

# AMSTAR

& **CPC**

MICRO-INFORMATIQUE  
SUR AMSTRAD

## PREVIEWS :

BATMAN  
WEST PHASER  
DRAGON SPIRIT  
THE STRIDER  
XENOPHOBE...

GRABU  
88

**LISTING :  
FUTUR  
RACER**

**CONCOURS  
TITUS**

Mensuel n° 39 - Novembre 1989

M 2817 - 39 - 22,00 F



3792817022005 00390



**1 PISTOLET INTERACTIF  
1 FANTASTIQUE LOGICIEL**

**PIZZA WEST**

**WEST**

Prix public conseillé

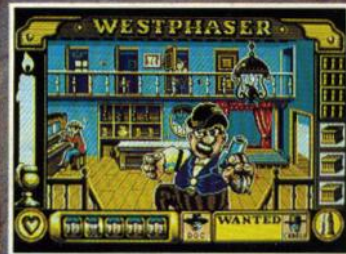


**WANTED**  
\$ 5666

**WANTED**  
\$ 6554

**WANTED**  
\$ 7000

**WANTED**  
\$ 9900



ECRANS ATARI

**36 15  
LORI**

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.



# FRASER

SORTIE  
NATIONALE  
LE 21 OCTOBRE

**349 Frs\***  
— POUR —  
ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
PC et COMPAT.



81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F



# DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

# PHASER



PEUT SE JOUER AVEC  
OU SANS PHASER



PEUT SE JOUER AVEC  
OU SANS PHASER  
COULD BE USED WITH  
OR WITHOUT THE PHASER

POW

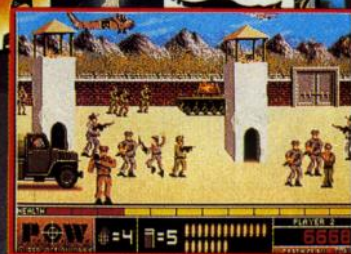
CAPONE

# CAPONE



WANTED  
\$ 5666

DO



CRAZY SHOT



CRAZY SHOT  
AMSTRAD CPC  
DISK

PEUT SE JOUER AVEC  
OU SANS PHASER  
COULD BE USED WITH  
OR WITHOUT THE PHASER



## SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif,  
fonctionne en recevant les  
rayons lumineux des écrans.  
Se connecte sur la prise  
RS232 (prise série) de  
votre PC, ST, AMIGA ou sur la  
prise joystick de votre Amstrad  
CPC.



81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F



# SOMMAIRE

6

**CONCOURS  
PERMANENT**

7

**REPORTAGES SALONS**

12

**ACTUALITE**

16

**LOGICIEL DU MOIS**

18

**LISTING :  
FUTUR RACER**

26

**LISTING : VUMETRE**

32

**APPRENS  
A PROGRAMMER**

38

**RESULTATS CONCOURS**

39

**CAO 3D**

52

**PREVIEWS**

58

**POSTER**

60

**BANCS D'ESSAIS**

68

**FANZINES**

81

**VEDIX (Suite)**

86

**INITIATION  
A L'ASSEMBLEUR**



90

**TRUCS ET ASTUCES**

95

**BANCS D'ESSAIS  
(Suite)**

108

**LE COIN  
DES AFFAIRES**

110

**SHINOBI :  
QUELQUES CONSEILS**

114

**OFFRE  
EXCEPTIONNELLE  
D'ABONNEMENT**

Couverture : Knight Force  
de TITUS.  
Poster : Carrier Command  
de RAINBIRD.



# CONCOURS PERMANENT :

## KNIGHT FORCE



**A** l'occasion de la sortie du très attendu KNIGHT FORCE, voici un concours hyper simple doté d'un premier prix original et grandiose. Un seul souhait de notre part : que la force soit avec vous !

### LISTE DES LOTS

- 1er prix : une maquette géante " Ferrari F40" à construire + 1 logiciel "Knight Force".
- Du 2ème au 5ème prix : 2 logiciels Titus (les Classiques 1 + les Classiques 2)
- Du 6ème au 15ème prix : 1 Tee-shirt Titus
- Du 16ème au 40ème prix : 1 affiche Titus



### 1 - TITAN EST-IL :

- un casse-briques évolué
- un casse-noix
- une super simulation de football qui pourrait s'appeler "KICK-OFF"
- le nom d'un programmeur travaillant chez Titus.

### 2 - CRAZY CARS 2 EST-IL :

- un grand succès du Hit Parade de la chanson Suisse
- le meilleur logiciel de jeu actuellement disponible sur CPC
- un film avec Alain Prost
- une super simulation de football qui pourrait s'appeler "KICK-OFF".

### 3 - KNIGHT FORCE VEUT DIRE :

- la force du chevalier
- une super simulation de football qui pourrait s'appeler "KICK-OFF"
- le pied du chevalier
- le nez du chevalier.

### 4 - TITUS EST :

- un Empereur Gaulois
- le meilleur éditeur de jeux pour Amstrad CPC
- un langage informatique
- une super simulation de football qui pourrait s'appeler "KICK-OFF".

Question subsidiaire : Nombre de bulletins comportant toutes les bonnes réponses : \_\_\_\_\_

*(en cas d'ex aequo, un tirage au sort sera effectué)*

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 88 - 35170 BRUZ  
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

**DERNIER DELAI LE 15 DECEMBRE**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Si je gagne, je voudrais mon lot sur :  K7  DK Signature \_\_\_\_\_

Les lots seront envoyés directement par Titus et chaque gagnant recevra le super catalogue Titus avec son lot.





# THE PERSONAL COMPUTER SHOW VERSION 89

Décidément, il faut bien le reconnaître, les Anglais sont excellents dans l'organisation des expos "micros". L'édition 89 du PCS n'a pas failli à la tradition et l'on se prend à rêver d'une manifestation identique en France.

Welcome to the show ! Après avoir franchi l'entrée, le visiteur découvrait 3 halls dont l'un était entièrement réservé au ludique. C'est dans celui-ci que nous nous sommes le plus attardé, plus particulièrement à la recherche de produits susceptibles d'alimenter nos CPC dans les prochains mois.



*Titus a fait comme les Anglais : à fond sur les bécanes d'arcades.*

S'il est vrai que l'Amstrad CPC n'est plus la machine favorite des développeurs et que, par conséquent, les jeux se font un peu plus rares, il n'y a pas lieu de s'inquiéter : certains éditeurs continuent à faire confiance aux quelques centaines de milliers d'utilisateurs que nous sommes. Les autres se retournent vers le marché plus porteur des 16/32 bits, y compris les compatibles PC, qui savent oublier par moment leur vocation business pour en faire voir de toutes les couleurs aux amateurs de jeux. Les consoles tentent également une percée, toujours difficile à cause du prix des jeux en cartouches. Néanmoins, elles possèdent des atouts capables de séduire ceux qui ne s'intéressent pas à la programmation mais



seulement au jeu. Konix, en particulier, propose une version "arcade" avec siège... Quelques éditeurs français étaient présents sur les stands. A l'image de la plupart de ses concurrents anglais, Titus avait aménagé sa salle d'arcade. Infogrames et Ubi Soft, sur des stands plus sages, exposaient leurs dernières nouveautés.

Chez les Anglais, on note un calendrier des sorties sur CPC assez fourni jusqu'à la fin de l'année. En tête, Activision, Ocean, Domark, Dinamic, MicroProse, Rainbow Arts, The Edge, Accolade, Magic Bytes, Gremlin, Level 9, Tynesoft, CDS, Hewson feront les pages d'actualité des prochains numéros de Amstar & CPC. Il faut souligner le progrès accompli par les équipes de développement qui nous offrent désormais des produits d'excellente qualité exploitant à fond l'architecture 8 bits de la machine. Il y en aura pour tous



*Chez US Gold, l'héroïne est celle de Turbo Out Run.*

les goûts : conversion d'arcades, jeux d'action, aventures, simulations sportives, réflexion.

Bien sûr, il y a des bruits qui courent tels l'abandon de la gamme CPC ou la mise sur le marché d'une console 8 bits, organisée autour d'un CPC très amélioré (dans les 2 cas, Amstrad applique la règle classique du "no comment") mais on doit reconnaître que, devant le parc installé (environ 2 millions de CPC), il faudrait être fou pour ne plus développer de soft sur cette bécane...



*Le mini "drive in" d'Ocean où l'on découvrait la vidéo des futurs produits.*



## AMSTRAD EXPO 89 : UN PETIT SALON TRANQUILLE !...

*Du 6 au 10 octobre derniers, Amstrad donnait rendez-vous à tous les fans de micro pour la cinquième édition d'un salon qui, traditionnellement, se déroulait au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Or, le samedi, à 11 heures ou à 15 heures, la foule était bien loin de s'amasser en une longue file interminable devant l'entrée du hall 3, comme ce fut le cas il y a trois ou quatre ans. Quelle pouvait être la raison de cette diminution du nombre de visiteurs ? Était-ce dû à l'orientation plus professionnelle que ludique choisie par Amstrad depuis deux ans ou au fait d'une concentration de salons informatiques en l'espace d'une semaine (dont un salon multi-machines...) ?*



Quoiqu'il en soit, l'Amstrad Expo s'étendait sur une surface de 5000 m<sup>2</sup> avec une ouverture sur le salon Entreprendre, qui ne représentait pas grand intérêt pour tous les passionnés de CPC. D'ailleurs, ces mêmes passionnés sont ressortis avec une petite moue d'amer-tume au coin des lèvres. Certes, US Gold, Ocean et SFMI (avec toutes les marques qu'elle représente) étaient présentes avec un podium pour faire quelques animations et vous permettre de gagner de somptueux cadeaux ! Certes, ils avaient aménagé une magnifique salle d'arcades où vous pouviez vous déchaîner à souhait sur Cabal ou Chase HQ... (entre autres !). Bien sûr, Titus était également présent avec deux magnifiques Cadillac et tout un mur de jeux d'arcades... Mais où étaient tous les autres éditeurs de logiciels qui nous procurent, eux aussi, de très agréables heures devant nos CPC ? A noter que parmi la centaine de stands que réunissait ce salon, deux éditeurs d'éducatifs étaient perdus dans cet ensemble : il s'agit de Micro C, d'une part, et de Hatier Logiciels, d'autre part.

Et du côté de chez Amstrad, quoi de neuf ? Ce qui attirait évidemment le plus de jeunes était l'espace aménagé avec des CPC qui étaient tous équipés du tout nouveau Light Phaser accompagné de 6 jeux et qui est dorénavant livré pour tout achat de CPC. Vous trouverez d'ailleurs dans ce numéro un banc d'essai complet de ce Light Phaser. Par ailleurs, l'autre grand centre d'attraction était le tout nouveau clavier CKX 100 qui propose le mode Play Right permettant à chacun de jouer « juste » ! Pour un prix très modique, il propose 4 octaves, 7 mélodies résidentes en mémoire, 10 timbres différents (piano électrique, flûte, guitare, instruments à cordes...) et 28 rythmes avec



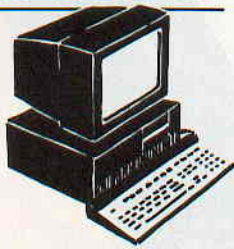
tempo réglable. Deux nouveautés sont encore à signaler outre la gamme des PC 1286 et 1386 qui, finalement, n'étaient pas présents à cette exposition : il s'agit d'une part, dans le domaine des loisirs, du vidéomatic VMC 100 proposé à un prix très compétitif, caméscope enregistreur proposant comme principale caractéristique sa facilité d'utilisation. D'autre part, pour le domaine professionnel, il était possible de voir le Télécopieur FX 9600 T, machine munie d'un combiné téléphonique ; à noter que l'homologation PTT en France n'est pas encore effective...

Pour conclure, disons simplement que nous avons trouvé cette expo 89 un peu tristounette et qu'il serait peut-être temps que les organisateurs de salon acceptent de se concerter pour ne faire éventuellement qu'un salon, mais un vrai !





# SALON DE LA MICRO



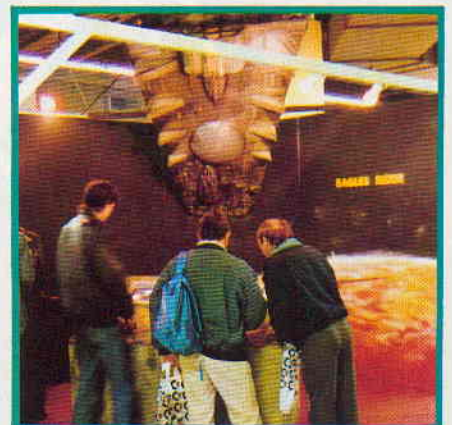
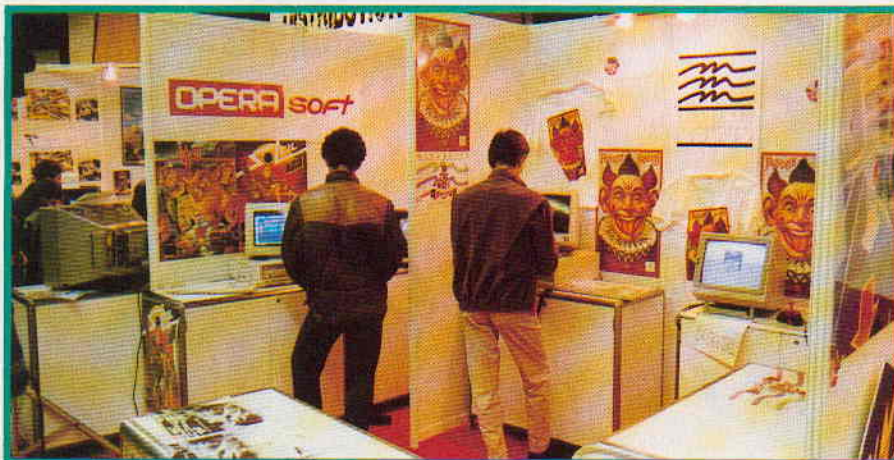
Les occasions de réunir les professionnels de la Micro sont légions. Il y a bien sûr l'Amstrad Expo (voir article dans ce numéro) et le Sicob, mais le premier n'a pas rempli les promesses que l'on mettait en lui et le Sicob est tout de même plutôt limité au domaine "pro". C'est donc l'ex Festival de la Micro, nouvellement Salon de la Micro, qui remplit le rôle de vitrine des activités ludiques et professionnelles sur micro-ordinateurs. Il serait d'ailleurs souhaitable que tous les participants et organisateurs s'entendent pour produire une "super expo" plutôt que des petits salons exigus. Enfin, pour ceux qui n'ont pu se déplacer jusqu'à Paris ou même jusqu'à l'Espace Champerret voici un aperçu de ce qui se trouvait là-bas : tout d'abord on ne pouvait faire un pas sans marcher sur un synthétiseur, et puisque chaque éditeur avait au minimum un ampli et les enceintes correspondantes, on peut imaginer l'ambiance sonore du Salon. D'autant que sur le stand Titus, en

plus des jeux présentés (Knight Force, Wild Streets...) sous forme de borne d'arcade, il y avait le Titus Band qui jouait en non-stop (ou presque !) et qui produisait lui aussi son quota de décibels. Chez Ubi Soft, qui réunissait pour l'occasion les éditeurs étrangers, on pouvait voir sur CPC une démo d'Iron Lord (oui, oui il va peut-être sortir !). Le seul autre produit CPC visible sur ce stand venait d'Accolade, il s'agissait de Test Drive II. Pour les autres nouveautés (et elles sont nombreuses) il vaut mieux se reporter à l'actualité.

Chez Sega le Magnum était l'objet d'un concours acharné sur l'écran d'Operation Wolf. A ce propos, ayant testé moi-même les réactions du Magnum il est préférable de nuancer l'avis émis dans le banc d'essai de ce numéro : sur le stand il n'y avait plus tous les problèmes rencontrés lors du test, nous attendons donc une nouvelle version du Magnum pour vous donner notre avis final. Nous vous avons

déjà présentés Maffia de Cosmic Software. Le jeu n'est pas encore tout-à-fait prêt et il est question d'une version fonctionnant avec le Magnum. Esat Software lui, présentait Stat Graph (voir banc d'essai dans ce numéro) qui est un logiciel graphique de représentation de données statistiques. Apprêtez-vous également à découvrir un nouvel éditeur de jeu : Ackerlight. Ce nom doit certainement évoquer quelques souvenirs à certaines personnes. Toujours est-il que Skywar est le prochain produit CPC que vous devriez découvrir : c'est un jeu d'arcade dans lequel vous pilotez un hélicoptère dans un premier temps puis vous affrontez à pied d'autres ennemis. A noter : ce jeu est l'œuvre de Luc & Hervé Guillaume qui ont déjà réalisé de superbes programmes pour Amstar & CPC. Enfin E.A.M. proposait Vector un logiciel de création de serveur avec possibilité de téléchargement.

Voilà c'est à peu près tout ce qui concerne le CPC qui n'était pas, il faut le dire, beaucoup représenté sur les stands.





# TITAN

Stop! laissez tout tomber, voici un jeu comme vous n'en avez jamais vu. Quand vous serez entré dans l'univers de TITAN, il vous sera impossible d'en sortir avant d'avoir cassé la dernière brique du dernier tableau. Les graphismes en 16 couleurs sont superbes, mais le plus fantastique est la rapidité du scrolling multidirectionnel. TITAN est l'ultime casse-briques. Le nec plus ultra. Il est impossible de faire mieux.

TITAN 96% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT No 9  
TITAN A OBTENU LE A 100%  
D'OR DE LA REDACTION.

© TITUS 1988



## 100%

Du speed et de l'action à ne plus savoir qu'en faire. Joystick sensible s'abstenir. Dans ce jeu, pas de place pour la réflexion, tout est dans le réflexe et la dextérité. Aux commandes d'un F14 à post-combustions, vous devrez affronter des escadrilles entières, détruire des bases ennemies et faire preuve d'un sens inné du pilotage. AFTER BURNER est une adaptation d'une borne d'arcade et quand on dit adaptation, c'est quasiment à croire que vous avez mis une borne d'arcade dans votre CPC. Epoustouffant!

AFTER BURNER 94% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT No12. LIPEY

AFTERBURNER SEGA ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD



# TITAN



# AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE



DECouvrez  
LE POSTER  
ENTIER DE  
MISS X  
DANS

LES ADO

# AMSTRAD





# OPERATION WOLF

Vous avez tous entendu parler d'OPERATION WOLF. Ce jeu est une révolution dans le monde du CPC. OPERATION WOLF a repoussé les limites de la machine jusqu'à un point insoupçonné. Hyper rapide, d'enfer, géant, démentiel, le tchactchac-poumpoum par excellence. En voyant OPERATION WOLF, les mots manquent pour exprimer la qualité de ce jeu. C'est de loin le

meilleur scrolling horizontal sur CPC. Pour tout dire, OPERATION WOLF marque l'ère d'une nouvelle génération de jeux. Plus rapide, plus beau, plus excitant...!

OPERATION WOLF 90% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT No10, A OBTENU DEUX A 100% DECERNES PAR LES LECTEURS DU MAGAZINE DANS LES CATEGORIES ARCADE ACTION ET ADAPTATIONS COIN-UP. SINED LE BARBARRE LICENSED FROM © TAITO CORP. 1988



R-TYPE est une adaptation de borne d'arcade et, comble de bonheur, c'est une excellente adaptation. R-TYPE est un super Shoot them up comme on les aime. Lorsqu'on connaît la version arcade, on n'est absolument pas déçu par la version CPC. Les graphismes sont su-per-bes, d'une finesse et d'une beauté surprenantes. Le scrolling est parfait, pas saccadé, et aussi rapide que le jeu d'arcade. Et si on causait de la difficulté? C'est du jamais vu, à la limite, la version CPC est presque plus dure que la version arcade. Génial, je vous dis génial.



R-TYPE 90% DANS AMSTRAD

CENT POUR CENT No11 SEPT

R-TYPE © 1987 IREM CORPORATION LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

## R-TYPE

## OPERATION WOLF



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350673



## US GOLD

Comme chaque année, la liste des logiciels devant sortir pour la fin d'année va être longue et, pour commencer, nous vous annonçons le retour de Outrun avec, en plus, tous les turbos à fond ! Au volant de votre bolide, *TURBO OUTRUN* nous promet un jeu plus rapide, plus puissant avec des graphismes recherchés. Les parcours qui vous sont proposés vous feront traverser les USA, à travers les villes grouillantes de monde, les déserts étouffants ou les montagnes glacées... Deuxième titre à étincelles chez US Gold avec l'arrivée sur vos écrans de *MOONWALKER* où vous disposez de 4 niveaux pour faire vos preuves dans votre pratique du jeu d'arcade. Tout en combattant les troupes de l'infâme Mr Big, vous devrez retrouver les différents morceaux de votre déguisement...

En ce temps rapproché des fêtes, les compilations ne sont pas oubliées ; c'est pourquoi US Gold et Epyx proposent une compilation géante regroupant *The games winter edition*, *California Games*, *Impossible Mission 2*, *4X4 Off Road Racing* et *Streets Sports Basketball*.

### US GOLD

Tour CIT - BP 64  
3, Rue de l'Arrivée  
75749 PARIS



Turbo Out Run



Beach Volley



Moonwalker

## OCEAN

Pour les fêtes de Noël, Ocean annonce nombre de produits très forts. Pour commencer, vous verrez très bientôt *BEACH VOLLEY* vous permettant de faire des matchs en faisant le tour du monde ; pensez-donc ! Londres, New-York, Nassau, Le Caire, Sidney, Tokyo, Moscou, Paris...

Par ailleurs, il faut vous attendre à avoir le souffle coupé avec les trois logiciels suivants : tout d'abord, un peu d'action dans la peau d'Eliot Ness avec *LES INCORRUPTIBLES* où vous revivrez les années de la prohibition dans les années 20. Par ailleurs, vous avez encore certainement d'ancré en vous le souvenir d'Opération Wolf ; basé sur le même système, *OPERATION THUNDERBOLT* vous en promet de bonnes ! De plus, cette fois, vous emmenerez avec vous Hardy, un autre agent que vous avez rencontré lors d'un commando au Vietnam. Enfin, dans la série d'adaptation de jeu d'arcade, *CHASE HQ* vous propulsera dans une simulation de course en 3D, le tout au volant d'une Porsche Turbo...

### OCEAN

Distribué par SFMI

## HEWSON

Outre les programmes prévus pour terminer l'année, Hewson a aussi un grand changement à nous annoncer : en effet, Hewson a décidé de donner un coup de jeune à son logo et il s'est transformé en lézard... Pourquoi cette adorable bestiole ? Tout simplement parce qu'un lézard, c'est vif, intelligent et que ça s'enroule, ce qui est très pratique pour faire, par exemple, une jaquette «enroulée». Nous n'avons malheureusement pas encore d'exemple à vous montrer mais vous pouvez nous croire sur parole, c'est impressionnant ! Quant au prochain logiciel, il s'annonce comme étant très coloré avec un mélange de Pacman et de Skweek ; son nom ? *MAZEMANIA*. Par ailleurs, une compilation, *LES HITS DE NOEL*, est également prévue ; elle contiendra les titres suivants : *Uridium*, *Light Force*, *Cybernoid II*, *Eliminator*, *Exolon* et *Hydrofool*.

Distribué par SFMI



# GREMLIN

Pour terminer l'année, Gremlin prévoit sur CPC un logiciel et une compilation. Avec FOOTBALLER OF THE YEAR II, vous retrouverez la suite de Footballer Of The Year qui avait enthousiasmé tous les passionnés de la simulation de foot. Quant à la compilation, elle ne contiendra pas moins de 12 titres et quels titres ! En effet, vous aurez : *Artura, Motor Massacre, Dark Fusion, Super Scramble, H.A.T.E., Gary Lineker's Hot-Shot, Arcade Football, Skate Crazy, Techno Cop, Night Raider, Stormlord* et *Marauder*.

Distribué par SFMI

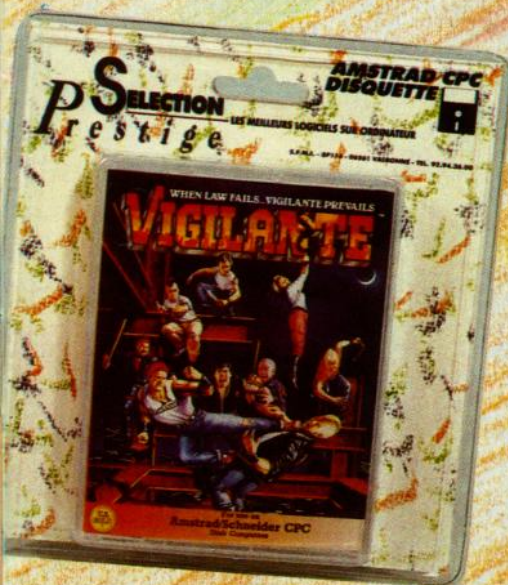


# SFMI

Surveiller bien dès à présent les rayons préférés, c'est-à-dire micro, de vos grandes surfaces car vous ne tarderez pas à voir apparaître une opération lancée par SFMI qui va certainement rencontrer un vif succès? En effet, que diriez-vous d'avoir sous vos yeux un choix de logiciels que vous pouvez examiner le temps que vous voulez tout en comparant les titres entre lesquels vous hésitez? Ce sera dorénavant une chose possible avec la gamme SELECTION PRESTIGE qui vous proposera en libre-service tout un choix de logiciels et de compilations. Enfin, pour compléter le rayon, vous aurez en permanence une vidéo vous présentant des démos de certains des jeux en vente; n'est-ce pas génial?

SFMI

TOUR C.I.T. - B.P. 64 - 3, Rue de l'Arrivée - 75749 PARIS CEDEX 15



## MICROCO- INFOS

Si vous êtes un passionné de l'émission *Samdynamite* qui est diffusée tous les samedis à 20h30 sur FR3, vous aurez l'heureuse surprise pendant un peu plus de deux mois de voir débiter l'émission avec 3mn de sketch interprété par des crocs que vous connaissez fort bien. En effet, *Ocean* et *Amstrad* se sont associés pour faire rire et familiariser les téléspectateurs au mode de la microloisir. Deux personnages pour remplir cette tâche: le *Croco Reporter* et le *Croco Présentateur* avec, en plus, un concours «A fond les mantes» sur le jeu de la semaine.



# MICROMANIA

## HIT PARADE

### AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DERNIER
1	BATMAN (le film) Ocean	NEW
2	DOUBLE DRAGON Virgin	NEW
3	LES JUSTICIERS (Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3) Ocean	1
4	NEW ZEALAND STORY Ocean	2
5	INDIANA JONES LAST CRUSADE Lucas Film Games	3
6	LA COLLECTION Ocean	NEW
7	VIGILANTE US Gold	5
8	BARBARIAN 2 Palace	4
9	LES 100 % A D'OR Ocean	NEW
10	LA COMPIL'OCEAN (L'arche du Capt. Blood, Daley Thompson, Vindicator, Salamander, Typhoon)	9
11	SHINOBI Virgin	NEW
12	FORGOTTEN WORLDS Capcom	6
13	DOUBLE DETENTE Ocean	7
14	STORMLORD Hewson	8
15	CRAZY CARS 2 Titus	13

### NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	THE STRIDER Capcom
2	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean
3	CABAL Ocean
4	LES VAINQUEURS (Forgotten Worlds, Thunderblade, Tiger Road, Last Duel, Blastéroïds) US Gold
5	12 JEUX FANTASTIQUES (Stormlord, Super Scramble, Skate Crazy, Night Raider...) Gremlin

Vente par correspondance  
**93.42.57.12**

Depuis PARIS 16.93.42.57.12  
MINITEL : 3615 MICROMANIA

3 NOUVELLES BOUTIQUES MICROMANIA  
A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

**CENTRE COMMERCIAL GALAXIE  
PRINTEMPS ITALIE**

Niveau 1, Rayon Musique-Micro  
75013 PARIS Métro Place d'Italie  
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141

**PRINTEMPS NATION**

2125, Cours de Vincennes - 4<sup>e</sup> Etage  
75020 PARIS Métro RER Nation  
Tél. 43 71 12 41

**CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2**

Niveau 1, Rayon Musique-Micro  
Tél. 39 46 96 85



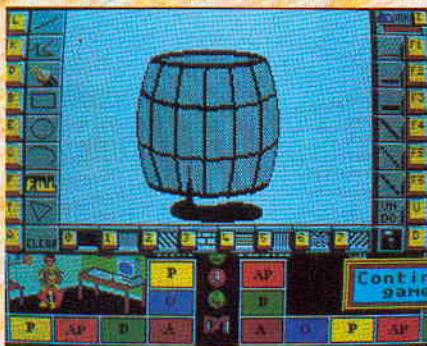
## DOMARK

**HARD DRIVIN'** est un simulateur de conduite assez spectaculaire puisque la piste où vous circulez comprend des virages relevés, des ponts suspendus et même un looping. Vous observez le tout à bord de votre véhicule et si la vitesse est au rendez-vous, cela risque d'être impressionnant.

**TOOBIN** vous met dans une situation difficile : vous êtes installé sur une grosse bouée et vous devez franchir des obstacles au fil de l'eau qui s'écoule.

**PICTIONNARY**, on ne le présente plus, il est devenu presque aussi célèbre que Trivial Pursuit. Cette fois-ci vous allez produire vos petits dessins directement sur l'écran du CPC.

Distribué par Ubi Soft.



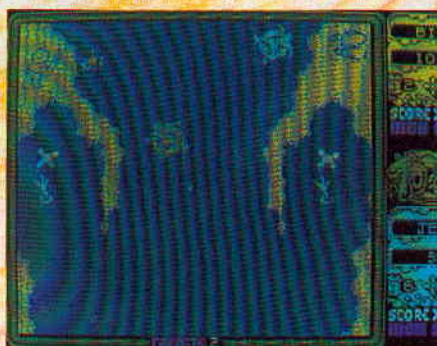
Pictionnary (PC)



Test Drive II



Hard Drivin' (Spectrum)



Toobin (Spectrum)

## MINDSCAPE

La première CAO arrive sur CPC. Non, il ne s'agit pas de Conception Assisté sur Ordinateur, mais de Cirque Assisté sur Ordinateur. En effet, vous êtes dans la peau d'un directeur de cirque obligé de trouver une importante somme d'argent s'il veut conserver son cirque. Pour cela tous les numéros du spectacle doivent être réussis afin de rapporter un maximum d'argent. Vous participez ainsi au plongeon, au jonglage, au lancer de couteaux, au trapèze volant, à la corde raide et au lancer de l'homme-canon. Mais à chaque épreuve, un méchant clown viendra vous mettre des bâtons dans les roues. Cela s'appelle **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP OF FUN**.

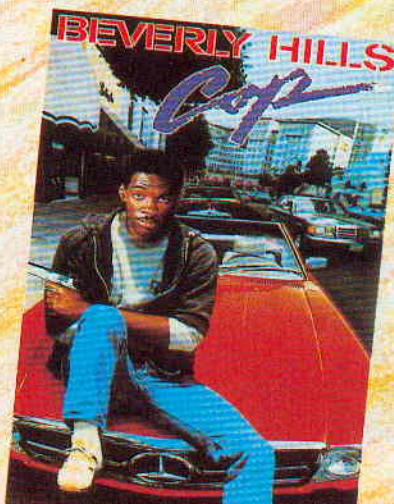
Distribué par Ubi Soft  
1, rue Félix Eboué  
94021 Créteil Cedex.

## ACCOLADE

Si vous venez d'obtenir votre permis de conduire c'est le moment de tester vos capacités avec **TEST DRIVE II THE DUEL**. Dans ce logiciel vous piloterez une F40 ou une Porsche 959 et vous pourrez même faire la course contre l'ordinateur.

