, 11, 0, 4, D5, 3E, 46, F5, D5, E5, 11
, A3, 0, 19, CD

32 DATA 29, BC, 36, 0, E1, D1, CD, 85, 53, 0 >AF<
, 0, 0, CD, 6, 51, C3, 42, 51, 3E, 2B, 32, 2B, 5
1, 32, 2C, 51, 32, 2D, 51, 3E, 0, 32, 38, 51, 3
2, 39, 51, 32, F7, 51, 32, E5, 51, 32, E6, 51,
32, F1, 51, 32

33 DATA F2, 51, 32, B5, 51, 32, BF, 51, 3E, >CB<
56, 32, 54, 51, 32, 59, 51, 3E, 23, 32, B3, 51
, 32, B4, 51, 32, DC, 51, 32, DD, 51, 32, F3, 5
1, 32, 8, 52, 32, 34, 52, 32, 35, 52, 3E, CD, 3
2, 19, 51, E5, 21, F2

34 DATA 54, 22, 1A, 51, E1, AF, 32, E, 51, 3 >ZH<
2, F, 51, 32, 10, 51, 1, 30, 56, C5, 11, 0, 4, D
5, 3E, 46, F5, CD, 6, 51, D5, E5, 11, A0, 0, 19
, CD, 29, BC, 36, 0, E1, D1, CD, 8, 54, CD, 99,
54, C3, 42

35 DATA 51, D5, C5, F5, E5, 3A, 61, 59, B7, >MJ<
20, 8, 11, 54, 0, 19, 7E, B7, 20, 5, E1, F1, C1
, D1, C9, 3D, 2B, F8, CD, 39, 55, 1, 61, 59, 3E
, 1, 2, CD, 29, BC, 7E, B7, 20, F9, 23, 7E, 2B,
B7, 20, F3, CD

36 DATA 26, BC, 6, 8, 11, 62, 59, 7E, 36, 0, >YK<
12, 23, 13, 7E, 36, 0, 12, 23, 13, 7E, 36, 1, 1
2, 13, C5, D5, CD, 26, BC, D1, C1, 2B, 2B, 10,
E4, 3A, 63, 59, FE, F, 20, B7, 11, 60, FF, 19,
CD, 26, BC, CD

37 DATA 26, BC, AF, 77, CD, 26, BC, AF, 77, >WL<
23, 77, CD, 26, BC, 2B, AF, 77, CD, 26, BC, 23
, AF, 77, CD, 26, BC, AF, 77, 2B, 77, 1B, 8F, F
5, C5, D5, E5, 3A, 61, 59, B7, 2B, 85, 2B, 2B,
CD, 26, BC, CD, 26, BC

38 DATA CD, 26, BC, CD, 26, BC, 6, 8, C5, 7E >MM<
, B7, 20, 8, CD, 26, BC, C1, 10, F5, 18, 4, C1,
C3, 97, 53, E1, E5, CD, 39, 55, CD, 26, BC, CD
, 26, BC, CD, 26, BC, 2B, 2B, 2B, E5, 3A, 63, 5
9, FE, F, CC, 42

39 DATA 52, E1, 6, 8, 11, 62, 59, C5, D5, CD >TN<
, 26, BC, D1, C1, 1A, 77, 13, 23, 1A, 77, 13, 2
3, 1A, CB, 87, 77, 2B, 2B, 13, 10, EB, AF, 32,
61, 59, 3A, 60, 59, 3C, 32, 60, 59, FE, B, C2,
97, 53, 6, 8, F1

40 DATA 10, FD, 2A, 7, 50, 11, B, FE, 19, 22 >NE<
, 7, 50, 21, F7, 52, 11, 99, 54, 36, CD, 23, 73
, 23, 72, C3, 2B, 50, F5, C5, D5, E5, E5, CD, D
, BD, D1, 19, 7D, FE, 1E, 3B, 4, D6, 1E, 1B, F8
, C6, 4, 67, 7D

41 DATA FE, 16, 3B, 4, D6, 16, 18, FB, C6, 2 >JF<
, 6F, CD, 1A, BC, 36, A, 23, 36, 8, 2B, CD, 26,
BC, 36, A, 23, 36, 8, CD, 26, BC, 2B, 36, A, 23
, 36, 8, 2B, CD, 26, BC, 36, 7, CD, 26, BC, 36,
2, CD, 26

42 DATA BC, 36, 2, CD, 26, BC, 36, 2, CD, 26 >XB<
, BC, 36, 2, C3, 97, 53, C5, 47, 7E, B7, 7B, C1
, CB, E5, 21, 7A, 59, 34, E1, C9, F1, F1, F1, F
1, 3E, C9, 32, 61, 53, CD, 0, 53, 3E, 1, 32, 61
, 53, 21, D, F

43 DATA CD, 75, BB, 11, 80, 59, 6, B, 1A, 13 >KH<
, D5, C5, CD, 5D, BB, CD, 5, 50, CD, 5, 50, CD,
5, 50, C1, D1, 10, EC, CD, 0, BB, CD, 1B, BB, C
3, 11, 50, 22, 7D, 59, 21, 7B, 59, 34, ED, 5B,
7, 50, 3E, 1

44 DATA BB, 20, 1, 34, 7E, 23, 46, BB, 38, 1 >CJ<
, 77, 21, 19, 7, CD, 5D, 55, 3A, 7C, 59, 21, 19
, 1D, 6, A, BB, E, 0, 47, 3B, 8, D6, A, C, FE, A,
30, F9, 47, C5, CD, 75, BB, C1, 79, B7, 2B, 8,
C5, 79

45 DATA C6, 30, CD, 5D, BB, C1, 7B, C6, 30, >CK<
CD, 5D, BB, 2A, 7D, 59, C9, 2A, 7, 50, 3E, 1, B
D, C8, 22, 0, 75, 11, 1, 0, ED, 53, 7, 50, C9, 2
A, 0, 75, ED, 5B, 7, 50, 3E, 1, BB, C0, 22, 7, 5
0, C9, 50

46 DATA C9, 50, C9, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, >XL<
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0

47 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, >UM<
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0, 0, 0, 0, F, E, 0, F, E, 0, 3, 8, 0, 30, C0
, 0, 70

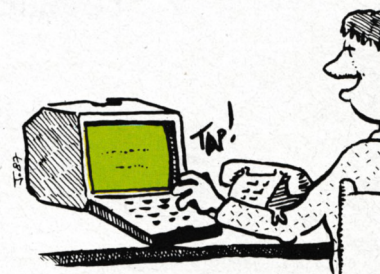
48 DATA A0, 0, 60, F0, 0, 60, 24, 0, 30, C0, >GN<
0, CF, 68, 11, E9, E, 11, FB, C3, 11, FB, C3, 1
1, EF, F, 0, FF, E, 0, 33, CC, 0, 33, EE, 0, F, E
, 0, F, E, 0, 3, 8, 0, 30, C0, 0, 70, A0, 0

49 DATA 60, F0, 0, 60, 24, 0, 30, C0, 0, CF, >PP<
68, 11, E9, E, 11, E9, F, 11, E9, F, 11, FB, F,
0, FD, E, 0, 66, 66, 0, 77, 77, 0, 73, 63, 6F, 7
2, 65, 3A, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20,
20, 20

50 DATA 20, 20, 20, 68, 69, 73, 63, 6F, 72, >RF<

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 !

65, 3A, 20, 0, 0, 30, C0, 0, 70, E0, 0, F0, 30,
0, B4, F0, 0, 96, F0, 0, 96, F0, 0, 43, 68, 0, 3
0, C0, 0, 0, 0, 0, 3, C, 4, 7, E, C, D, F, C

51 DATA 7, E, C, 3, C, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 33, >HG<
CC, 0, 77, EE, 0, DF, BF, 0, FF, 6F, 0, DF, FF,
0, EF, BF, 0, 77, EE, 0, 33, CC, 0, 70, 0, 0, 60
, 0, 0, F0, 0, 0, F0, 0, 0, 70, 0

52 DATA 0, 70, 80, 0, 10, E0, 0, 0, 0, 0, 7, C >WH<
, 0, F, E, 0, 2F, E, 0, 17, C, 0, 3, 8, 0, 4, 4, 0,
A, A, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 11, CC, 0, 33, 8B, 0, 7
0, C0, 0, F0, E0, 0, D2

53 DATA E0, 0, 70, C0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, >XJ<
F, 0, 1, 7B, 8, 0, 6A, 0, 1, 7B, 8, 3, 4B, C, 3, 4
B, C, 1, F, 8, 33, 8B, 0, 33, CC, 0, 22, CC, 0, 7
7, CC, 0, 77, 44, 0, 55, CC, 0

54 DATA FF, 8B, 0, FF, 0, 0, 3, C, 0, 7, E, 0, >DK<
7, E, 0, F, F, 0, F, F, 0, 2F, F, 0, 1F, E, 0, 7, C
, 0, 0, 0, 0, 30, F0, C0, 70, F0, E0, E1, F0, F0
, F0, B0, F0, 70, 0, 60, 0, 0

55 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, F, 0, 1, 6F, 8, >XL<
0, 4F, 0, 1, 6F, 8, 3, 2F, C, 3, 6F, C, 1, F

56 DATA 7, F, 0, 7, F, 0, 1, C, 0, 30, C0, 0, 5 >NM<
0, E0, 0, F0, 60, 0, 52, 60, 0, 30, C0, 0, 61, 3
F, 0, 7, 79, 8B, 3C, F1, 8B, 3C, F1, 8B, F, 7F,
8B, 7, 7F, 0, 33, CC, 0, 77

57 DATA CC, 0, 7, F, 0, 7, F, 0, 1, C, 0, 30, C >XN<
0, 0, 50, E0, 0, F0, 60, 0, 52, 60, 0, 30, C0, 0
, 61, 3F, 0, 7, 79, 8B, F, 79, 8B, F, 79, 8B, F,
F1, 8B, 7, FB, 0, 66, 33, 0, EE, 77, 0

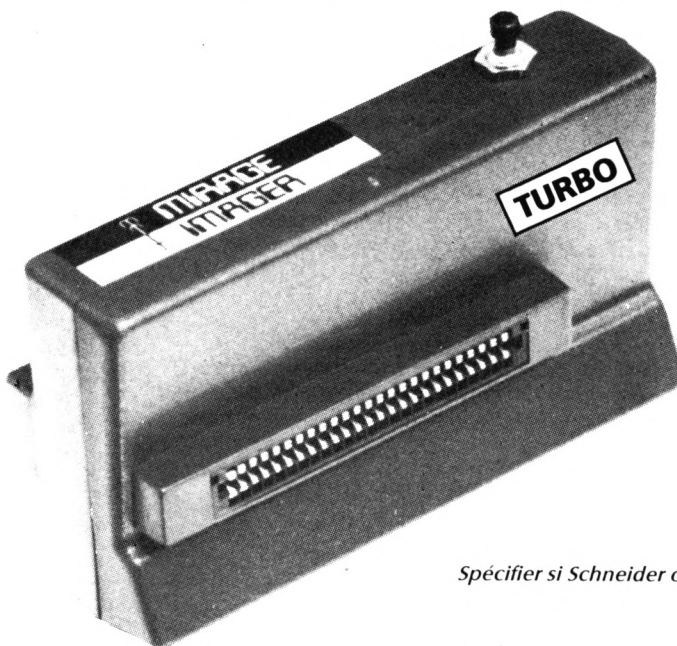
58 DATA 0, 0, 3, C, 5, 7, E, D, D, F, D, 7, E, D >LP<
, 3, C, 5, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 8, C0
, 0, 47, 41, 4D, 45, 20, 4F, 56, 45, 52, 20, 21 ▲

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 VINGTAIN 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

Spécifier si Schneider ou 6128 AZERTY "Nouvelle broche" S.V.P.

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 VINGTAIN 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 EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger 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 de 8 h à 19 h.



DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE. Tél. +44.291.257.80

EN EXCLUSIVITE : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

**FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX
DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO**

SOUNDBLASTER (195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et à l'ordinateur. Tous les câbles et prises sont fournis. Reliez vos enceintes Hi-Fi ou autoradio (jusqu'à 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir à passer par votre chaîne Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stéréo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pèse 100 grammes. Il est livré prêt à fonctionner avec : câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord à l'ordinateur, cinq mètres de câble pour enceintes, prise pour casque d'écoute, deux boutons de réglage volume et balance, et instructions complètes en français.