Et une petite virée sur un terrain de golf ça vous dit ? Eh bien, c'est parti avec **JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP** (c'est le titre !). En compagnie du maître vous allez affronter quelques joueurs plus ou moins expérimentés sur les plus beaux parcours du monde.

Distribué par Ubi Soft.



## TYNE SOFT

Si je vous dit mélange d'action et d'humour pour un flic black, vous me répondez alors : **BEVERLY HILLS COP**. Vous avez raison, vous allez enfin pouvoir diriger Eddie Murphy et conduire sa Mercedes car Le Flic de Beverly Hills est annoncé sur nos micros.

Distribué par Ubi Soft.



# LIVE!



## MASTER GRAND PRIX

Endorsed by

### JORGE MARTINEZ "ASPAR"

Bienvenu au championnat du monde de courses de motos 80 c.c.

En direct sur vos écrans, la plus grande réalité, les vitesses les plus grisantes, elles déterminent votre position sur la ligne de départ.

Vivez toutes ces sensations sur 7 circuits différents à travers le monde et contre 12 coureurs différents en quête de victoire.

GRAND PRIX MASTER, un programme supervisé durant son développement par le 4 fois champion du monde: "Jorge Martinez Aspar".

Une authentique simulation qui reproduit de façon détaillée les circuits mondiaux. Un fabuleux tableau de scores vous permet de connaître la vitesse, votre position, le temps qu'il vous reste.

Avec GRAND PRIX MASTER, vous vivez votre course de façon si réelle qu'en traversant la ligne d'arrivée vous sentirez l'émotion d'un véritable coureur.

Il sera alors temps d'enlever votre casque et de déboucher une énorme bouteille de champagne pour fêter votre victoire.

Disponible sur Amiga, Atari ST, PC (CGA, EGA, 312, 51/4), Amstrad CPC, C 64.



ATARI ST



COM 64



AMSTRAD



mac

Distribué par

## UBI SOFT

1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL CEDEX  
FRANCE





Arcade

## DOUBLE DRAGON

► Lorsque l'on passe toute son adolescence à traîner dans les rues d'une grande ville américaine, il arrive très souvent que l'on acquiert une certaine maîtrise dans le combat de rue, autrement dit on est vachement balèze pour la baston. C'est le cas de deux frères jumeaux, propres sur eux, qui se prénomment Billy et Jimmy.

Ces charmants bambins ont commencé leur entraînement à 12 ans et sont devenus maîtres dans leurs spécialités à 20 ans. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si la copine de Billy ne s'était faite enlever par Shadow Boss un affreux qui donnerait des cauchemars à Dark Vador.

Billy ne peut pas laisser faire cela (bien qu'il s'agisse du 1472ème kidnapping de Marion). Aussitôt dit, les deux frangins costauds, sont en tenue de combat.

Pourquoi en tenue de combat ? Parce que tout simplement il va y avoir de la barre.

Le méchant Shadow Boss ne veut bien sûr pas laisser le morceau à Billy. Il envoie donc ses hommes (et ses femmes) à la rencontre des deux héros afin qu'ils s'expliquent tous ensemble sur des sujets divers comme la politique extérieure du Guatemala et autres préoccupations basement matérielles.

Les adversaires rencontrés valent leur pesant de cacahuètes : il y a Lopar (ne dites pas : "C'est ça Lopar ?" ça le vexerait énormément) une sorte de brute épaisse aux poings ravageurs et qui a tendance à lancer des caisses ou des bidons d'huile sur ceux qui lui cherchent des noises.

Autre spécimen de la faune exotique qui orne les bas-fonds voici Abobo (ce qui veut dire "j'ai mal" en moldo slovaque) une espèce de géant chauve plutôt adapté au concassage en règle des moustiques qui tournent autour de lui, plutôt qu'à la réflexion métaphysique sur les écrits de Kant.

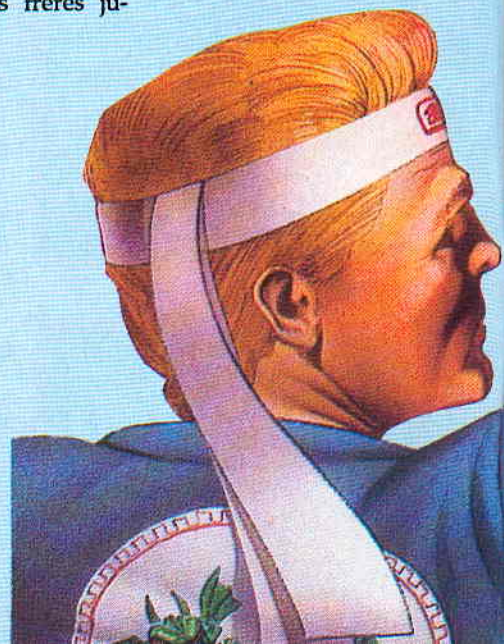
Poursuivons avec Williams qui sait aussi bien se servir de ses pieds que des différents objets (couteaux, battes de baseball), il est particulièrement dangereux lorsqu'il vous attaque par derrière et qu'il s'empare de votre arme.

Les dames ne sont pas absentes grâce à une charmante représentante : Linda. Blonde, élancée et mince, il ne faut pas se laisser subjugué par ses attraits car elle possède un fouet et elle sait s'en servir, la bougresse.

Chintai lui, est certainement aussi entraîné que les frères ju-



講





# 演



meaux. Alors, méfiance...

Enfin le dernier adversaire remarquable, c'est le chef.

Il est grand, lourd et possède une mitrailleuse qu'il ne rechigne pas à employer face à ses ennemis.

Durant les cinq niveaux du jeu il faudra taper, cogner et lancer. En effet, même si au départ, vous ne possédez que vos petits poings pour vous défendre, il est ensuite possible de ramasser des battes de baseball, des bidons d'huile, des couteaux et des caisses.

(N'oublions pas le fouet de Linda). Comme si tout cela n'était pas assez difficile voilà que le temps s'en mêle et il faut impérativement finir un niveau avant que le compte à rebours n'ait atteint le zéro...

Édité par : Melbourne House

Prix indicatif : K7,99 F - DK, 149 F

## Notre avis :

Une fois de plus, on peut constater que la qualité d'un jeu d'arcade ne se mesure pas à l'exactitude de la copie des graphismes d'origine.

Dans le cas présent, c'est l'option jeu à deux qui offrait un grand intérêt.

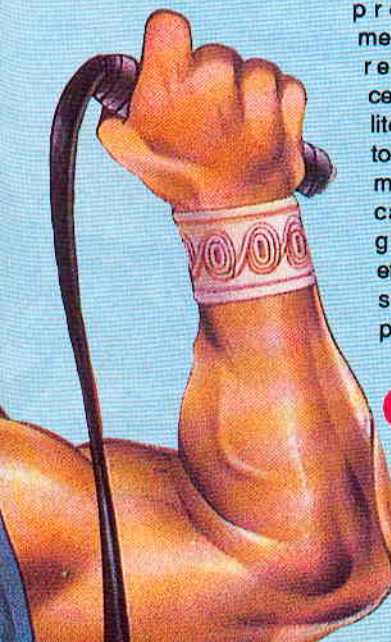
Loué soient les programmeurs, ils ont respectés cette possibilité et ils ont tout de même réussi à caser du graphisme et des tas de sprites en plus.



# 有

NOTE

16/20





JEU

# FUTUR RACER

Valable pour  
☒ CPC 464  
☒ CPC 664  
☒ CPC 6128

## I - L'histoire

Nous sommes en 2053, un nouveau sport mécanique, le "Futur Racer", fait fureur. Dans cette discipline, le seul but est de finir la course. Attention, les missiles, les voitures kamikazes feront tout pour vous détruire. Faites également attention à votre niveau de carburant et pensez à faire le plein d'essence en ramassant les bidons d'huiles qui sont sur la piste. Les hélicoptères vous accordent de nouveaux équipements. 5 circuits vous attendent (en forêt, en ville, et même sur la Lune !...) alors bonne chance !

## II - Chargement

Les listings 2 et 3 génèrent 2 programmes binaires qui doivent être sauvegardés après le 1er programme Basic.

## III - Commandes

Joysticks ou touches  
curseurs

**Astuces :** devenez invulnérables en effaçant les lignes 480 et 490 et en tapant 480 REM puis faites RUN

Stéphane DE CANEVA





# FUTUR

```

10 IF PEEK(&3000)=0 THEN MEMORY &57FF:LOAD"futur1":LOAD >GN
"futur2":POKE &3000,1
20 '* INITIALISATION***** >LB
30 DIM LE(26) >DJ
40 FOR A=0 TO 9:CH(A)=&6000+(A*16):NEXT:FOR A=0 TO 4:LE >YR
(A+1)=&60B0+(A*16):NEXT:FOR A=5 TO 25:LE(A+1)=&60B0+((A
+2)*16):NEXT
50 MODE 0:FOR A=&6501 TO &6501+16:POKE A,240:NEXT >QR
60 WINDOW #0,1,20,7,24:SPEED INK 3,3:PAPER 0:CLS >QQ
70 POKE &90A1,79:POKE &9096,31:POKE &9098,&E0:POKE &909 >DX
9,&C1
80 GOSUB 790 >CE
90 '* COULEURS ***** >LJ
100 DATA 13,24,3,6,15,0,11,2,23,26,12,18,19,9,4,13 >PK
110 RESTORE 100:FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B:NEXT:INK 1 >HE
2,0,26:INK 14,26,0:BORDER 0
120 '* DESSIN DE BASE ***** >RD
130 POKE &902B,16:POKE &9030,40:FOR A=1 TO 5:SPR(A)=&5B >UL
00+(A-1)*256:NEXT
140 NIV=1:VIES=3:Y=124 >RT
150 FOR A=400 TO 304 STEP -2:MOVE 0,A:DRAW 640,A,5:NEXT >XH
160 FOR A=16 TO 0 STEP -2:MOVE 0,A:DRAW 640,A,5:NEXT >UN
170 FOR A=160 TO 480 STEP 2:MOVE A,400:DRAW A,368,0:NEX >BM
T:CALL &907D,21,1,&6281
180 A=2:B=24:A$="SCORE":GOSUB 420:A=9:A$="HISCORE":GOSU >LY
B 420:A=18:A$="LIVES":GOSUB 420:A=26:A$="STAGE":GOSUB 4
20:A=34:A$="FUEL":GOSUB 420
190 LO=7:A=1:B=32:I=0:GOSUB 440:A=9:I=50000:GOSUB 440:L >JK
0=5:A=18:I=3:GOSUB 440:A=26:I=0:GOSUB 440
200 IF NIV=6 THEN PAPER 5:CLS:A=1:B=80:A$="BRAVO VOUS E >NJ
TES CHAMPION DU":GOSUB 420:B=90:A$="MONDE DE FUTUR RACE
R":GOSUB 420:B=100:A$="MAIS VOUS ALLEZ DEVOIR CONSERVER
":GOSUB 420:B=110:A$="LE TITRE":GOSUB 420:FOR A=1 TO 60
00:NEXT:NIV=1

```

```

205 B=32:LO=5:A=26:I=NIV-1:GOSUB 440:I=NIV:GOSUB 440 >YD
210 IF NIV=1 THEN RESTORE 640 ELSE IF NIV=2 THEN RESTOR >AP
E 660 ELSE IF NIV=3 THEN RESTORE 690 ELSE IF NIV=4 THEN
RESTORE 720 ELSE IF NIV=5 THEN RESTORE 750
220 FUEL=20:GOSUB 540 >QH
230 READ RAC$,MOT >MH
240 '* DESSIN TABLEAU ***** >RG
250 PAPER 5:CLS:A=16:B=120:A$="STAGE ":GOSUB 420:LO=2:A >YJ
=22:B=120:I=NIV:GOSUB 440:A=14:B=160:A$="RAC$":GOSUB 420:
FOR A=1 TO 70:CALL &907D,A,100,&5800:CALL &907D,A,100,&
5800:NEXT:FOR A=1 TO 2000:NEXT:CLS:PAPER 0:CLS
260 MOVE 0,304:DRAW 640,304,0 >WK
270 POKE &902B,32:POKE &9030,8:FOR A=1 TO 80 STEP 8:CAL >GT
L &907D,A,48,SPR(MOT):NEXT
280 COUL=12:C=-320:FOR A=0 TO 640 STEP 2:MOVE A,240:DRA >UE
W A+C,18,COUL:C=C+2:IF A/40=INT(A/40) THEN IF COUL=12 T
HEN COUL=14 ELSE COUL=12
290 NEXT:POKE &902B,16:POKE &9030,8 >CF
300 FOR A=0 TO 640 STEP 4:MOVE A,196:DRAW A,92,0:NEXT >VE
310 READ B$,BONUS >MK
320 CALL &907D,2,Y,&5800:FOR A=1 TO 3:READ Y(A),SPM(A): >FT
X(A)=25+(A-1)*16:CALL &907D,X(A),Y(A),SPM(A):NEXT:DEP=4
330 '* PROG.PRINCIPAL ***** >RG
340 IF INKEY(HA)=0 THEN IF Y>104 THEN CALL &907D,2,Y,&5 >QQ
800:Y=Y-DEP:CALL &907D,2,Y,&5800
350 IF INKEY(BA)=0 THEN IF Y<136 THEN CALL &907D,2,Y,&5 >QL
800:Y=Y+DEP:CALL &907D,2,Y,&5800
360 FOR A=1 TO 3:IF X(A)>6 THEN CALL &907D,X(A),Y(A),SP >YV

```





```

M(A):X(A)=X(A)-3:CALL &907D,X(A),Y(A),SPM(A) ELSE 450
370 NEXT >EF
380 CALL &9094 >KD
390 GOTO 340 >ZF
400 END >RH
410 '* TESTS COLLISIONS ***** >RF
420 W=1:POKE &902B,8:POKE &9030,2:CALL &9067:FOR I=A TO >BJ
  A+LEN(A$)-1:IF MID$(A$,W,1)<>" THEN ÛSPRITE,I*2,B,&6
501:ÛSPRITE,I*2,B,LE(ASC(MID$(A$,W,1))-64):W=W+1 ELSE W
=W+1
430 NEXT:POKE &902B,16:POKE &9030,8:CALL &9067:RETURN >YT
440 M$=STR$(I):A$=STRING$(LO-LEN(M$)+1,"0")+RIGHT$(M$,L) >CD
EN(M$)-1):W=1:POKE &902B,8:POKE &9030,2:CALL &9067:FOR
I=A TO A+LEN(A$)-1:ÛSPRITE,I*2,B,&6501:ÛSPRITE,I*2,B,CH
(VALE(MID$(A$,W,1))):W=W+1:NEXT:POKE &902B,16:POKE &9030
,8:CALL &9067:RETURN
450 FUEL=FUEL-1:GOSUB 540 >VC
460 IF Y(Y(A)+15) THEN IF Y(Y(A)-15) THEN 480 >HQ
470 GOSUB 530:IF Y(A)<>-1 THEN GOTO 370 ELSE NIV=NIV+1: >CW
GOSUB 620:SC=SC+1000:GOSUB 620:GOTO 200
480 IF SPM(A)=&5880 THEN CLS:INK 0,6,24:SPEED INK 5,5:F >EL
OR A=10 TO 15:SOUND 1,0,50,7,0,0,A:NEXT:FOR A=1 TO 1500
:NEXT:INK 0,13:SPEED INK 20,20:B=32:L0=5:A=18:I=VIES:GO
SUB 440:VIES=VIES-1:I=VIES:GOSUB 440:GOTO 560
490 IF SPM(A)=&5980 THEN CLS:INK 0,6,24:SPEED INK 5,5:F >EU
OR A=1 TO 7:SOUND 1,999,60,A,0,0,1:NEXT:FOR A=1 TO 2500
:NEXT:INK 0,13:SPEED INK 20,20:B=32:L0=5:A=18:I=VIES:GO
SUB 440:VIES=VIES-1:I=VIES:GOSUB 440:GOTO 560
500 IF SPM(A)=&5A00 THEN PRINT CHR$(7)::A=2:B=192:A$="B >ZD
ONUS "+B$:GOSUB 420:GOSUB 570:FOR A=1 TO 1000:NEXT:A=2:
B=192:A$="BONUS "+B$:GOSUB 420:GOSUB 620:SC=SC+200:GOSU
B 620:GOTO 470
510 IF SPM(A)=&5900 THEN PRINT CHR$(7)::FUEL=FUEL+5:GOS >AU
UB 620:SC=SC+200:GOSUB 620:GOSUB 540
520 GOTO 470 >ZE
530 CALL &907D,X(A),Y(A),SPM(A):READ Y(A),SPM(A):X(A)=7 >BP
0:CALL &907D,X(A),Y(A),SPM(A):RETURN
540 IF FUEL=0 THEN PAPER 5:CLS:A=10:B=120:A$="VOUS ETES >PE
EN PANNE":GOSUB 420:FOR A=1 TO 7:SOUND 1,999,60,A,0,0,
1:NEXT:FOR A=1 TO 2500:NEXT:RUN
550 FOR I=134 TO 134+FUEL:MOVE I*4,334:DRAWR 0,-14,7:NE >CJ
XT:MOVE I*4+4,336:DRAWR 0,-16,5:RETURN
560 IF VIES=0 THEN PAPER 5:CLS:A=15:B=120:A$="GAME OVER >KZ
":GOSUB 420:FOR A=1 TO 7:SOUND 1,999,60,A,0,0,1:NEXT:FO
R A=1 TO 2500:NEXT:RUN ELSE 200
570 IF BONUS=1 THEN L0=7:A=1:B=32:I=SC:GOSUB 440:SC=SC* >JP
2:I=SC:GOSUB 440:RETURN
580 IF BONUS=2 THEN B=32:L0=5:A=18:I=VIES:GOSUB 440:VIE >ZC
S=VIES+1:I=VIES:GOSUB 440:RETURN
590 IF BONUS=3 THEN FUEL=20:GOSUB 540:RETURN >PK
600 IF BONUS=4 THEN DEP=6:RETURN >BG
610 IF BONUS=5 THEN ME=GA:GA=DR:DR=ME:RETURN >QB
620 PROV=A:L0=7:A=1:B=32:I=SC:GOSUB 440:A=PROV:RETURN >CG
630 '* DATAS TABLEAUX ***** >RK
640 DATA LUNAR RACER,1,SCORE DOUBLE,1 >FU
650 DATA 104,&5880,104,&5880,104,&5880,120,&5880,104,&5 >AZ
880,104,&5980,120,&5880,120,&5880,136,&5980,136,&5980,1
36,&5980,104,&5880,104,&5880,120,&5880,136,&5980,120,&5
880,104,&5980,120,&5880,120,&5900,104,&5880,136,&5A00,1

```

```

04,&5880,104,&5880,-1,0
660 DATA FOREST RACER,2,RESERVOIR PLEIN,3 >LP
670 DATA 120,&5980,120,&5980,120,&5980,104,&5880,120,&5 >KJ
880,136,&5880,104,&5880,120,&5880,136,&5980,104,&5880,1
20,&5980,136,&5880,104,&5980,120,&5880,136,&5980,104,&5
980,120,&5980,104,&5900,120,&5880,104,&5980,120,&5880,1
36,&5980,120,&5880
680 DATA 120,&5A00,120,&5880,120,&5980,-1,0 >HW
690 DATA ALASKA RACER,3,VIE SUPPLEMENTAIRE,2 >PH
700 DATA 104,&5880,120,&5880,136,&5880,136,&5980,120,&5 >KP
980,104,&5980,104,&5880,120,&5880,136,&5880,136,&5980,1
20,&5980,104,&5980,120,&5880,120,&5900,120,&5880,136,&5
980,120,&5880,120,&5980,104,&5880,104,&5980,120,&5880,1
36,&5980,136,&5880
710 DATA 120,&5900,104,&5980,120,&5880,120,&5A00,120,&5 >TZ
880,120,&5980,-1,0
720 DATA DESERT RACER,4,COMMANDES INVERSEES,5 >RW
730 DATA 104,&5880,104,&5880,104,&5880,120,&5880,120,&5 >KU
880,120,&5880,136,&5880,136,&5880,136,&5880,104,&5880,1
20,&5880,136,&5880,136,&5880,120,&5900,104,&5880,120,&5
880,136,&5880,104,&5880,120,&5880,104,&5880,104,&5880,1
36,&5880,136,&5880
740 DATA 120,&5900,104,&5980,120,&5880,120,&5A00,120,&5 >TC
880,120,&5980,-1,0
750 DATA CITY RACER,5,COMMANDES ACCELEREES,4 >PU
760 DATA 104,&5880,120,&5880,136,&5880,136,&5880,120,&5 >KX
880,104,&5880,120,&5880,104,&5880,136,&5880,104,&5880,1
04,&5900,104,&5880,136,&5880,134,&5880,124,&5880,104,&5
880,109,&5880,130,&5880,104,&5880,104,&5880,120,&5880,1
04,&5880,136,&5880
770 DATA 120,&5900,104,&5980,120,&5880,120,&5A00,120,&5 >TF
880,120,&5980,-1,0
780 '* PRESENTATION ***** >TF
790 POKE &902B,16:POKE &9030,40 >XH
800 FOR A=0 TO 400 STEP 2:MOVE 0,A:DRAW 640,A,5:NEXT:FO >UD
R A=160 TO 480 STEP 2:MOVE A,400:DRAW A,368,0:NEXT:CALL
&907D,21,1,&6281:FOR A=240 TO 304:MOVE 0,A:DRAW 640,A,
0:NEXT:POKE &902B,32:POKE &9030,8:FOR A=1 TO 80 STEP 8:
CALL &907D,A,48,&5800:NEXT
810 A=15:B=100:A$="J OYSTICK":GOSUB 420:A=15:B=130:A$=" >BT
K EYBOARD":GOSUB 420:A=5:B=180:A$="ECRIT PAR STEPHANE D
E CANEVA":GOSUB 420:B=190:A$="COPYRIGHT DECA SOFTW
ARE":GOSUB 420:L0=4:A=15:B=190:I=1989:GOSUB 440
820 DATA 3,6,7,12,15,16,21,22,24,25,6,16,15,3,21,26 >QY
830 I=0:FOR K=1 TO 2:RESTORE 820:FOR A=1 TO 8:READ B,C: >HD
INK I,B,C:I=I+1:NEXT:NEXT
840 FOR A=10 TO 15:SOUND 1,0,50,7,0,0,A:NEXT:FOR A=1 TO >UH
1500:NEXT:RESTORE 100:FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B:FOR
C=1 TO 300:NEXT:NEXT:SPEED INK 30,30
850 RESTORE 930 >EF
860 READ A$,B$,C$:IF A$<>"-1" THEN SOUND 1,VAL("&"+A$), >LK
VAL("&"+B$),VAL("&"+C$) ELSE 850
870 A$=UPPER$(INKEY$) >QN
880 IF A$="J" THEN HA=72:BA=73:RETURN >EX
890 IF A$="K" THEN HA=0:BA=2:RETURN >CP
900 CALL &9094 >KB
910 GOTO 860 >AA
920 '* MUSIQUE ***** >TB
930 DATA 1F,A,6,3B,A,6,1F,A,6 >WB

```



```

940 DATA 3B,A,6,1F,A,6,3B,A,6
950 DATA 1F,A,6,3B,A,6,1F,A,6
960 DATA 3B,A,6,1F,A,6,3B,A,6
970 DATA 1F,A,6,3BB,1E,7,238,1E,7
980 DATA 1,3,0,238,1E,7,1,3,0
990 DATA 238,1E,7,3BB,1E,7,1,3,0
1000 DATA 3BB,1E,7,27D,1E,7,238,3C,7
1010 DATA 1FA,3C,7,3BB,3C,7,353,3C,7
1020 DATA 5EC,14,7,597,14,7,6AG,14,7
1030 DATA 4FB,14,7,3F4,14,7,3BB,A,7
1040 DATA 353,A,7,2F6,A,7,2CB,A,7
1050 DATA 27D,A,7,238,A,7,1FA,A,7
1060 DATA FD,A,7,11C,A,7,13E,A,7
1070 DATA 165,A,7,17B,A,7,1A9,A,7
1080 DATA 1DD,A,7,EE,1E,7,8E,1E,7
1090 DATA 1,3,0,8E,1E,7,1,3,0
1100 DATA 8E,1E,7,EE,1E,7,1,3,0
1110 DATA EE,1E,7,9F,1E,7,8E,3C,7
1120 DATA 7E,3C,7,EE,3C,7,D4,3C,7
1130 DATA 17B,14,7,165,14,7,1A9,14,7
1140 DATA 13E,14,7,FD,14,7,EE,28,6
1150 DATA D4,28,6,B2,28,6,EE,28,6
1160 DATA D4,28,6,B2,28,6,EE,28,6
1170 DATA D4,28,6,B2,28,6,77,F,6
1180 DATA 6A,F,6,4F,F,6,59,F,6
1190 DATA 77,F,6,6A,F,6,4F,F,6
1200 DATA 59,F,6,77,F,6,6A,F,6
1210 DATA 4F,F,6,59,F,6,77,F,6
1220 DATA 6A,F,6,4F,F,6,59,F,6
1230 DATA 77,F,6,6A,F,6,4F,F,6
1240 DATA 59,F,6,77,F,6,6A,F,6
1250 DATA 4F,F,6,59,F,6,3B,1E,5
1260 DATA 23,1E,5,1,3,0,23,1E,5
1270 DATA 1,3,0,23,1E,5,3B,1E,5
1280 DATA 1,3,0,3B,1E,5,27,1E,5
1290 DATA 23,3C,5,1F,3C,5,3B,3C,5
1300 DATA 35,3C,5,5E,14,5,59,14,5
1310 DATA 6A,14,5,4F,14,5,3F,14,5
1320 DATA 77,14,8,6A,14,8,EE,14,8
1330 DATA D4,14,8,1DD,14,8,1A9,14,8
1340 DATA 3BB,14,8,353,14,8,777,5A,8
1350 DATA -1,0,0

```

```

>WA
>WD
>WC
>ZX
>VX
>YZ
>CL
>CX
>BG
>BY
>ZD
>ZG
>YK
>ZQ
>ZD
>VE
>XX
>ZR
>ZJ
>BB
>AG
>ZL
>ZM
>YR
>YK
>XL
>WY
>WC
>XE
>XF
>WC
>XQ
>XJ
>XC
>XH
>ZM
>YZ
>ZB
>ZT
>AD
>BH
>WC

```

```

130 DATA E1,3C,E1,78,D2,78,CC,70,A1,3C,A1,78,52,78,4C,D8,08E0
140 DATA F0,3C,B4,78,3C,F0,4C,D8,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0C28
150 DATA A4,4C,4C,CC,CC,98,98,70,A4,D8,8C,CC,CC,E4,64,70,09CC
160 DATA A4,F0,E4,CC,D8,F0,98,70,50,A1,F0,F0,F0,52,F0,A0,0BB7
170 DATA 00,F0,A0,00,50,F0,00,00,00,50,00,00,00,A0,00,00,03C0
180 DATA 00,00,00,50,F0,F0,A0,00,00,00,00,F0,F8,FC,F8,00,06AC
190 DATA 00,00,50,78,F4,FC,F8,A0,50,F0,E1,78,F8,FC,F8,D2,0AA7
200 DATA F4,F4,E1,78,F4,FC,F8,52,F0,FC,E1,78,F8,FC,F8,52,0CFE
210 DATA F4,F4,A1,78,F4,FC,F8,78,F0,FC,A1,78,F0,F0,F0,78,0CAE
220 DATA F4,F4,A1,E1,E1,78,D2,78,F0,FC,F0,16,A1,78,16,F0,0B1E
230 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F8,F4,F4,F4,F4,FC,FC,FC,F8,0F44
240 DATA F0,F8,F0,FC,FC,FC,F4,F8,50,F0,52,F0,F0,F0,52,A0,0DOC
250 DATA 00,50,52,00,00,50,52,00,00,00,A0,00,00,00,A0,00,0284
260 DATA 00,D2,00,00,00,00,00,00,41,D2,F0,F0,F0,00,00,00,04B5
270 DATA D7,D2,FF,FF,FF,A0,00,00,D7,FF,FF,FF,FF,A0,00,00,0AB9
280 DATA C3,C3,C3,C3,C3,A0,00,00,D7,FF,FF,FF,FF,A0,00,00,09E2
290 DATA D7,C3,C3,C3,F5,A0,00,00,D7,C3,FF,FA,F5,A0,00,00,09DD
300 DATA D7,D7,D7,F5,F5,A0,00,00,D7,D7,EB,FF,F5,A0,00,00,0A3C
310 DATA D7,D7,FA,FF,F5,A0,00,00,D7,D7,F5,D7,F5,A0,00,00,0A4B
320 DATA D7,D2,FF,EB,F5,A0,00,00,D7,F0,F0,F0,F5,A0,00,00,0A64
330 DATA D7,FF,FF,FF,FF,A0,00,00,50,F0,F0,F0,F0,00,00,00,0983
340 DATA 00,50,F0,A0,00,00,00,00,00,F0,F4,F8,00,00,00,00,04BC
350 DATA 50,F4,FC,3C,A0,00,00,00,F0,FC,BC,29,78,00,00,00,0665
360 DATA F0,F4,BC,43,52,F0,88,00,F0,FC,3C,43,52,F0,E4,00,093E
370 DATA F0,F4,BC,43,52,FC,B0,88,F0,FC,3C,43,52,3C,E0,64,09A6
380 DATA F0,F4,BC,43,52,03,E0,64,F0,FC,3C,43,52,C3,B0,88,0934
390 DATA F0,F4,BC,43,52,C3,E4,00,F0,FC,3C,43,52,F0,88,00,0911
400 DATA F0,F4,BC,29,78,00,00,00,50,F4,FC,3C,A0,00,00,00,065D
410 DATA 00,F0,F4,F8,00,00,00,00,50,F0,A0,00,00,00,00,04BC
420 DATA 50,F0,F0,F0,F0,F0,00,F0,00,00,00,A0,00,00,50,70,0750
430 DATA 00,00,F0,F0,A0,00,50,70,00,50,83,B0,70,F0,F0,D8,07EB
440 DATA 00,E1,B4,B0,30,30,64,D8,50,83,B4,B0,CC,CC,F0,A0,0940
450 DATA E1,16,B4,B0,70,F0,00,00,E1,16,B4,B0,A0,00,00,00,06B6
460 DATA F0,F0,F0,B0,A0,00,00,00,E1,16,3C,B0,A0,00,00,00,06A3
470 DATA E1,16,3C,B0,A0,00,00,00,E1,F0,F0,64,A0,00,00,00,0648
480 DATA 50,30,30,CC,A0,00,00,00,00,F0,F0,F0,00,00,00,00,04EC
490 DATA A0,50,00,A0,50,00,00,00,50,F0,F0,F0,A0,00,00,00,05A0
500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
580 DATA F4,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0F04
590 DATA F0,F0,E1,F0,F0,F0,F4,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EF5
600 DATA E1,F0,F0,F0,F8,F0,F0,F0,F0,F0,F8,F0,F0,F0,F0,F0,0F01
610 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E1,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EF1
620 DATA E1,F0,F0,E1,F0,F0,F0,F0,FF,D2,F0,FF,D2,F5,D2,F0,0EAB
630 DATA FF,EB,F5,EB,F0,FF,EB,F0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0F8C
640 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,D2,C3,E1,C3,E1,C3,C3,C3,0C7B
650 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,E1,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0CAE
660 DATA E1,C3,D7,E1,C3,F0,C3,D2,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0CBC
670 DATA D2,E1,D2,E1,C3,C3,D7,E1,C3,C3,FF,FF,C3,C3,FF,F0,0D9D
680 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,F0,E1,C3,D2,F0,C3,C3,0CB7
690 DATA D2,EB,D2,C3,F5,C3,E1,C3,C3,F0,E1,C3,D2,F0,C3,C3,0D4D
700 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,D2,F0,C3,0C6C
710 DATA C3,F0,E1,C3,C3,F5,C3,E1,D2,EB,D2,C3,D2,EB,C3,D2,0D57

```

```

1 '=====
2 '= LISTING 2 =
3 '= GRAPHISHES =
4 '=====
10 DEB=&5800:LONG=&D01:NOM#="FUTUR1.BIN":LIG=100
20 FOR A=DEB TO DEB+LONG STEP 16:SOM=0:FOR B=0 TO 15:READ A#:P
OKE A+B,VAL("&"+A#):SOM=SOM+VAL("&"+A#):NEXT:LIG=LIG+10:PRINT
LIG:READ A#:IF SOM<>VAL("&"+A#) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";LI
G:END ELSE NEXT
30 SAVE NOM#,B,DEB,LONG:END
100 DATA 50,F0,F0,F0,A0,00,00,00,A4,4C,98,98,F0,00,00,00,06D0
110 DATA A4,8C,CC,30,F0,00,00,00,A4,4C,98,98,E1,A0,00,00,06BD
120 DATA A4,8C,CC,30,A1,78,F0,A0,F0,F0,F0,A1,78,CC,70,0AEA

```



720 DATA F5,FF,C3,E1,C3,F5,C3,E1,D2,F0,F0,C3,C3,D2,F0,C3,0DB1  
730 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0C30  
740 DATA F0,F4,F0,F0,F0,E1,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EF5  
750 DATA D2,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EE2  
760 DATA F0,F0,E1,F0,F0,F0,F8,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EF9  
770 DATA D2,F0,F0,F0,F8,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EEA  
780 DATA F3,F0,F0,F3,F2,F0,F3,F2,F3,F2,F1,F3,F3,F1,F3,F3,0F20  
790 DATA F3,F2,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F1,F3,F1,F3,F1,F3,F1,0F27  
800 DATA F2,F0,F2,F0,F2,F0,F2,F0,F3,F1,F3,F1,F3,F1,F3,F1,0F18  
810 DATA DA,F0,DA,F0,DA,F0,DA,F0,CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,0DF8  
820 DATA CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,CF,E5,0DA0  
830 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0D68  
840 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0D44  
850 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0D98  
860 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0D44  
870 DATA CF,DB,F3,E7,CF,CF,E7,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0D50  
880 DATA DB,E7,CF,CF,CF,CF,F3,F3,CF,CF,CF,CF,DB,F3,CF,CF,0D8C  
890 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,0CF0  
900 DATA 3C,3C,C3,96,3C,3C,3C,3C,3C,69,C3,C3,3C,3C,3C,05DC  
910 DATA 3C,3C,C3,96,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,0582  
920 DATA 69,3C,3C,3C,69,C3,C3,96,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,0582  
930 DATA 3C,3C,C3,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,0447  
940 DATA B4,3C,3C,29,96,3C,3C,78,F0,3C,3C,43,C3,3C,3C,06B1  
950 DATA F0,B4,78,D2,D2,96,78,F0,F0,F0,FC,F4,F4,F4,F0,F0,0D56  
960 DATA F0,F4,FC,FC,FC,FC,F8,F0,F0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0FB4  
970 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0FC0  
980 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,83,03,03,03,03,03,03,06F0  
990 DATA C3,D6,C3,C3,C3,D6,C3,C3,83,03,03,43,C3,A9,83,43,093C  
1000 DATA 43,C3,C3,83,C3,03,43,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0A30  
1010 DATA 96,96,C3,3C,3C,3C,3C,69,C3,C3,C3,C3,D6,C3,C3,0973  
1020 DATA C3,3C,3C,3C,A9,E9,C3,C3,96,C3,C3,C3,3C,69,C3,C3,0999  
1030 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,FC,FC,FC,FC,C3,D6,D6,E9,0D60  
1040 DATA C3,C3,C3,C3,E9,C3,D6,D6,C3,E9,C3,C3,C3,C3,A9,E9,0CAE  
1050 DATA C3,D6,D6,FC,FC,FC,A9,56,C3,C3,C3,C3,C3,C3,A9,56,0BF3  
1060 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,0294  
1070 DATA 30,30,30,30,30,F0,F0,B0,30,30,30,30,30,30,30,0500  
1080 DATA 70,B0,30,30,0C,0C,0C,30,30,30,30,30,30,30,30,0330  
1090 DATA 30,30,F0,B0,30,30,30,30,30,24,30,30,30,30,30,0434  
1100 DATA CC,0C,18,CC,30,18,30,18,CC,0C,4C,CC,8C,4C,8C,0C,05AC  
1110 DATA CC,8C,CC,CC,8C,CC,CC,4C,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,0BC0  
1120 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C4,C0,E0,C4,C0,E0,C4,C0,0C4C  
1130 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,F0,C0,F0,C0,F0,C0,F0,C0,0CC0  
1140 DATA 98,C0,98,C0,98,C0,98,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,0B60  
1150 DATA C0,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0,C4,70,C4,70,C4,70,C4,0B50  
1160 DATA C4,F0,C4,F0,C4,F0,C4,F0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,0C00  
1170 DATA C0,C0,F0,C0,D0,E0,C0,F0,E0,D0,98,E0,E4,70,D0,98,0C74  
1180 DATA E0,D0,98,E0,E4,70,D0,98,E0,D0,F0,E0,F0,D0,F0,0D04  
1190 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,F0,E0,C0,C0,F0,E0,C0,0CA0  
1200 DATA D0,CC,70,C0,D0,CC,70,C0,D0,98,70,C0,D0,98,70,C0,0AC8  
1210 DATA D0,98,70,C0,D0,98,70,C0,D0,F0,F0,C0,C0,F0,F0,C0,0C00  
1220 DATA F0,78,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,D2,F0,F0,0E6A  
1230 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0F00  
1240 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,B4,F0,F0,0EC4  
1250 DATA E1,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0EB5  
1260 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,D2,F0,FC,F8,F0,F0,FC,F0,F0,0F02  
1270 DATA F4,FC,FC,B4,52,F8,F0,F0,FC,FC,FC,F0,F0,F8,78,F8,0E06  
1280 DATA F0,F4,F0,B4,52,F8,78,FC,F0,F0,F0,B4,D2,F8,52,F8,0CDE  
1290 DATA F8,29,F0,F0,F0,B4,52,B4,B4,43,D2,3C,43,83,83,29,0922  
1300 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0FC0

1310 DATA 7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,BC,BC,BC,BC,BC,BC,BC,09C0  
1320 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,03C0  
1330 DATA 16,16,16,16,16,16,16,16,29,29,29,29,29,29,29,01F8  
1340 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0030  
1350 DATA 83,83,83,83,83,83,83,83,43,43,43,43,43,43,43,0630  
1360 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0C30  
1370 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0F60  
1380 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,78,78,78,78,78,78,F8,F8,F4,F0,0AB9  
1390 DATA F0,F0,A1,F0,03,F0,B4,F0,B4,F0,B4,F0,F4,F0,FC,F8,0D28  
1400 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,F0,78,B4,F0,78,F0,F8,F0,FC,F8,0C65  
1410 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,F0,78,B4,F0,F0,78,F8,F8,F4,F0,0C5D  
1420 DATA F0,F0,52,F0,52,F0,78,F0,78,78,3C,78,F0,F8,F0,F8,0B40  
1430 DATA F0,F0,03,52,52,F0,78,F0,3C,F0,F0,78,F0,F8,FC,F0,0B47  
1440 DATA F0,F0,A1,52,52,F0,78,F0,3C,F0,78,78,F8,F8,FC,F0,0B75  
1450 DATA F0,F0,03,52,F0,52,F0,78,B4,F0,B4,F0,F4,F0,F4,0BEF  
1460 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,78,78,B4,F0,78,78,F8,F8,F4,F0,0B6D  
1470 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,78,78,B4,78,F0,78,F8,F8,F4,F0,0B6D  
1480 DATA F0,F0,A1,F0,52,52,78,78,B4,78,F0,78,F8,F8,F4,F0,0B6D  
1490 DATA F0,F0,E0,F0,D0,D0,70,70,30,70,70,70,D8,D8,D8,0B10  
1500 DATA F0,F0,C0,F0,D0,D0,70,70,30,F0,70,70,D8,D8,CC,F0,0B7C  
1510 DATA F0,F0,E0,F0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,E4,F0,0CF4  
1520 DATA F0,F0,C0,F0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,CC,F0,0B3C  
1530 DATA F0,F0,C0,D0,D0,F0,70,F0,30,F0,70,F0,D8,F0,CC,D8,0C7C  
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000  
1550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000  
1560 DATA F0,F0,C0,D0,D0,F0,70,F0,30,F0,70,F0,D8,F0,D8,F0,0CA0  
1570 DATA F0,F0,E0,D0,D0,F0,70,F0,70,70,70,70,D8,D8,E4,F0,0BF4  
1580 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,30,70,70,70,D8,D8,D8,0AE0  
1590 DATA F0,F0,C0,D0,E0,F0,B0,F0,B0,F0,B0,F0,E4,F0,CC,D8,0D98  
1600 DATA F0,F0,F0,D0,F0,D0,F0,70,F0,70,F0,70,D8,D8,E4,F0,0D04  
1610 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,30,F0,70,70,D8,D8,D8,0B60  
1620 DATA F0,F0,D0,F0,D0,F0,70,F0,70,F0,70,F0,D8,F0,CC,D8,0CEC  
1630 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,30,70,70,70,70,70,D8,D8,D8,0AE0  
1640 DATA F0,F0,D0,D0,C0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,D8,0B10  
1650 DATA F0,F0,E0,F0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,E4,F0,0B74  
1660 DATA F0,F0,C0,F0,D0,D0,70,70,30,F0,70,F0,D8,F0,D8,F0,0C20  
1670 DATA F0,F0,E0,F0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,E4,CC,0B50  
1680 DATA F0,F0,C0,F0,D0,D0,70,70,30,F0,70,70,D8,D8,D8,0B70  
1690 DATA F0,F0,C0,D0,D0,F0,70,F0,30,70,F0,70,F0,D8,CC,D8,0BF0  
1700 DATA F0,F0,C0,D0,E0,F0,B0,F0,B0,F0,B0,F0,E4,F0,E4,F0,0DC8  
1710 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,CC,D8,0B14  
1720 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,70,70,70,70,D8,D8,E4,F0,0B44  
1730 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,70,70,30,70,D8,D8,D8,0AE0  
1740 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,B0,F0,70,70,D8,D8,D8,0BE0  
1750 DATA F0,F0,D0,D0,D0,D0,70,70,B0,F0,B0,F0,E4,F0,E4,F0,0CE8  
1760 DATA F0,F0,C0,D0,F0,D0,F0,70,B0,F0,70,F0,D8,F0,CC,D8,0CFC  
1770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000  
1780 DATA F0,00,00,00,00,00,00,41,C3,C3,C3,00,00,41,00,00,00,03BB  
1790 DATA 00,00,00,00,C3,00,82,00,00,41,00,00,00,00,00,82,0208  
1800 DATA C3,41,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,41,C3,0208  
1810 DATA C3,C3,00,00,41,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,82,00,030C  
1820 DATA 00,41,00,00,00,00,00,82,C3,41,00,00,00,00,00,01C7  
1830 DATA 00,04,30,30,30,04,30,C3,C6,30,10,30,30,30,04,0355  
1840 DATA 30,00,04,30,92,30,30,30,00,41,00,00,00,00,82,0249  
1850 DATA C3,41,00,00,00,00,00,00,00,04,CC,CC,98,04,98,C3,0497  
1860 DATA 86,98,04,CC,CC,CC,98,04,98,00,04,98,86,CC,CC,0840  
1870 DATA 20,82,00,00,00,00,82,C3,41,00,00,00,00,00,00,0228  
1880 DATA 00,04,CC,0C,0C,04,98,C3,86,98,04,0C,4C,8C,0C,04,045D  
1890 DATA 98,00,04,98,86,CC,0C,4C,98,82,00,00,00,00,41,54,048D



```

1900 DATA 82,82,00,00,00,00,00,00,00,04,CC,00,00,04,98,C3,0333
1910 DATA 86,98,00,00,4C,20,00,04,98,00,04,98,86,CC,00,04,0418
1920 DATA 98,82,00,00,00,00,41,41,82,82,00,00,00,00,00,00,02A0
1930 DATA 00,04,CC,30,00,04,98,C3,86,98,00,00,4C,20,00,04,03ED
1940 DATA 98,00,04,98,86,CC,00,04,98,00,00,00,00,00,41,41,03A4
1950 DATA 82,82,00,00,00,00,00,00,00,04,CC,98,00,04,98,C3,03CB
1960 DATA 86,98,00,00,4C,20,00,04,98,00,04,98,86,CC,CC,CC,05AC
1970 DATA 61,00,00,00,00,00,41,41,82,82,00,00,00,00,00,00,01E7
1980 DATA 00,04,CC,0C,00,04,98,C3,86,98,00,41,4C,20,00,04,040A
1990 DATA 98,00,04,98,04,CC,CC,98,C3,C3,FC,FC,00,00,54,E9,0823
2000 DATA C3,00,FC,00,FC,FC,54,FC,AB,04,98,00,00,04,98,C3,07AA
2010 DATA 86,98,00,41,4C,20,00,04,98,00,04,98,04,98,0C,4C,03F7
2020 DATA 61,C3,FC,00,FC,54,AB,D6,AB,FC,00,AB,FC,00,54,AB,0932
2030 DATA FC,04,98,00,00,04,CC,61,4C,98,00,41,4C,20,00,04,045E
2040 DATA CC,20,4C,98,04,98,00,04,98,00,FC,00,FC,54,AB,D6,06D2
2050 DATA AB,FC,00,00,FC,AB,54,AB,FC,04,98,00,00,04,CC,98,0744
2060 DATA CC,98,00,41,4C,20,00,04,CC,98,CC,98,04,98,00,04,057D
2070 DATA 98,41,FC,FC,00,54,FC,FC,AB,FC,00,00,FC,00,54,FC,090D
2080 DATA AB,04,98,00,00,86,CC,CC,CC,98,00,82,4C,20,00,04,05B8
2090 DATA CC,CC,CC,98,04,98,00,04,98,41,FC,00,FC,54,E9,D6,0880
2100 DATA AB,FC,00,AB,FC,00,54,AB,FC,04,0C,00,00,C3,0C,0C,062B
2110 DATA 0C,08,00,82,18,20,00,00,0C,0C,0C,08,04,0C,00,04,010E
2120 DATA 0C,41,FC,00,FC,54,E9,D6,AB,00,FC,00,FC,FC,54,AB,08F0
2130 DATA FC,00,00,00,00,C3,C3,C3,82,00,00,82,00,00,00,00,0449
2140 DATA 00,00,41,82,41,00,00,00,82,00,00,00,41,41,82,028A
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,C3,C3,0249

```

```

2160 DATA 82,00,00,82,00,00,00,00,00,00,41,82,41,00,00,00,0208
2170 DATA 00,82,00,00,00,41,41,82,00,00,00,00,00,00,00,0186
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000

```

```

1 '=====
2 '= LISTING 3      =
3 '= ASSEMBLEUR    =
4 '=====
10 DEB=&9024:LONG=&8D:NOM#="FUTUR2.BIN":LIG=100
20 FOR A=DEB TO DEB+LONG STEP 16:SOM=0:FOR B=0 TO 15:READ A#:P
OKE A+B,VAL("&"+A#):SOM=SOM+VAL("&"+A#):NEXT:LIG=LIG+10:PRINT
LIG:READ A#:IF SOM<>VAL("&"+A#) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE":LI
G:END ELSE NEXT
30 SAVE NOM#,B,DEB,LONG:END
100 DATA 11,00,60,21,FD,F8,06,10,C5,E5,01,28,08,1A,AE,77,05B7
110 DATA 23,13,10,F9,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9,00,21,FF,B7,082D
120 DATA 16,00,DD,5E,04,19,DD,46,02,C5,11,00,08,19,D2,59,04B5
130 DATA 90,01,50,C0,09,C1,10,F1,22,60,90,C9,FD,F8,00,63,079F
140 DATA 90,71,90,01,71,90,21,63,90,CD,D1,BC,C9,76,90,C3,0893
150 DATA 7E,90,53,50,52,49,54,C5,00,00,CD,41,90,2A,60,90,061D
160 DATA 22,28,90,DD,6E,00,DD,66,01,22,25,90,CD,23,90,C9,0689
170 DATA 00,06,1F,11,E0,C1,13,D5,E1,1B,C5,D5,01,4F,00,1A,05BF
180 DATA ED,B0,12,E1,CD,26,BC,EB,C1,10,EB,C9,00,00,00,00,07AF

```

## OFFRE EXCEPTIONNELLE : 4 CASSETTES POUR 100 F!\*

*Une cassette comprend les jeux, éducatifs ou utilitaires qui ont été publiés dans le numéro CPC correspondant.*

3 : Char d'assaut - Consommation de carburant - Fonction circle  
4 : Redefcar - Carré magique - Lexique anglais/français - Maze  
7 : Cherry Paint - Discut - Conjugaison - Calcul - Colditz - Double hauteur  
Référence croisée des variables basic  
8 : Cherry Paint - Tokext - Numérologie - Discothèque  
9 : Cherry Paint - Creedata - Serpent Madness  
11 : Ciel - Cherry Paint - Casse-tête de l'âne - Medor - Multi fichier.  
12 : Cherry Paint - Mozart - Louisiane - Prot disc - Etik disk.  
15 : Cherry Paint - Gemaine - Moniteur de disquette - Boîte à rythmes.  
16 : Poker patience - Attentif - Menu 2+.  
23 : Anti-erreurs - CAO 3D - 30 snakes - Photo-sprite - Relief - Moniteur.

24 : CAO 3D - Anti-erreurs - 1000 Bornes - Justification - Twenty Copy - Trames et collages - Graphofrance - Machines.  
25 : CAO 3D - Amsrythm - Trois dés - Générateur de menus - Symétrie - Générateur de sprites (1) - Penetror.  
27 : Création et animation de sprites - Anti-erreurs - CAO 3D - Championnat - Actions.  
28 : Anti-erreurs II - Routines machines - CAO 3D - Fichiers - Générateur de sprites - Catprog.  
29 : Les fichiers - Anti-erreurs 2 - Astronomie planétaire - CAO 3D - Catprog - Pentominos.

Je commande \_\_\_\_ lots(s) de 4 cassettes à 100 F le lot \_\_\_\_  
Numéros des cassettes souhaitées : \_\_\_\_  
Si une des cassettes était épuisée, je désire à la place  
la cassette n° : \_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

Bon de commande à retourner accompagné d'un chèque à l'ordre des Editions SORACOM à l'adresse suivante :  
**Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.**

\* Dans la limite des stocks disponibles.

\* Ne pouvant être tenu pour responsable de l'acheminement des paquets postaux, nous conseillons à notre aimable clientèle de choisir l'envoi en recommandé\*  
(Recommandé : + 10 F)

**Délai minimum de livraison : 15 jours à réception de la commande**



Ne payez plus pour acheter ...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.



## AMSTRAD CPC

### PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	95 F	145 F
BATMAN	95 F	141 F
BLOODWICH	95 F	141 F
CABAL	95 F	141 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
GREAT COURT	140 F	180 F
KULT	139 F	189 F
ORIENTAL GAMES	95 F	145 F
P47	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
SPHERICAL	95 F	141 F
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
WEIRD DREAMS	145 F	195 F

NEW ZEALAND STORY	95 F	141 F
MONUMENTS D'ARCADE	142 F	179 F
MR HELI	95 F	145 F
P47	95 F	141 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
PERMIS DE TUER	95 F	141 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
SHINOBI	95 F	149 F
SKATE OR DIE	95 F	141 F

SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
SKATEBALL	119 F	149 F
SUPER SCRAMBLE	95 F	141 F
THUNDERBIRDS	144 F	162 F
TITAN	127 F	167 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WEC LE MANS		141 F
XYBOTS	95 F	131 F

MEMBRES du CLUB...  
vous pouvez commander

**24 h sur 24**  
**7 jours sur 7**

Le répondeur : Un geste simple  
Vous mentionnez Le Nom du Logiciel  
Votre N° de Membre Disc ou Cassette  
Votre Nom Votre Mode de Règlement.

### EDUCATIF

APPRENDS MOI A COMPTER	203 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	195 F
J'APPRENDS A LIRE	158 F
J'APPRENDS LES PANNEAUX	199 F

### FRANCAIS

FCAIS REUSSITE 3ème	158 F
FCAIS REUSSITE 4ème	158 F
FCAIS REUSSITE 5ème	158 F
FCAIS REUSSITE 6ème	158 F
FCAIS CP CE1	216 F
FCAIS CE1 CE2	216 F
FCAIS CM1	216 F
FCAIS CM2	216 F

### COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V2 139 F 159 F  
(SPACE HARRIER +BEYOND ICE PALACE  
+LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)

SPECIAL ACTION 119 F 179 F  
(DRILLER+CAPT BLOOD+THE VINDICATORS  
+OLYMPIC CHALLENGE+S.D.I.)

BEST OF VOL II 129 F 189 F  
(FOOTBALL MANAGER II+HOTSHOT+ZOMBI  
+TETRIS+LE NECROMANCIEN)

ARCADE MUSCLE 119 F 139 F  
(STREET FIGHTER+BIONIC COMMAND+ROAD  
BLASTERS+1943+SIDE ARMS)

INCROWD 139 F 165 F  
(KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+TARGET  
RENEGADE+BARBARIAN+PLATOON+  
CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL)

GIANTS 119 F 139 F  
(GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN  
+ROLLING THUNDER)

DEFIS DE TAITO 139 F 194 F  
(TARGET RENEGADE+ARKANOID I+ARKANOID 2  
+BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLPFFIGHT)

GAME SET & MATCH II 109 F 149 F  
(MATCH DAY 2+CRICKET+BASKETMASTER+  
SNOOKER+SUPERHANG ON+GOLF+CHAMPIONCHIP  
SPRINT TRACK AND FIELD)

COMMAND PERFORMANCE 119 F  
(MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+  
CHOLO+BOB SLEIGHT+SHACKLED+LEVIATAN  
+XENO+TRANTOR)

SOCCER SQUAD	95 F	141 F
SOLEIL NOIR	134 F	162 F
STARWARS TRILOGY	147 F	221 F
TIMESCANNER		141 F
THE STORY SO FAR V2	142 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT	190 F	250 F
REVOLUTION FRANCAISE		
VIGILANTE	95 F	141 F

### HIT PARADE

3 D POOL	95 F	141 F
3 D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	95 F	139 F
AIRBORN RANGER	136 F	179 F
BARBARIAN II	85 F	132 F
BLASTEROID	97 F	147 F
BUTCHER HILL	95 F	141 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CRAZY CARS II	122 F	159 F
DOUBLE DETENTE	95 F	141 F
DRAGON NINJA	95 F	141 F
FOOTBALL MANAGER II	89 F	139 F
FORGOTTEN WORLD	93 F	141 F
GARY LINEKER HOTSHOT		135 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
LAST DUEL	95 F	141 F
LAST NINJA II	115 F	143 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OMEYAD		187 F
OPERATION WOLF	95 F	141 F
PACLAND	95 F	141 F
PACMANIA	95 F	141 F
PURPLE SATURN DAY	141 F	195 F
R TYPE	89 F	139 F
RAMBO III	95 F	141 F
REAL GHOSTBUSTERS	95 F	141 F
RENEGADE III	95 F	145 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUNNING MAN	93 F	139 F
SILK WORM	95 F	141 F

### NEWS

ACTION SERVICE	135 F	179 F
A.P.B	95 F	141 F
BUFFALO BILL	134 F	162 F
CARRIER COMMAND	139 F	189 F
CHICAGO 90	144 F	192 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DYNAMITE DUX	97 F	147 F
ELIMINATOR	99 F	152 F
GEMINI WING	99 F	152 F
GAME SUMMER EDIT	95 F	141 F
HIGHWAY PATROL		192 F
INDIANA JONES	95 F	141 F
NAVY MOVES	97 F	159 F

### TRÈS SOFT LES CADEAUX!



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS:  
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS:  
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT  
+ LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

### MATHEMATIQUES

MATH CP CE1	216 F
MATH CE2	216 F
MATH CM	149 F
MATH CM1	216 F
MATH SUCCES 3è	149 F
MATH SUCCES 4è	149 F
MATH SUCCES 5è	158 F
MATH SUCCES 6è	158 F
LA BOSSE DES MATH 3è	187 F
LA BOSSE DES MATH 4è	187 F
LA BOSSE DES MATH 5è	187 F
LA BOSSE DES MATH 6è	187 F
STATISTIQUES 1ERE TERM	189 F
MICROBREVET FRANCAIS	209 F
MICROBREVET GEOGRAPHIE	209 F
MICROBREVET ALGEBRE	209 F
MULTICOURS 3è	235 F
MULTICOURS 4è	235 F
MULTICOURS 5è	235 F
MULTICOURS 6è	235 F



Ne cherchez plus,  
les Nouveautés au meilleur prix  
sont chez **STARSOFT**

MINITEL  
3615  
Clubtel\*  
STAR

## PC et COMPATIBLES

### NEWS

ARCHIPELAGOS	249 F
BATTLHAWKS	209 F
BUFFALO BILL	259 F
CIRCUS ATTRACTION	240 F
CRAZY CARS II	249 F
CURSE OF THE AZUR BOND	299 F
DEMONS WINTER	286 F
F15 N°2	371 F
FINAL FRONTIER	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
HORSE RACING	259 F
INDIANA JONES ARCADE	198 F
KULT	247 F
LAP TOP CHESS	272 F
LEGEND DU DJEL	219 F

TRIVIAL PURSUIT	
REVOLUTION FCAISE	288 F
VIRUS	274 F
WATERLOO	259 F

### HIT PARADE

688 SUBMARINE	288 F
ABRAHAMS TANK	259 F
BAAL	272 F
BATTLE CHESS	288 F
CHESS MASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT	227 F
F19	365 F
FALCON	379 F
FASTBREAK	240 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
HILLSFAR	245 F
JACK NICKLAUS	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KING QUEST IV	350 F
LAST NINJA	346 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MENACE	288 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	259 F
RACKEM	234 F
RICK DANGEROUS	267 F
SINBAD	182 F
STARRAY	259 F
SOCCER	272 F
SPACE QUEST III	249 F
STEEL THUNDER	259 F
TITAN	259 F

Dément !

**Un catalogue  
tout en couleurs  
à chaque commande**

## JOYSTICKS et PÉRIPHÉRIQUES

### JOYSTICKS

CRYSTAL	159 F
(GARANTIE 2 ANS)	
JY2 (double branchement)	59 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F
NAVIGATOR	149 F
VENUS	67 F

### DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD	
10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F

POUR ATARI ST ET AMIGA:	
10 disquettes 3"1/2	109 F

POUR PC ET COMPATIBLES	
10 disquettes 5"1/4	66 F

### BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disc 3" et 3"1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disc 5"1/4	89 F
" 100 "	129 F

## CONSOLES

### PC ENGINE NEC

VICTORY RUN	474 F
DRAGON SPIRIT	531 F
F1 PILOT	427 F
FANTAZY ZONE	278 F
GALAGA 88	234 F
CHAN & CHAN	245 F
MOTOR ROADER	427 F
P 47	542 F
PACLAND	450 F
R TYPE	336 F
R TYPE II	462 F
SPACE HARRIER	289 F
VIGILANTE	399 F
WORLD COURT TENNIS	474 F

## XE-XL

LA CONSOLE XE	990 F
ARCHON	122 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPLIFTER	124 F
COLONIAL CONQUEST	314 F
DARK CHAMBERS	150 F
DONKEY KONG	149 F
EASTERN FRONT	84 F
FRIGHT NIGHT	144 F
FOOD FIGHT	144 F
FOOTBALL	84 F
JOUST	84 F
JUNGLE HUNT	129 F
MIDNIGHT MAGIC	150 F
MOON PATROL	90 F
STAR RAIDERS	124 F
TENNIS	94 F
WAR GAME CONST.SET	208 F

## ATARI 2600

ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASEBALL	118 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESS	107 F
CROSS BOWN	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DARK SHAMBERS	122 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCON	136 F
DIG DUG	102 F
DOUBLE DUNK	134 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	110 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
KUNG FU SUPERKICKS	110 F
PACMAN JR	120 F

LIFE AND DEATH	259 F
MENACE	288 F
MOTORCROSS	259 F
NIL, DIEU VIVANT	298 F
PAPERBOY	269 F
PERMIS DE TUER	259 F
PERSONAL NIGHTMARE	317 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RED STORM RISING	299 F
RICK DANGEROUS	267 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	219 F
SENTINEL	274 F
SOLEIL NOIR	221 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
THE MAJOR SHAMPION SHIP	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F

**OFFRE SPECIALE ★**  
**— 10% —**  
pour toute commande de 3 logiciels

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 611

(libellé en lettres majuscules)

à retourner à :

**STARSOFT**

B.P. 20  
94141 ALFORTVILLE CEDEX  
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qi	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs	
Frais de Port et Emballage				+ 15 francs	
C.R.					
<b>TOTAL</b>					

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ..... Signature,



EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

\* "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !..."

N° Client (si connu) .....

NOM .....

Prénom .....

Date de naissance .....

Adresse .....

Ville .....

Code postal ..... Tél. ....

**MODE DE REGLEMENT**

Chèque  Mandat-Poste

Contre-Remboursement + 20 francs



# VUMETRE

Valable pour

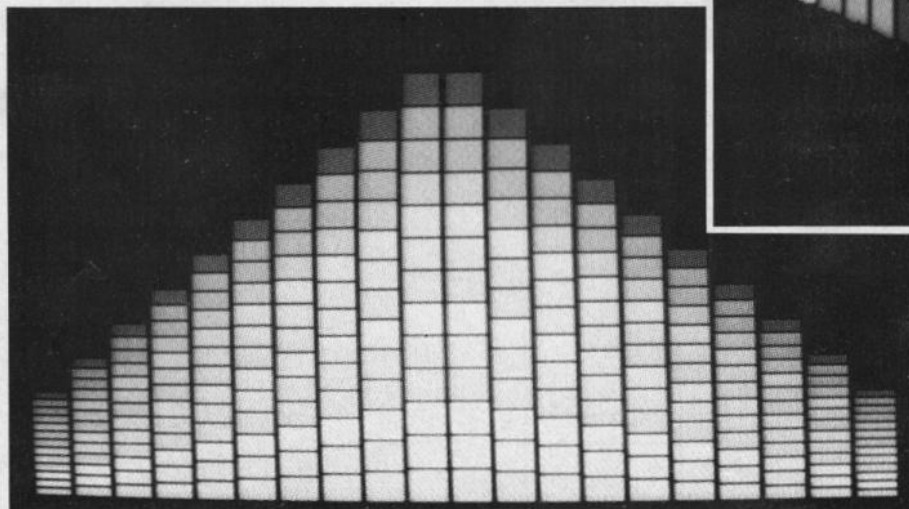
- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128

Voici un programme qui ne sert ni à utiliser au mieux son Amstrad, ni à gérer des fichiers. En fait, il est surtout utilisé pour obtenir des effets graphiques changeant en fonction de la musique (cette dernière provenant du lecteur de cassettes).