SOUNDBLASTER ne vaut que 195.00 FF port compris.

(Pour expédition hors Europe ajouter 20 FF S.V.P.).

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'écoute stéréo ultra-léger.

Note : les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie à l'ordinateur en un instant. Comporte un support à force d'insertion nulle pour travail soigné et rapide. Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales. Transférez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM. Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette. Programme les EPROMS 8K ou 16K à partir de RAM disquette ou K7. Programmation ultra-rapide : une EPROM de 16K est programmée en moins de 2 minutes et demi. L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livrée avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (spécifiez S.V.P.) transférable sur EPROM. Instructions complètes en français.

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550.00 FF (port compris)

(Pour expédition hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.).

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Transfert automatique et intégral en une opération. Extraordinairement facile à utiliser.

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) **150.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde K7/K7 des programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Enfantin à utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que : **100.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

ADAPTATEUR périphériques AMSTRAD CPC vers SCHNEIDER et AZERTY "nouvelles broches". Vous êtes l'heureux possesseur d'un nouvel AMSTRAD AZERTY ou d'un SCHNEIDER. Félicitations ! Cependant, il ne vous est pas possible de lui raccorder les périphériques des AMSTRAD QWERTY car les broches sont différentes. Quel dommage ! procurez-vous notre cordon adaptateur et le tour est joué ! Vous pourrez maintenant connecter tous les périphériques/interfaces conçus pour "l'ancienne" broche AMSTRAD.

Cordon ADAPTATEUR "nouvelle/ancienne" broche **120.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger 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 de 8 h à 19 h.

Les programmes en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Leur diffusion commerciale même partielle sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite.

WIZBALL

Arcade/Aventure

Wizball possède un "je-ne-sais-quoi" de bondissant qui fait tout son charme. Cela est sans doute dû au personnage principal ; une sorte de laitue à visage humain, dont la principale caractéristique est un déplacement tout en bonds. (A l'instar de James). Le copain de Wizball s'appelle Catelite et c'est un chat. Noir, bien sûr, puisque nous sommes dans un univers magique. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsque voilà-t-y pas qu'un fâcheux du nom de Zark se met en tête de supprimer les couleurs du monde



polychrome de Wiz. Le plus hallucinant est qu'il parvient à ses fins.

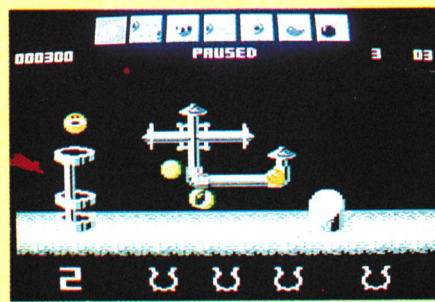
C'est donc un paysage gris, triste et morne qui s'offre à vos yeux. Vous allez vous employer à faire revenir toutes les merveilleuses couleurs du monde de Wiz.

Comment peut-on s'y prendre ? C'est très simple : il suffit de se trouver en face des gouttes de couleurs et de faire usage de ses armes. Cependant, n'oublions pas le chat, élément essentiel du ramassage des gouttelettes.

Ces dernières iront remplir les chaudrons représentés en bas d'écran selon leur couleur. De plus, une multitude d'armes s'offre à vous, afin de vous débarrasser des hordes d'ennemis plus ou moins planants. Pour obtenir la panoplie guerrière il faut s'armer de précision et de patience : vous apercevrez souvent au milieu de l'écran, un adversaire immobile. Utilisez votre seule arme, un laser, pour le détruire et le voir se transformer en bulle. Un habile rebond vous conduit directement sur l'objet éphémère, vous le "gobez" et une icône clignote. C'est le moment de secouer rapi-



dement et latéralement le joystick pour sélectionner et obtenir une caractéristique nouvelle. Si je détaille cet aspect des choses c'est que la notice est très succincte à ce propos. C'est d'ailleurs probablement le seul défaut du jeu. Le scénario est original, le jeu est complexe (il se déroule sur plusieurs tableaux) et surtout le graphisme et l'animation sont superbes. Seuls les bruitages sont assez quelconques. Wizball deviendra sûrement un grand jeu d'arcade et d'aventure.



DANGER STREET

Arcade

Depuis que l'homme existe, quelle que soit la période de l'histoire à laquelle nous nous plaçons, se promener dans certaines rues s'est toujours révélé dangereux. Mais aujourd'hui, nous sommes en 2017 et là, ce sont toutes les rues de New-York qui sont "infestées" de brigands et petits malfrats de toute sorte ! Alors, je dis : Y'EN A MARRE ... et aux grands maux les grands remèdes !

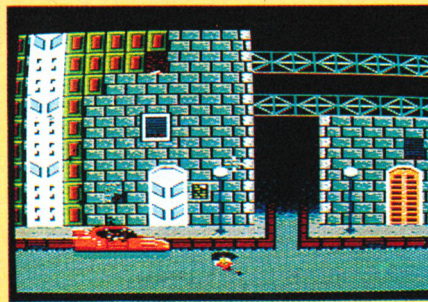
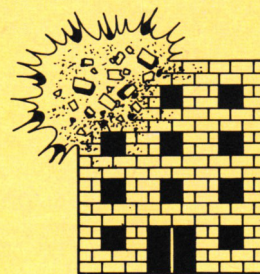


Armé de ma Kalashnikov, je décide de faire un immense nettoyage par le vide... Mais (eh oui, il y en a un...), j'ai beau être le plus fort, le plus beau et le plus rapide de tous les justiciers de tous les temps (merci la foule !), ils sont vraiment très, très nombreux et je vais devoir être très vigilant car ils sont vraiment partout : dans la rue, dans les bouches d'égout, dans les voitures, aux fenêtres des immeubles...

Avec Danger Street, dès que vous vous retrouvez dans le feu de l'action, c'est-à-dire immédiatement, vous vous rendez compte que le principe du jeu vous rappelle vaguement quelque chose (je vous laisse deviner quoi...).

Ensuite, pour parvenir à compléter chaque niveau, vous constatez que la mention de Chip "Joystick indispensable" n'est pas vaine !

Le graphisme de ce logiciel se révèle propre et coloré, avec un scrolling correct. Par contre, la précision à l'écran entre le viseur et le point d'impact réel n'est pas évidente. Dernier point : pour vous motiver et vous donner envie de persévérer dans l'ascension des niveaux, vous avez un puzzle qui se reconstitue à la fin de chacun d'eux. Ne serait-ce pas le justicier dans toute sa splendeur à l'apogée de sa gloire ?



Passez à l'action et entrez dans la légende!

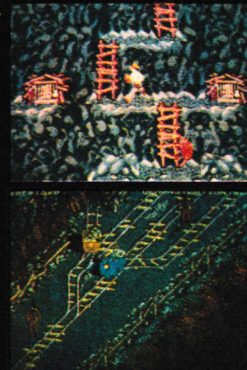
INDIANA JONES

and the
TEMPLE OF DOOM™

La version oi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op



Les images sont identiques à celles de la version Coin-Op.



Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battent jusqu'à la mort; des cobras vénéneux porteur de mort; empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

ATARI® GAMES

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.
* Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteaufort-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST




PRESE

LA TRACE

avec **C.T.S.**
les pros peuvent aussi
jouer en couleur



SWITCHCOLOR
Precision - Rapidité - Souplesse
5 micros with-tilt



CONTROLLER

Une légendaire robustesse
Rapport qualité/prix *****

SUPER SHOT 5000

Avec double prise pour
connecter simultanément
une deuxième manette.

DISQUETTES 3"

(certifiées 100% 2 faces)
10 disquettes 3" dans une petite
boîte sympa pour les classer.

**REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS !**

C.T.S. France

Tous nos articles sont fabriqués en Europe (100% CEE), ils sont
chez vos revendeurs, FNAC et grands magasins.
6, av. Philippe de Girard - 93420 VILLEPENTE - Tél. 43.85.59.28
Télex : 270 105 Bnf 412

CONCOURS

REGLEMENT DU CONCOURS PRINCIPAL

- 1 — Ce concours est sans obligation d'achat.
- 2 — Pour participer au tirage au sort, il suffit de retrouver les 4 morceaux, disséminés dans la revue, reconstituant la tête du robot ERE INFORMATIQUE et de les coller sur le coupon réponse à l'emplacement prévu à cet effet.
- 3 — N'oubliez pas de mentionner sur le coupon-réponse le nom et la ville de votre revendeur préféré. En effet, la boutique qui aura totalisé le maximum de voix sera élue "**REVENDEUR MICRO DU SIECLE**" et gagnera un chèque-voyage de **10 000 F offert par CABLE, distributeur officiel ERE INFORMATIQUE au 78.03.18.56. De plus, AMSTAR consacrera un reportage à ce Revendeur du Siècle dans son numéro de novembre 87.**
- 4 — La liste des gagnants du concours, du concours photo et du Revendeur du Siècle sera publiée dans le numéro d'Amstar de Novembre 87.
- 5 — Les coupons réponses dûment complétés sont à envoyer avant le **15 octobre 1987** minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :
AMSTAR — Concours Ere Informatique-Amstar
La Haie de pan — 35170 BRUZ

STAMP
D I F F U S I O N

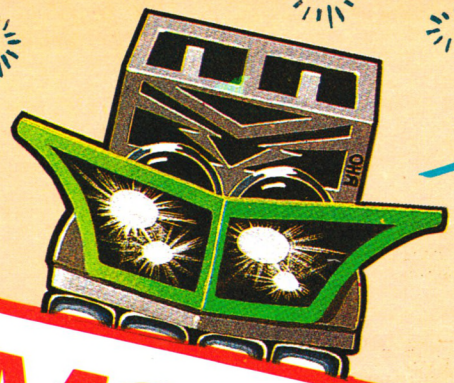
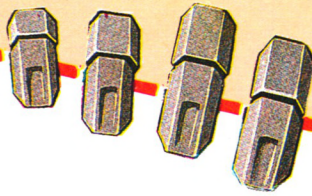
17, rue Russeil — 44000 NANTES

CONCOURS PHOTO

Un concours photo est également proposé à l'intérieur du jeu. Pour y participer et avoir ainsi la possibilité de gagner des lots supplémentaires, il suffit d'envoyer avec le coupon-réponse une photo noir et blanc ou couleur, de n'importe quel format, ayant pour thème le monde Amstrad (machines, logiciels, boutiques, etc.). La Rédaction d'Amstar jugera les cinq meilleures photos.

PRIX CONCOURS PHOTO

Du 1^{er} au 5^e prix : **1 synthétiseur vocal DK'Tronics + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**



AMSTAR

NTENT

DU ROBOT

LISTE DES PRIX

1^{er} et 2^e prix : 1 interface TV + 1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.

3^e prix : 1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.

4^e et 5^e prix : 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 sac moniteur + 1 sac clavier + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I.

Du 6^e au 20^e prix : 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor.

du 21^e au 50^e prix : 1 joystick Switchcolor + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK.

Du 51^e au 100^e prix : 1 bande dessinée offerte par les Editions SORACOM.

INDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

VOUS OFFRE :

- 2 INTERFACES TUNER TV
- 5 SYNTHETISEURS VOCAUX DK'TRONICS
- 30 LIVRES "102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD" P.S.I.



COUPON-REPONSE

NOM Prénom

Adresse

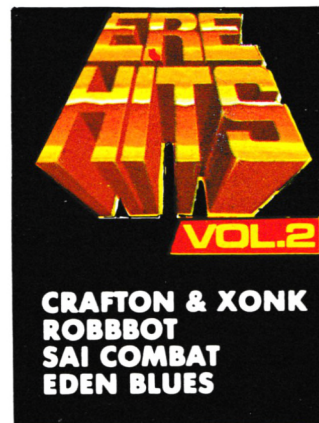
Code postal Ville

Ordinateur possédé :
 464 664 6128

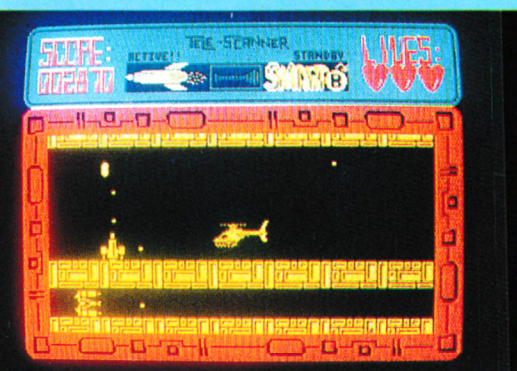
Mon revendeur préféré est :

Nom

Code postal Ville



SPECIAL SERIES TELEVISEES



AIRWOLF 2

Arcade

Aujourd'hui, il fait une chaleur torride, pas loin de 50° ; le désert s'étend à perte de vue immense et sans pitié, majestueux et déroutant par son silence... Silence ?