La mise en œuvre est très simple : Il suffit de taper les deux listings, de sauver le premier sous le nom "VUMETRE" et le second sous le nom "VUM" (par exemple). Ensuite, exécutez ce second listing et vous obtiendrez 4 listings binaires. Vous lancerez alors le programme par un RUN "VUMETRE". Le mode d'emploi est réduit à son minimum. Il suffit de placer une cassette dans le lecteur du 464 ou dans le magnétophone externe du 6128 et de mettre le volume au maximum. Dans le menu principal vous choisissez le type de vu-mètre et sa couleur. Pour revenir au menu, appuyez sur ESPACE.

*Stéphane ST MARTIN*





# 1

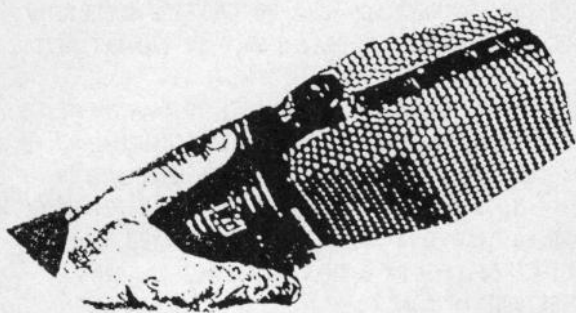
```
10 ' Vumetre (c) 1989 >LA
15 ' ANSTAR & CPC et S.SM >LF
20 ' >LB
30 MEMORY &1FFF:LOAD"VUMETRE.B11":GOSUB 350:CALL &8000: >MR
LOAD"VUMETRE.B12":LOAD"VUMETRE.B13":LOAD"VUMETRE.B14",&
2000:P=2:P0=11:P1=23:P2=26:POKE 48622,201:KEY DEF 66,0,
0,0,0
40 MODE 1:CALL &800B:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,14:INK 4,2: >QY
INK 3,18:INK 12,9:INK 2,15:INK 8,6
50 CLS:LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT"Vumetre (C) 1989 ";CHR$(3 >PR
4):PEN 2:PRINT"AMSTAR & CPC";PEN 1:PRINT CHR$(34):PE
N 1:PRINT" & ";CHR$(34):PEN 3:PRINT"S.SM";PEN 1:PRINT
CHR$(34):FOR I=1 TO 5:LOCATE 1,3+(I*2):PEN 3:PRINT I;"
) ";PEN 2:PRINT"VUMETRE ";I:NEXT
60 LOCATE 2,17:PEN 3:PRINT"6 ) ";PEN 2:PRINT"CHOIX DES >HX
COULEURS":POKE &A677,4:a=2:FOR I=1 TO 6:POKE &A667,a:C
ALL &A58E,&2000,&100:a=a+2:NEXT:CALL &A58E,&2000,&5A0:P
OKE &A677,1:CALL &A58E,&2000,&5A0:POKE &A677,12:CALL &A
58E,&2000,&5A0:FOR I=1 TO 6
70 POKE &A667,a:CALL &A58E,&2450,&150:a=a-2:NEXT:CALL & >DD
5000
80 a$=INKEY$:IF a$="1"THEN GOSUB 360:GOSUB 270:GOTO 150 >YW
90 IF a$="2"THEN GOSUB 360:GOSUB 280:GOTO 150 >LE
100 IF a$="3"THEN GOSUB 360:GOSUB 310:GOTO 150 >MC
110 IF a$="4"THEN GOSUB 360:GOSUB 320:GOTO 150 >MF
120 IF a$="5"THEN GOSUB 360:GOSUB 430:GOTO 150 >MK
130 IF a$="6"THEN 370 >NM
140 CALL &5008:CALL &BD19:GOTO 80 >ZZ
150 OUT &F600,16:a=2 >NN
160 a$=INKEY$:z=INP(&F500):IF z=X THEN GOSUB 200 ELSE G >HQ
OSUB 220
170 IF a$=" " THEN OUT &F600,0:GOTO 40 >CA
180 IF z=X THEN GOSUB 200 ELSE GOSUB 220 >FU
190 X=INP(&F500):GOTO 160 >TB
200 INK a,0:a=a-1:IF a<1 THEN a=1 >YG
210 RETURN >YJ
220 IF a<4 THEN INK a,P:INK a+1,0:a=a+1:GOTO 260 >PF
230 IF a<7 AND(a>4 OR a=4)THEN INK a,P0:INK a+1,0:a=a+1 >GZ
:GOTO 260
240 IF a<10 AND(a>7 OR a=7)THEN INK a,P1:INK a+1,0:a=a+ >HH
1:GOTO 260
250 IF(a>10 OR a=10)AND a<14 THEN INK a,P2:INK a+1,0:a= >ZB
a+1
260 RETURN >ZD
270 a1=60:FOR x1=1 TO 14:a1=a1+4:FOR Q=0 TO 7:ORIGIN a1 >FQ
,10:DRAW 0,50,x1:ORIGIN a1,200:DRAW 0,50,x1:a1=a1+2:NEX
T:NEXT:RETURN
280 q2=1:S=0:F=0:R=0:E=0:U=0:T=0:FOR x2=4 TO 298 STEP 4 >MU
:S=S+1:IF S=5 THEN q2=q2+1:S=0
290 y2=SQR(x2)*10:Y0=SQR(x2)*3:ORIGIN 340+x2,y2+50:DRAW >AP
0,Y0,q2:ORIGIN 300-x2,y2+50:DRAW 0,Y0:NEXT:FOR x2=0 TO
639 STEP 20:ORIGIN x2,0:DRAW 0,300,0:NEXT:FOR x2=1 TO
176 STEP 2:F=F+1:IF F=6 THEN T=T+1:F=0
300 ORIGIN 320,-x2+260:DRAW 60-E,0,5:DRAW E-60,0,14-T:R >HM
```

```
=R+0.5:E=R+SQR(x2):NEXT:FOR x2=1 TO 176 STEP 12:ORIGIN
320,-x2+262:DRAW 54-U,0,,0:DRAW U-54,0,14-T:U=U+1:NEXT:
RETURN
310 R3=0:FOR z3=1 TO 10:y3=20:FOR a3=1 TO 14:y3=y3+2:FO >RU
R q3=0 TO z3:ORIGIN R3,y3:DRAW 24,0,a3:ORIGIN 632-R3,y3
:DRAW-24,0,a3:y3=y3+2:NEXT:NEXT:R3=R3+32:NEXT:RETURN
320 C1=0:C4=0:FOR x4=0 TO 11.8 STEP 0.1:y4=(x4^2):ORIGI >EQ
N 12+x4*25,50:DRAW 0,y4+20,C1:ORIGIN 627-x4*25,50:DRAW
0,y4+20,C1:C4=C4+1:IF C4=8 THEN GOSUB 340
330 NEXT:RETURN >MA
340 C1=C1+1:C4=0:ORIGIN 628-x4*25,50:DRAW 0,y4+20,0:ORI >BX
GIN 12+x4*25,50:DRAW 0,y4+20,0:RETURN
350 DATA 33,252,159,17,32,0,205,171,187,201,62,0,251,21 >XB
7,203,137,203,129,177,79,237,73,251,217,201:RESTORE 350
:FOR I=&8000 TO &8018:READ a:POKE I,a:NEXT:RETURN
360 MODE 0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:BORDER 0:RETURN >YM
370 CLS:LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"CHOIX DES COULEURS ":"LO >JE
CATE 1,3:PEN 1:PRINT"1) PALETTE BLEUE":LOCATE 1,5:PEN 3
:PRINT"2) PALETTE VERTE":LOCATE 1,7:PEN 2:PRINT"3) PALE
TTE ROUGE":LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT"Votre choix:"
380 B$=INKEY$:IF B$=""THEN 380 >XZ
390 ON INSTR("123",B$)GOTO 400,410,420:GOTO 380 >NK
400 LOCATE 15,10:PEN 1:PRINT"PALETTE BLEUE":FOR I=0 TO >FX
1000:NEXT:P=2:P0=11:P1=23:P2=26:GOTO 50
410 LOCATE 15,10:PEN 3:PRINT"PALETTE VERTE":FOR I=0 TO >GN
1000:NEXT:P=9:P0=18:P1=19:P2=25:GOTO 50
420 LOCATE 15,10:PEN 2:PRINT"PALETTE ROUGE":FOR I=0 TO >FG
1000:NEXT:P=6:P0=15:P1=24:P2=25:GOTO 50
430 co=1:C0=1:c=0:h=0:FOR X=1 TO 392 STEP 2:ORIGIN 110, >GR
X:DRAW 392,0,co:c=c+1:IF c=14 THEN GOSUB 480
440 NEXT:FOR Y=1 TO 184 STEP 2:ORIGIN 110,Y:DRAW 392,0 >GK
,0:NEXT:FOR Y=1 TO 184 STEP 2:ORIGIN 292,Y:DRAW 36,0:NE
XT:TAG:FOR X=-150 TO 150 STEP 4:Y=0.01*X^2:ORIGIN 296,1
84:MOVE X,Y:PRINT CHR$(133):NEXT:TAGOFF:Y=210
450 X=10*SQR(Y):ORIGIN 312,Y+184:DRAW X,0,CO:DRAW-X,0,C >XA
0:Y=Y-2:h=h+1:IF h=8 THEN GOSUB 490
460 IF Y=0 THEN 470 ELSE 450 >UD
470 RETURN >ZG
480 co=co+1:c=0:RETURN >TZ
490 DRAW X,0,0:CO=CO+1:h=0:RETURN >BF
```

# 2

```
10 ' DATAS DES PROGRAMMES VUMETRE.B11,VUMETRE.B12
20 ' ET PROGRAMMES VUMETRE.B13 & VUMETRE.B14
30 RESTORE 50:FOR I=&5000 TO &5160:READ A:POKE I,A:NEXT I
40 SAVE"VUMETRE.B11",B,&5000,&160
50 DATA &1,&5B,&50,&ED,&43,&C,&50,&C9,&CD,&E
60 DATA &50,&C9,&0,&0,&21,&19,&2B,&CD,&75,&BB
70 DATA &CD,&3C,&50,&CD,&3C,&50,&ED,&4B,&C,&50
80 DATA &A,&B7,&2B,&9,&CD,&5A,&BB,&3,&ED,&43
90 DATA &C,&50,&C9,&1,&5B,&50,&ED,&43,&C,&50
100 DATA &C9,&21,&50,&0,&2B,&7C,&B5,&20,&FB,&C9
110 DATA &6,&A,&21,&81,&C7,&11,&80,&C7,&C5,&E5
120 DATA &D5,&1,&50,&0,&ED,&B0,&D1,&E1,&1,&0
130 DATA &8,&ED,&4A,&EB,&ED,&4A,&EB,&C1,&10,&EA
140 DATA &C9,&F,&31,&56,&75,&6D,&65,&74,&72,&65
```





150 DATA &20, &20, &28, &43, &29, &20, &31, &39, &38, &39  
160 DATA &20, &F, &32, &20, &41, &4D, &53, &54, &41, &52  
170 DATA &20, &26, &20, &43, &50, &43, &20, &20, &65, &74  
180 DATA &20, &53, &2E, &20, &20, &53, &41, &49, &4E, &54  
190 DATA &20, &4D, &41, &52, &54, &49, &4E, &20, &2E, &20  
200 DATA &F, &33, &46, &41, &49, &54, &45, &53, &20, &56  
210 DATA &4F, &54, &52, &45, &20, &43, &48, &4F, &49, &58  
220 DATA &20, &45, &4E, &20, &41, &50, &50, &55, &59, &41  
230 DATA &4E, &54, &20, &53, &55, &52, &20, &4C, &41, &20  
240 DATA &54, &4F, &55, &43, &48, &45, &20, &43, &4F, &52  
250 DATA &52, &45, &53, &50, &4F, &4E, &44, &41, &4E, &54  
260 DATA &45, &20, &45, &54, &20, &52, &45, &47, &4C, &45  
270 DATA &5A, &20, &4C, &45, &20, &56, &4F, &4C, &55, &4D  
280 DATA &45, &20, &44, &45, &20, &56, &4F, &54, &52, &45  
290 DATA &20, &4D, &41, &47, &4E, &45, &54, &4F, &20, &4B  
300 DATA &37, &20, &41, &46, &49, &4E, &20, &44, &27, &4F  
310 DATA &42, &54, &45, &4E, &49, &52, &20, &4C, &41, &20  
320 DATA &4C, &4F, &4E, &47, &55, &45, &55, &52, &20, &44  
330 DATA &55, &20, &56, &55, &4D, &45, &54, &52, &45, &20  
340 DATA &44, &45, &53, &49, &52, &45, &20, &2E, &20, &F  
350 DATA &32, &41, &50, &50, &55, &59, &45, &5A, &20, &53  
360 DATA &55, &52, &20, &45, &53, &50, &41, &43, &45, &20  
370 DATA &50, &4F, &55, &52, &20, &52, &45, &56, &45, &4E  
380 DATA &49, &52, &20, &41, &55, &20, &4D, &45, &4E, &55  
390 DATA &20, &50, &52, &49, &4E, &43, &49, &50, &41, &4C  
400 DATA &20, &0, &0  
410 RESTORE 430:FOR I=&9FFC TO &A2F4:READ A:POKE I,A:NEXT  
420 SAVE"VUMETRE.BI2",B,&9FFC,&2F8  
430 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &10  
440 DATA &10, &10, &10, &0, &10, &0, &0, &28, &28, &0  
450 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &18, &3C, &18, &18, &3C  
460 DATA &18, &0, &0, &10, &38, &30, &38, &18, &38, &10  
470 DATA &0, &34, &34, &8, &10, &2C, &2C, &0, &0, &10  
480 DATA &28, &10, &14, &28, &34, &0, &0, &8, &10, &0  
490 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &8, &10, &10, &10, &10  
500 DATA &8, &0, &0, &10, &8, &8, &8, &8, &10, &0  
510 DATA &0, &0, &28, &10, &38, &10, &28, &0, &0, &0  
520 DATA &10, &10, &38, &10, &10, &0, &0, &0, &0, &0  
530 DATA &0, &8, &8, &10, &0, &0, &0, &0, &38, &0  
540 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &10, &10, &0  
550 DATA &0, &8, &8, &10, &10, &20, &20, &0, &0, &38  
560 DATA &28, &28, &28, &28, &38, &0, &0, &10, &30, &10  
570 DATA &10, &10, &38, &0, &0, &38, &28, &8, &38, &20  
580 DATA &38, &0, &0, &38, &28, &18, &8, &28, &38, &0  
590 DATA &0, &20, &28, &28, &38, &8, &8, &0, &0, &38  
600 DATA &20, &38, &8, &28, &38, &0, &0, &38, &20, &38  
610 DATA &28, &28, &38, &0, &0, &38, &8, &8, &10, &10  
620 DATA &10, &0, &0, &38, &28, &38, &28, &28, &38, &0

630 DATA &0, &38, &28, &28, &38, &8, &38, &0, &0, &0  
640 DATA &10, &0, &0, &10, &0, &0, &0, &0, &8, &0  
650 DATA &0, &8, &8, &10, &0, &0, &8, &10, &20, &10  
660 DATA &8, &0, &0, &0, &0, &38, &0, &38, &0, &0  
670 DATA &0, &0, &20, &10, &8, &10, &20, &0, &0, &38  
680 DATA &28, &8, &10, &0, &10, &0, &0, &18, &2C, &34  
690 DATA &2C, &20, &18, &0, &0, &10, &28, &28, &38, &28  
700 DATA &28, &0, &0, &30, &28, &30, &28, &28, &30, &0  
710 DATA &0, &38, &28, &20, &20, &28, &38, &0, &0, &30  
720 DATA &28, &28, &28, &28, &30, &0, &0, &38, &20, &30  
730 DATA &20, &20, &38, &0, &0, &38, &20, &30, &20, &20  
740 DATA &20, &0, &0, &38, &20, &20, &28, &28, &38, &0  
750 DATA &0, &28, &28, &38, &28, &28, &28, &0, &0, &38  
760 DATA &10, &10, &10, &10, &38, &0, &0, &8, &8, &8  
770 DATA &28, &28, &38, &0, &0, &28, &28, &30, &28, &28  
780 DATA &28, &0, &0, &20, &20, &20, &20, &20, &38, &0  
790 DATA &0, &28, &38, &28, &28, &28, &28, &0, &0, &38  
800 DATA &28, &28, &28, &28, &28, &0, &0, &38, &28, &28  
810 DATA &28, &28, &38, &0, &0, &38, &28, &28, &38, &20  
820 DATA &20, &0, &0, &38, &28, &28, &28, &38, &38, &8  
830 DATA &0, &38, &28, &28, &30, &28, &28, &0, &0, &38  
840 DATA &20, &38, &8, &8, &38, &0, &0, &38, &10, &10  
850 DATA &10, &10, &10, &0, &0, &28, &28, &28, &28, &28  
860 DATA &38, &0, &0, &28, &28, &28, &28, &10, &10, &0  
870 DATA &0, &28, &28, &28, &28, &38, &28, &0, &0, &28  
880 DATA &28, &10, &10, &28, &28, &0, &0, &28, &28, &28  
890 DATA &10, &10, &10, &0, &0, &38, &8, &10, &10, &20  
900 DATA &38, &0, &0, &38, &20, &20, &20, &20, &38, &0  
910 DATA &0, &20, &20, &10, &10, &8, &8, &0, &0, &38  
920 DATA &8, &8, &8, &8, &38, &0, &0, &10, &38, &38  
930 DATA &10, &10, &10, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
940 DATA &0, &3C, &0, &10, &8, &0, &0, &0, &0, &0  
950 DATA &0, &0, &38, &8, &38, &28, &38, &0, &0, &20  
960 DATA &20, &38, &28, &28, &38, &0, &0, &0, &38, &20  
970 DATA &20, &20, &38, &0, &0, &8, &8, &38, &28, &28  
980 DATA &38, &0, &0, &0, &38, &28, &38, &20, &38, &0  
990 DATA &0, &18, &20, &30, &20, &20, &20, &0, &0, &0  
1000 DATA &38, &28, &28, &38, &8, &38, &0, &20, &20, &38  
1010 DATA &28, &28, &28, &0, &0, &10, &0, &10, &10, &10  
1020 DATA &10, &0, &0, &8, &0, &8, &8, &8, &28, &38  
1030 DATA &0, &20, &20, &28, &30, &28, &28, &0, &0, &10  
1040 DATA &10, &10, &10, &10, &8, &0, &0, &0, &28, &38  
1050 DATA &28, &28, &28, &0, &0, &0, &30, &28, &28, &28  
1060 DATA &28, &0, &0, &0, &38, &28, &28, &28, &38, &0  
1070 DATA &0, &0, &38, &28, &28, &38, &20, &20, &0, &0  
1080 DATA &38, &28, &28, &38, &8, &C, &0, &0, &18, &20  
1090 DATA &20, &20, &20, &0, &0, &0, &38, &20, &38, &8  
1100 DATA &38, &0, &0, &10, &38, &10, &10, &10, &18, &0  
1110 DATA &0, &0, &28, &28, &28, &28, &38, &0, &0, &0  
1120 DATA &28, &28, &28, &28, &10, &0, &0, &0, &28, &28  
1130 DATA &28, &38, &28, &0, &0, &0, &28, &28, &10, &28  
1140 DATA &28, &0, &0, &0, &28, &28, &28, &38, &8, &38  
1150 DATA &0, &0, &38, &8, &10, &20, &38, &0, &0, &18  
1160 DATA &10, &20, &10, &10, &18, &0, &0, &10, &10, &10  
1170 DATA &10, &10, &10, &0, &0, &30, &10, &8, &10, &10  
1180 DATA &30, &0, &0, &14, &28, &0, &0, &0, &0, &0  
1190 DATA &0  
1200 RESTORE 1220:FOR I=&A58E TO &A685:READ A:POKE I,A:NEXT  
1210 SAVE"VUMETRE.BI3",B,&A58E,&F7



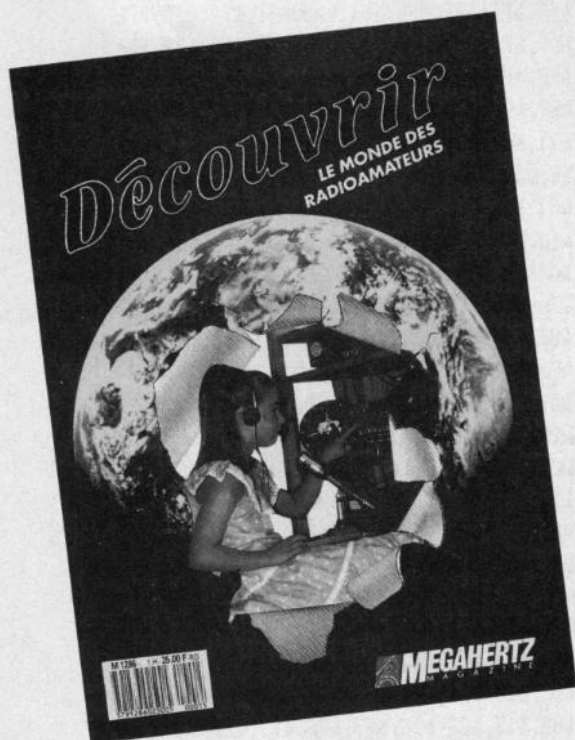
1220 DATA &FE, &2, &C0, &21, &57, &A6, &22, &3E, &A6, &DD  
1230 DATA &66, &3, &DD, &6E, &2, &DD, &56, &1, &DD, &5E  
1240 DATA &0, &F3, &D9, &C5, &D5, &E5, &11, &80, &C0, &21  
1250 DATA &0, &F6, &CD, &F8, &A5, &E1, &D1, &C1, &D9, &FB  
1260 DATA &CD, &A7, &BC, &C9, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
1270 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
1280 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
1290 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
1300 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
1310 DATA &0, &FE, &1, &C0, &DD, &7E, &0, &B7, &C8, &FE  
1320 DATA &40, &D0, &32, &77, &A6, &C9, &E, &7, &79, &6  
1330 DATA &F4, &ED, &79, &6, &F6, &ED, &51, &ED, &69, &AF  
1340 DATA &6, &F4, &ED, &79, &6, &F6, &ED, &59, &ED, &69  
1350 DATA &D, &20, &E7, &3E, &7, &6, &F4, &ED, &79, &6  
1360 DATA &F6, &ED, &51, &ED, &69, &3E, &3F, &6, &F4, &ED  
1370 DATA &79, &6, &F6, &ED, &59, &ED, &69, &3E, &6, &6  
1380 DATA &F4, &ED, &79, &6, &F6, &ED, &51, &ED, &69, &16  
1390 DATA &F4, &D9, &6, &8, &C5, &CD, &57, &A6, &C1, &10  
1400 DATA &F9, &1B, &23, &7A, &B3, &20, &F1, &D9, &C9, &6  
1410 DATA &F5, &ED, &78, &17, &CB, &16, &CB, &E, &18, &E  
1420 DATA &ED, &4B, &0, &0, &ED, &4B, &0, &0, &ED, &4B  
1430 DATA &0, &0, &0, &0, &CB, &6, &3E, &A, &3B, &2  
1440 DATA &3E, &0, &D9, &42, &ED, &79, &44, &ED, &59, &ED  
1450 DATA &69, &D9, &6, &4, &10, &FE, &C9, &C9, &7F, &F6  
1460 DATA &40, &ED, &49, &ED, &79, &C9, &18, &18  
1470 RESTORE 1500:FOR I=&4000 TO &45A0:READ A:POKE I, A:NEXT  
1480 SAVE"VUMETRE. B14", B, &4000, &5A0  
1500 DATA &FF, &FF, &FF, &7C, &F7, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF  
1510 DATA &FF, &FF, &3D, &FF, &FF, &FF, &FF, &1F, &FF, &FF  
1520 DATA &FF, &3C, &FB, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF  
1530 DATA &3E, &FB, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &3D  
1540 DATA &FB, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FE, &7D, &F7  
1550 DATA &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FC, &F1, &CF, &FF  
1560 DATA &FF, &FF, &7F, &FF, &FF, &F3, &C7, &BF, &FF, &FF  
1570 DATA &FF, &FF, &FF, &FF, &8E, &3C, &F7, &FF, &FF, &FF  
1580 DATA &9F, &FF, &F8, &E3, &CF, &BF, &FF, &FF, &FF, &FF  
1590 DATA &FF, &9E, &38, &F3, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &F3  
1600 DATA &C7, &9F, &3F, &F7, &FF, &FD, &FF, &FC, &71, &E7  
1610 DATA &CF, &FF, &9F, &FF, &FF, &FE, &38, &E3, &C6, &FD  
1620 DATA &9F, &FB, &3F, &FC, &71, &E7, &8C, &79, &9F, &FC  
1630 DATA &EF, &C1, &C7, &9F, &39, &E7, &CE, &FC, &CF, &E  
1640 DATA &3C, &F1, &C7, &18, &7, &FC, &E0, &E3, &CF, &1C  
1650 DATA &F0, &23, &EF, &F8, &1C, &79, &E3, &E, &20, &1F  
1660 DATA &F8, &E, &3C, &F1, &C7, &18, &6F, &FC, &E, &1C  
1670 DATA &71, &CF, &18, &3E, &FC, &1C, &71, &C7, &1E, &44  
1680 DATA &79, &E0, &E3, &CE, &38, &F3, &63, &CF, &E, &3C  
1690 DATA &E1, &C7, &1E, &3C, &E0, &C3, &8E, &38, &E3, &C6  
1700 DATA &1C, &38, &F3, &87, &1C, &71, &C3, &6, &1C, &F1  
1710 DATA &C7, &1C, &71, &C3, &8F, &38, &71, &C7, &1C, &70  
1720 DATA &E3, &8E, &38, &71, &C6, &1C, &71, &E7, &E, &38  
1730 DATA &E3, &8E, &38, &E3, &86, &1C, &71, &87, &18, &73  
1740 DATA &87, &1C, &71, &C7, &1C, &71, &C7, &1C, &71, &C7  
1750 DATA &18, &73, &86, &1C, &71, &86, &38, &E3, &8E, &18  
1760 DATA &F1, &86, &30, &E7, &E, &38, &F1, &86, &30, &E7  
1770 DATA &C, &38, &F3, &86, &31, &C7, &1C, &78, &F3, &84  
1780 DATA &61, &C7, &1C, &71, &E3, &C, &61, &CE, &18, &F1  
1790 DATA &C7, &C, &E3, &8E, &18, &F1, &E7, &8, &C3, &9C  
1800 DATA &31, &E3, &CE, &11, &87, &38, &63, &C7, &9C, &23  
1810 DATA &1E, &70, &C7, &F, &38, &46, &3C, &E3, &8F, &1E

1820 DATA &70, &18, &71, &C7, &3C, &79, &C0, &31, &E7, &C  
1830 DATA &38, &F3, &80, &61, &CF, &1C, &71, &C7, &0, &C7  
1840 DATA &9E, &38, &E3, &C6, &11, &87, &3C, &61, &C7, &1C  
1850 DATA &7, &1C, &71, &C7, &1E, &38, &8C, &79, &E7, &C  
1860 DATA &38, &C2, &30, &E7, &9C, &30, &E3, &80, &C3, &8E  
1870 DATA &38, &E3, &C7, &11, &87, &1C, &71, &C7, &8C, &23  
1880 DATA &E, &38, &E3, &8F, &1C, &63, &1E, &70, &C3, &8F  
1890 DATA &3C, &C6, &1C, &71, &C7, &1E, &38, &CE, &38, &E3  
1900 DATA &86, &3C, &71, &9C, &71, &C7, &1C, &78, &E3, &30  
1910 DATA &E3, &8E, &38, &F1, &C4, &61, &C7, &1C, &71, &E3  
1920 DATA &8C, &C3, &8E, &38, &E1, &E7, &8, &C3, &8E, &38  
1930 DATA &E3, &C7, &18, &C7, &1E, &70, &C3, &8E, &11, &87  
1940 DATA &3C, &61, &C7, &9F, &23, &E, &38, &E1, &87, &9F  
1950 DATA &7, &1E, &78, &C3, &87, &1E, &6, &1C, &78, &E3  
1960 DATA &83, &E, &3, &E, &3C, &F1, &E1, &C3, &83, &87  
1970 DATA &1E, &7C, &78, &F9, &F1, &C3, &87, &3, &87, &7  
1980 DATA &9C, &7C, &FF, &DC, &38, &70, &7F, &E, &3F, &FF  
1990 DATA &E, &0, &DF, &E1, &E7, &FE, &7C, &3C, &7C, &F0  
2000 DATA &7, &FF, &FF, &FF, &FF, &9F, &E1, &FF, &FF, &FF  
2010 DATA &CF, &1C, &FF, &1F, &FF, &FF, &E7, &FF, &FF, &E3  
2020 DATA &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FE, &3F, &FF, &FF, &F3  
2030 DATA &CF, &FF, &E3, &FF, &FF, &FF, &9F, &FF, &FF, &3F  
2040 DATA &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &F1, &FF, &FF, &FE, &7F  
2050 DATA &FF, &FF, &1F, &FF, &FF, &E3, &FF, &FF, &F8, &FF  
2060 DATA &FF, &FF, &1F, &3F, &FF, &E3, &EF, &FF, &FC, &FC  
2070 DATA &FD, &FF, &8F, &9F, &FF, &FB, &FB, &FF, &FF, &1F  
2080 DATA &3F, &FF, &E7, &7F, &FF, &FF, &3F, &7F, &FF, &FF  
2090 DATA &FF, &FF, &FE, &7C, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &FC  
2100 DATA &79, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &F1, &F7, &FF, &FF  
2110 DATA &FF, &FF, &FF, &F3, &E7, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF  
2120 DATA &F1, &F7, &FF, &F3, &FF, &FC, &FF, &F1, &F3, &FF  
2130 DATA &F7, &FF, &FF, &FF, &F1, &F3, &FF, &FF, &FE, &FE  
2140 DATA &FF, &F8, &F3, &FF, &FF, &FF, &FF, &FF, &F8, &F3  
2150 DATA &FF, &FE, &FC, &7E, &FF, &F0, &E3, &F8, &F1, &E3  
2160 DATA &E7, &9F, &F8, &E3, &CF, &83, &1E, &78, &71, &CE  
2170 DATA &71, &E6, &C3, &1C, &38, &63, &CE, &38, &F0, &E3  
2180 DATA &E, &38, &E3, &CF, &1C, &78, &63, &7, &18, &F1  
2190 DATA &C7, &4E, &58, &31, &7, &9C, &31, &C7, &E7, &24  
2200 DATA &18, &93, &CC, &18, &E3, &F9, &93, &C, &48, &E6  
2210 DATA &C, &71, &FC, &C9, &6, &2C, &F3, &6, &39, &FE  
2220 DATA &76, &C3, &16, &38, &C1, &8C, &7F, &99, &20, &C7  
2230 DATA &8E, &70, &C7, &3E, &E7, &6C, &30, &F3, &CC, &18  
2240 DATA &E7, &38, &C9, &6, &3C, &F3, &12, &39, &CF, &39  
2250 DATA &61, &87, &1E, &63, &CF, &38, &E7, &2C, &31, &C7  
2260 DATA &1C, &F3, &CE, &7C, &C5, &6, &30, &E3, &1C, &71  
2270 DATA &CF, &18, &E0, &86, &1C, &73, &8E, &39, &F3, &94  
2280 DATA &18, &C3, &6, &70, &C7, &3F, &31, &C1, &C, &30  
2290 DATA &E7, &18, &F3, &F3, &3C, &10, &C3, &C, &71, &C6  
2300 DATA &7F, &31, &C1, &C, &70, &C7, &9C, &77, &F9, &9E  
2310 DATA &C, &73, &C6, &3C, &E7, &3F, &CE, &78, &63, &9F  
2320 DATA &39, &FF, &9D, &FF, &31, &C1, &8E, &78, &C7, &3C  
2330 DATA &FF, &F8, &C7, &4, &71, &C6, &3C, &E3, &3C, &F3  
2340 DATA &1C, &18, &C7, &C, &73, &8F, &3F, &86, &38, &21  
2350 DATA &8E, &19, &C7, &1C, &F7, &C6, &79, &21, &8E, &18  
2360 DATA &E7, &9C, &7F, &F3, &3C, &98, &C7, &C, &73, &C6  
2370 DATA &3F, &F8, &CF, &24, &71, &C6, &39, &F3, &1F, &F8  
2380 DATA &63, &8B, &18, &E1, &8C, &79, &8F, &7C, &18, &E6  
2390 DATA &CE, &38, &63, &9E, &71, &9F, &C3, &3C, &91, &C6  
2400 DATA &18, &E7, &9C, &73, &DC, &67, &9B, &1C, &C1, &8C



2410 DATA &79, &C6, &7F, &C6, &79, &B1, &CC, &38, &C7, &BE  
 2420 DATA &73, &39, &33, &CD, &1E, &69, &C6, &3C, &F3, &9C  
 2430 DATA &E9, &8E, &6C, &F3, &4E, &31, &EF, &9C, &67, &C6  
 2440 DATA &79, &23, &CD, &3C, &C3, &BE, &71, &FF, &19, &E4  
 2450 DATA &8F, &3C, &F3, &C, &79, &C7, &9C, &E7, &92, &38  
 2460 DATA &F3, &CC, &10, &E7, &1F, &71, &8F, &6C, &F3, &67  
 2470 DATA &98, &41, &CE, &70, &E3, &3C, &D8, &E6, &CF, &30  
 2480 DATA &1, &9E, &6D, &E3, &3C, &D8, &66, &CF, &30, &81  
 2490 DATA &AE, &FB, &63, &1E, &D8, &22, &CF, &3C, &41, &E6  
 2500 DATA &18, &21, &8F, &6C, &31, &65, &9E, &48, &33, &CD  
 2510 DATA &3C, &71, &DB, &4, &1B, &31, &DB, &C, &31, &61  
 2520 DATA &83, &F, &9E, &20, &1, &E7, &9A, &0, &F0, &60  
 2530 DATA &80, &10, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2540 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2550 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2560 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2570 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2580 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2590 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2600 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2610 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2620 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2630 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2640 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2650 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2660 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2670 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0

2680 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2690 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2700 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2710 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2720 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2730 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2740 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &8, &0  
 2750 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &80, &0, &0, &0, &0  
 2760 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2770 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2780 DATA &0, &0, &4, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2790 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2800 DATA &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0, &0  
 2810 DATA &0, &0, &0, &F, &80, &0, &0, &0, &0, &0  
 2820 DATA &0, &0, &0, &7E, &0, &1, &F0, &C0, &0, &0  
 2830 DATA &0, &0, &0, &1F, &81, &0, &70, &70, &0, &0  
 2840 DATA &0, &0, &0, &0, &F8, &18, &F, &8F, &80, &0  
 2850 DATA &E0, &0, &0, &0, &1, &F8, &78, &0, &3F, &0  
 2860 DATA &3, &E0, &0, &0, &0, &0, &FE, &78, &0, &1F  
 2870 DATA &80, &3, &E0, &0, &0, &0, &0, &F9, &FC, &0  
 2880 DATA &1F, &80, &3, &F8, &0, &0, &0, &0, &1F, &3F  
 2890 DATA &0, &3, &E0, &0, &77, &E0, &0, &70, &18, &3  
 2900 DATA &E7, &F0, &0, &FC, &F0, &1E, &7C, &2, &1F, &F  
 2910 DATA &0, &7C, &FE, &0, &1F, &9F, &1, &8F, &80, &3  
 2920 DATA &C1, &E3, &87, &9F, &C0, &81, &F3, &E0, &18, &7C  
 2930 DATA &C, &38, &F, &F0, &F9, &FC, &18, &3F, &7E, &0  
 2940 DATA &0



## DECOUVRIR

le monde radioamateur

Dans ce numéro Denis BONOMO F6GKQ présente les différentes facettes de l'émission d'amateur.