Semblant surgir de nulle part et ne l'ayant pas entendu arriver, il est là devant moi, splendide, encore plus attrayant que le numéro 1. De qui s'agit-il ? Mais de Supercopter bien sûr !

Je pensais que tout projet de mission était désormais abandonné puisque j'avais failli ne pas voir la fin de la dernière et pourtant Stringfellow Hawke est bien là devant moi, en chair et en os.

Les premières émotions passées (il faut bien 5 mn quand même !), je me décide enfin à monter dans l'appareil et à prendre connaissance de la mission qui nous est confiée. Le scénario est on ne peut plus classique : notre civilisation est menacée et il n'y a qu'une seule solution : anéantir le vaisseau ennemi qui nous menace et cette lourde tâche ne peut être effectuée que par l'incomparable Supercopter qui est le seul à posséder les armes ultra-perfectionnées nécessaires pour détruire le vaisseau ennemi...

La plupart d'entre vous qui ont eu la chance de partir en vacances ont profité du plein air... du moins nous l'espérons !!! Par contre, ils ont été privés de leurs feuilletons préférés... C'est pourquoi nous vous proposons quelques logiciels inspirés par tous ces héros de la télévision, que ce soit des séries télévisées ou des dessins animés.

Alors, pour cette rentrée, il n'y a qu'un seul slogan possible : tous à vos joysticks !



Au niveau du graphisme et du principe du jeu, Airwolf 2 n'a rien à voir avec son grand frère. Le nouveau logiciel a une action linéaire de type "Space Invaders" ; il faut préciser que le jeu est rapide avec un bon scrolling et un niveau de difficulté

appréciable. De plus, suivant l'endroit où vous vous trouvez, vous êtes accompagné par un fond musical très agréable. Pour terminer, prenez le temps d'apprécier l'écran de présentation, car il en vaut la peine. Foi de Stringfellow Hawke !

NITRO-GLYCERINE

Une fois de plus, nous pénétrons dans une nouvelle aventure où Lucky Luke va se révéler comme le sauveur des Etats-Unis !... Accompagné par Jolly Jumper, bien sûr.

Pour comprendre le but de la mission qui est confiée à Luke, je vais commencer par vous mettre sur le rail : vous savez que la mise en place du "cheval de feu" devant relier l'Est à l'Ouest des Etats-Unis fut très laborieuse. C'est pourquoi Lucky Luke doit être là pour veiller au bon avancement des travaux.



Aventure/Action



Après avoir fait un petit tour chez l'armurier (on n'est jamais trop prudent !), Luke ne peut quitter la ville avant d'avoir fait un petit peu de ménage, oh, trois fois rien... 20 bandits dans la rue, suivis de 20 autres dans le saloon... Ce détail étant réglé, il se prépare à rejoindre le convoi qui emmène les hommes et le matériel sur le chantier. Ce déplacement se fait bien sûr par voie de chemin de fer, mais il se trouve que les Dalton mettent leur grain de sel, en l'occurrence un énorme caillou sur les rails !... Résultat : notre héros doit partir à la recherche de la nitroglycérine afin de faire voler en poussière le gros rocher empêchant la progression du convoi.

Ayant résolu le problème facilement et rapidement, il ne lui restera plus qu'à remettre de l'ordre dans un sombre problème d'aiguillages... de quoi vous arracher les cheveux et commencer à dérailler.

Toutes ces étapes s'étant déroulées facilement et sans accroc, il ne reste plus à Lucky Luke qu'à reprendre la route avec Jolly Jumper. "It's a poor lonesome cowboy"...

Ce logiciel vous propose à coup sûr un agréable moment, grâce à un graphisme propre et une bonne animation. Malheureusement vous ne passerez pas des soirées acharnées sur le jeu car son niveau de difficulté n'est pas très élevé.

STREET HAWK

Arcade

Jesse Mach a bien de la chance : piloter une moto telle que la Street Hawk est un rêve fabuleux. Une vitesse faramineuse encore augmentée par l'adjonction d'un turbo compresseur, un équipement radar perfectionné et un laser surpuissant : telles sont les caractéristiques de cette machine. Il s'agit, bien sûr, d'un prototype ultra secret, à ne pas mettre entre toutes les mains. Celles de Jesse Mach sont les plus qualifiées puisqu'elles appartiennent à un policier doublé d'un citoyen assoiffé de justice. Bientôt, on entend dans les rues le rugissement du moteur de l'engin lancé

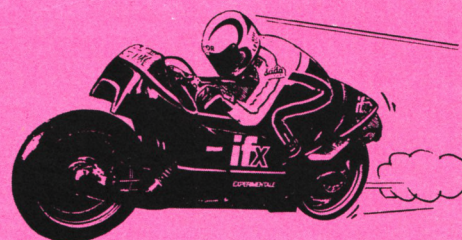


à la poursuite des malfaiteurs...

Jesse est relié par radio au laboratoire de Norman Tuttle, il reçoit ainsi les informations concernant les gangsters, directement sur le tableau de bord.

La première mission consiste à "épurer" la ville. Chaque voiture de couleur sombre est porteuse des forces du mal. Elle doit donc être détruite ! Un laser bien placé et le véhicule disparaît dans un nuage. En revanche, n'essayez pas de réitérer ce procédé avec les autres automobiles, la police veille... Et si une patrouille de police arrive à votre hauteur, le jeu se termine pour des raisons évidentes de confrontation entre police officielle et police parallèle.

Dans les bouches d'égout se cachent parfois des tueurs qui entameront votre "armure" grâce à leur tir toujours précis. Les véhicules gênants peuvent être "sautés" grâce aux propulseurs à air situés à



l'arrière de la moto.

Lorsque la police s'approche d'un peu trop près, un message défile, c'est le moment d'utiliser le turbo ! En cas de confrontation directe avec les bandits, vous pouvez leur tirer dessus (1000 points c'est toujours bon à prendre). La suite comprend une berline noire à abattre puis une Porsche rapide, comme dessert.

Le jeu, vu de dessus, ne possède ni des graphismes époustouflants ni des couleurs judicieuses, mais l'on se prend parfois à éprouver de l'intérêt pour cette succession de moto-poursuites.



SCOOBY-DOO

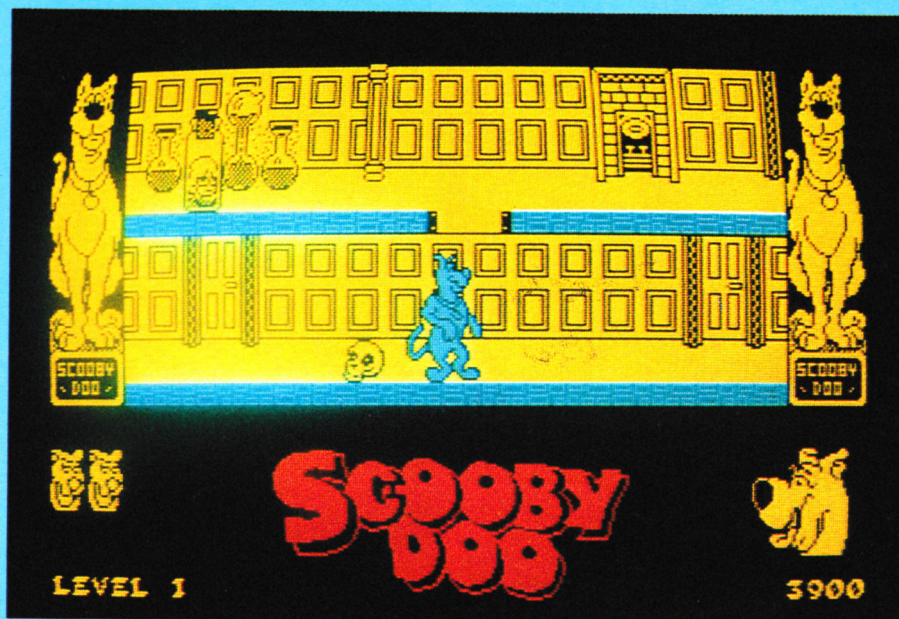
Arcade

Bon alors, Scooby-Doo, tu bouges ? Ce n'est quand même pas le bruissement que fait le vent dans les feuilles qui va te clouer sur place ! Velma, Shaggy et Daphné sont déjà presque rendus au château et il faut que nous allions avec eux...



Ce sont les dernières paroles de Fred que moi, Scooby-Doo, j'ai entendues avant que la porte du château mystérieux ne se referme lourdement, engloutissant ainsi mes quatre compagnons... C'est sûr, il doit se passer quelque chose de pas catholique derrière ces immenses murs ! Mais que vais-je pouvoir faire ? Vous savez bien qu'avec le courage qui me personnifie, je risque fort d'être parfaitement inutile pour aider mes amis. Tenez, rien que d'y penser, j'entends tous mes os qui s'entrechoquent !...

Malgré tout, il faut bien que je me dise que je suis leur unique recours, leur dernière chance. Allez, je respire un grand coup... et je me lance dans l'aventure. Une fois à l'intérieur, je me retrouve dans un immense couloir avec des portes partout. Je ne peux m'empêcher de lever les bras en signe d'impuissance et je ressens alors un choc au niveau de mon poing droit. Mais c'est un fantôme, que je viens d'abattre ! Maman, je veux sortir !...



Je me précipite alors dans le couloir, frappant au hasard sur les fantômes osant montrer le bout de leur suaire, montant les escaliers, ramassant des bonus et évitant de tomber dans les oubliettes... Et soudain, je crois rêver car, au bout du tunnel, se trouve la lumière, ce qui se traduit littéralement par, au bout du couloir de nombreuses fioles avec Velma dans l'une d'entre elles. Je me sens déjà nettement plus rassuré.

Je repars alors à la recherche de nos trois autres compagnons en allant à l'assaut de nouveaux fantômes dans d'autres couloirs et d'autres escaliers...

Ceux qui sont sous le charme de Scooby-Doo à la télé, le seront également avec ce logiciel d'autant plus que Scooby-Doo montre une droite convaincante et sans appel... Les écrans sont agréables et l'animation très rapide. Ceux qui aiment se défouler par le maniement du joystick seront comblés.



MIAMI VICE

Arcade

Jusqu'à présent, toutes les missions que vous avez remplies se passaient dans la police, disons parallèle. Cette fois, il s'agit de vous glisser dans la peau de deux flics et pas n'importe lesquels puisqu'il s'agit des deux plus célèbres flics de Miami, j'ai nommé Crockett et Tubbs !

A bord de la superbe Ferrari noire de Crockett, lancez-vous dans les rues de Miami avec pour seul et unique objectif : le démantèlement de tout un réseau de drogue. Voici le scénario tel que vos supérieurs



vous l'on présenté : un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Nous sommes dimanche soir, à vous de jouer pour vous trouver au bon endroit au bon moment et réussir ainsi à être présent aux différents rendez-vous des brigands... Un petit conseil, préoccupez-vous particulièrement des bars louches car ce sont des lieux favorisés pour les contacts de ce genre...

Seulement, avant de rentrer dans le vif de l'action, vous allez devoir prendre quelques leçons de conduite car les rues de Miami sont loin d'être calmes et hospitalières !...

Une fois que ce petit problème sera réglé, vous pourrez commencer vraiment votre chasse au Big Boss car, avec toute l'habileté que l'on vous connaît, vous parviendrez certainement jusqu'à la tête du réseau. Mais attention, le moindre écart de roue et c'est la mort !... Un dernier détail : quand suspects et preuves sont rassemblés, vous devez encore les ramener au City Hall sinon ce serait trop simple.

Avec Miami Vice, vous avez sous les doigts un jeu d'action où, pour progresser, vous serez content d'avoir avec vous le plan de la ville. Si tel est votre désir, allez donc faire un petit tour dans l'Amstar n° 10 !



KNIGHT RIDER

Arcade

L'Atlanta est un état magnifique où il est très agréable de rouler doucement en prenant le frais, n'est-ce pas, Kitt ?... Pour une fois que nous avons la possibilité de prendre un semblant de vacances sans l'ombre de Deven !

Michaël termine juste sa phrase en voyant apparaître ce Deven de malheur sur son écran de contrôle.

"Une mission pour vous, Michaël ; il faut que vous vous rendiez à New-York sans perdre une seule seconde ! En effet, nous savons qu'il est organisé un complot con-



tre le Président des Etats-Unis mais il vous reste à trouver les trois paramètres suivants : où, quand et comment ? Bonne chance à vous deux !..."

Vous deux ? Quel est donc le partenaire de Michaël Knight dans toutes ces aventures ? Il s'agit bien sûr de Kitt, sa fidèle voiture qui n'a de ressemblance avec une voiture que par son apparence extérieure, car il se trouve que Kitt est super équipée, super programmée et, en plus, elle parle... Bref, c'est un véritable bijou.

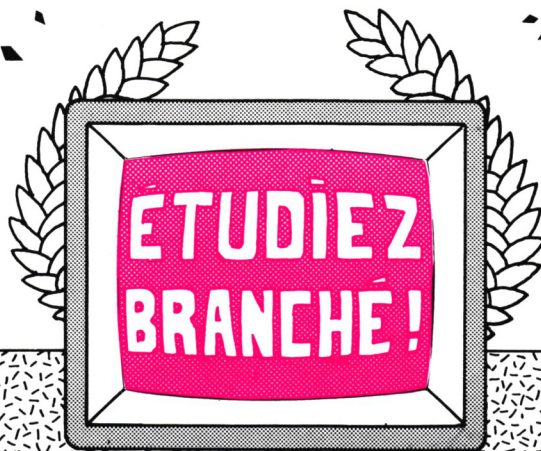
Grâce à elle, Michaël se rend sans encombre à New-York car Kitt "s'occupe" des hélicoptères qui ont l'intention de les empêcher d'arriver à destination. Une fois arrivé, Michaël cherche des indices dans la base des missiles pendant que Kitt surveille les alentours. Très efficace, ce duo ! Mais réussiront-ils à démanteler le complot avant qu'il ne soit mis en action ?

Dans ce logiciel, vous avez accès à trois types d'écrans : la carte des Etats-Unis pour sélectionner votre destination, la route pour vous y rendre et les salles à traverser pour obtenir des renseignements.

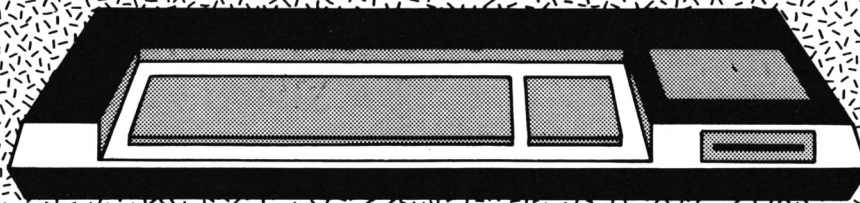
Quatre complots différents sont à votre disposition, ce qui vous permet d'exercer votre intuition et votre sens de la déduction en étant accompagné par des écrans au graphisme correct. Suspens et action se mêlent pour essayer de vous captiver, avec quand même un niveau de difficulté très abordable.



EDUCATIFS



UTILITAIRES



CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours _____
- Des exemples ou démonstrations _____
- Des exercices programmés ou libres _____

Prix TTC

MATHS - 6

Algèbre pour classe de 6ème
(également intéressant pour
CM1-CM2)

M. et M.-T. COQUIO

- Opérations + ; - ; x ; /
- Fractions
- Calculs sur les relatifs
- Pourcentages avec graphisme
- Suites proportionnelles avec graphisme
- Calculs d'aires
- Symétries orthogonales

- PC _____ 220 F
- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F

- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

MATHS - 54

Algèbre pour classes de 5ème
et 4ème

M. et M.-T. COQUIO

- Multiples et diviseurs d'un entier
- Nombres premiers
- Puissances d'un entier naturel
- Décomposition d'un entier naturel
- P.G.C.D. et P.P.C.M.
- Calcul algébrique
- Rationnels (simplifications et opérations de fractions)
- Equations et inéquations dans R

- PC _____ 220 F
(octobre)

- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F

- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

MATHS - 3

Algèbre pour classe de 3ème

M. et M.-T. COQUIO

- Construction de vecteurs
- Calculs sur les droites
- Systèmes linéaires 2,2
- Régionnement du plan
- Calculs sur les racines carrées
- Notions de trigonométrie

- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F
- PC _____ 220 F
- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

EQUATIONS

Algèbre pour classes de 3ème
et 2nde

M. COQUIO

- Equations du second degré avec interprétation graphique
- Systèmes linéaires 2,2
- Systèmes linéaires à n équations
- p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)

- AMSTRAD
- 1 K7 _____ 150 F
- 1 disk _____ 200 F

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS – Second cycle 1 Niveau 2 ^{de} à terminales M. COQUIO	<ul style="list-style-type: none"> • Equations du second degré avec interprétation graphique • Courbes $Y = F(x)$ avec choix du repère et des unités • Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices • Suites récurrentes avec graphisme • Fonctions réciproques 	<ul style="list-style-type: none"> • AMSTRAD 2 K7 _____ 200 F 1 disk _____ 250 F
MATHS–Second cycle 2 Algèbre 2 ^{ème} à terminales M. COQUIO	<ul style="list-style-type: none"> • Image par application affine • Courbes avec options (dont hardcopy) • Courbes superposées • Courbes définies par morceaux (disquette) • Famille de courbes • Courbes planes (cinématique) • Courbes définies par une intégrale 	<ul style="list-style-type: none"> • AMSTRAD 2 K7 _____ 170 F 1 disk _____ 200 F
GEOMETRIE plane Niveau 4 ^{ème} à terminales M. HIRTZLER	Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).	<ul style="list-style-type: none"> • AMSTRAD 1 disk _____ 200 F • ATARI ST (géométrie plane et dans l'espace) 1 disk _____ 220 F
ESPACES et SOLIDES Niveau 1 ^{ère} et terminales M. HIRTZLER	Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.	<ul style="list-style-type: none"> • AMSTRAD 1 disk _____ 200 F

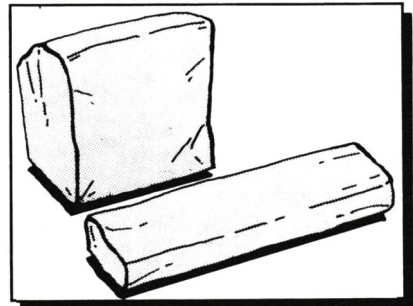
NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES Niveau Terminale et Sup. M. HIRTZLER	<ul style="list-style-type: none"> – Tracé de $y = f(x)$, polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités. – Calculs, calculs d'aires – Exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques) – Complexes (calculs, équations, transformations et exemples). 	<ul style="list-style-type: none"> • ATARI ST 1 disk _____ 220 F
FRANCAIS Niveau CM1, CM2, 6 ^e A. MALASSIS	<ul style="list-style-type: none"> – Dictée réussie – Exemples et exercices – Conjugaison – Participes passés avec ETRE et AVOIR. 	<ul style="list-style-type: none"> • AMSTRAD CPC 2 K7 _____ 170 F 1 disk _____ 200 F

701 61 33	Equation, inéquation 4 ^{ème} et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	175 F
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4 ^{ème} et 3 ^{ème} . IBM - Disquette	280 F
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6 ^{ème} et 5 ^{ème} IBM - Disquette	280 F
71 00 147	Enigme a Munich 4 ^{ème} et 3 ^{ème} IBM - Disquette	280 F
660 42 72	Je révise sciences 6 ^{ème} et 5 ^{ème} IBM	235 F

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

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



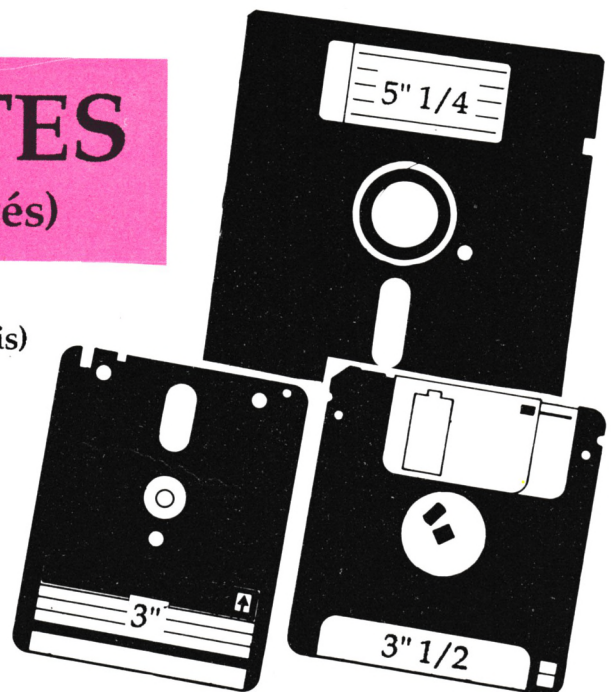
Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

<input type="checkbox"/> CPC 464 et 664	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	184 F (port compris)
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	184 F
<input type="checkbox"/> CPC 6128	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	184 F
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	184 F
<input type="checkbox"/> PC 1512	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	190 F
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	190 F
<input type="checkbox"/> MACINTOSH	Clavier simple <input type="checkbox"/>	184 F
	Clavier pavé numérique <input type="checkbox"/>	184 F

DES DISQUETTES (doubles faces, doubles densités)

(port compris)

- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10 50 F
- Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10 190 F
- Disquettes 3" avec la pochette cartonnée lot de 10 270 F



AMSTRAD PC 1512

□ BIEN DEBUTER SUR PC 1512

Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM. Utilisez GEMPAINT - Fonctions principales du DOS - Réalisez vos premiers programmes en BASIC 2. Réf : R.274
Prix : 149 F

□ LE LIVRE DE PC 1512

Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouvez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS, GEM et MS-DOS ? - Quels sont les logiciels disponibles ? - Quelles sont les extensions possibles ?
Réf : R.271 - Prix : 99 F

□ GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DU PC 1512

Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide. Réf : R.259
Prix : 249 F

□ TRUCS ET ASTUCES DU PC 1512

Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512. Parmi les programmes - Générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphismes en 3 D, animations graphiques RAMDISK.
Réf : R.275 Prix : 179 F

□ LE LIVRE DU BASIC 2

Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée facilitant l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. Réf : R.214 -
Prix : 179 F

□ CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf : P.342
Prix : 195 F

□ GLEM SUR AMSTRAD PC

Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Réf : P.380 -
Prix : 185 F

□ CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC

Ce livre s'adresse aux utilisateurs avertis d'AMSTRAD PC désireux de programmer leurs propres applications graphiques sous GEM. Réf : P.389
Prix : 195 F

DIVERS COMPATIBLES

□ DICTIONNAIRE AU BASIC IBM

D.A. LIEN

C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et COMPATIBLES). Réf : P.260
Prix : 195 F

□ 8088 ASSEMBLEUR IBM PC

H. LILIE

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

□ 8088 ET SES PERIPHERIQUES

H. LILIE

Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et Compatibles. Réf : R.68 - Prix : 150 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 : P.06 - Prix : 185 F

□ 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 : P.382 - Prix : 135 F

□ PC, MODEMS ET SERVEURS

A. MARIATTE

Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/X/AT à se servir d'un MODEM, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Réf : P.339 -
Prix : 210 F

□ INTRODUCTION A DBASE III

A. SIMPSON

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

□ PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC

H. LILIE

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 : R.165
Prix : 220 F

□ DU BASIC AU TURBO PASCAL

Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf : R.211 - Prix : 199 F

□ LE LIVRE DE FRAMEWORK

R. COHEN

Le tableau, le gestionnaire de loisirs, 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. Réf : P.258 - Prix : 150 F

□ MS-DOS APPROFONDI

J. KAMN

Pour les utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf : S.227 - Prix : 278 F

□ Nouveau! PRATIQUE DES IMPRIMANTES M. ARCHAMBAULT

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

□ LES SECRETS DU MINITEL

C. TAVERNIER

Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel : informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'information, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf : R 491
Prix : 115 F