Jeunes et moins jeunes s'interrogent souvent : Radioamateur c'est quoi ?

En 32 pages illustrées de nombreuses photos l'auteur tente de répondre.

Le numéro de Découvrir restera en kiosque 3 mois.

Vous pouvez l'obtenir directement en faisant parvenir 25 francs à :  
 SORACOM Editions – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.



# DISCOLOGY

Version 5.1

## POUR VOUS SURPASSER

3 Programmes en 1  
pour votre Amstrad CPC

### L'EDITEUR :

Un Editeur universel de secteurs et de fichiers. Grâce à sa boîte à outils exceptionnelle, (Désassembleur, Calculatrice, Listeur Basic...) tout devient possible.

### LE COPIEUR :

Un Copieur intégral pour la sauvegarde de vos disquettes et cassettes. Il vous étonnera par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

### L'EXPLORER :

Un graphique animé en "Temps Réel" qui vous révélera tous les secrets de vos disquettes. Un programme sans équivalent.

### LES 7 POINTS FORTS DE DISCOLOGY

- La facilité : Grâce aux Fenêtres, aux Menus Déroulants et à l'Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur !
- La documentation : Un Manuel complet et une notice technique approfondie.
- La compatibilité : Il gère toutes les extensions mémoire et les lecteurs 5 1/4 pouces.
- La performance : Incroyable et absolue.
- L'inédit : Du vraiment jamais vu !
- La référence : Des milliers d'utilisateurs enthousiastes en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la presse internationale.



Revendeurs, contactez-nous !

DISCOLOGY Version 5.1 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

## BON DE COMMANDE

Version 5.1 pour Amstrad CPC  
Disponibilité immédiate.

- Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
- Je commande Master Save V 3.2 (Copieur seul) au prix de 190 F
- Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.  
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

- Je règle ma commande :
- par chèque joint (port gratuit)
  - contre-remboursement (+ 30F de frais de port)

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_


Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

**A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE**



# APPRENONS A PROGRAMMER

5ème partie



Vous connaissez déjà au moins un peu le Basic, et vous venez d'assimiler les principes d'une méthode qui va vous permettre de passer à la vitesse supérieure. Mais vous ne parviendrez à maîtriser la programmation en BASIC que par l'acquisition d'un minimum d'expérience :

- en approfondissant votre connaissance et votre pratique du langage
- en parvenant à une certaine familiarité avec le système qui utilise ce langage.

Quels sont les éléments de cet apprentissage ?



## AUX SOURCES DU SAVOIR

Il s'agit d'en appréhender peu à peu toutes les possibilités, les limites, les contraintes. Pour beaucoup d'entre vous, la seule source utilisable est le dictionnaire BASIC du manuel fourni avec le CPC. Bien sûr, c'est surtout un dictionnaire, commode certes pour trouver rapidement la syntaxe et les contraintes d'une instruction ; étudiez cependant attentivement les exemples fournis, et les compléments en fin d'ouvrage. Il existe d'autres bouquins sur le BASIC Amstrad, chez Micro-Application, Sybex et PSI.

## PRATIQUE DU LANGAGE

Comment acquérir rapidement de l'aisance dans l'utilisation du BASIC ? En lisant beaucoup, en essayant de comprendre, et en appliquant ce qu'on pense avoir compris ; c'est parfois là qu'on s'aperçoit qu'il fallait comprendre autre chose, mais ce n'est pas du temps perdu...

Lire quoi ? Les livres que je viens de citer et les revues consacrées à l'Amstrad. La plupart de ces dernières sont essentiellement orientées sur les jeux du commerce. A ma connaissance, seule votre revue préférée réserve régulièrement une place importante à des listings et à des articles sur tel ou tel problème de programmation.

### • Profiter de l'expérience des autres

- Lisez les articles de fond, ou les séries, consacrés à un sujet déterminé. Ces articles très pédagogiques sont illustrés d'exemples et accompagnés de démos largement commentées. Profitez-en : analysez ces démos à la lumière des explications de l'auteur, décortiquez la façon dont elles sont construites.

- Si vous trouvez dans les revues des listings bien structurés et documentés, cherchez à les comprendre, à reconstituer la pensée de l'auteur ;

- la structure générale du programme,
- le pourquoi de certaines commandes ou séquences d'instructions,
- et surtout la manière dont l'auteur a traduit en BASIC les grandes fonctions du programme.

Si certains sous-programmes vous paraissent particulièrement originaux et efficaces, tapez-les pour vous en resservir à l'occasion. Il peut arriver qu'à la lumière de vos connaissances du moment, vous estimiez que telle routine ne doit pas pouvoir fonctionner comme l'auteur semble le prévoir ; saisissez-la et lancez-la ; en constatant qu'elle effectue bien le boulot qu'elle est sensée faire, cherchez à comprendre pourquoi : c'est que quelque chose vous avait échappé, et il y a là une occasion à ne pas perdre d'assimiler de nouvelles astuces.

Un truc pour mieux s'y retrouver dans un listing : parcourez-le en marquant d'un coup de Stabilo :

- les GOSUB et GOTO (sans oublier les GOTO implicites après THEN ou ELSE),
- les Nos des lignes qu'ils appellent.

Et si les sous-programmes ne sont pas séparés par des lignes de REM, délimitez-les par un trait de crayon.

- La rubrique «Trucs et astuces» ou «Courrier des lecteurs» est également une source précieuse d'informations sur des sujets rarement traités dans les bouquins.

Notez les références (page, n° de revue ou titre du livre) des routines et astuces dont vous pourrez avoir besoin par la suite, mais que vous n'avez pas le temps de saisir. S'il s'agit de revues ou de bouquins qu'on vous prête, photocopiez les pages intéressantes. Constituez un dossier avec ses notes et photocopies.

Tout ceci dans l'hypothèse où vous êtes isolé. Il est évident que des échanges d'idées avec d'autres passionnés,

notamment au sein d'un club, rendent l'apprentissage plus facile et plus agréable.

### • Expérimenter soi-même

Si pour résoudre un problème donné vous disposez de quelques éléments, mais avec un doute sur le résultat exact fourni par la séquence d'instructions envisagée, pourquoi ne pas demander gentiment à la bécane de vous dire ce qu'elle en pense ?

Ecrivez un petit programme-essai de quelques lignes (comme ceux qui servent d'illustration aux instructions BASIC dans le manuel) et lancez-le. Si ça marche, votre idée était la bonne. Si ça ne donne pas le résultat prévu, mais sans message d'erreur, c'est que vous aviez mal interprété la signification des instructions utilisées ; efforcez-vous alors de bien l'assimiler, en la précisant au besoin par modification du programme-essai. Si enfin vous obtenez un message d'erreur, vous êtes désormais armé pour l'interpréter et rectifier le tir.

Si cette expérimentation vous dévoile des notions inattendues, notez-les soigneusement et sauvegardez les bouts de programme correspondants ; ça peut toujours resservir.

### • Utiliser au maximum l'existant

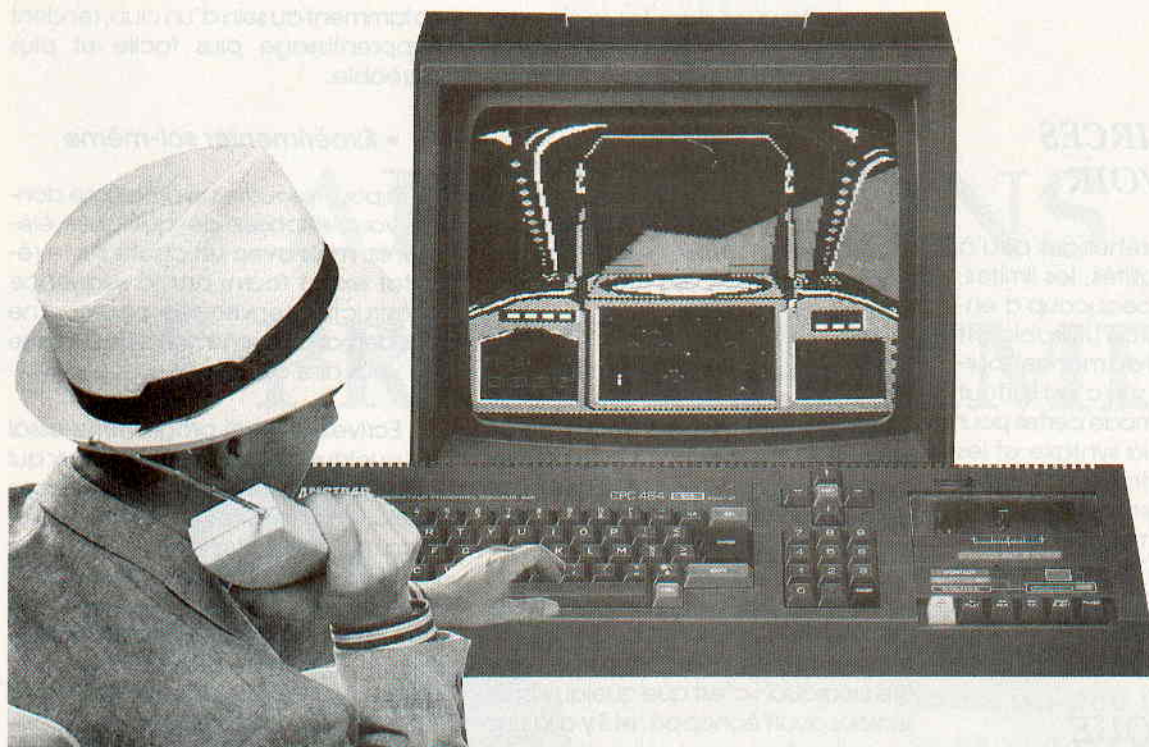
En suivant ces conseils, vous disposez peu à peu d'un dossier de références et d'une bibliothèque sur cassettes ou disquettes, de programmes ou sous-programmes, de démos, de RSX, de vos propres programmes-essais, de DEF FN, etc..., correspondant à vos centres d'intérêt.

Cela vous permettra de comparer les différentes méthodes qui aboutissent à un même résultat, en ce qui concerne :

- la facilité de programmation et le temps de saisie,
- le temps d'exécution,
- l'encombrement en mémoire.

Cela vous permettra surtout, lorsque vous aurez à résoudre un problème, de disposer immédiatement de





la solution, sous forme d'un sous-programme prêt à l'emploi ou facilement adaptable, ou sous forme d'un savoir-faire, d'une manière particulière de programmer.

Si vous envisagez de proposer votre chef-d'œuvre à une revue, n'oubliez quand même pas de rendre à César ce qui est à Jules, en indiquant la source de vos emprunts éventuels. Cela fait plus propre...

## CONNAISSANCE DU SYSTEME

Travaillant en BASIC, vous n'avez pas besoin d'être aussi calé sur le fonctionnement intime de la machine que ceux qui programment en Assembleur. Quelques notions minimales sont néanmoins profitables.

### • Structure de la mémoire

Pour les principes de base indispensables, je vous conseille de lire ou de relire «Les notions en mémoire», de M. Archambault, dans CPC N° 34.

### • Gestion de l'espace mémoire

Lorsque vous écrivez de «gros» programmes (au moins 15 à 20 K), vous vous rendez compte que le programme et ses variables peuvent se sentir gênés aux entourures dans la quarantaine de K disponible sous BASIC (42 252 octets sur le CPC 6128, soit 41,3 K).

• *Encombrement du programme* : donné par la commande CAT (arrondi au nombre de K supérieur), ou par PRINT 42252-FRE(0) juste après LOAD (plus précis).

• *Encombrement des valeurs des variables* :

- 5 octets en réel,
- 2 octets en entier,
- 3 octets en chaîne (+ 1 octet par caractère pour la chaîne),
- + 1 octet par caractère pour le nom de la variable,
- + 1 octet pour le type,
- + quelques octets supplémentaires dans le cas des variables indicées.

Ces quelques octets sont négligeables devant ceux occupés par la valeur de la variable.

Exemples :

- aI(10,50) occupera  $11 * 51 * 5 = 2805$  octets.

Moralité : en numérique, n'utilisez des variables réelles que lorsqu'elles sont indispensables, et adoptez le type entier par défaut (DEFINT a-z).

- a\$(10,50) occupera  $11 * 51 * 3 = 1683$  octets pour la matrice, et dans l'hypothèse d'une longueur moyenne de 20 caractères pour les chaînes,  $11 * 51 * 20 = 11220$  octets de plus, soit 12,6 K en tout !

De plus, si votre programme charge souvent la valeur des variables chaîne (indicées ou non), il y a accumulation des valeurs mortes dans la mémoire. Le système fait lui-même le ménage, mais seulement quand la mémoire est pleine, et le vidage des poubelles (GARBAGE) peut bloquer le programme pendant un moment...

• *Tampon réservé aux fichiers ASCII* :

OPENOUT et OPENIN ouvrent un tampon de 4 K (supprimé par CLOSEOUT ou CLOSEIN). Pensez-y !

• *SYMBOL AFTER réserve 8 octets par caractère en-dessous de 240.*



SYMBOL AFTER 32 réservera (240 - 32)  
\* 8 = 1 664 octets.

Deux cas peuvent se présenter :

Tout ce que vous avez prévu tient dans la mémoire, mais vous ne voulez pas laisser au système l'initiative de faire le ménage des valeurs mortes, avec blocage périodique du programme.

Comme vous l'a conseillé M. Archambault, il faut alors gérer vous-même le Garbage, par un PRINT FRE("«) à intervalles brefs et répétés, les interruptions étant alors imperceptibles. Oui, mais si vous ne désirez pas afficher la mémoire disponible à l'écran ? Il suffit alors d'interdire tout affichage pendant l'exécution du PRINT FRE("«) et de le rétablir aussitôt après, au moyen des caractères de contrôle 21 et 6 respectivement.

Exemple :

```
10 EVERY 1000, 0 GOSUB 10000
.....
9999 ' Routine Garbage
10000 PRINT CHR$(21);FRE("«);CHR$(6);:
RETURN
```

**NOTA :** ce truc du blocage de l'affichage est également bien utile dans une routine de traitement d'erreurs, lorsque vous voulez supprimer l'affichage du message standard «<Fichier> not found», afin d'y substituer un message de votre cru.

Exemple :

```
10 ON ERROR GOTO 100
20 GOSUB 80:GOTO 50
30 a$="AMSTRAD"
40 OPENOUT «foto»:WRITE #9, a$:
CLOSEOUT
50 FOR I=1 TO LEN(a$) : b$=MID$(a$,I,
1):PRINT b$:NEXT I
60 END
70 '-----
80 PRINT CHR$(21):OPENIN «foto»:INPUT
#9, a$:CLOSEIN:PRINT CHR$(6):
RETURN
90 '-----
100 IF ERR=32 AND DERR=146 THEN
PRINT CHR$(6) : «Le fichier n'existe
pas»:
RESUME 30
```

Vous ne pouvez logger en mémoire le programme et toutes ses variables. Le seul recours est de découper le programme général en plusieurs petits programmes, chargés en mémoire au moment de leur emploi (y a des frimeurs qui parlent alors de splittng).

2 méthodes :

- le premier programme chargé appelle par RUN le suivant, qui lui-même appelle le prochain, etc...
- un programme-talon reste en permanence en mémoire ; les autres programmes lui sont accolés chacun son tour par CHAIN ou CHAIN MERGE.

**ATTENTION :** ces 3 commandes n'ont pas les mêmes effets

- RUN retourne au mode de calcul par défaut et au type de variable par défaut assignés par l'allumage de la bécane ou un Reset (radans et réel), à redéfinir éventuellement dans le programme lancé par RUN. Toutes les variables et les fonctions utilisateur (DEF FN) sont annulées.
- CHAIN annule seulement les variables et fonctions utilisateur.
- CHAIN MERGE n'annule rien du tout, permettant ainsi l'utilisation par le programme appelé de variables et de fonctions utilisateur définies par le programme appelant.

**NOTA :**

- Dans les 3 cas, les redéfinitions de caractères (SYMBOL AFTER et SYMBOL), les redéfinitions de touches (KEY et KEY DEF) et les paramètres d'affichage (INK, PEN, PAPER et MODE) sont conservés.

- Avec RUN, le programme appelé se substitue en totalité au programme appelant. Avec CHAIN et CHAIN MERGE, seules les lignes du programme appelé dont les Nos sont identiques à ceux du programme appelant remplacent ces dernières. Avec ces deux commandes, il est possible :

- d'effacer tout ou partie des lignes du programme appelant (qui ne seraient pas écrasées par des lignes du programme appelé, par exemple)

- de préciser à quel N° de ligne doit reprendre l'exécution du programme après la commande CHAIN ou CHAIN MERGE (par défaut, à l'instruction suivante, qu'elle soit présente avant ou après la fusion) ; RUN N° de ligne n'est pas accepté en mode programme, seulement en mode direct.

- CHAIN MERGE permet de fusionner au programme en mémoire un programme BASIC classique ou sauvegardé en ASCII. Il permet également, et c'est son intérêt majeur, de fusionner un fichier ASCII composé de lignes BASIC, écrit par un programme, par OPENOUT et PRINT#9 ; si on utilise WRITE#9, on obtient, au moment de la fusion, le message «Direct Command Found» ; c'est vraiment bizarre, mais c'est comme ça. Cette instruction nous permet de profiter, sous BASIC, de toutes les perspectives des générateurs de programmes et des programmes auto-modifiables.

- MERGE présente bien sûr la même possibilité, mais il n'est vraiment intéressant qu'en mode direct ; si cette instruction est utilisée en mode programme, l'exécution du programme appelant ne peut être poursuivie après la fusion.

Guy DUBUS

## GAGNER AU LOTO

un rêve qui peut devenir  
réalité avec

### LOTO - MATIC

le programme qui vous révèle  
tout ce que vous devez savoir  
pour :

- trouver facilement les numéros qui ont le plus de chance de sortir
- établir scientifiquement les grilles les plus performantes grâce aux tests du Lotoscope
- contrôler sans peine les résultats de vos jeux

Editions écran et imprimante

Documentation détaillée  
+ CADEAU contre 4 timbres

**INFORMATIC Applications**

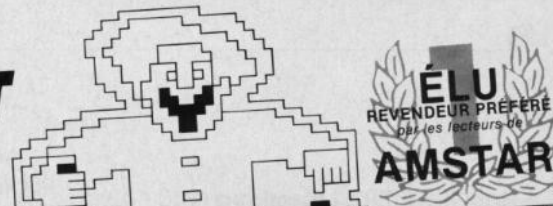
B.P. 78 - 67800 BISCHHEIM

Tél. 88.33.58.85



# AMSTRAD 464-6128

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



# MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12  
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

### DES COMPILATIONS GEANTES

#### LES VAINQUEURS 149/199 F

- +FORGOTTEN WORLDS
- +THUNDERBLADE
- +TIGER ROAD
- +LAST DUEL
- +BLASTEROIDS

**DEMENT**

#### LES BARBARES 149/199 F

- +BARBARIAN 2
- +RENEGADE 3
- +DOUBLE DETENTE
- +GUERRILLA WAR

**GÉANT**

#### LA COLLECTION 175/245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

- +ARKANOID (Casse-brique)
- +BATMAN (jeu d'action)
- +RAMBO (combat guerrier)
- +GREEN BERET (combattant)
- +CRAZY CARS (simulation auto)
- +MATCH DAY (sim. de football)
- +MATCH POINT (sim. de tennis)
- +KONAMIS GOLF (sim. de golf)
- +CAULDRON (arcade action)
- +THE GREAT ESCAPE (action)
- +YIE AR KUNG FU (karate)
- +MAG MAX (arcade espace)
- +TOP GUN (sim. de vol)
- +GALVAN (jeu d'arcade)
- +SORCERY (jeu d'aventure)

#### LES 100% A D'OR 149/199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%

- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE
- + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

**NOUVEAU**

#### LE PHASER 349 F compatible avec



AMSTRAD CPC 464 ET CPC 6128.

(avec un jeu : West Phaser).

#### LE PISTOLET MAGNUM



POUR CPC 464 ET 6128 AVEC 6 JEUX 349 F

- +OPERATION WOLF
- +ROOKIE+ROBO ATTACK
- +MISSILE GROUND ZERO
- +SOLAR INVASION
- +BULL'S EYE

#### EPYX ACTION 129/199F

- +IMPOSSIBLE MISSION 2
- +CALIFORNIA GAMES
- +STREET SPORT BASKETBALL
- +4 X 4 OFF ROAD RACING
- +GAMES WINTER EDITION

#### LES JUSTICIERS 145/195F

- LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
- +DRAGON NINJA
- +ROBOCOP
- +RAMBO 3

#### COMPILATIONS (suite)

##### SIMULATION HITS 169/249F

- +944 TURBO CUP
- +SPACE RACER+MACH 3

##### SOCCER SQUAD 99/149F

- +FOOTBALLER OF THE YEAR
- +GARY L. SUPER STAR SOCCER
- +GARY L. SUPER SKILLS
- +ROY OF THE ROVERS

##### STAR WARS TRILOGY 129/199F

- +LA GUERRE DES ETOILES
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +LE RETOUR DU JEDI

##### HEAT WAVE 129/179F

- +NEBULUS+NETHERWORLD
- +FIRELORD+RANARAMA
- +IMPOSSIBLEBALL+ZYNAPS

##### LA COMPIL' OCEAN 149/199F

- +L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
- +DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE. CHALLENGE.
- +THE VINDICATOR
- +SALAMANDER
- +TYPHOON

#### 12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

- +STORMLORD (arcade)
- +SUPER SCRAMBLE (motocross)
- +SKATE CRAZY (sim. skate)
- +NIGHT RAIDER (sim vol)
- +ARTURA (avent/action)
- +DARK FUSION (arcade)
- +GARY L HOT SHOT (foot)
- +ARCADE FOOT BALL (foot)
- +TECHNOCOP (arcade)
- +MOTOR MASSACRE (arcade)
- +MARAUDER (shoot'em up)
- +H.A.T.E. (shoot'em up)

**D'ENFER**

#### COMPILATIONS (suite)

##### THE STORY SO FAR 2 129/149F

- +BATTLESHIPS+IKARI WARRIOR
- LIVE AND LET DIE
- + OVERLANDER+HOPPINMAD
- BEYOND ICE PALACE

##### LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F

- +ROADBLASTERS
- +TIGER ROAD
- +1943
- +IMPOSSIBLE MISSION 2
- +SPY HUNTER+BLACKBEARD
- +COLOSSEUM

##### MEGA PACK 149/199F

- + RALLY 2+BILLY 2
- + MACH 3+FOOT+ BILLY
- +TENIS+5E AXE

##### GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F

- +STREET FIGHTER
- +BIONIC COMMANDO
- +SIDE ARMS
- +GUNSMOKE
- +DESOLATOR
- +SHACKLED

##### 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F

- +CYBERNOID
- +DEFLEKTOR
- +MASK +BLOOD BROTHERS
- +NEBULUS+HERCULES
- +NORTHSTAR+EXOLON
- +LES MAITRES DE L'UNIVERS
- +VENOM STRIKES BACK
- +MARAUDER+RANARAMA

##### OCEAN DYNAMITE 149/199F

- +PLATOON
- +PREDATOR
- +KARNOV
- +CRAZY CARS
- +COMBAT SCHOOL
- +GRYZOR

##### +SALAMANDER+DRILLER

##### +ROLLING THUNDER

##### BEST DE US GOLD 149/199F

- +OUT RUN
- +GAUNTLET 2
- +CALIFORNIA GAMES+720°

##### LES DEFIS DE TAITO 149/199F

- +TARGET RENEGADE
- +ARKANOID 1
- +ARKANOID 2
- +BUBBLE BOBBLE
- +FLYING SHARK+SLAPFIGHT

#### COMPILATIONS (suite)

##### GAME SET MATCH 2 149/199F

- +MATCHDAY2
- +BASKETMASTER
- +SUPER HANG ON
- +CHAMPION CHIP SPRINT
- +TRACK AND FIELD
- +CRICKET+SNOOKER+GOLF

##### GOLD SILVER BRONZE 149/199F

23 EPREUVES SPORTIVES EPY

##### KARATE ACE 115/175F

- +KUNG FU MASTER
- +BRUCE LEE
- +UCHI MATA JUDO
- +AVENGER
- +THE WAY OF THE TIGER
- +SAMOURAI TRILOGY
- +THE WAY OF EXPLODING FIST

##### ARCADE ACTION 115/185F

- +BARBARIAN
- +RENEGADE
- +SUPERSPRINT+RAMPAGE
- +INTERNATIONAL KARATE 2
- COLLECT. KONAMI 115/185F

##### +JACKAL+SHAOLINROAD

- +NEMESIS+JAILBREAK
- +YE AR KUNG FU 2+MIKIE
- +GREEN BERET
- +YEAR KUN. FU
- +HYPERSPORT+PINGPONG

##### GAME SET MATCH 129/179F

- +TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
- +FOOT+ GOLF+BASEBALL
- +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
- SPECIAL ACTION 99/149F

##### +GRYZOR+TARGET RENEGADE

- +INTERNATIONAL KARATE+
- +SALAMANDER
- +BASKET MASTER+SHAOLIN R

**3615 MICROMANIA C'EST GEANT !**  
Des promotions flash tous les jours







# RESULTATS CONCOURS MICROPROSE : *RICK DANGEROUS*

QUESTIONS	REPOSES
1 - Nommez les différentes armes en possession de Rick au début du jeu.	<u>Une matraque</u> <u>Un pistolet avec 6 balles</u> <u>6 grenades</u>
2 - Dans quelle région Rick s'est-il écrasé en avion ?	<u>En forêt Amazonienne</u>
3 - Quel est le trésor que Rick doit retrouver en Egypte ?	<u>Les bijoux d'Ankhel</u>
4 - Combien de niveaux y a-t-il dans le jeu Rick Dangerous ?	4

## LISTE DES GAGNANTS :

### Gagne un walkman :

Sébastien COUNIL - 17530 ARVERT.

### Gagne 1 logiciel + 1 joystick :

Nicolas CHAMBINAUD - 45140 ST JEAN DE LA RUELE.

### Gagne 1 logiciel :

Mickaël LOWINSKY - 10390 CLE-REY.

### Gagnent 1 tee-shirt Firebird :

Wilfrid BRION - 58400 LA CHARITE SUR LOIRE.

Arnauld SIEUROS - 60150 THOU-ROTTE.