□ SYSTEME D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE

P. JOUVELOT, LE CONTE DES FLORIS

Moniteurs et systèmes d'exploitation monotâche CP/M, MS-DOS, système d'exploitation multitâche, les couches d'un système d'exploitation ; Unix, présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens. Réf : R.482 - Prix : 95 F

□ CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS

J.-C. ROUSSEZ

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

□ 100 LOGICIELS PUBLICS SUR PC

J.-F. SEHAN

Ce livre s'adresse à deux catégories d'utilisateurs : ceux qui disposent déjà de logiciels du domaine public non documentés et ceux qui souhaitent les découvrir. 100 logiciels aussi bien utilitaires que jeux. Réf : P.387 - Prix : 145 F

□ CLEF POUR MS-DOS (versions 2 à 4)

Y. DARGERIE

Accessible à tous les utilisateurs d'IBM, PC ou Compatibles. Permet d'avoir sous la main toutes les informations concernant les commandes des différentes versions de MS-DOS (version 4 incluse) et divers outils de programmation avancée. Il donne également de nombreuses astuces d'utilisation. Réf : P.384 - Prix : 185 F

LANGAGES

□ INITIATION BASIC (niveau 1)

H. LILIE

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 "bestseller" de la micro-informatique.
Réf : R.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 particulièrement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé.
Réf : R.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**

D. STIVISON

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

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**

J. BOISGONTIER

Tome 1 - Ce premier tome s'adresse à tous les programmeurs initiés au BASIC qui souhaitent réaliser des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Ils découvriront la version 5.1 du BASIC Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC DOS ou MS-DOS. Réf: P.246 - Prix : 110 F

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**

J. BOISGONTIER

Tome 2 - Ce second tome est destiné aux programmeurs disposant d'un BASIC Microsoft fonctionnant sous PC-DOS ou MS-DOS. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires : générateurs de saisie d'écran, tri rapide ou à des programmes de gestion (facturation) Réf: P.250 - Prix : 105 F

CPC 464 - 664 - 6128 - PCW

□ **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: R.228 - Prix : 129 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'AM-DOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Réf: R.232 - 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: R.250 - Prix : 199 F

□ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**

T. LACHAND-ROBERT

Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf: S.0193 - Prix : 148 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: R.235 - Prix : 199 F

□ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**

G. FAGOT-BARRALY

Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf: S.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. Réf: P.340 - Prix : 145 F

□ **AMSTRAD EN MUSIQUE**

D. LEMAHIEU

Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable. Réf: P.324 - Prix : 165 F

□ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**

D. ROY, J.-J. WEYER

De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Réf: P.352 - Prix : 200 F

□ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**

M. 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**

M. 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

□ **LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**

Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc. Réf: R.226 - Prix : 249 F

□ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**

D. BONOMO, E. DUTERTRE

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

□ **102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC**

J. DECONCHAT

Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf: P.222 - Prix : 120 F

□ **AMSTRAD A L'ECOLE**

D. NIELSEN, G. AMPUDIA

Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf: P.343 - Prix : 120 F

□ **BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**

M. MARTIN

L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Tél. P.286 - Prix : 100 F

□ **PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**

D.J. DAVID

Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf: P.316 - Prix : 120 F

□ **BASIC AMSTRAD 1 (méthodes pratiques)**

J. BOISGONTIER

Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut-parleur intégré, etc. Réf: P.230 - Prix : 105 F

□ **BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers)**

J. BOISGONTIER

Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, créations d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf: P.249 - Prix : 95 F

□ **TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**

B. BRANDEIS, F. BLANC - CPC et PCW

Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs etc. Réf: P.310 - Prix : 135 F

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD

J.-P. SEHAN

Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tels quels pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur. Réf : P.300 - Prix : 140 F

TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC

Graphismes, fenêtres, langage machine... Ses super programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeurs de textes et de sons). Réf : R.221
Prix : 149 F

TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC

Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP etc. Réf : R.221 - Prix : 129 F

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC

Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf : R.239
Prix : 149 F

DEBUTER AVEC LE CPC 6128

Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf : R.248
Prix : 99 F

Nouveau ! COMPILATION CPC

Nombres 1, 2, 3, 4 - Prix : 70 F

LA BIBLE DU GRAPHISME

Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et CPW. Réf : R.227
Prix : 199 F

LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128

Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'application de haut niveau, fournis et commentés. Réf : R.268 - Prix : 149 F

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES

J.-C. DESPOINE

Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf : S 221
Prix : 128 F

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE

S. WEBB

La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT etc, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf : S.195 - Prix : 82 F'

LOCOSCRIPT

B. LE DU

Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. Réf : S.195 - Prix : 82 F

ASTROCALC

G. BLANC, P. DESTREBECQ

Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous complera. Réf : S.162 - Prix : 148 F

PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD

R. ZAKS

Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. Réf : S.105 - Prix : 118 F

UNIVERS DU PCW

P. LEON

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. - Prix : 119 F

BON DE COMMANDE

à adresser à

**BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie de Pan
35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION

Bien ajouter le port dans la bonne rubrique

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

DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	PORT			MONTANT
				Livres 10 %	Logiciels 25 F unité	Housses D7	
MONTANT GLOBAL							

NOM _____ Prénom _____

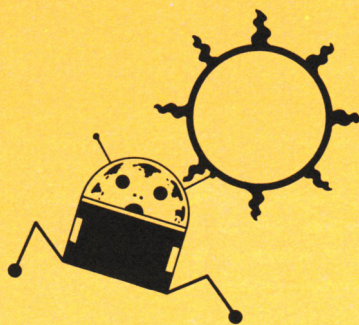
N° _____ Rue _____

Ville _____ Code postal _____ Signature _____

"Ecrire en majuscules"

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



REALM

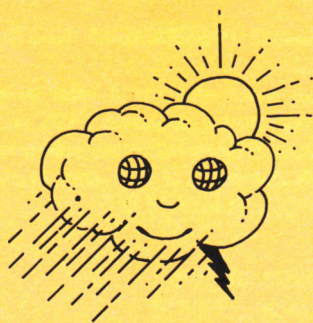
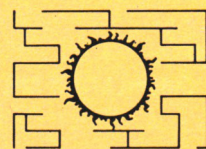
Arcade/Aventure

Avec ce logiciel, préparez-vous à pénétrer dans un domaine très chaud. Je m'explique : vous êtes tranquillement installé dans le centre de contrôle solaire lorsque la nouvelle vous tombe dessus comme la foudre ! Tout le système de coordination des planètes constituant le système solaire a rendu l'âme... Résultat : il règne une confusion indescriptible pour ne pas dire autre chose !

Vous êtes alors chargé de contrôler le droid XR3 et de le conduire dans le labyrinthe

afin de triompher de toutes les obstructions en découvrant les portes et de résoudre tous les problèmes, mais attention aux pièges ! Le principe est très simple : vous vous déplacez, ramassez les couronnes qui traînent de ci, de là et lorsque vous avez repéré une des neuf planètes, vous la placez correctement autour du Soleil.

Realm est un jeu très coloré, accessible à toute tranche d'âge et... je vous le rappelle, à toutes les bourses ! Mais sachez bien que ce n'est pas un jeu d'action.



INVASION

Arcade/Stratégie

Comme son nom l'indique, votre mission est de mener à bien une invasion ; reste à savoir où, quand et comment ?

Vous vous situez dans le contexte d'un conflit dans l'espace et vous devez livrer bataille afin de détruire la station météorologique. Bien sûr, vous possédez des unités militaires ainsi que des radars et des explosifs, mais toutes les unités ennemies ont connaissance immédiatement de vos déplacements et leur réaction ne se fait pas attendre et risque fort de ne vous laisser aucune chance de survie.

Face à l'ordinateur qui incarne les unités ennemies, vous serez obligé de faire preuve d'une logique impitoyable, d'une stratégie rigoureuse et d'une vitesse sans égal pour trouver un intérêt à ce logiciel qui a un graphisme très fourni...



BMX SIMULATOR



Simulation

Après les vacances époustouflantes que vous venez de vivre, nous vous proposons d'enfourcher votre vélo-cross et de vous lancer à "toutes pédales" dans un véritable championnat de BMX.

Avant de vous aligner sur le départ, vous avez le choix entre sept circuits vous permettant de devenir progressivement un as. Vous avez également la possibilité de sélectionner l'option 2 joueurs, ce qui est nettement plus attrayant pour ce type de logiciel !

Le circuit étant sélectionné, vous en avez une vue de dessus à l'écran. Par ailleurs, apparaissent le nombre de tours à effectuer, le temps limite accordé ainsi qu'un



chronomètre pour chaque participant. BMX Simulator sur CPC est une bonne adaptation de la version sur C 64, les déplacements sont rapides. Quant au vol plané que vous effectuerez lors d'un choc, c'est comme si vous y étiez !

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVII^e siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillés des ports où sont amassés des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST

Prix Public Généralement Constatés

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

CHICHE, ON PROGRAMME

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, on ne va guère apprendre à programmer mais plutôt à comprendre les programmes des autres. Je veux parler de toutes ces commandes qui touchent à la mémoire RAM, du genre CALL, POKE, MEMORY, PEEK, HIMEM. Mais non ce n'est pas de l'argot chinois, ce sont des choses simples à partir du moment où l'on sait à quoi elles s'adressent. Oh ! Doucement ! On ne va pas se mettre à la programmation en assembleur (ou en langage machine)... Alors ça c'est promis juré. Je désire seulement vous faire découvrir certaines notions pas compliquées du tout, afin que vous ne recopiez plus sans comprendre (= "taper idiot") certains passages de listings.

LA MEMOIRE DU CPC

Pour représenter cette mémoire de 65000 octets imaginons un immeuble de 65 étages :

Les étages du haut, à partir du 49ème, c'est la zone de l'écran. Son contenu varie fréquemment...

Du 42ème au 48ème, c'est RESERVE. On peut visiter (lire) mais on ne peut pas s'y installer. C'est loué par AMSTRAD.

A partir du premier étage va venir se loger le programme BASIC chargé par LOAD ou par RUN". Selon sa taille il va occuper plusieurs étages. Il n'y bougera plus.

Donc les étages que l'on peut occuper vont du premier au 47ème. Celui-ci a un nom : HIMEM, ça vient de HIGH MEMORY, le haut de la mémoire. J'ai oublié de dire qu'une partie du rez-de-chaussée était elle aussi occupée, réservée ; c'est pour cela que j'ai préféré dire que la mémoire démarrait du premier.

Imaginons que le programme BASIC MACHIN . BAS soit chargé ; il occupe les étages 1 à 5. Quand il va fonctionner il va créer des variables qu'il va conserver en mémoire, genre N=134, PR\$ = "MICHEL", des tableaux DIM bien remplis, etc.

Où va-t-il les caser ? A partir du HIMEM!

Quand l'étage 47 sera plein il garnira le 46, puis le 45, le 44... On peut donc dire que le programme BASIC est

FIXE alors que la ZONE DES VARIABLES grossit en descendant.

Pour savoir combien il reste de libre entre le programme et la zone des variables il suffit de le demander par :

```
PRINT FRE (0)
```

Parlons un peu plus de cette zone des variables : quand on mémorise N=134, puis N=458, il n'empêche que cette valeur périmée de 134 est TOUJOURS DANS LA MEMOIRE, du moins son cadavre. Elle est inaccessible, inutile et encombrante. C'est surtout à cause de ce cimetière des variables mortes que la zone des variables va s'étendre progressivement vers le bas. Il y a un moyen pour balancer tous ces cadavres par les fenêtres des étages, c'est

```
PRINT FRE ("")
```

En jargon on appelle cela faire du "GARBAGE". La zone des variables ainsi nettoyée va donc se "rétrécir vers le haut". Oui mais il y a un os, (si j'ose dire): Le garbage est TRES TRES LENT, environ quinze minutes !!! C'est pour cela que l'on ne le commande jamais ; car pendant ce temps le clavier est complètement inerte.

Malheureusement il y a un cas où il se déclenche tout seul, et l'on croit que le programme est planté. Ce qui est faux puisqu'il redémarre "tout frais" un quart d'heure plus tard.

Imaginons un programme énorme de

20 000 octets qui gère un énorme tableau DIM de 15 000 octets : pour remplir le cimetière rien de tel que de procéder à un tri. La zone des variables gonfle et finit par ATTEINDRE LA ZONE DU PROGRAMME ! Le BASIC s'offre alors un FRE ("").