### Gagnent 1 poster Rick Dangerous :

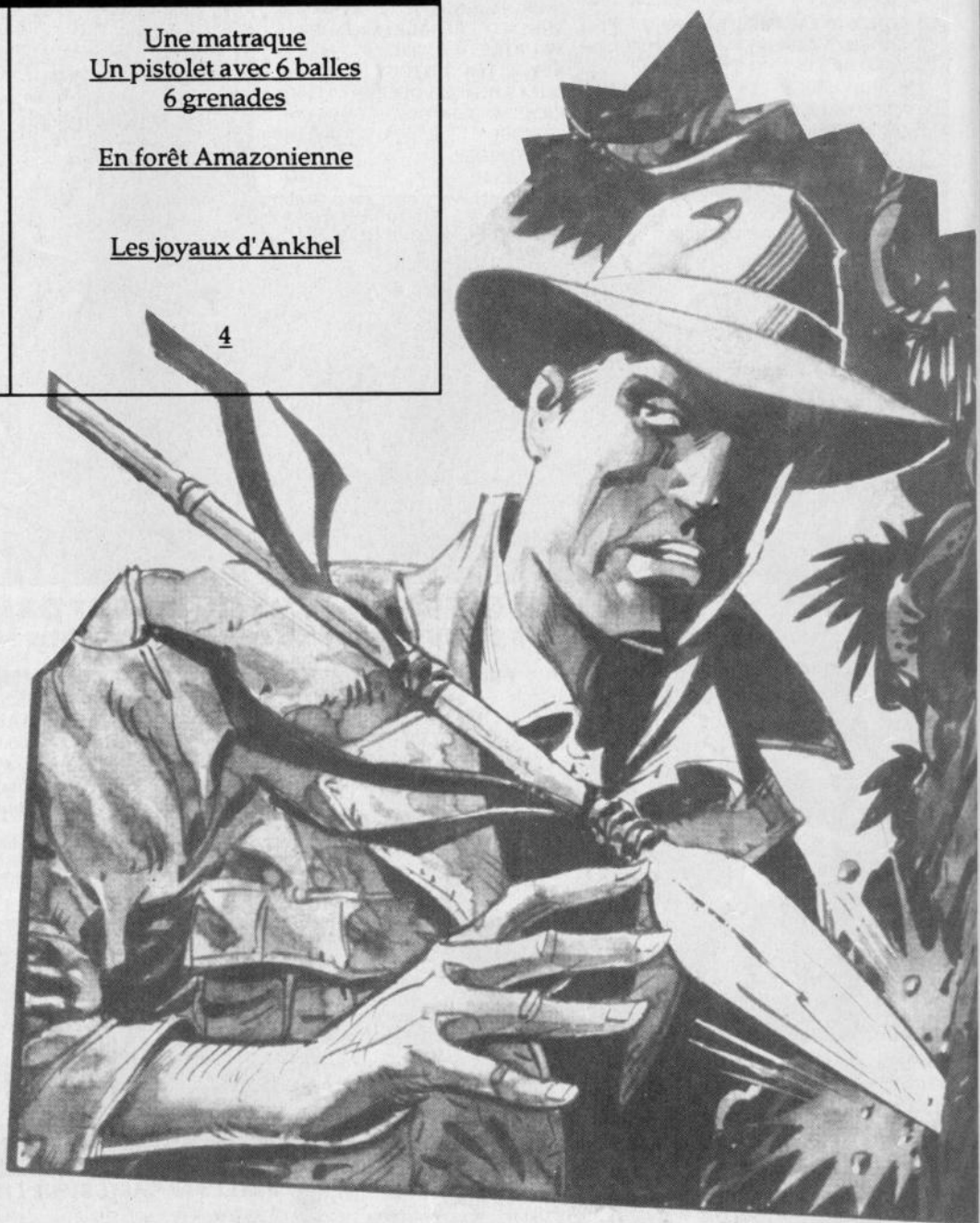
Paul THELLIER - 62550 PERNES.

Pierre-Edouard HAMON - 35580 LAILLE.

Jean-Luc CHRISTINY - 08600 FRO-MELENNES.

Daniel BROCHARD - 53000 LAVAL.

Cyrille BLANC - 87100 LIMOGES.

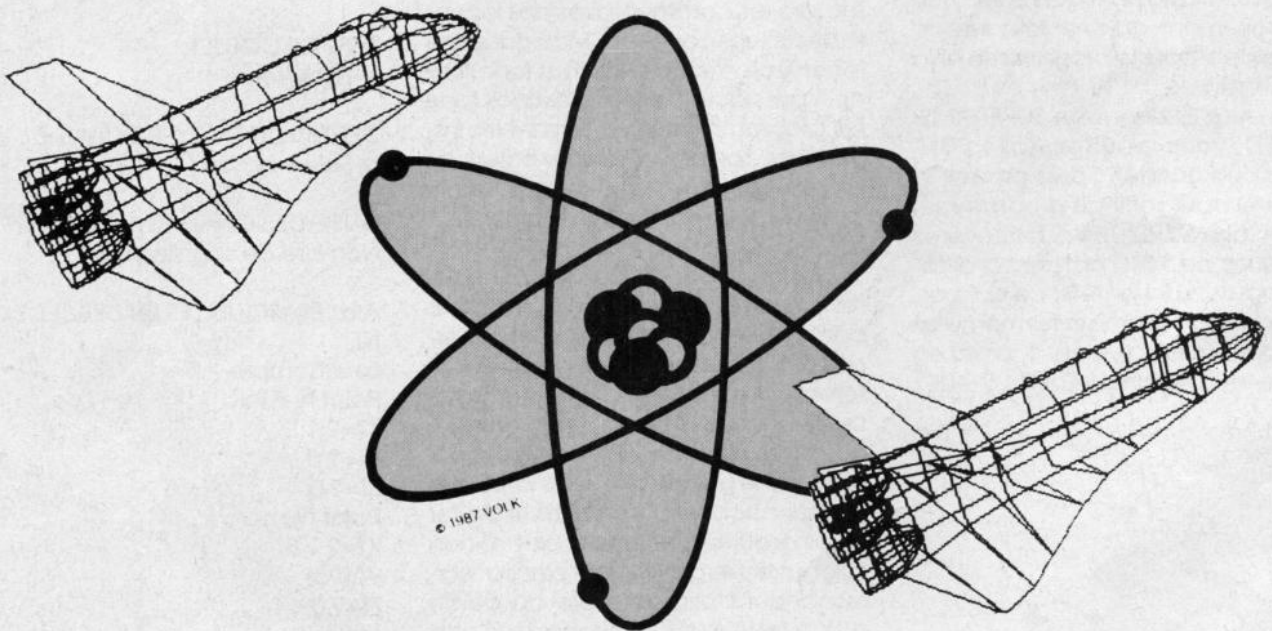




# CAO SUR CPC

Vingt-neuvième partie

## DESSIN PAR BLOCS DESSIN PAR ELEMENTS AVEC RECOPIE D'ECRAN



### INTRODUCTION

Dans la leçon précédente nous avons appris à créer des blocs d'objets. Nous allons maintenant effectuer des dessins de blocs d'objets. Mais auparavant nous allons faire une petite récapitulation pour les lecteurs qui prendraient le train en marche. SUPER-

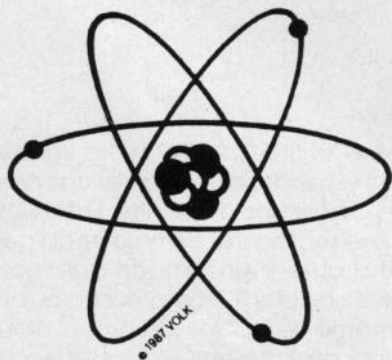
AMSTRAD-3D est un logiciel de 100 K constitué de différents éléments formant une CHAÎNE DE TRAITEMENT. Il y a une partie «MODELEUR» et une partie «DESSIN». Le modeleur permet d'engendrer les objets et de les manipuler. Pour ceux qui ont la disquette SUPERAMSTRAD-3D il s'agit des sections MOD1, MOD2 et MOD1 BIS. Toujours sur cette disquette, dans la partie dessin, DES gère l'ensemble des dessins et plus particulièrement la partie «fil

de fer» et SUPERDES crée les images avec élimination des parties cachées par l'algorithme du peintre. Enfin VOIR est une section très commode qui permet d'obtenir une image automatique d'un objet, l'ordinateur calculant lui-même le «point de vue». Nous l'avons déjà présentée dans les leçons précédentes. C'est une sorte d'appareil photographique qui, sur demande, sortirait automatiquement de sa boîte pour prendre un cliché.



Toutes ces sections communiquent entre elles à l'aide de l'instruction CHAIN. Il y a un MENU GENERAL commun. Lorsqu'il est affiché sur l'écran, comme cela sera le cas dans la présente leçon, vous ne pourrez savoir si vous êtes dans MOD1 ou dans DES, etc. Cette technique de fragmentation de programme s'appelle le splitting (de split, qui en anglais veut dire fendre). Ceci explique comment on peut travailler avec un logiciel de 100 K sur un ordinateur qui n'en fait que 64. La seule limite est alors la capacité de la disquette. Avec SUPERAMSTRAD-3D nous avons atteint pratiquement les limites du 6128 doté d'un lecteur unique. Dans ces transferts les fichiers de travail sont conservés. Vous pourrez trouver ces fichiers, au complet, dans la ligne 4 de la section MOD1, du listing ci-joint. On a effectué une optimisation en attribuant cette partie de mémoire aux fichiers, le reste étant consacré au programme résident et à la page-écran. Lorsque les ordres de réservation de fichiers sont effectués, à la ligne 4, qui ne sera lue nécessairement qu'une fois, il reste 33634 octets pour le programme et la page-écran.

Si vous avez la disquette SUPERAMSTRAD-3D vous pourrez faire RUN MOD1, puis aussitôt après presser la touche Q pour sortir du programme, et enfin faire ? FRE(0). Vous trouverez un reliquat de 7510 octets. La différence vaut 26124 octets, ce qui correspond au programme lui-même et cela cadre avec la valeur figurant en face de MOD1 dans le CATALOGUE : 26K.



Bien sûr, il s'agit du programme complet, que vous ne verrez jamais apparaître dans les listings que nous vous donnons ici. Cela serait beaucoup trop long. Nous nous servons d'un squelette minimal permettant à l'ensemble de fonctionner, en nous contentant de détailler les options correspondant au sujet de la leçon du mois. C'est la raison pour laquelle, lorsque vous vous référerez à MOD1 ou à DES vous trouverez de nombreux sous-programmes vides ou vidés de leur contenu. Soit ces contenus n'ont pas encore été décrits, soit ils feront l'objet de la leçon suivante.

Lorsque vous suivez ces leçons, vous pouvez automatiquement adjoindre l'acquis du jour à ce que vous possédez déjà, simplement à l'aide d'une instruction MERGE, sur les sections concernées. Cet ordre complètera ce que vous avez déjà tapé. Bien sûr, si ce travail vous semble fastidieux vous pourrez tout aussi bien vous procurer la disquette et suivre au fur et à mesure les commentaires des leçons sur les listings complets. Mais dans une leçon comme celle-ci, tout fonctionne. Vous pouvez ainsi, après avoir tapé les programmes et en suivant les instructions données, créer les objets, les blocs et produire des images identiques à celles qui illustrent l'article.

Les objets sont définis selon des suites de points chaînés, ou chaînes. Ces contours polygonaux peuvent correspondre à quatre types d'objets différents : les objets fil de fer, les graffitis, les coques et les solides. Cette décomposition est indispensable pour une bonne gestion de l'élimination des parties cachées. Les objets fil de fer et les graffitis sont cachables et non cachants. Les graffitis sont plans et correspondent par exemple au dessin d'une fenêtre sur une façade. Cette technique permet de les éliminer plus rapidement lorsqu'ils sont « non vus ». Les solides correspondent à des polyèdres convexes. Ils sont cachables et cachants. Les coques, qui peuvent correspondre à des objets creux, ou à des objets pleins mais présentant des épaulements, sont cachables et autocachants.

On crée les objets à l'aide de MOD1, en donnant, pour le moment, les coordonnées successives des points des chaînes les uns après les autres.

## DEFINITION DES OBJETS DU BLOC

Les tableaux ci-joints donnent les suites des coordonnées de points chaînés. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude, indiquons la procédure à suivre pour créer l'objet MARCHE1. Si vous souhaitez en fin de parcours tirer une image sur l'imprimante il vous faudra utiliser au préalable le programme DMP2000 qui installe automatiquement en mémoire un programme écrit en assembleur lorsque vous faites :

RUN»DMP2000

On fera ensuite RUN»MOD1 puis on suivra la séquence :

a-Créer un objet  
a-Créer chaîne par chaîne

TYPE DE L'OBJET  
a-Fil de fer

DEFINITION DU TYPE DE SAISIE  
a-Saisie clavier

SAISIE DES CHAINES AU CLAVIER  
Nombre de segments ? 4

ARETES VIRTUELLES EN DEBUT DE CHAINE

Leur nombre ? 0  
Point numéro 1  
XT=? 1.5  
YT=? 0  
ZT=? 0  
Point numéro 2  
XT=? 1.5  
YT=? 0  
ZT=? 0  
etc.

Quand vous aurez entré ainsi toutes les chaînes de l'objet MARCHE1 vous stockerez celui-ci en suivant la séquence, après retour au MENU GENERAL:

c-Stocker un objet  
Nom de l'objet ? MARCHE1

Et vous ferez de même pour les objets suivants : MARCHE2, MARCHE3, FLANC-D, FLANC-G, FOND. La figure 1 représente l'escabeau en vue éclatée.



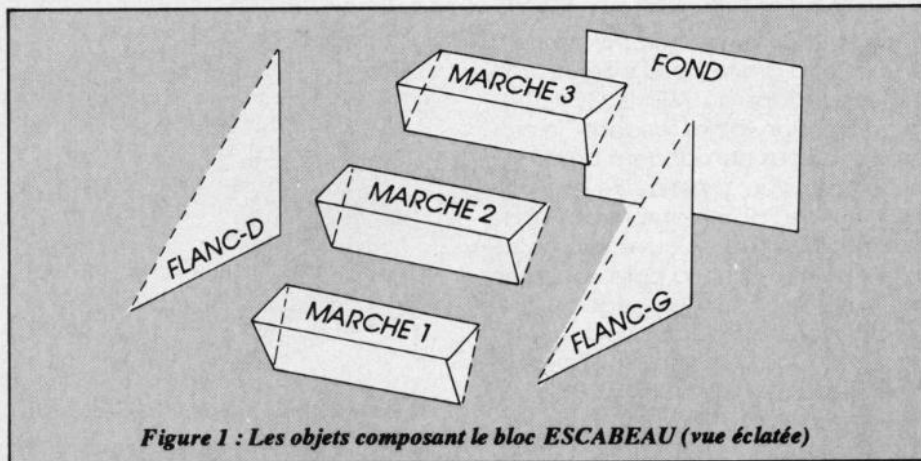


Figure 1 : Les objets composant le bloc ESCABEAU (vue éclatée)

Objet marche1  
Type : coque  
Nombre de chaines 4

Chaine numero 1  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1.5	0	0
1.5	2	0
1.5	2	0.5
1.5	0	0.5
1.5	0	0

Chaine numero 2  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1.5	0	0.5
1	0	0.5
1	2	0.5
1.5	2	0.5
1.5	0	0.5

Chaine numero 3  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1	0	0.5
1.5	0	0
1.5	0	0.5
1	0	0.5

Chaine numero 4  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1.5	2	0
1	2	0.5
1.5	2	0.5
1.5	2	0

Objet MARCHÉ2  
Type : coque  
Nombre de chaines 4

Chaine numero 1  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1	0	0.5
1	2	0.5
1	2	1
1	0	1
1	0	0.5

Chaine numero 2  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1	0	1
0.5	0	1
0.5	2	1
1	2	1
1	0	1

Chaine numero 3  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0.5	0	1
1	0	0.5
1	0	1
0.5	0	1

Chaine numero 4  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1	2	0.5
0.5	2	1
1	2	1
1	2	0.5

Objet MARCHÉ3  
Type : coque  
Nombre de chaines 4

Chaine numero 1  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0.5	0	1
0.5	2	1
0.5	2	1.5
0.5	0	1.5
0.5	0	1

Chaine numero 2  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0.5	0	1.5
0	0	1.5
0	2	1.5
0.5	2	1.5
0.5	0	1.5

Chaine numero 3  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0	0	1.5
0.5	0	1
0.5	0	1.5
0	0	1.5

Chaine numero 4  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0.5	2	1
0	2	1.5
0.5	2	1.5
0.5	2	1

Objet FLANC-D  
Type : coque  
Nombre de chaines 1

Chaine numero 1  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0	0	1.5
1.5	0	0
0	0	0
0	0	1.5

Objet FLANC-G  
Type : coque  
Nombre de chaines 1

Chaine numero 1  
----> 3 arêtes  
1 arêtes virtuelles

X	Y	Z
1.5	2	0
0	2	1.5
0	2	0
1.5	2	0

Objet FOND  
Type : coque  
Nombre de chaines 1

Chaine numero 1  
----> 4 arêtes  
0 arêtes virtuelles

X	Y	Z
0	0	0
0	0	1.5
0	2	1.5
0	2	0
0	0	0



## DEFINITION DU BLOC

Ceci est une illustration de la leçon précédente. Quand vous êtes dans le MENU GENERAL il vous suffit de faire :

e-gestion de blocs d'objets

a-créer un bloc d'objet

Nom du bloc ? ESCABEAU

Nombre d'éléments ? 6

Objet numéro 1 ?

MARCHE1

Objet numéro 2 ?

MARCHE2

....

Le bloc est stocké automatiquement.

## DESSIN DU BLOC

Si les programmes MOD1 et DES ont été installés sur la disquette, lorsque l'on compose :

### I - Représenter un objet

Le chaînage s'effectue automatiquement. Vous pourrez le constater car il y aura mise en marche du lecteur. Vous verrez alors apparaître :

REPRESENTER UN OBJET

Parties cachées éliminées ?

Il faut pour le moment répondre N car cette partie n'a pas encore été donnée dans la section DES. Si vous avez la curiosité de faire <esc>, deux fois, pour sortir du programme, en faisant LIST 1 vous verrez que vous n'êtes plus dans MOD1, mais dans DES et donc que le chaînage s'est effectué correctement. Relancez en faisant RUN»MOD1 et reprenez la procédure. Vous remarquerez au passage qu'il n'est pas possible d'entrer dans la chaîne en faisant RUN»DES. Il ne doit en effet y avoir qu'un seul point d'accès à la chaîne, en l'occurrence MOD1, qui contient la ligne de réservation des places mémoires, qui ne peut être lue qu'une fois. Un flag FD est alors armé (ligne 3 dans MOD1) qui empêchera toute relecture de la ligne 4 dans le retour par chaînage, grâce à la ligne 2 de MOD1.

La section DES va alors vous présenter trois sous-options possibles.

a-Objet en mémoire

b-Dessin par éléments

c-Dessin par blocs

S'il y a déjà un objet en mémoire, ce que vous verrez immédiatement en bas et à droite de la page-écran correspondant au MENU GENERAL, avec mention «objet résident», le programme vous demandera de définir le point de vue, c'est à dire les coordonnées de l'observateur et celles du point visé, ainsi que l'ouverture angulaire choisie. S'il n'y a pas d'objet en mémoire la machine le signalera et demandera quel objet vous désirez charger. Ces questions sont posées dans le sous-programme 30000 de DES (idem dans MOD1) qui est d'une lecture facile.

La sous-option b évite d'avoir à créer un bloc quand vous voulez dessiner un ensemble d'objets. La séquence passe par la précision du nombre des objets dans le bloc, puis par la définition de ceux-ci.

Enfin la sous-option c réalise le dessin du bloc, si un bloc est présent en mémoire (la page MENU GENERAL signale également le «bloc résident»). S'il n'y a pas de bloc en mémoire le programme en demandera un. Ce questionnaire est géré par le sous-programme 31000, analogue au sous-programme 30000, pour les blocs. La clef de ces sous-programmes est très simple. Lorsqu'on charge un objet, son nom est automatiquement inscrit dans le registre EL\$, grâce à la ligne :

```
5020 OPENIN EL$(K) : EL$=EL$(K)
```

Si le registre EL\$ est resté vide, c'est que nul objet n'a été chargé. Situation similaire avec le registre BL\$ contenant le nom du bloc.

Revenons à la situation où le bloc ESCABEAU a été chargé, soit préalablement, soit à la suite du chaînage dans DES. Le programme va demander de préciser le point de vue sur l'objet. On suppose que l'observateur est situé en XM, YM, ZM et l'ordinateur alimentera ces registres. Le point visé correspondra à XG, YG, ZG. L'ouverture angulaire correspond au registre AN. Nous suggérons les choix suivants.

Coordonnées observateur :

X=? 6.2

Y=? 4.8

Z=? 3.11

Coordonnées point visé :

XG=? .76

YG=? .9

ZG=? .7

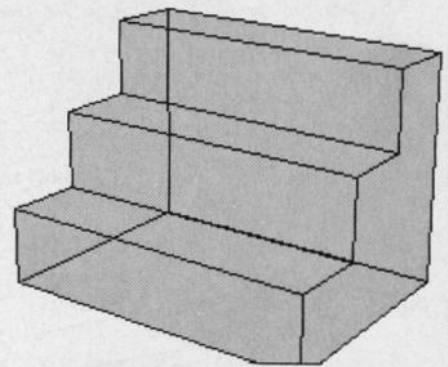


Figure 2 : Image du bloc ESCABEAU

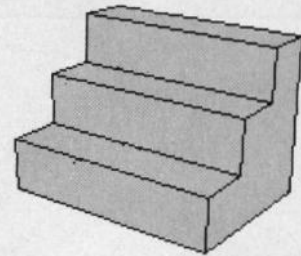


Figure 3 : Image du bloc ESCABEAU (parties cachées éliminées)

Ouverture angulaire ? 20

L'image obtenue correspond alors à la figure 2

Rappelez-vous, si vous avez lancé préalablement le programme DMP 2000 et si vous disposez d'une imprimante de ce type, qu'une simple pression de la barre d'espacement déclenche la recopie d'écran, toute autre touche renvoyant au MENU GENERAL sans recopie. Attention, si vous pressez la barre sans avoir chargé DMP2000 vous perdrez la main et vous n'aurez plus qu'à éteindre puis à rallumer l'ordinateur.

## COMMENTAIRES SUR MOD1

MOD1 contient le matériel nécessaire à la création d'objets et à la gestion de blocs. La ligne 215 IF C=12 THEN CHAIN»DES provoque le chaînage sur la section DES. La ligne 200 envoie à la saisie d'un caractère alphabétique. Le rang de ce caractère est alors logé dans le registre C et la lettre L, qui correspond à l'option du MENU PRINCIPAL «représenter un objet» n'est autre que la douzième lettre de l'alphabet.



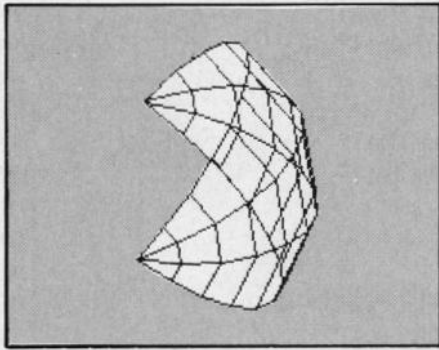


Figure 4a : Image de l'objet SPHERE1

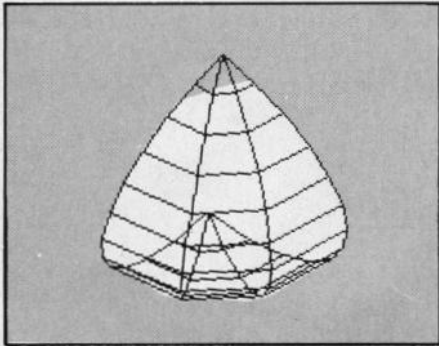


Figure 4b : Image de l'objet SPHERE2

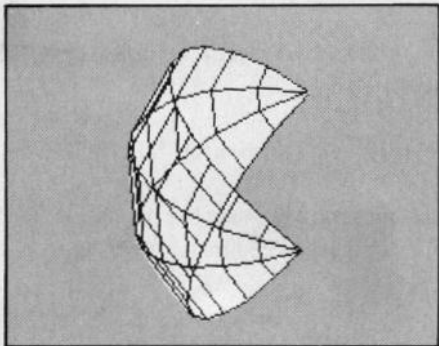


Figure 4c : Image de l'objet SPHERE3

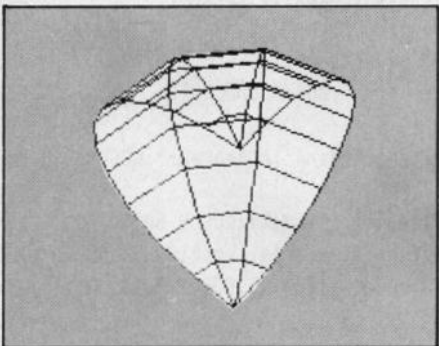


Figure 4d : Image de l'objet SPHERE4

## COMMENTAIRES SUR DES

La section DES avait déjà été présentée antérieurement, dans le numéro 31. La ligne de dispatching 230 nous envoie au sous-programme 27000.

Ligne 27052 IF PARCACH = 1 THEN CHAIN «SUPERDES

La création d'image avec élimination des parties cachées fera l'objet d'une autre leçon et nécessite un nouveau splitting en direction d'une nouvelle section SUPERDES.

Le type de dessin est déterminé. Nous ne reviendrons pas sur le dessin de l'objet en mémoire, qui a été traité dans la leçon du numéro 31. Concentrons-nous sur le dessin par bloc. Ligne 27070 : on regarde si un bloc est présent (appel du sous-programme 31000). Puis envoie à la ligne 27140. On saisit alors le point de vue au clavier, ce qui alimente les registres XM, YM, ZM et XG, YG, ZG et le registre ouverture angulaire AN. En 27350 appel du sous-programme 7000 qui effectue certains calculs à partir de ces données, qui ont déjà été évoqués dans la leçon du numéro 31. Puis :

27360 ON CD GOSUB 12000, 11000, 10000

ligne de dispatching, selon le type de dessin. 12000 correspond au dessin d'un simple objet en mémoire. 11000 au dessin d'une suite d'éléments et 10000 au dessin d'un bloc. Dans ce sous-programme 10000 on verra d'abord s'afficher fugitivement le contenu du bloc (temporisation en 10060). La ligne 10070 annonce une tâche qui sera traitée dans la leçon suivante, car elle mérite une attention spéciale. Les instructions et sous-programmes qui s'y réfèrent ne figurent donc pas dans ce listing. Le tracé proprement dit est effectué selon la séquence :

```
10505 FOR K = 0 TO E : 'Pour les objets d'indice 0 à E
10510 GOSUB 5020 : 'Charger et tracer
10520 NEXT K
```

Le sous-programme 5000 est en principe un sous-programme de chargement de fichier objet. Mais il possède une ligne pilotée par un FLAG :

5075 IF FI = 0 THEN GOSUB 15000

Or le sous-programme 15000 est précisément la séquence qui, à partir de la donnée des coordonnées XT(I,J) YT(I,J) ZT(I,J)

d'un point et des paramètres de la visée construit les coordonnées écran XE,YE d'un «point écran» et effectue le pilotage sur l'écran. La ligne 5075 signifie donc «si le flag FI est nul, alors tracer». Or ce flag est précisément positionné à zéro en 10500 :

10500 CLS : GOSUB 62000 : HE = 0 : FI = 0

Pourquoi cette subtilité ? Tout simplement parce qu'on se servira de ce calcul des coordonnées écran, sans traçage, pour l'élimination des hors champ, sujet de la prochaine leçon.

Sur la disquette d'objets précalculés, qui va avec SUPERAMSTRAD-3D, on trouve un bloc SPHERE, constitué de quatre éléments : SPHERE1, SPHERE2, SPHERE3, SPHERE4. L'ensemble représente 144 facettes. Les figures 4a, 4b, 4c et 4d montrent les positions propres des objets précités dans le bloc et l'image 5 synthétise les quatre. Sur la figure 6 la même image du bloc SPHERE, parties cachées éliminées.

Jean-Pierre PETIT

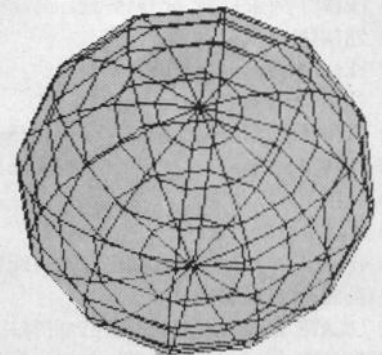


Figure 5 : Image du bloc SPHERE

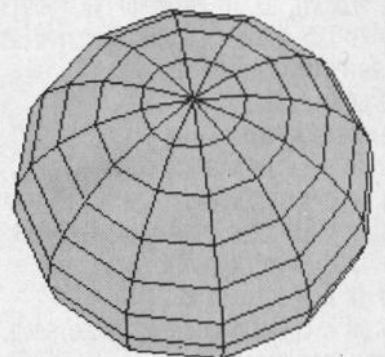


Figure 6 : La même, parties cachées éliminées.





# MOD 1

```
1 REM (super)MOD1 lecon CPCS29-6 sept 89 >HH
2 IF FD=1 THEN 230 >LK
3 FD=1: L = - 1 >XC
4 DIM XT(35,12),YT(35,12),ZT(35,12),N(35),AV(35),EL$(19 >FY
),TYPE(19),GX(19),GY(19),GZ(19),RE(19),XE(12),YE(12),XE
BIS(12),YEBIS(12),ST$(19)
5 TYPE$(1)="fil-de-fer":TYPE$(2)="graffiti":TYPE$(3)="c >VF
oque":TYPE$(4)="solide"
10 CLS >MB
15 PRINT"MENU PRINCIPAL":PRINT >BH
20 PRINT"a-Creer un objet" >AE
30 PRINT"b-Completer objet ou bloc" >NZ
40 PRINT"c-Stocker un objet" >DX
50 PRINT"d-Charger un objet" >DQ
60 PRINT"e-Gestion de blocs d'objets" >QL
70 PRINT"f-Gestion du catalogue" >JH
80 PRINT"g-Manipuler objet ou bloc" >NH
90 PRINT"h-Fusions diverses" >EX
100 PRINT"i-Examiner objet" >CA
110 PRINT"j-Fichier objets standards" >RM
120 PRINT"k-Voir" >PG
130 PRINT"l-Representer un objet" >LP
140 PRINT"m-Plan trois vues" >DV
150 PRINT"n-Inverser objet ou bloc" >NQ
160 PRINT"o-Changer type objet ou bloc" >TG
170 PRINT"p-" >UB
180 PRINT"q-Quitter" >UK
190 IF BL$(<)" THEN LOCATE 22,17:PRINT"Bloc resident":L >GM
OCATE 22,19:PRINT BL$
192 LOCATE 25,2 : PRINT"UPERAMSTRAD-3D" >JF
193 LOCATE 29,4 :PRINT CHR$(164);" J.P.PETIT" >NB
195 IF EL$ <> "" THEN LOCATE 22,21:PRINT"Objet resident >KC
":LOCATE 22,23:PRINT EL$
196 'LOCATE 32,10:PRINT"Drive ";DRIVE$ >TG
197 IF L(<)-1 THEN LOCATE 31,23:PRINT L+1;" ch.":LOCATE >WG
22,25:PRINT TYPE$
198 LOCATE 3,22 >YC
200 GOSUB 65000 >WH
205 IF C=11 THEN CHAIN"VOIR" >VB
210 IF C=17 THEN:END >NT
215 IF C=12 THEN CHAIN "DES":'***** >VG
217 IF C=14 THEN CHAIN "MOD2" >VN
220 IF C<1 OR C>17 THEN 10 >RL
230 ON C GOSUB 9000,13000,8000,5000,21000,22000,64000,6 >PU
4000,10000,20000
999 ùERA,"*.bak":GOTO 10 >UK
1000 'CREATION DE BLOC >XD
1010 CLS : PRINT"CREER BLOC D'OBJETS":PRINT >PC
1020 INPUT"Nom du bloc ";BL$ >AF
1030 INPUT"Nombre d'elements ";E >GY
1040 E=E-1 >JA
1050 FOR K=0 TO E >DF
1060 PRINT"Objet numero ";K+1 >CA
1070 INPUT EL$(K):GOSUB 5010 >WX
1090 NEXT K >VH
1100 GOSUB 6000 >WA
1999 RETURN >HB
2000 'CHARGER ET LIRE UN FICHIER-BLOC >XE
2010 CLS : PRINT"LECTURE BLOC":PRINT >FA
2020 GOSUB 31000 >CE
2032 CLS >ZG
2035 PRINT"Bloc ";BL$:PRINT >YC
2040 FOR K=0 TO E >DF
2050 PRINT EL$(K),TYPE$(TYPE(K)) >BG
2060 NEXT K >VF
2080 GOSUB 65020 >DK
2999 RETURN >HC
3000 CLS:PRINT"DETRUIRE BLOC" >AG
3010 GOSUB 31000 >CE
3020 PRINT:PRINT"Etes-vous sur que c'est la bonne dis-" >KD
:PRINT"quette ?":PRINT:SOUND 1,20:GOSUB 65020
3030 PRINT"on detruit le bloc ";BL$;" ?":PRINT:FOR K = >GV
0 TO E:PRINT EL$(K):NEXT K:GOSUB 65020
3040 IF C(>15 THEN 3999 >PW
3050 FOR K=0 TO E >DH
3060 PRINT:PRINT"Je detruis l'objet ";EL$(K):ùERA,EL$(K >LF
)
3070 NEXT k >VH
3080 PRINT:PRINT"Je detruis le fichier-bloc ";BL$:ùERA, >AL
BL$:BL$=""
3090 PRINT:PRINT"Operation terminee,remettez la bonne": >RJ
PRINT"disquette dans le lecteur...":SOUND 1,20:GOSUB 65
020
3999 RETURN >HD
4000 CLS:PRINT"COPIE BLOC+OBJETS SUR AUTRE DISQUETTE":P >MK
RINT
4010 PRINT"Mettez l'original dans le lecteur" >CU
4015 GOSUB 65020:GOSUB 31000 >VA
4022 PRINT"Mettez la disquette-copie":GOSUB 65020 >DD
4024 PRINT"Je copie le bloc ";BL$:GOSUB 6010 >TA
4030 FOR K=0 TO E >DG
4040 PRINT"Mettez l'original dans le lecteur":GOSUB 650 >RE
20
4070 PRINT"je charge l'objet ";EL$(K):GOSUB 5020 >YK
4080 PRINT"Mettez la disquette-copie, svp":GOSUB 65020 >LG
4090 PRINT"Je stocke l'objet ";EL$(K):GOSUB 8025 >YV
4100 NEXT k >VC
4110 CLS:PRINT"Copie terminee." >FA
4120 :PRINT"Disquette copie dans le lecteur":GOSUB 6502 >PG
0
4999 RETURN >HE
5000 'CHARGER OBJET >XH
5005 CLS:PRINT"Charger objet (disquette objet !...)":PR >TU
INT
5007 INPUT"Nom de l'objet ";EL$(K):IF LEN (EL$(K))>8 TH >FF
EN PRINT"8 caracteres seulement,pressez <Return>":GOSUB
65020:GOTO 5000
```



```

5010 EL$=EL$(K):PRINT"Je charge ";EL$(K) >LZ
5020 OPENIN EL$(K):EL$=EL$(K) >XC
5030 INPUT #9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L >RJ
5040 FOR I = 0 TO L >FC
5050 INPUT #9,N(1),AV(1) >TD
5060 FOR J = 0 TO N(1) >MC
5070 INPUT #9,XT(1,J),YT(1,J),ZT(1,J) >FE
5080 NEXT J:NEXT I >MV
5090 CLOSEIN >ME
5095 TYPE$=TYPE$(TYPE(K)):TYPE=TYPE(K) >KC
5999 RETURN >HF
6000 'STOCKER FICHER BLOC >XJ
6005 PRINT"Je stocke le bloc ";BL$ >HD
6010 OPENOUT BL$ >LD
6020 PRINT #9,E >YG
6030 FOR K=0 TO E >DJ
6040 PRINT #9,EL$(K) >NX
6042 PRINT #9,TYPE(K) >QH
6045 PRINT #9,GX(K) >NG
6046 PRINT #9,GY(K) >NJ
6047 PRINT #9,GZ(K) >NL
6048 PRINT #9,RE(K) >NB
6050 NEXT K >VJ
6060 CLOSEOUT >ZC
6999 RETURN >HG
7000 'CHARGER UN BLOC >XK
7005 PRINT"Je charge le bloc ";BL$ >HW
7010 OPENIN BL$ >BJ
7020 INPUT #9,E >ZA
7030 FOR K=0 TO E >DK
7040 INPUT #9,EL$(K):INPUT#9,TYPE(K) >EG
7041 INPUT #9,GX(K) >NG
7042 INPUT #9,GY(K) >NJ
7043 INPUT #9,GZ(K) >NL
7044 INPUT #9,RE(K) >NB
7050 NEXT K >VK
7060 CLOSEIN >MD
7999 RETURN >HH
8000 'STOCKER OBJET >YA
8001 CLS:PRINT"STOCKER UN OBJET (disquette objet !..)": >YY
PRINT:IF L=-1 THEN SOUND 1,30,20:PRINT"Pas d'objet resi
dent !":FOR TT=0 TO 200:NEXT::GOTO 8999
8002 INPUT"Nom de l'objet ";EL$(K):IF LEN (EL$(K))>8 TH >VN
EN PRINT:PRINT"8 caracteres seulement,pressez <return>"
:GOSUB 65020:GOTO 8000
8005 ' >YF
8007 EL$=EL$(K) >YB
8008 CLS:PRINT"Type de l'objet":PRINT:PRINT"a-Fil-de-fe >AK
r":PRINT"b-Graffiti":PRINT"c-Coque":PRINT"d-Solide":GOS
UB 65000:TYPE(K)=C:TYPE$=TYPE$(C)
8010 PRINT"Je stocke l'objet ";EL$(K);" ";TYPE$(TYPE(K) >HV
)
8020 GOSUB 44000 >DE
8022 IF TYPE(K)=4 THEN GOSUB 38000 >AW
8025 OPENOUT EL$(K) >NB
8030 PRINT #9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L >RJ
8040 FOR I = 0 TO L >FF
8050 PRINT #9,N(1),AV(1) >TD
8060 FOR J = 0 TO N(1) >MF

```

```

8070 PRINT #9,XT(1,J),YT(1,J),ZT(1,J) >FE
8080 NEXT J : NEXT I >NB
8090 CLOSEOUT >ZH
8100 EL$=EL$(K) >XF
8999 RETURN >HJ
9000 'CREER UN OBJET >TB
9005 L=-1:K=K+1:EL$(K)="" :EL$="" :TYPE$="" >HZ
9010 CLS:PRINT"CREER OU COMPLETER UN OBJET":PRINT:PRINT >RN
"a-Chaine par chaine"
9020 PRINT"b-Objet de revolution" >KX
9040 PRINT"c-Travailler sur objet standard" >AB
9050 PRINT"d-Prisme" >TZ
9060 PRINT"e-Cercle" >TP
9070 PRINT"f-Arc de cercle" >AN
9090 GOSUB 65000 >EF
9095 C1=C >DK
9100 IF C>6 OR C =-51 THEN 9999 >VT
9102 IF C<0 THEN 9000 >NR
9104 CREATION=C >LA
9106 IF TYPE(K)<>0 THEN TYPE=TYPE(K):PRINT:PRINT"L'obje >JP
t est de type ";TYPE$(TYPE(K)):FOR TT=0 TO 1000:NEXT TT
:GOTO 9110
9108 CLS:PRINT"Definir le type de l'objet":PRINT:PRINT >ED
"a-Fil-de-fer":PRINT"b-Graffiti":PRINT"c-Coque":PRINT"d

```



## Gérer mon compte bancaire ?

Non, ma banque fait ça très bien.

Moi, je gère toutes mes affaires personnelles moi-même

# moi et FAIRBANK

(Eh, oui nous vérifions aussi les relevés de la banque !)

Enfin, une "gestion de compte bancaire" d'une efficacité impressionnante, d'une simplicité éclatante. Un véritable livre de caisse de 40 colonnes sur disque. Quarante postes, ou comptes, numérotés, dénommés par vous et indexés, auxquels toutes transactions sont attribuées. Lister ou imprimer, par poste, par nom, par catégorie, de date à date, etc. Analyser à tout moment l'ensemble de vos dépenses et recettes. Afficher les soldes des postes à plein écran. Idéal pour incorporer dans une comptabilité traditionnelle.

Une importante caractéristique de FAIRBANK est d'avoir toujours sur l'écran la dictée nécessaire pour effectuer chaque étape de l'opération en cours sans aide extérieure.

Enregistrer un chèque ? Plus simple que de l'écrire dans un chéquier, semi-automatique en fait. Toutes écritures sont triées, classées. Un relevé de compte ? Jeu d'enfant ! Saisir deux dates, le listing s'affiche et, à la demande, une concordance avec le relevé bancaire paraît, toute différence chiffrée.

POUR CPC 6128 SEULEMENT  
UTILISE LE DEUXIEME 64 K

**250 F**

PORT PAYE - ENVOI LE JOUR MEME

**KNIGHT-CLARKE** 52, rue Pomme-d'Or - 33300 BORDEAUX  
Tél. 56 44 09 99 ou 57 43 69 36

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_



```

-Solide":GOSUB 65000:TYPE(K)=C:TYPE#=TYPE$(TYPE(K)):TYP
E=TYPE(K)
9109 IF CREATION>1 AND CREATION<7 AND TYPE<>1 AND TYPE< >CU
>2 THEN CHAIN"MOD1BIS
9110 IF CREATION<3 THEN 9500 >WP
9120 IF TYPE=1 THEN 9500 >RU
9500 ON CREATION GOSUB 26000,34000,11000,54000,32000,33 >AH
000
9999 RETURN >HK
10000 'EXAMINER OBJET >CG
10010 CLS >EH
10020 IF EL$(<>)" THEN PRINT "Objet ";EL$ >HN
10030 PRINT:PRINT L+1;" Chaines" >DD
10035 IF ABS(GX(K))<0.01 THEN GX(K)=0 >DP
10036 IF ABS(GY(K))<0.01 THEN GY(K)=0 >DT
10037 IF ABS(GZ(K))<0.01 THEN GZ(K)=0 >DW
10040 PRINT"Coordonnees centre de gravite :" >AE
10050 PRINT"Xg=";GX(K) >RR
10060 PRINT"Yg=";GY(K) >RV
10070 PRINT"Zg=";GZ(K):PRINT >YG
10080 PRINT"Rayon sphere encombrement :" >VG
10082 RE=FIX(RE(K)*1000)/1000 >WU
10090 PRINT"Re=";RE >PH
10100 PRINT:PRINT"Detail objet ?":GOSUB 65020:CLS >ZF
10110 IF C<>15 THEN 10999 >RA
10120 FOR I=0 TO L >LX
10125 CLS >FE
10130 PRINT"Chaine numero ";I+1:PRINT >LE
10150 FOR J=0 TO N(I) >NU
10160 PRINT"Point numero ";J+1 >DZ
10162 XT=FIX(1000*XT(I,J))/1000 >ZE
10163 YT=FIX(1000*YT(I,J))/1000 >ZH
10164 ZT=FIX(1000*ZT(I,J))/1000 >ZL
10170 PRINT XT,YT,ZT:PRINT:GOSUB 65020 >HB
10180 NEXT J >BE
10200 NEXT I >AG
10998 END >GB
10999 RETURN >PA
21000 'GESTION DE BLOCS D'OBJETS >CJ
21010 CLS :PRINT"GESTION DE BLOCS D'OBJETS":PRINT >XQ
21020 PRINT"a-Creer un bloc d'objets" >NC
21030 PRINT"b-Charger et lire un fichier bloc" >CH
21040 PRINT"c-Degraisser un bloc" >JF
21050 PRINT"d-Detruire un bloc" >FZ
21060 PRINT"e-Copier ensemble standard" >UA
21065 PRINT"f-Copier un bloc et ses elements" >BU
21066 PRINT"g-Detruire bloc+objets" >MX
21067 PRINT"h-Compactez bloc" >DN
21068 PRINT"i-Fusion blocs" >BN
21069 PRINT"j-Raffraichir bloc" >GL
21070 PRINT"k-Fusion sur bloc" >EM
21071 GOSUB 65000 >LY
21072 IF ASC(C#)=13 THEN 21999 >WL
21075 IF C>11 OR C < 0 THEN 21999 >WY
21090 IF C = 9 OR C=11 THEN C=8 : CHAIN"MOD2 >GH
21100 ON C GOSUB 1000,2000,28000,22400,27000,4000,3000, >LV
42000,1,25000
21999 RETURN >PC
22400 'SUPPRIMER FICHER >DD
22410 PRINT:INPUT"Nom du fichier a supprimer ";F$:IF LE >GN
N(F#)>8 THEN GOSUB 16000 : GOTO 22000
22420 ÛERA,F# >PF
22499 RETURN >NJ
25000 CLS:PRINT"RAFFRAICHIR BLOC":PRINT"apres manipul >BY
ion d'un objet du bloc."
25010 GOSUB 31000 >LM
25020 FOR K=0 TO E >LX
25030 GOSUB 5010:GOSUB 44000 >VV
25040 NEXT K >BG
25050 GOSUB 6010 >DD
25999 RETURN >PG
26000 ' >DD
26010 GOSUB 60000 >LQ
26017 IF CE = 2 THEN GOSUB 14000:GOTO 26999 >HE
26020 L=L+1:IF L>12 THEN CLS:PRINT"Trop de chaines...": >UD
SOUND 1,20:FOR TT=0 TO 1000:NEXT TT:GOTO 26999
26025 CLS: PRINT"SAISIE CHAINES AU CLAVIER":PRINT >XR
26030 INPUT"Nombre de segments ";N(L) >MW
26035 PRINT:PRINT"Aretes virtuelles en debut de chaine. >AP
":PRINT:INPUT"Leur nombre ";AV$:PRINT:IF AV#="" THEN AV
(L)=0 ELSE AV(L)=VAL(AV$)
26040 FOR J=0 TO N(L) >NC
26050 PRINT"Point numero ";J+1 >DE
26060 INPUT"XT=";XT(L,J) >UK
26070 INPUT"YT=";YT(L,J) >UN
26080 INPUT"ZT=";ZT(L,J) >UR
26090 NEXT J >CB
26100 PRINT" Une erreur ?":LC=28:GOSUB 650 >AZ
20:IF C = 15 THEN 26025
26130 PRINT" Une autre chaine ?":LC=28:GOSUB 65 >FC
020: IF C = 15 THEN 26010
26999 RETURN >PH
27000 'COPIER ENSEMBLE STANDARD >DE
27999 RETURN >PJ
28000 'DEGRAISSER UN BLOC >DF
28010 GOSUB 31000 >LQ
28020 FOR K = 0 TO E:PRINT K+1;"-";EL$(K),TYPE$(TYPE(K) >HG
):NEXT K
28030 PRINT:INPUT"Numero de l'objet a supprimer ";K1:K1 >VL
=K1-1
28040 FOR K=K1 TO E-1 >NH
28050 EL$(K)=EL$(K+1) >PH
28060 TYPE(K)= TYPE(K+1) >TR
28070 GX(K)= GX(K+1) >NY
28080 GY(K)= GY(K+1) >NB
28090 GZ(K)= GZ(K+1) >NE
28100 RE(K)= RE(K+1) >NZ
28110 NEXT K : E=E-1 >MT
28120 GOSUB 6000 >DD
28999 RETURN >PK
29000 'INVERSER FACETTE >DG
29010 N=-1 >HE
29015 IF DRIVE2=1 THEN ÛB ELSE ÛA >AW
29020 FLAGVIRTUEL=AV(1) >UD
29025 IF FLAGVIRTUEL=0 THEN 29070 >BD
29030 FOR J=AV(1) TO 0 STEP-1 >WD
29040 N=N+1 >TE
29050 XE(N)=XT(I,J):YE(N)=YT(I,J):XEBIS(N)=ZT(I,J) >XH

```



29060 NEXT J	>CB	44000 'CALCUL CG ET RE	>DD
29070 FOR J=N(1)-FLAGVIRTUEL TO AV(1) STEP-1	>MZ	44010 GX=0:GY=0:GZ=0:N=0:RE(K)=0	>BP
29080 N=N+1	>TJ	44020 FOR I=0 TO L: FOR J=0 TO N(1)	>ZD
29090 XE(N)=XT(I,J):YE(N)=YT(I,J):XEBIS(N)=ZT(I,J)	>XM	44025 N=N+1	>TE
29100 NEXT J	>BG	44030 GX=GX+XT(I,J)	>PB
29110 FOR J=0 TO N(1)	>NA	44040 GY=GY+YT(I,J)	>PF
29120 XT(I,J)=XE(J):YT(I,J)=YE(J):ZT(I,J)=XEBIS(J)	>XT	44050 GZ=GZ+ZT(I,J)	>PK
29130 NEXT J	>BK	44060 NEXT J:NEXT I	>NG
29999 RETURN	>QA	44070 GX(K)=GX/N	>LZ
30000 'OBJET EN MEMOIRE ?	>CJ	44080 GY(K)=GY/N	>LC
30002 IF L <> -1 AND EL\$ ="" THEN PRINT"Objet sans n	>GT	44090 GZ(K)=GZ/N	>LF
om present en memoire":PRINT:PRINT"On garde ?":GOSUB 65		44100 FOR I=0 TO L:FOR J=0 TO N(1)	>ZP
020:IF C = 15 THEN 30999		44110 R=SQR ((XT(I,J)-GX(K))*(XT(I,J)-GX(K))+(YT(I,J)-G	>HJ
30010 IF EL\$<>"" THEN PRINT"Objet resident ";EL\$,TYPE\$: >JJ		Y(K))*(YT(I,J)-GY(K))*(ZT(I,J)-GZ(K))*(ZT(I,J)-GZ(K))	
PRINT:PRINT"On garde ?":GOSUB 65020		44120 IF RE(K)<R THEN RE(K)=R	>WJ
30020 IF EL\$<>"" AND C = 15 THEN 30999	>AG	44130 NEXT J:NEXT I	>NE
30040 GOSUB 5005	>DB	44999 RETURN	>PH
30999 RETURN	>PC	60000 'TYPE DE SAISIE	>DB
31000 'BLOC EN MEMOIRE ?	>CK	60005 SE=0	>LB
31010 IF BL\$ <> "" THEN PRINT"Bloc resident ";BL\$:PRINT >YU		60010 CLS : PRINT"DEFINITION TYPE DE SAISIE":PRINT	>YY
:PRINT"On garde ?":GOSUB 65020		60020 PRINT"a-Saisie clavier (par default)"	>WL
31030 IF BL\$ <> "" AND C= 15 THEN 31999	>AK	60030 PRINT"b-Saisie ecran (Contour polygonal plan)":GO >JN	
31040 PRINT:INPUT"Nom du bloc ";BL\$:GOSUB 7000	>VK	SUB 65000:CE=C	
31999 RETURN	>PD	60040 IF CE<>2 THEN CE=1:GOTO 60999	>BY
38000 'VERIFIER FACETTES	>DG	60999 RETURN	>PF
38010 FOR I=0 TO L	>LF	65000 'SAISIE DE CARACTERE	>DG
38020 XARETE1=XT(I,1)-XT(I,0)	>YJ	65010 PRINT:PRINT"Votre choix :"	>FQ
38030 YARETE1=YT(I,1)-YT(I,0)	>YN	65020 C\$="":C\$=INKEY\$:IF C\$="" THEN 65020	>FL
38040 ZARETE1=ZT(I,1)-ZT(I,0)	>YT	65030 C=ASC(C\$)	>XF
38050 XARETE2=XT(I,2)-XT(I,1)	>YQ	65035 IF C=13 OR C= 32 THEN C=27:GOTO 65060	>GH
38060 YARETE2=YT(I,2)-YT(I,1)	>YV	65040 IF C>96 THEN C=C-96:GOTO 65060	>CH
38070 ZARETE2=ZT(I,2)-ZT(I,1)	>YZ	65050 IF C<96 THEN C=C-64	>RU
38080 NX=-YARETE2*ZARETE1+YARETE1*ZARETE2	>NZ	65060 SOUND 1,20,5	>LZ
38090 NY=-ZARETE2*XARETE1+ZARETE1*XARETE2	>NZ	65535 RETURN	>NG
38100 NZ=-XARETE2*YARETE1+YARETE1*YARETE2	>NP		
38110 PSCALAIRE=(XT(I,1)-GX(K))*NX+(YT(I,1)-GY(K))*ny+( >ZD			
ZT(I,1)-GZ(K))*NZ			
38120 IF PSCALAIRE<0 THEN GOSUB 29000	>EN		
38130 NEXT I	>BJ		
38999 RETURN	>QA		
42000 'COMPACTAGE BLOC	>DB		
42010 GOSUB 31000	>LL		
42020 K=0:GOSUB 5020	>NR		
42030 FOR K=1 TO E	>LY		
42040 OPENIN EL\$(K)	>NR		
42050 INPUT#9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L1	>UN		
42060 IF L+L1>35 THEN PRINT"COMPACTAGE IMPOSSIBLE...">ZV			
OUND 1,20:GOSUB 65020:GOTO 42999			
42070 FOR I=0 TO L1	>LF		
42080 L=L+1:INPUT#9,N(L),AV(L)	>YH		
42090 FOR J=0 TO N(L)	>NF		
42100 INPUT#9,XT(L,J)	>QK		
42110 INPUT#9,YT(L,J)	>QM		
42120 INPUT#9,ZT(L,J)	>QP		
42130 NEXT J:NEXT I	>NC		
42140 CLOSEIN	>UB		
42150 NEXT K	>BH		
42160 BL\$="":EL\$=""	>MN		
42999 RETURN	>PF		



# DES

1 REM (super)DES LECON CPCS22	>YH
2 IF FD=1 THEN 230	>LK
5 SOUND 1,20: CLS:PRINT"Pas d'accès direct a DES":PRINT >KK	
:PRINT"Je vous renvoie sur MOD1...":RUN"MOD1"	
10 BORDER 26*RND:CLS : REM MENU PRINCIPAL	>KR
15 PRINT"MENU PRINCIPAL" :PRINT	>CF
20 PRINT"a-Creer un objet"	>AE
30 PRINT"b-Completer objet ou bloc"	>NZ
40 PRINT"c-Stocker un objet"	>DX
50 PRINT"d-Charger objet"	>ZF
60 PRINT"e-Gestion de blocs d'objets"	>QL
70 PRINT"f-Gestion du catalogue"	>JH
80 PRINT"g-Manipuler objet ou bloc"	>NM
90 PRINT"h-Fusions diverses"	>EX
100 PRINT"i-Examiner objet"	>CA



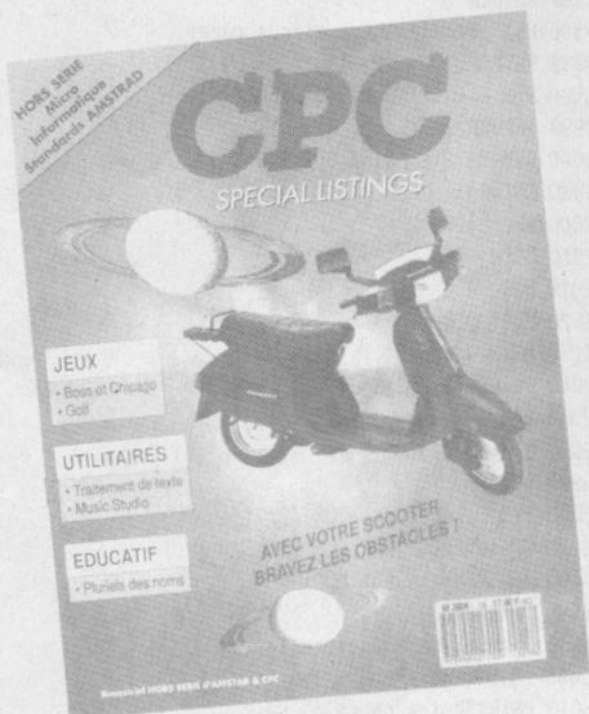
```

110 PRINT"j-Fichier objets standards" >RM
120 PRINT"k-voir" >PR
130 PRINT"l-Representer un objet" >LP
140 PRINT"m-Plan trois vues" >DV
150 PRINT"n-Inverser objet ou bloc" >NQ
160 PRINT"o-Changer type objet ou bloc" >TG
170 PRINT"p-Changer de drive" >EE
180 PRINT"q-Quitter" >UK
190 IF BL$((">")) THEN LOCATE 22,17:PRINT"Bloc resident":L >GM
OCATE 22,19:PRINT BL$
192 LOCATE 25,2 : PRINT"UPERAMSTRAD-3D" >JF
193 LOCATE 29,4 :PRINT CHR$(164);" J.P.PETIT" >NB
195 IF EL$ (> " " THEN LOCATE 22,21:PRINT"Objet resident >KC
":LOCATE 22,23:PRINT EL$
196 LOCATE 32,10:PRINT"Drive ";DRIVE$ >HV
197 IF L(<)-1 THEN LOCATE 31,23:PRINT L+1;" ch.":LOCATE >WG
22,25:PRINT TYPE$
198 LOCATE 1,22 >YA
200 GOSUB 65000 >WH
203 IF C=15 OR C=14 THEN CHAIN"MOD2 >BC
210 IF C=17 THEN END >NL
212 IF C=14 THEN 10 >LC
213 IF C=15 THEN 10 >LE
220 IF C<1 OR C>17 THEN 10 >RL
225 IF C = 16 THEN GOSUB 17000:GOTO 10 >CA
230 MODE 1: ON C GOSUB 64000,64000,8000, 5000,64000,6 >GP
4000,63000,63000,64000,64000,13000,27000,34000
240 uERA,"#.BAK" >LF
999 GOTO 10 >UE
3000 REM DESSIN ELEVATION POUR SAISIE Z >HE
3999 RETURN >HD
4000 REM SAISIE (VERTICALE) POINT SUR ECRAN >MX
4999 RETURN >HE
5000 REM Charger objet >RE
5001 CLS: FI = 1 :REM FLAG NON TRACE >BJ
5005 PRINT:PRINT"Charger objet (disquette objet !...)": >WH
PRINT
5007 INPUT"Nom de l'objet ";EL$(K) >GK
5010 PRINT"Je charge ";EL$(K) >AA
5020 ' >XK
5022 OPENIN EL$(K) >MD
5025 EL$=EL$(K) >XJ
5030 INPUT #9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L >RJ
5040 FOR I = 0 TO L >FC
5050 INPUT #9,N(I),AV(I) >TD
5060 FOR J = 0 TO N(I) >MC
5070 INPUT #9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J) >FE
5075 IF FI = 0 THEN GOSUB 15000 >WN
5080 NEXT J:NEXT I >MV
5090 CLOSEIN >ME
5095 TYPE#=TYPE$(TYPE(K)):TYPE=TYPE(K) >KC
5100 FI = 0 : REM REARMER FLAG >WT
5999 RETURN >HF
7000 REM CALCUL PARAMETRES VISION >CD
7090 CX = XG - XM : CY = YG - YM : CZ = ZG - ZM >EV
7100 DD = SQR (CX*CX + CY*CY ) >VF
7110 IF DD = 0 AND CZ > 0 THEN TE = 0 : KI = PI / 2 : G >UW
OTO 7210
7120 IF DD = 0 AND CZ < 0 THEN TE = 0 : KI =-PI / 2 : G >VJ
OTO 7210
7130 KI = ATN (CZ/DD) >NJ
7140 IF CX = 0 AND CY > 0 THEN TE = 1.57 : GOTO 7210 >LQ
7150 IF CX = 0 AND CY < 0 THEN TE =-1.57 : GOTO 7210 >MU
7160 TE = ATN (CY/CX) >NM
7170 IF CX < 0 AND CY > 0 THEN TE = PI + TE >CK
7180 IF CX < 0 AND CY < 0 THEN TE = PI + TE >CJ
7190 IF CX < 0 AND CY = 0 THEN TE = PI >ZN
7200 IF CX = 0 AND CY < 0 THEN TE = - PI/2 >CT
7210 REM >AB
7220 REM >AC
7230 CT = COS (TE) : ST = SIN (TE) >XC
7240 CK = COS (KI) : SK = SIN (KI) >XY
7250 XU = CK*CT : YU = CK*ST : ZU=SK >AH
7260 XV = - ST : YV = CT : ZV = 0 >UM
7270 XW = - SK*CT : YW = - SK*ST : ZW = CK >CC
7999 RETURN >HH
8000 CHAIN"MOD1 >FH
10000 REM dessin par bloc >UK
10010 CLS : PRINT"DESSIN PAR BLOC D'OBJETS":PRINT >WB
10040 FOR K = 0 TO E >LC
10050 PRINT EL$(K) >ML
10055 NEXT K >BG
10060 FOR TT =0 TO 2000 : NEXT TT >XE
10070 CLS : PRINT"ELIMINATION DES HORS CHAMP" >RZ
10500 CLS:GOSUB 62000 : HE=0: FI=0 >ZJ
10505 FOR K = 0 TO E:'Pour les objets d'indice 0 0 E >ML
10510 GOSUB 5020:'Charger et tracer simultanement >LA
10520 NEXT K >BD
10999 RETURN >PA
11000 REM DESSIN PAR ELEMENTS >YQ
11010 CLS : PRINT"DESSIN PAR ELEMENTS":PRINT >QP
11075 GOSUB 62000 >LY
11100 FOR K=0 TO E >LQ
11110 GOSUB 5020 >CF
11120 NEXT K >BA
11999 RETURN >PB
12000 REM Objet deja present en memoire >HD
12001 FI=0 >JF
12005 IF L=-1 THEN CLS:PRINT"Pas d'objet en memoire, eh >TU
, farceur !":SOUND 1,50 :FOR TT=1 TO 1000: NEXT TT : GO
TO 10
12010 GOSUB 62000 >LM
12020 FOR I = 0 TO L >LH
12028 FOR J=0 TO N(I) >NA
12030 GOSUB 15000 >LM
12040 NEXT J:NEXT I >NZ
12999 RETURN >PC
13000 REM Voir >WB
13999 CHAIN"VOIR" >HR
15000 REM Calcul et trace image >ZC
15040 XL=XT(I,J)-XM >PP
15050 YL=YT(I,J)-YM >PU
15060 ZL=ZT(I,J)-ZM >PY
15090 XA=XL*XU+YL*YU+ZL*ZU >XX
15100 YA=XL*XV+YL*YV+ZL*ZV >XT
15110 ZA=XL*XW+YL*YW+ZL*ZW >XY
15121 IF XA=0 AND YA=0 AND ZA=0 THEN ZA=0.001 >KJ