Vous comprenez alors pourquoi je vous recommande depuis des mois de ne pas gaspiller des octets, tant dans les programmes que dans les variables. Le Garbage nous guette mes frères ! Et on se fait avoir un jour, alors que l'on ne s'y attendait pas.

NOTA : il n'y a que les AMSTRAD CPC qui entassent leurs variables "au plafond de la mémoire". Avantage unique, on peut modifier des lignes du programme tout en conservant nos variables en cours. Les autres micro-ordinateurs entassent les variables au-dessus du programme, donc "en montant" : on les perd toutes si on modifie le programme même d'un octet en plus ou en moins.

LA NOTATION HEXADECIMALE

Précisons d'abord que le préfixe "hexadéci" veut dire SEIZE. C'est une numérotation à 16 "chiffres" à savoir 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. On représente un nombre en "hexa" par deux ou quatre "chiffres hexa", le tout précédé par le signe &. Ainsi &04=4 &0A=10 &0F=15 &10=16 &FF=255 &FFFF=65535

&AB=171 &CD=205 &ABCD=43981 parce que 171*256 + 205=43981

Tout cela ne vous apporte que des complications et vous êtes en droit de vous en plaindre. Alors pourquoi cette numérotation barbare ? Parce qu'elle simplifie un peu la vie à ceux qui programment en "assembleur". On peut donc leur pardonner...

LES CALL

Signifie "appelle" en anglais. Ne prononcez pas CALE mais COLE, et évi-

tez de le servir en calembours, ça ne ferait pas un tube.

Vous vous souvenez des étages 42 à 48 occupés par AMSTRAD ? Qu'y a-t-il dedans ?

Une multitude de petits sous-programmes en langage machine dont se sert le BASIC pour exécuter votre programme. La plupart d'entre eux exigent un ou plusieurs paramètres d'entrée, que l'on ne sait pas leur communiquer par notre BASIC. Mais certains ne demandent rien pour agir et n'ont pas d'équivalents en BASIC ; d'où la tentative de les mettre à contribution.

Il suffit de les APPELER en donnant simplement leur ADRESSE (position dans la mémoire RAM). Par exemple le célèbre CALL &BB06 qui arrête le programme en attendant que l'on presse une touche. On pourrait tout aussi bien écrire CALL &bb06, ou encore donner l'adresse en décimal CALL 47878, c'est pareil.

Un autre souvent utile est CALL &BB4E qui détruit les caractères définis par SYMBOL et SYMBOL AFTER. Il est prudent de le programmer juste AVANT un SYMBOL AFTER.

Mais "CALL adresse départ" sert aussi à lancer un programme binaire (.BIN) chargé en RAM par LOAD.

CHARGEMENT D'UN PROGRAMME .BIN

Ce programme sur disquette ou cassette possède une adresse départ et une longueur en octets. Evident...

Où va-t-il se loger si on le charge par LOAD ? Mais à partir de son adresse départ, cette blague... Oui mais si cette zone est déjà occupée (même en partie) par des variables ? Alors là refus-plantage avec le doux message tant aimé : "memory full" (mémoire pleine).

Il fallait d'abord prendre ses précautions avec le HIMEM, plafond des variables BASIC, en l'ABAISSANT de quelques étages par la commande MEMORY. On pourra alors loger notre .BIN au-dessus du HIMEM, bien à l'abri. Un exemple :

Le programme binaire TRUC.BIN a une adresse départ en &A000 (=40960). Il faut donc que le HIMEM soit quelque part plus bas, un octet en moins suffira, 40959 par exemple. En ce cas nous mettrons EN DEBUT DU PROGRAMME :

MEMORY 40959 (ou MEMORY &A000-1) : LOAD "TRUC.BIN"

Et quand plus loin on en aura besoin dans le programme BASIC on écrira tout simplement CALL &A000 (ou CALL 40960). Une fois exécuté il y aura retour à la suite du programme BASIC ; exactement comme si on avait fait un GOSUB.

Avec ce HIMEM plus bas, bien sûr que l'on a de la place en moins pour le BASIC et ses variables ! Mais si ce TRUC.BIN avait été écrit en un sous-programme en BASIC (à appeler par GOSUB), non seulement il serait plus lent mais il occuperait plus d'octets. Alors...

LA FARCE DES OPENOUT ET OPENIN

Imaginons un programme 100% BASIC où l'on entre des données, sauvegardées ensuite dans un fichier ASCII par OPENOUT "ZOZO". Au moment de l'OPENOUT le micro se livre à une drôle de manigance :

Il se prépare 4 kilo octets comme zone de transit, et pour cela il fait descendre le HIMEM d'autant ! Et avec toutes les variables qui sont en dessous ! Si la zone des variables est importante cette "déportation" risque de durer plusieurs minutes...

Ces 4 kilo octets dégagés il enregistre le fichier, assez vite, mais il doit aussi chercher son nom dans la zone des variables qu'il a déménagée, et là souvent il se trompe... Le contenu du fichier est bon mais son nom est faux ! Et ce n'est pas tout : L'enregistrement terminé il procède au déménagement inverse ! En autant de minutes...

Pas question de travailler avec un tel BUG, qui est d'ailleurs identique avec OPENIN.

L'astuce consiste EN DEBUT DE PROGRAMME à abaisser le HIMEM existant de ces 4 kilo octets. Ainsi l'OPENOUT (ou OPENIN) n'aura pas de valeurs à déplacer pour préparer son quai de transit ; instantané et plus d'erreur dans le nom du fichier. Concrètement on programme :

OPENOUT "BIDON" : MEMORY HIMEM-1 : CLOSEOUT

On explique :
Cet OPENOUT abaisse le HIMEM,

mais comme il n'y a pas encore de variables en mémoire c'est instantané.

On "piège" au vol la valeur provisoire du HIMEM, puis on l'abaisse encore d'un octet par MEMORY HIMEM-1.

Le CLOSEOUT libère la zone de transit, on s'en moque, le HIMEM actuel est définitif, il ne sera plus dérangé par tous les OPENOUT et OPENIN qui peuvent survenir.

ET PEEK ET POKE

Prononcez PIK et POK. POKE écrit la valeur d'un octet à l'adresse indiquée, alors que PEEK le lit.

Faisons un essai en écrivant dans la zone mémoire de l'écran :

CLS puis POKE &C333,255

Vous remarquerez aussitôt un petit tiret rouge sur l'écran.

A présent faisons

PRINT PEEK (&C333). Réponse 255. Alors que PRINT PEEK (&C334) renvoie zéro.

SAUVEGARDER UNE IMAGE D'ECRAN

On va sauvegarder la zone mémoire d'écran, mais pour faire cela il faut que je vous indique sa localisation précise :

Adresse départ &C000 (49152) ; taille &4000 (16384) octets

On programme SAVE "IMAGE", B, &C000, &4000

Cela donne un fichier IMAGE.BIN que l'on peut recharger par LOAD "IMAGE". Si l'on avait nommé "IMAGE2.ECR" il aurait fallu le recharger par LOAD "IMAGE2.ECR".

Vous constatez que c'est très simple. Essayez de recharger des fichiers écrans de disquettes de jeux : On les repère, après CAT, par leurs tailles de 17 K et par le nom d'extension qui est très souvent .SCR ou .SRN (vient de SCREEN = écran).

CONCLUSION

Je pense que maintenant que vous serez maître des CALL (vous l'attendiez celuilà, hein...), que vous saurez lutter contre les squatters de l'immeuble de la RAM (mais il parle comme un ministre !) et surtout que vous aurez réalisé que BASIC et BINAIRE ne font pas bande à part mais sont intimement liés.

1er FESTIVAL



DE 10H A 20H-30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :

DE LA MICRO

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération!) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...

Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.



DU 9 AU 11 OCTOBRE



FESTIVAL
DE LA MICRO

ESPACE AUSTERLITZ

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME

TUER N'EST PAS JOUER

Arcade/Aventure

Voici donc arrivé le logiciel nous contant les derniers exploits de l'immémorable 007, autrement dit James Bond. L'espion britannique poursuit donc sa carrière vidéo ludique puisqu'il s'agit du deuxième programme consacré au personnage créé par Ian Fleming (le premier s'intitulait : A view to a kill). N'ayant pas encore vu le film, je ne pourrais juger de la fidélité du scénario informatique. Il est question d'un puissant trafiquant d'armes : Brad Whitaker, d'un général soviétique désirant pas-



ser à l'ouest et d'un tueur implacable nommé Nécus. Méfiez-vous de tout le monde ! Même le général Koslov est peut-être un traître. Vous aurez d'ailleurs l'occasion de l'apprendre au cours des huit niveaux que comporte le jeu.

Le premier se déroule à Gibraltar et simule une bataille fictive entre des hommes du SAS (vos alliés) et James Bond. Il semblerait qu'un tueur se soit glissé dans les rangs du SAS et que sa mission soit d'éliminer James. Et ce n'est pas fini : 007 devra sortir Koslov d'une salle de concert, puis traverser une série de pipe-line. Apparition de Nécus qui va tenter avec ces acolytes de récupérer le général. Petit détour par la fête foraine pour un aller simple Tanger

où les toits sont très accueillants. Il ne reste plus qu'à faire face à toute une base soviétique liguant toutes ses forces contre vous. Enfin, l'ultime épreuve : la rencontre avec Whittaker qui ne se déroulera pas sans mal.

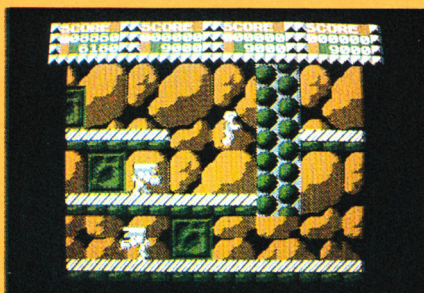
Il vous est possible de ramasser les divers objets qui traînent. Souvenez-vous qu'un seul d'entre eux vous servira dans le niveau suivant. A chaque blessure, votre potentiel diminue : une fois à zéro, vous perdez une des trois vies allouées au départ.

The Living Daylights (titre anglais) n'est pas vraiment facile. On peut même dire qu'il est assez décourageant. Pourtant, le graphisme n'est pas si mal, mais il manque le déclic qui déchaîne les passions.

QUARTET

Arcade

Faire partie d'une équipe de mercenaires surentraînés, cela vous tente-t-il ? Quartet vous entraîne dans une folle expédition à la rescousse d'une colonie de l'espace tenue en otage par des terroristes impitoyables. La sélection des membres de l'équipe s'effectue à l'aide du clavier. Il est possible de jouer à deux en utilisant le clavier ou les joysticks. Une fois votre choix fait, l'aventure commence. Vous vous retrouvez à l'air libre et muni d'une arme de



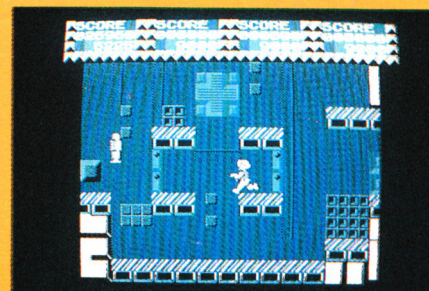
poing. Le scénario est toujours le même au fil des tableaux : il s'agit de détruire un monstre métallique détenteur de la clé permettant l'accès aux autres niveaux. Il ne s'agira bien sûr pas d'une partie de plaisir puisque le robot géant ne devient mortel qu'au bout de plusieurs coups directs. N'oubliez pas que les lieux ont parfois des allures de labyrinthes. (cet effet étant accentué par des couleurs quelquefois mal choisies). Cela ne facilite pas la progression. De plus, on trouve éparpillées un peu partout des portes laissant parfois échapper un robot teigneux ou un soleil maléfique.

De multiples objets permettent de se sortir de certaines situations : un réacteur dorsal, très utile pour se tenir hors de portée de vos adversaires, un bouclier, un "geleur" de temps, des trampolines pour sauter plus haut, des bombes aux effets dévastateurs, ainsi qu'une panoplie de bibelots produisant moult bonus.



Le scénario n'est pas vraiment original et l'action se répète souvent. A première vue, les capacités graphiques de l'Amstrad n'ont pas été utilisées à fond : les couleurs sont tristes et rares. L'animation est lente mais peut-être est-ce fait exprès car c'est en effet la seule difficulté du jeu puisque la dizaine de tableaux est atteinte assez facilement.

Quartet n'est pas à classer dans les bonnes adaptations de jeu d'arcade.



MARCHE A L'OMBRE

Aventure/Arcade

Figurez-vous qu'une aventure plus qu'étrange m'est arrivée il y a de cela quelques heures.

J'étais, en compagnie de quelques joyeux compagnons, à la taverne délicieusement surnommée "Chez Dédé". Or donc, nous discussions âprement des vertus respectives du milk-shake et du mélange à 60% en tant que carburant destiné aux motocyclettes ne dépassant pas une cylindrée légale de 49,9 cm³, lorsque l'heure assez avancée, me surprit dans sa soudaineté. Mère m'avait enjoint de ne pas rentrer trop tardivement, afin que je puisse suivre les cours distillés par mon précepteur.



ouvrent leurs volets : la première est une représentation de votre état physique, la seconde vous situe dans le décor, la troisième affiche votre niveau d'énergie sous forme d'une chope de bière plus ou moins remplie, la quatrième contient les dialogues entre les personnages et enfin la cinquième expose les objets en votre possession, entre autres, les pièces manquantes de votre mobylette.

Pour récupérer les morceaux de la monture, il suffit de se battre et de gagner contre les adversaires que vous ne manquerez pas de croiser lors de vos pérégrinations. Surveillez donc le niveau de votre chope, lorsque celui-ci présente des signes de faiblesse, allez vous "ressourcer" auprès de votre bar favori. Ce n'est pas le seul problème : il faut également acheter les fameux billets pour le concert de Renaud. Cela ne va pas être évident : la disquaire n'a plus de billets et votre porte-monnaie voit ses 500 francs diminuer assez régulièrement.

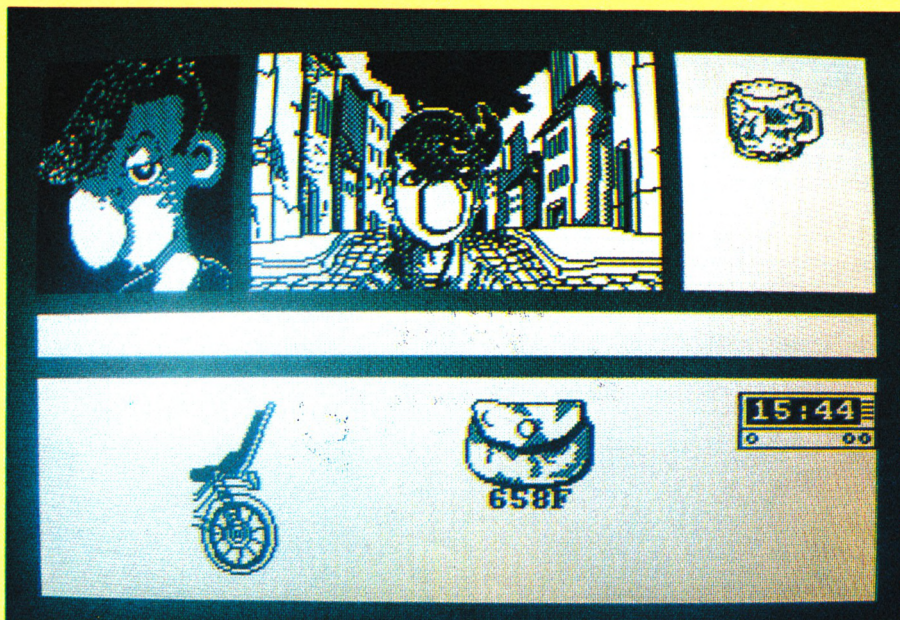
Domage que le jeu soit en noir et blanc, mais peut-être est-ce plus "chébran".

Je m'exclamais alors, en m'adressant aux amis autour de moi : "Bon, les mecs, y faut qu'j'me casse, y'a ma mathouse qui m'attend!"

Joignant le geste à la parole, je quittais d'un pas décidé les lieux de mes forfaits. Je m'appêtais à enfourcher mon engin superbement ouvrage, lorsque l'absence du sus-nommé se fit violemment sentir.

"Shit, on m'a chouré ma meule". Comment allais-je rentrer ? La question devenait d'autant plus épineuse que j'avais fixé un rendez-vous à ma tendre amie, Ginette, afin que nous nous rendions tous deux au concert de musique contemporaine donné par le chansonnier Renaud. Ce vol remettait donc notre expédition nocturne en question.

Tout ceci explique ma présence dans ces quartiers populaires à la recherche des pièces manquantes du puzzle mobylettesque. Le temps me presse puisque je dois être prêt à partir de 18 h 30, sinon ma mie ira se jeter dans les bras de l'infâme Dédé. Marche à l'ombre se présente comme un jeu d'aventure, parsemé de scènes d'arcade (plutôt orientées "castagne"). Cinq fenêtres



DITES-MOI TOUT !

Votre avis nous intéresse !



Vous avez des remarques, des suggestions ou des critiques à formuler concernant le contenu du présent numéro...

Vous souhaitez voir traiter un sujet particulier dans un prochain numéro de la revue...

L'équipe rédactionnelle d'AMSTAR est à votre écoute 24 heures sur 24, grâce à son serveur télématique. Composez le 3615, code d'accès MHZ, choix Messagerie, boîte AMSTAR.

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.

NUMERO SPECIAL ANNIVERSAIRE

Plus de 300 photos présentant les 120 meilleurs logiciels **AMSTRAD**.

Si vous n'avez pas pu vous le procurer, commandez-le directement en remplissant le bon ci-dessous :



BON DE COMMANDE (port compris)

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Ci-joint chèque de _____ F

au nom des **Editions SORACOM**

La Haie de Pan 35170 BRUZ

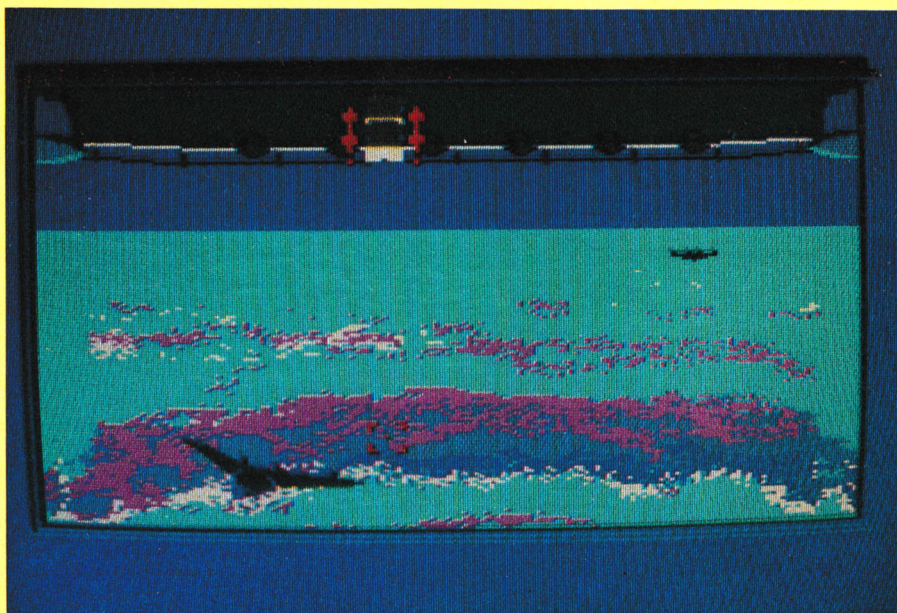
Je désire recevoir :

AMSTAR n° 12 : 18 F

CONVOY RAIDER

Arcade/Simulation

Allo la Base ? Allo la Base ? Il y a maintenant plus d'une heure que votre radio essaie cet appel, malheureusement sans succès... Vous allez donc être obligé de mettre en action le plan D qui est prévu pour les cas similaires. En effet, lorsque vous restez plus d'une heure sans pouvoir établir de liaison, cela veut vraisemblablement dire que le monde libre est en danger... Dans ce cas, votre ordre de mission est de parcourir les mers afin d'effectuer une surveillance et, le cas échéant, vous



tionnant l'icône correspondant au combat aérien, vous accédez à un écran qui est tout simplement magnifique avec des avions très bien dessinés qui effectuent des virages impressionnants au-dessus de votre navire !

Par contre, si c'est le second indicateur de menace qui vire au jaune, il ne vous reste plus qu'à guider un missile exocet contre le navire ennemi en surface que vous avez repéré sur votre radar. Quant au dernier indicateur, il vous oblige à monter dans votre hélicoptère anti sous-marin afin d'anéantir cet ennemi caché avec des mines ; mais attention, vous êtes vulnérable car il possède des missiles anti-hélicoptères qui sont très efficaces.

Avec Convoy Raider, Gremlin Graphics nous propose un produit que nous pouvons qualifier de propre et fini, dans lequel vous devez allier réflexes et stratégie... A conseiller vivement aux adeptes du genre...

êtes habilité à utiliser vos armes modernes contre n'importe quelle présence pouvant présenter un danger.

Vous effectuez toutes vos manœuvres et toutes vos actions à partir de l'écran radar... il serait plus juste de dire des écrans radars, car vous en avez trois à votre disposition vous présentant respectivement les avions ennemis et les missiles, les navires ennemis en surface et, pour terminer, les sous-marins ennemis. Désireux de commencer votre patrouille, vous consultez la carte (accessible par icône à partir de l'écran radar, ce qui sera aussi le cas pour tous les autres écrans...) et vous démarrez à la rencontre d'éventuels ennemis.

Soudain, votre indicateur de menace vire au jaune et vous prévient ainsi que des avions ennemis sont à portée de vos armes. Profitez-en pour les anéantir avant que l'indicateur ne vire au rouge, auquel cas, ce sont eux qui vous attaquent... En sélectionnant l'icône correspondant au combat



TAITO
COIN-OP

RENEGADE



Magazine
...the name
of the game

Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.

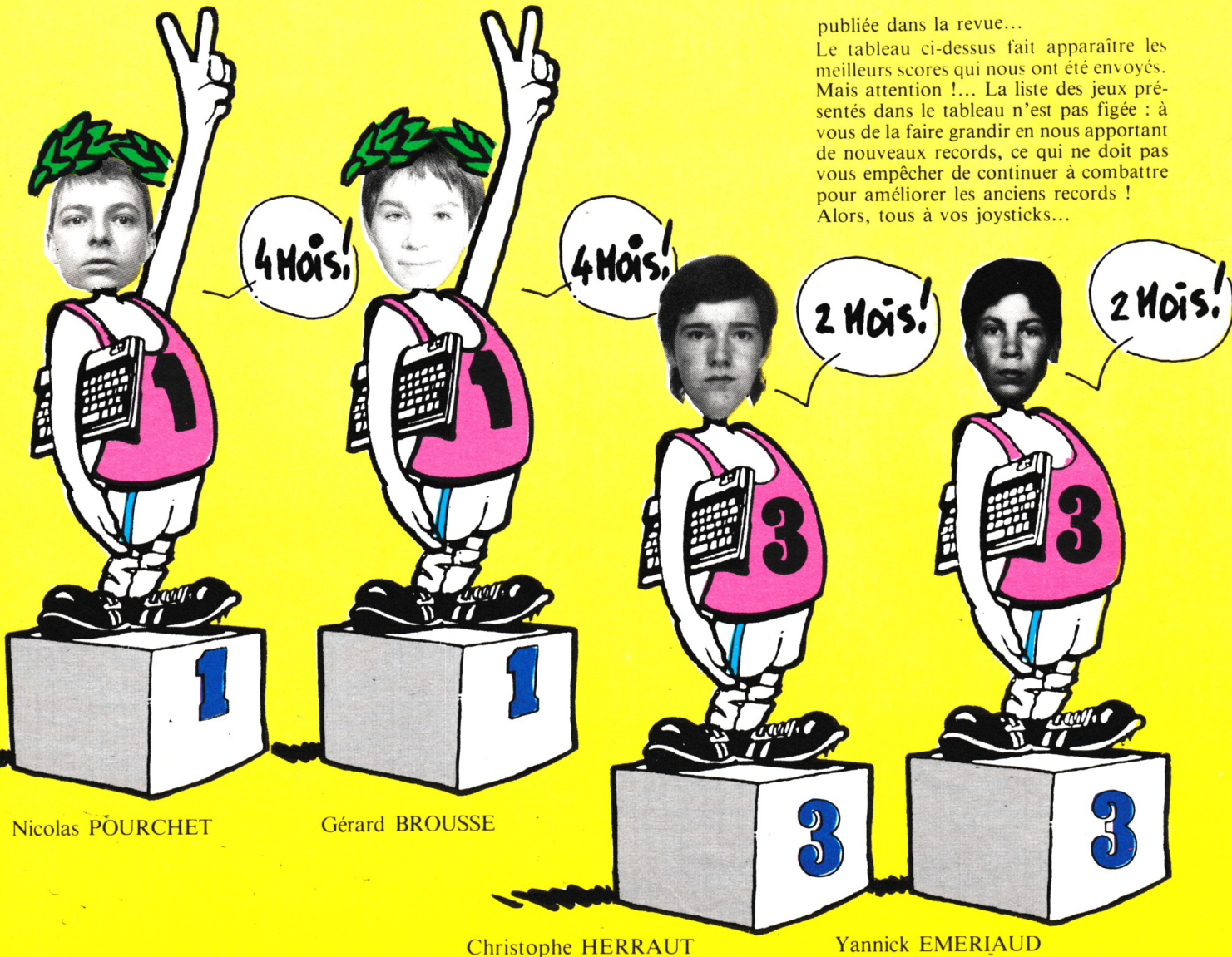
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

LE COIN DES AS

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, accom-

pagnés 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

3D GRAND PRIX	9 786	Christophe HERRAUT
ARKANOID	692 955	David FOULON
ARMY MOVES	I: 647 250	Emmanuel MANNESIER
	II: 202 450	
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
COMMANDO	121 300	David GASSER
EXPRESS RAIDER	997 000	Emmanuel RABY
GHOSTS'N GOBLINS	909 100	Benoist ROUSSEAU
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	9 684 500	Jean-Marie MENARD
INTERNATIONAL KARATE	189 800	Franck SOULON
LIGHT FORCE	2 478 000	Olivier MARTINET
RAID OVER MOSCOU	361 050	Frédéric BUCHER
SAI COMBAT	162 200	Pascal SORIEUL
SPACE HARRIER	1 158 757	Richard AZOULAY
SPINDIZZY	85% of screens 47% of jewels 66% of games	Vincent TONNELIER
WINTER GAMES		Sophie BOUILHAUD
— Biathlon	2,04	Nicolas POURCHET
— Bobsled	25,94	Yannick EMERIAUD
— Speed Skating	0: 27,9	Yannick EMERIAUD
— Sky Jump	235,7	Thomas ANDRO
YIE AR KUNG FU	9 025 900	



publiée dans la revue...

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

Nicolas POURCHET

Gérard BROUSSE

Christophe HERRAUT

Yannick EMERIAUD

LE COIN DES AS

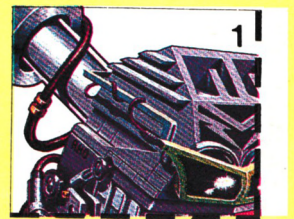
Depuis que cette rubrique existe, nous constatons qu'elle est plus active de mois en mois... Il faut reconnaître que ce mois-ci nous sommes submergés par vos envois et vos performances. Nous avons pensé modifier légèrement le Coin des As afin de donner une plus grande part à la compétition entre vous. Pour cela, nous vous proposons de réaliser vos records parmi la liste des logiciels que nous vous proposons. Dans cette liste, nous mélangeons nouveautés et jeux plus anciens, afin que chacun puisse trouver son bonheur. La liste sera renouvelée tous les trois mois pour vous laisser le temps d'effectuer des records, des contre-records et des super records !... Voici la première de ces listes :

Arkanoid - Army Moves - Bomb Jack - Game Over - Green Beret - Ikari Warriors - Space Harrier - Spindizzy - Winter Games - Yie ar Kung-Fu.
Maintenant, il ne vous reste plus une minute à perdre avant de maltraiter vos joysticks...

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :



- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1 - Olivier MARTINET | 7 - Sophie BOUILHAUD |
| 2 - Thomas ANDRO | 8 - David FOULON |
| 3 - Alexandra SALMON | 9 - Emmanuel RABY |
| 4 - Frédéric BUCHER | 10 - David GASSER |
| 5 - Vincent TONNELIER | 11 - Franck SOULON |
| 6 - Emmanuel MANNESSIER | |



BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	PRIX (à titre indicatif)	
		K7	D7
- AIRWOLF 2	Elite	N.C.	N.C.
- BMX SIMULATOR	Code Masters	26	N.C.
- CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics	N.C.	N.C.
- DANGER STREET	Chip	N.C.	N.C.
- GAME OVER	Imagine	90	150
- INCANTATION	Softhawk	145	195
- INDOOR SPORTS	Ubi Soft	N.C.	98
- INVASION	Bulldog Software	26	N.C.
- KNIGHT RIDER	Ocean	N.C.	N.C.
- MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	145	195

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	PRIX (à titre indicatif)	
		K7	D7
- MIAMI VICE	US Gold	N.C.	N.C.
- NITROGLYCERINE	Coktel Vision	N.C.	N.C.
- PAPERBOY	Elite	90	135
- QUARTET	Activision	95	145
- REALM	Firebird	26	N.C.
- SCOOBY-DOO	Elite	N.C.	N.C.
- STREET HAWK	Ocean	N.C.	N.C.
- TUER N'EST PAS JOUER	Ubi Soft	N.C.	160
- WIZBALL	Ocean	90	145
- WONDER BOY	Activision	95	145

Attention!
COMMUNIQUEZ
affectueux

Sémaphore
 LOGICIEL

TAS-SIGN l'artiste en lettres...

Créez vous-mêmes enseignes, réclames, affiches... Tas-Sign fait passer le message clairement et lisiblement !
 Quatre écritures caractéristiques, de 4 à 19 centimètres de haut, italique, soulignement, espacement normal ou proportionnel, cadrage et centrage automatiques, huit options de tramage, cadres. Tas-Sign imprime dans la hauteur ou la largeur du papier sur la longueur que vous désirez (papier continu). 395.— Fttc (ind.).

COMMANDES : Sémaphore p.a. DMS-Diffusion
 av. du Salève 01220 Divonne-les-Bains tél. 50 20 79 85

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

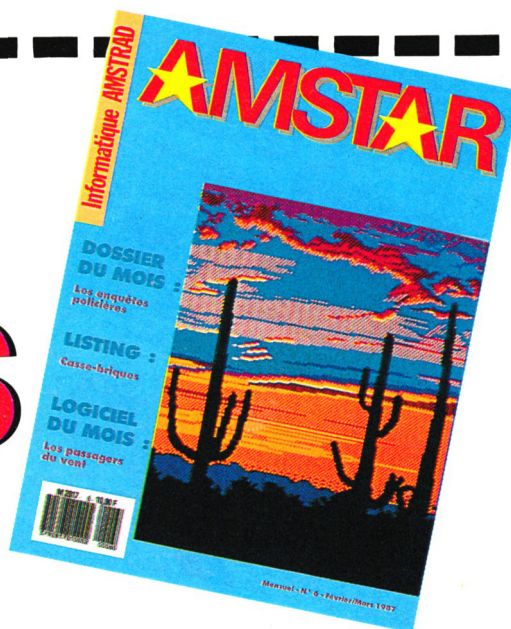
Signature _____

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, 11 **15 F**

12 **18 F**

Total Général _____

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____ Ville: _____

Date: _____ Signature: _____

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

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.



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.

L I S T I N G S 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!

24%
D'ECONOMIE

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

11 numéros **100 F**
(+ 40 F étranger)

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

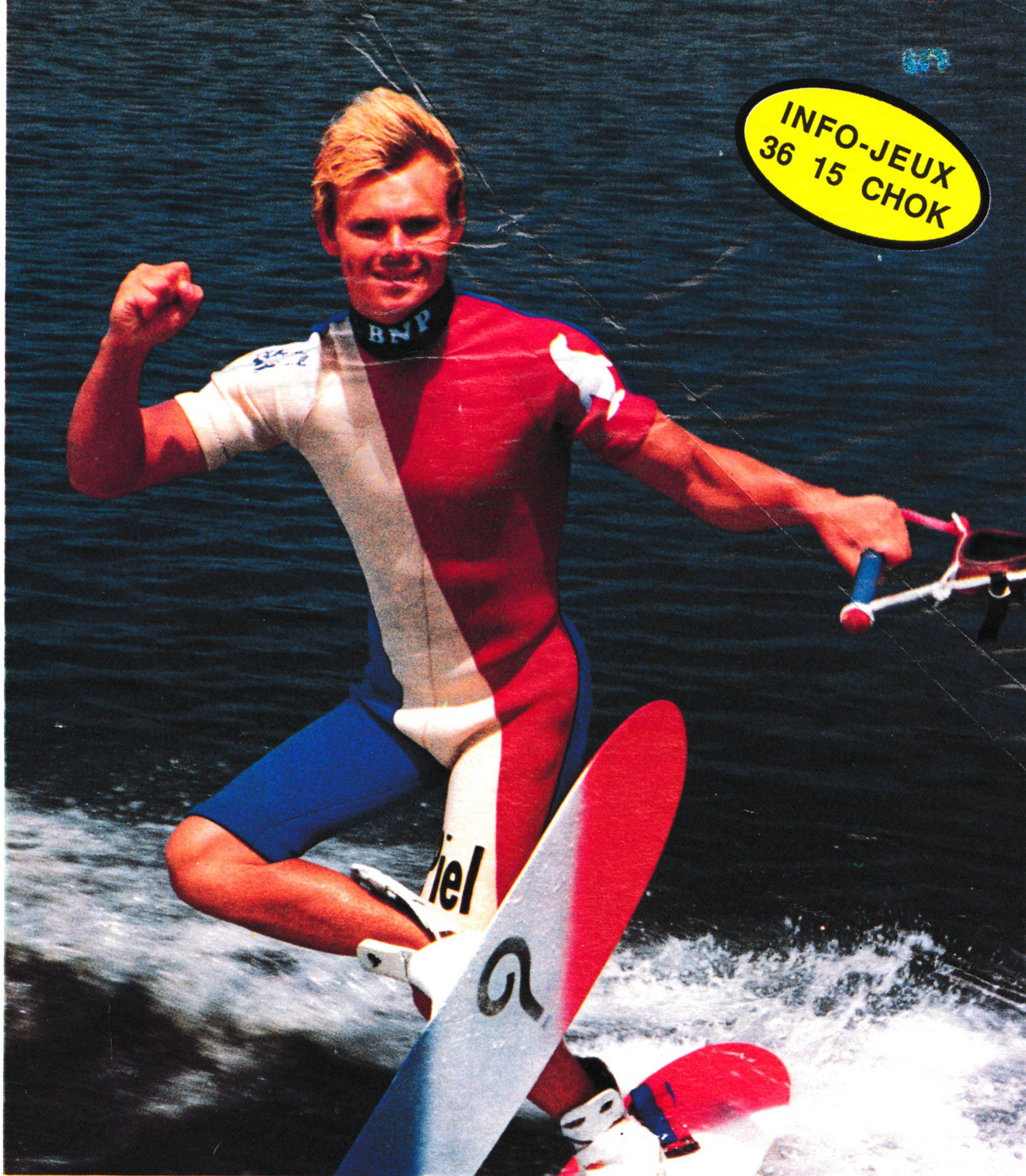
NOM _____ Prénom _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Signature

INFO-JEUX
36 15 CHOK



© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

"Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :



THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller. Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chute présent à tout instant. Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances. A toi de jouer ! Patrice Martin



INFOGRAMES 
La micro-spectacle

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE

**COBRA SOFT PRESENTE
L'EVENEMENT LOGICIEL DE LA RENTREE**

LES RIPOUX



**SORTIE NATIONALE
25 SEPTEMBRE
1987**
Amstrad CPC et PC1512 / THOMSON
ATARI ST / COMPATIBLES PC
Prix conseillés : K7 145 F / Disc 195 F
En vente partout

D'après le film de Claude ZIDI

Scénario : Claude ZIDI / Idée originale : Simon MICKAËL / Dialogues : Didier KAMINKA / Copyright FILMS 7

Allo Commandes : 85.48.53.79

Retrouvez les personnages et l'ambiance du film de Claude ZIDI (7 millions de spectateurs !) dans la nouvelle super-production COBRA SOFT réalisée par Bertrand BROCARD.

Arrestations, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au menu... **Attention aux bavures !**

COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX



Illustration : P. Clayès (c) by Spadern 1987