```



15122 RO = SQR(YA*YA+ZA*ZA)	>VF	27005 CLS:PARCACH=0:INTERACTION=0	>DH
15125 IF XA=0 THEN B=90:GOTO 15127	>AT	27010 PRINT"REPRESENTER UN OBJET":PRINT	>LY
15126 B=ATN(RO/XA):B=B*180/PI	>YD	27015 PRINT"Parties cachees eliminees ?":GOSUB 65020:IF AM	>AM
15127 IF XA<0 THEN B=B*180	>TK	C=15 THEN PARCACH=1 ELSE 27020	
15130 IF YA=0 AND ZA=0 THEN A=90:GOTO 15180	>JB	27017 PRINT:PRINT"Interaction facettes ?":GOSUB 65020:IF	>ZK
15140 IF ZA=0 AND YA >0 THEN A=-90:GOTO 15180	>KN	F C=15 THEN INTERACTION=1 ELSE INTERACTION=0	
15150 IF ZA=0 AND YA<0 THEN A=90:GOTO 15180	>JC	27020 PRINT:PRINT"a-Objet en memoire"	>NN
15160 A=-ATN(YA/ZA):A=A*180/PI	>YZ	27030 PRINT"b-Dessin par elements"	>LM
15170 IF ZA<0 AND YA >0 THEN A=A-180	>AD	27040 PRINT"c-Dessin par bloc":PRINT	>LC
15172 IF ZA <0 AND YA<0 THEN A=A+180	>AJ	27050 GOSUB 65000 : PRINT : CD=C	>XQ
15174 IF ZA <0 AND YA =0 THEN A=180	>ZN	27052 IF PARCACH=1 THEN CHAIN"SUPERDES	>HB
15180 X=B*SIN(A*PI/180):Y=B*COS(A*PI/180)	>KF	27055 IF C = 1 AND L <> -1 THEN 27140	>YW
15240 XE=313+X*200/AN	>PK	27060 IF C=1 THEN GOSUB 30000:E=0:GOTO 27140	>KB
15250 YE=200+Y*200/AN	>PH	27070 IF C = 3 THEN GOSUB 31000:CLS: PRINT"CONTENU BLOC	>PU
15255 IF HE = 1 THEN 15999	>RB	: ":PRINT: FOR K = 0 TO E : PRINT EL\$(K),TYPE\$(TYPE(K)	
15260 IF J=AV(1) THEN PLOT XE,YE	>ZW	):FOR TT=0 TO 500 :NEXT TT : NEXT K : FOR TT = 0 TO 100	
15270 IF J>AV(1) THEN DRAW XE,YE,1,0	>CE	*E : NEXT TT :GOTO 27140	
15999 RETURN	>PF	27080 INPUT"Nombre d'elements (1 par default) ";E\$	>DW
16999 RETURN	>PG	27082 IF E\$="" THEN E=0	>PX
17000 REM Changer de drive	>UZ	27084 IF E\$<>"* THEN E=VAL(E\$)-1	>YR
17999 RETURN	>PH	27090 CLS : PRINT"SAISIE ELEMENTS":PRINT	>LQ
18000 REM charger elements	>WH	27100 FOR K = 0 TO E	>LH
18999 RETURN	>PJ	27110 PRINT"Element ";K +1	>XK
23000 REM TRACE QUADRILLAGE XOY	>AX	27120 INPUT EL\$(K)	>MW
23999 RETURN	>PE	27130 NEXT K	>BJ
27000 REM REPRESENTER UN OBJET	>ZR	27140 IF AN = 0 THEN 27160	>QN



# CPC

## HORS SERIE N° 18

- SCOOTER SPATIAL
- THE WAY OF SUCCESS
- BOSS OF CHICAGO
- MUSTUDIO
- GOLF
- TRAITEXT

*Un nouvel arrivage de logiciels en tout genre  
pour gaver vos CPC !*



27160 CLS : PRINT"a-Saisie point de vue au clavier"	>GN	30998 PRINT"Mettre disquette logiciel dans lecteur.":GO	>DZ
27170 PRINT"b-Saisie ecran (*)":PRINT:GOSUB 65000:CSAIS	>MA	SUB 65020	
IE=C		30999 RETURN	>PC
27180 IF CSAISIE = 2 THEN 27310	>WL	31000 'BLOC EN MEMOIRE ?1CLS	>CK
27190 PRINT:PRINT"Coordonnees observateur ":PRINT	>HK	31010 IF BL\$ <> "" THEN PRINT"Bloc resident ";BL\$:PRINT	>YU
27200 INPUT"X=";XM	>NM	:PRINT"On garde ?":GOSUB 65020	
27210 INPUT"Y=";YM	>NQ	31030 IF BL\$ <> "" AND C= 15 THEN 31999	>AK
27220 INPUT"Z=";ZM:PRINT	>VB	31040 PRINT:INPUT"Nom du bloc ";BL\$:GOSUB 28000	>WH
27230 PRINT"Coordonnees point vise ":PRINT	>YN	31999 RETURN	>PD
27240 INPUT"XG=";XG	>PZ	32000 REM SAISIE ECRAN	>RA
27250 INPUT"YG=";YG	>PC	32999 RETURN	>PE
27260 INPUT"ZG=";ZG:PRINT	>VV	33000 REM TRACE QUADRILLAGE XOZ	>AZ
27270 PRINT"Ouverture angulaire"	>KG	33999 RETURN	>PF
27280 INPUT"20 degres par default ";AN\$	>NB	34000 REM SITUER DECOR	>RP
27285 IF AN\$="" THEN AN = 20 : GOTO 27350	>DM	34999 RETURN	>PG
27290 AN=VAL(AN\$):GOTO 27350	>WL	35000 REM SITUER DECOR	>RQ
27310 REM	>GA	35999 RETURN	>PH
27320 REM SITUER DECOR	>RX	36000 REM TRACE CROIX	>QK
27325 CLS	>GE	36999 RETURN	>PJ
27330 GOSUB 35000	>LZ	37000 REM EFFACAGE CROIX	>TK
27340 GOSUB 61000	>LZ	37999 RETURN	>PK
27341 XG=XG:YG=YG:ZG=ZG	>XF	38000 REM SAISIE NUMERIQUE	>WW
27342 XG= XG + (XGE - 300) * R / 30	>WF	38999 RETURN	>QA
27343 YG= YG + (YGE - 200) * R / 30	>WJ	39000 REM SITUER DECOR vue elevation	>FZ
27344 XM= XG + (XME - 300) * R / 30	>WW	39999 RETURN	>QB
27345 YM= YG + (YME - 200) * R / 30	>WZ	40999 RETURN	>PD
27346 ZG= ZG + (ZGE -200) * R /30	>WD	41000 REM EFFACAGE LIGNE DU HAUT	>ZT
27347 ZM= ZG + (ZME -200) * R /30	>WT	41999 RETURN	>PE
27350 CLS : GOSUB 7000	>PJ	44000 REM Calcul de CG et de RE	>WB
27360 ON CD GOSUB 12000,11000,10000	>AL	44999 RETURN	>PH
27390 C\$=INKEY\$:IF C\$="" THEN SOUND 1,300:GOTO 27390	>UR	47000 REM permutation cyclique pages	>GH
27400 IF C\$="" THEN CALL &A000:PRINT#8:PRINT#8	>PP	47999 RETURN	>QA
27998 CD=0	>LJ	59000 REM SAISIE POINT SUR ECRAN	>AK
27999 RETURN	>PJ	59999 RETURN	>QD
28000 REM Charger bloc	>QB	61000 REM SAISIE POINT SUR ECRAN	>AC
28010 PRINT"Je charge le bloc ";BL\$	>JA	61999 RETURN	>PG
28025 OPENIN BL\$	>LK	62000 REM CADRE	>BB
28030 INPUT #9,E	>FG	62010 CLS	>FE
28040 FOR K=0 TO E	>LC	62015 BORDER 14	>YC
28050 INPUT #9,EL\$(K):INPUT#9,TYPE(K)	>FT	62020 PLOT 0,0	>LH
28060 INPUT #9,GX(K)	>NH	62030 DRAW 639,0,3	>LL
28070 INPUT #9,GY(K)	>PB	62040 DRAW 639,399,3	>NP
28080 INPUT #9,GZ(K)	>PD	62050 DRAW 0,399,3	>LR
28090 INPUT #9,RE(K)	>MC	62060 DRAW 0,0,3	>ZA
28100 NEXT K	>BG	62999 RETURN	>PH
28110 CLOSEIN	>UC	63000 REM Passage en MOD2	>TR
28999 RETURN	>PK	63999 CHAIN"MOD2"	>MX
30000 REM objet en memoire ?	>WH	64000 REM Passage sur MOD1	>VN
30001 FI=1	>JG	64999 CHAIN"MOD1"	>MX
30002 IF L <> -1 AND EL\$ ="" THEN PRINT"Objet sans n	>GT	65000 REM Saisie caractere	>VB
om present en memoire":PRINT:PRINT"On garde ?":GOSUB 65		65005 PRINT	>CD
020:IF C = 15 THEN 30999		65010 PRINT"Votre choix :"	>ZF
30010 IF EL\$ <> "" THEN PRINT"Objet resident ";EL\$	>DZ	65020 C\$=""C\$=INKEY\$:IF C\$="" THEN 65020	>FL
:PRINT:PRINT"On garde ?": GOSUB 65020		65030 C=ASC(C\$)	>XF
30020 IF EL\$ <> "" AND C = 15 THEN 30999	>BE	65035 IF C=13 OR C= 32 THEN C=27:GOTO 65535	>HG
30030 PRINT"Pas d'objet en memoire.":PRINT	>VG	65040 IF C>96 THEN C=C-96:GOTO 65535	>CQ
30035 PRINT"Mettre disquette objets dans le lecteur.":G	>ET	65050 IF C<96 THEN C=C-64	>RU
OSUB 65020		65060 SOUND 1,20,1	>LV
30040 GOSUB 5005	>DB	65535 RETURN	>NG





TM

LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance ... les exploits du héros capé et du diabolique JOKER™. "BATMAN"™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!  
COMICS USA.

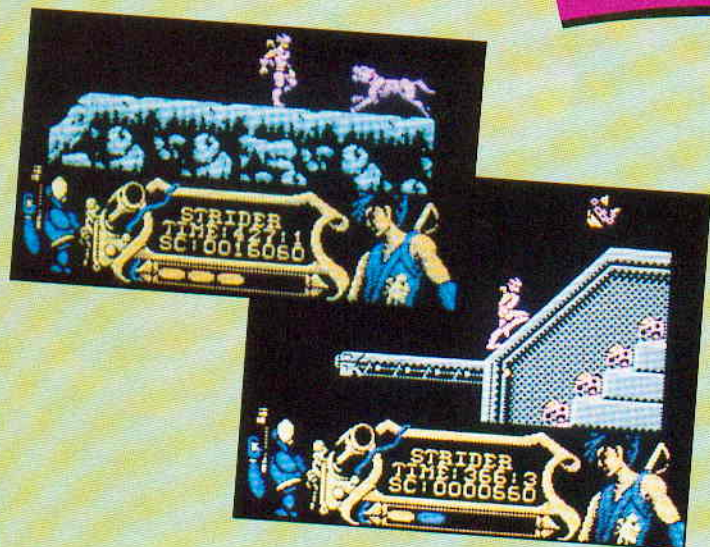
AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA



TM & © 1984 DC Comics Inc.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL. (1) 43350675





## THE STRIDER

Arcade

► Pour vous mettre dans de bonnes conditions avant l'entrée dans le long et rigoureux hiver qui se prépare, voici un logiciel qui vous transporte carrément à Moscou. Après avoir revêtu votre combinaison de combat N°4 doublée en laine de verre, vous voici prêt, vous Hiryu, grand guerrier du futur, à affronter et à anéantir le Grand Maître pour éviter à tout prix que le monde tout entier ne se retrouve aux mains des Russes.

Après avoir atterri sur le terrain où doivent se dérouler les affrontements, vous devez réagir immédiatement contre les premiers ennemis qui se précipitent sur vous. Heureusement pour vous, vous êtes équipé d'une arme super puissante, une épée-laser qui a la particularité d'avoir un mouvement enroulant. Il faut savoir que vos ennemis ne sont pas tous sur la terre ferme et qu'il vous faudra sauter à bon escient pour les toucher sans être vous-même atteint car le moindre contact avec l'un d'entre eux vous

coûtera très cher en énergie ! Tout au long de votre progression, il faut faire très attention aux particularités du terrain car, à certains moments, il vous faut sauter en effectuant un magnifique saut périlleux tandis qu'à d'autres, il vous suffit d'utiliser vos capacités à vous accrocher aux murs pour les escalader ou à sauter pour vous accrocher, en parfait acrobate...

Le premier «monstre» coriace du premier niveau demande plusieurs coups d'épée avant d'accepter de disparaître mais, attention, à cet instant, vous devez courir à toutes jambes car sinon vous allez vous faire écraser par un mur de flammes. Quant au passage au second niveau, il est sanctionné par la destruction d'une chenille armée d'une redoutable épée. Vous passez alors au niveau supérieur où vous faites la connaissance de charmants «toutous» aux dents longues et acérées. De même qu'au premier niveau, vous pouvez trouver des bonus qui, par exemple, vous entourent d'une boule protectrice pendant quelque temps. Enfin, sachez qu'à cet instant, vous êtes encore loin de la fin de votre supplice, car le logiciel ne comporte pas moins de 5 niveaux.

Édité par : CAPCOM  
 Prix indicatif : K7, 99F  
 DK, 149F

### Notre avis :

Bien que The Strider ne soit encore qu'une préversion, nous pouvons quand même vous dire que si les graphismes, et en particulier les décors, sont un peu tristes ou nus (nombre d'écrans du jeu ont beaucoup de noir...), il faut noter que le personnage possède une animation de très bonne qualité ce qui nous permet d'avoir une multitude d'attitudes qui, en plus, sont très esthétiques. A noter que la difficulté du jeu semble relativement importante.







# BATMAN

Arcade

► La Batmania ne va pas tarder à frapper une nouvelle fois ! En effet, nous vous présentons ce mois-ci une pré-version de Batman vue sur nos écrans de CPC. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'à première vue, ce logiciel semble vraiment très bien...

Faisons d'abord un petit rappel de l'histoire pour tous ceux qui n'ont pas vu le film et qui ne possèdent pas encore le tee-shirt. Le logiciel a décidé de reprendre les scènes les plus frappantes du film, le tout se déroulant sur 5 niveaux. Tout commence dans les dédales de l'usine de produits chimiques Axis où Batman doit tout faire pour sauvegarder l'ordre et la loi. Dans ce décor, vous allez devoir affronter Jack Napier, homme de main du roi de la pègre Carl Grissom, ainsi que tous ses petits copains (et, croyez-moi, ils sont nombreux !). Pour sortir vainqueur face à toutes ces attaques, vous avez plusieurs solutions : vous pouvez tirer dans le tas mais, attention, ils sont aussi très rapides et il faudra donc savoir se baisser à temps pour éviter leurs tirs ; par ailleurs, il faut souvent utiliser le grappin qui permet de ne pas utiliser les escaliers et de réussir ainsi à surprendre l'ennemi (à noter que vous pouvez lancer votre grappin de façon verticale bien sûr, mais également de manière oblique ; attention dans ce cas, il faut bien trouver la diagonale sur le joystick !). Enfin, toujours pour éviter les escaliers et se déplacer plus vite, vous pouvez descendre directement d'un étage ; là encore, faites bien attention à la hauteur de la «marche» car si vous êtes déjà endommagé et que vous tombez de très haut, je ne donne pas très cher de votre peau !... Tout ceci bien sûr ne concerne que le premier niveau du jeu. Ensuite, il va falloir déjouer tous les plans diaboliques du Joker, que ce soit au volant de la Batmobile ou aux commandes de la Batwing pour essayer de se réfugier dans la Batcave.



Mais l'histoire ne s'arrêtera pas là ! Car il ne faut pas oublier que Batman est excessivement sentimental et qu'il réagit immédiatement dès que l'on ose toucher à un seul des cheveux de la jeune et jolie journaliste répondant au doux nom de Vicki. Je crois même qu'il serait capable d'escalader une cathédrale pour tenter l'impossible...

Édité par : OCEAN

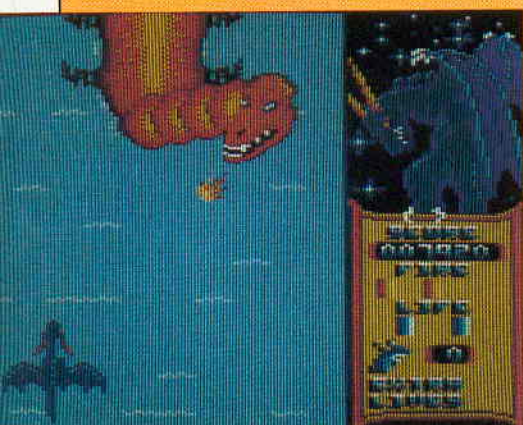
Prix indicatif : K7, 99 F ; DK, 149 F

## Notre avis :

Si vous voulez un conseil, surveillez bien la sortie de Batman car vous aurez sans doute envie de passer un moment en sa compagnie. En effet, les graphismes sont travaillés et colorés ; quant à l'animation, elle s'avère de très bonne qualité et rend le jeu très agréable à utiliser.







Arcade

► En général le dragon c'est plutôt une bestiole peu recommandable dans les jeux vidéo : il retient souvent une princesse prisonnière contre son gré. Cette fois-ci est une exception car le héros est un dragon. Oui, oui un vrai dragon avec les écailles, les ailes et les flammes. Puisque nous sommes entre nous, je peux vous avouer que le dragon héros n'est en fait qu'un vulgaire prince transformé pour la circonstance afin d'aller au secours d'Alicia sa printanière princesse et promise. Le seul véritable problème est posé par la personne ou plutôt la créature qui a kidnappé Alicia : il s'agit d'un démon répondant au doux prénom de Dawell. Et le Dawell en question doit être bougrement en pétard contre le prince dragon parce qu'il faut voir ce qu'il lui balance sur la tronche si j'ose m'exprimer ainsi : des chauves-souris, des créatures innombrables et plus encore. Donc après transformation le dragon s'envole vers de nouvelles aventures : il volète de-ci, de-là au-dessus d'un paysage bucolique (frénétique) avec de petites collines et des étendues d'eau. Mais bientôt, quelques monstres émergeant des lacs commencent à assaillir le héros dragon d'une multitude de tirs meurtriers. La pauvre bête ne doit son salut qu'à un superbe virage sur l'aile et il peut ensuite contre-attaquer

grâce à son tir multiple. Ah oui il vaut mieux expliquer ce qui se passe : à chaque fois que le dragon tire il y a deux projectiles qui sont lancés : un tout droit et un autre vers le sol, ce qui permet d'atteindre les diverses créatures et également de détruire les œufs bleus et rouges. Ces œufs contiennent des armes supplémentaires ou bien de l'énergie. Parmi les armes intéressantes, il y a des flammes à longue portée et des petits missiles à tête chercheuse qui se précipitent sur vos adversaires. Il faut surtout récupérer les œufs bleus portant un trident, car ils permettent d'augmenter le nombre de têtes du dragon : d'abord deux puis trois. Ceci combiné avec les armes supplémentaires peut s'avérer redoutable; classiquement, chaque tableau se termine par l'affrontement avec une énorme créature : dragon, crapaud, squelette, araignée, etc. Dragon Spirit n'apporte rien de nouveau quant au scénario puisque l'on pourrait remplacer les dragons par des vaisseaux spatiaux. En fait, ce sont les paysages et les graphismes qui sauvent Dragon Spirit de la banalité. Ceci dit le jeu reste très agréable à utiliser.

Édité par : DOMARK  
 Prix indicatif : K7, 99 F  
 DK, 149 F





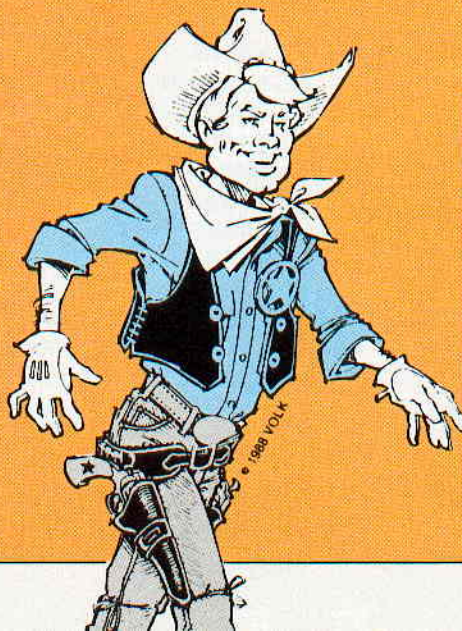
# WEST PHASER

Arcade

Sans aucun doute, West Phaser fait partie des quelques événements importants que vous attendez pour cette fin d'année. Avant de pouvoir vous présenter un banc d'essai complet de ce nouveau concept qui s'annonce comme étant révolutionnaire, voici un « pré-test » sur une « pré-version ». Pour commencer, avant toute utilisation, commencez par tourner, retourner et soupeser le phaser qui présente véritablement un nouveau look par rapport à tous ceux qui existaient déjà pour les micros. Avec ce phaser, vous avez une bonne prise en main et sa ligne vous transforme immédiatement en cow-boy. C'est bien évidemment dans cette peau de justicier de l'Ouest que vous êtes convié à vous glisser pour partir à la recherche des plus grands bandits de l'Ouest Américain dans West Phaser. Avant toute opération, vous devez soigneusement calibrer votre phaser ; je fais ici une parenthèse pour vous signaler que le mot « soigneusement » n'est pas trop fort. En effet, vous constaterez qu'il est très facile d'avoir une déviation assez importante entre le point que vous visez à l'écran et le point d'impact qui apparaît à l'écran... Pour obtenir de meilleurs résultats, il vous faudra prendre des précautions : tout d'abord, soyez très précis dans votre calibrage et jouez ensuite à la même distance de votre écran que lorsque vous avez effectué le calibrage ; ensuite, apprenez à tenir correctement votre phaser pour avoir le tir le plus efficace possible. Pour cela, il faut que le canon de l'arme soit bien horizontal et tout l'art pour viser correctement s'obtiendra par la pratique. Enfin, la réponse du phaser sera plus ou moins précise en fonction de la luminosité de votre écran et, là, ce sont vos différents essais qui vous donneront la meilleure réponse. Venons-en maintenant au jeu en lui-même ; après avoir choisi le nombre de vos partenaires (vous pouvez être jusqu'à 6 joueurs), vous choisissez l'une des 6 têtes qui sont mises à prix. Vous pourrez constater que la mise à prix de chaque bandit est différente et que, par consé-

quent, les plus chers seront aussi les plus coriaces. Après un rapide voyage jusqu'à l'état où se trouve votre hors-la-loi, vous vous retrouvez dans le lieu stratégique de toute capture dans l'Ouest Américain, j'ai nommé le saloon. A partir de cet instant, vous avez intérêt à avoir les yeux partout et à posséder de très bons réflexes... Les tirs viennent aussi bien du balcon que du bar ou des côtés ; mais, faites attention quand même à ne pas tirer sur le pianiste ou sur la chanteuse ! De plus, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les munitions ne sont pas illimitées ; heureusement, vous aurez parfois la possibilité de refaire un plein. Si vous échouez dès ce premier tableau, ce sera le départ immédiat vers le paradis des justiciers, sinon l'aventure continue... Doté de graphismes fouillés et de bonne qualité ainsi que d'une animation digne de ce nom, West Phaser semble voué à un avenir prometteur. Nous ne pouvons vous renseigner de façon précise sur le degré de difficulté du logiciel car la preview était très rapide, plus rapide que dans sa version finale, nous a-t-on assuré. Il restera à voir dans la version finale si le calibrage du phaser demandera encore autant de précision et de précaution.

Édité par : LORICIEL  
Prix indicatif : 349 F





PREVIEW

# XENOPHOBIE



## Arcade

► Ceux qui fréquentent les salles de jeu d'arcade doivent déjà connaître ce jeu de Bally Midway qui s'appelle aussi Xenophobe. Le thème de ce jeu est tellement simple qu'il tient en trois mots, enfin, n'exagérons rien, en trois lignes... La planète, une fois de plus, est fortement menacée par une multitude d'aliens ; la seule solution à adopter pour qu'il n'y ait absolument plus aucun danger est de les détruire tous sans aucune restriction. Pour remplir cette mission, vous avez le choix : ou vous le faites tout seul car vous êtes le plus fort, le plus beau et le plus invincible (ou tout simplement vous êtes tout seul), ou vous jouez à deux. Dans ce cas, la moitié horizontale supérieure de l'écran représentera le terrain d'action du premier joueur et la moitié inférieure sera le lieu d'action du second joueur. Afin de rendre

le jeu plus diversifié, vous pouvez choisir l'aspect du personnage que vous interprétez parmi neuf personnages. Une fois que cette petite formalité est remplie, il ne vous reste plus qu'à attendre d'être téléporté sur la première base à "nettoyer". Que faire à partir de cet instant ? Parcourir les différents couloirs à la recherche de tous les objets qui se trouveront sur votre chemin ; ce peut être une arme, un code, une disquette, de la nourriture vous redonnant de l'énergie ou un certain fluide... Bien entendu, il ne faut pas oublier que vous êtes menacé par des aliens ; vous devez donc les détruire en évitant particulièrement qu'ils ne se plaquent contre vous ce qui a pour effet de vous sucer votre énergie telle une sangsue. Dans chaque base, il est recommandé de n'oublier aucun recoin, donc il ne faut pas hésiter à appeler l'ascenseur pour vous rendre dans tous les niveaux qui constituent la base. Pour vous aider dans toutes ces tâches, il vous suffit d'être attentif à tous les messages qui apparaissent en bas de votre écran de jeu vous demandant suivant le cas de ramasser un objet, d'en poser un ou d'effectuer une action. D'ailleurs, l'une de ces actions consiste à déclencher un compte à rebours se terminant par la destruction quasi-immédiate de la base ; vous êtes alors automatiquement télé-transporté sur votre vaisseau spatial en attendant de retourner sur la base suivante, ce qui sera ef-

fectué aussitôt après que la comptabilisation de tous les objets ramassés aura été effectuée...

Édité par : MICROSTYLE  
Prix indicatif : K7, 129 F  
DK, 179 F

## Notre avis :

Xenophobe est un jeu qui se situe dans la catégorie toute simple des shoot-them-up où vous devez tirer « dans le tas » sans trop vous poser de questions. Pour la version Amstrad, les graphismes sont corrects et colorés ; de plus, l'animation est suffisamment fluide pour rendre l'utilisation du jeu agréable. Xenophobe semble donc être un logiciel agréable sans être toutefois original.





# ILS REVIENNENT !



 **ACTIVISION**

Distribué par :

**UBI SOFT**

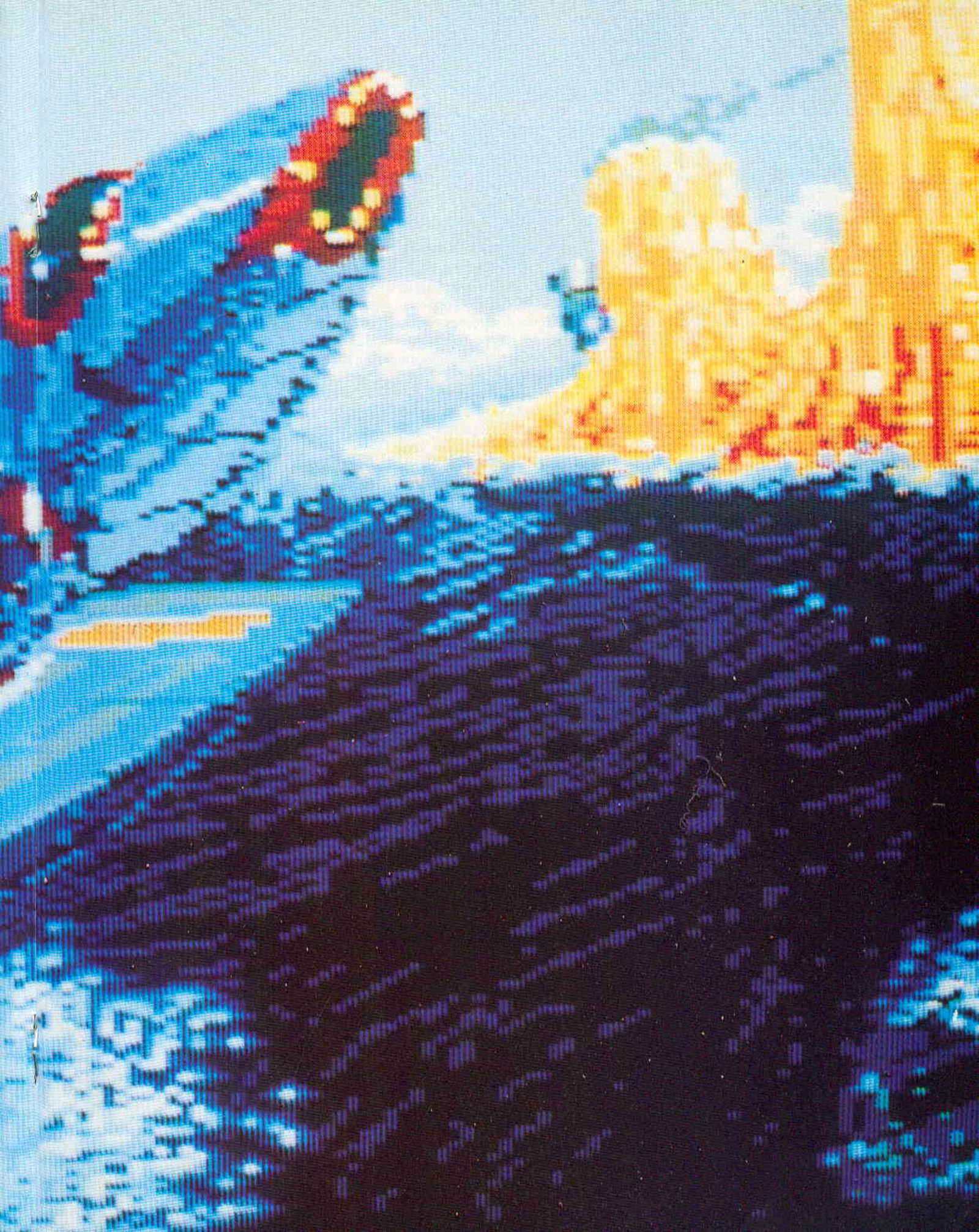
1, voie Félix Eboué,  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



**AMSTAR**  
**CPC**









# MAGNUM LIGHT PHASER

Le Magnum d'Amstrad ne ressemble pas à son compagnon Dirty Harryen : il est noir mat avec un design futuriste digne d'une Lamborghini Countach, il est très léger et il a un fil à la patte. Et comment c'est-y que ça marche ce machin là ? Il suffit de le brancher sur le port d'extension du 6128 ou bien sur le port disquette du 464. Dans ce dernier cas, n'essayez pas de brancher le DD1 ensuite : il n'y a pas de sortie prévue sur la prise ! La seule solution consiste à acheter la version K7 pour les 464. Pourquoi ne pas avoir prévu ce cas, étant donné le nombre de 464 équipé d'un lecteur de disquettes (à commencer par le mien). Voyons au fond de la boîte, il y a une disquette, (ou une K7 pour les 464) et celle-ci, correctement insérée, vous ouvrira les portes des jeux interactifs sur CPC. On trouve six jeux sur le support magnétique. Prenons les programmes dans l'ordre de mon choix : Robot Attack vous met dans un entrepôt avec des petits robots qui font

rien qu'à construire un vilain androïde très méchant. Pour les empêcher d'agir, une seule solution les flinguer. Dans Rookie ce sont des cibles qui apparaissent rapidement dans des décors variés, avec de temps à autre des points de munition qui vous narguent en haut de l'écran. Bullseye est assez bizarre (à vrai dire je n'ai pas encore tout compris), il s'agit d'un mélange de jeu de fléchettes et de questions-réponses. Pour les amateurs uniquement. Et Solar Invasion, il raconte quoi ? Tout simple, la prolifération inquiétante de mutants pustuleux aux confins de notre système solaire. Enfin Missile Ground Zéro dont la taille du titre n'a d'égale que la minceur du scénario : vous devez défendre 4 bases contre une pluie d'objets plus ou moins bizarres qui tombent des nues. Si on fait le total on obtient 5 logiciels et le sixième alors ? Il s'agit de l'excellent Opération Wolf qui trouve ici sa vraie dimension avec le Magnum. Je devrais plutôt dire trouverait

sa vraie dimension, car le gros problème du Light Phaser c'est la précision de son tir : on ne touche que rarement la cible ; que l'on règle dans tous les sens la luminosité, que l'on soit à 2 cm ou à 2 mètres de l'écran. Bref, on n'éprouve aucun plaisir à jouer puisque de jeu il n'y en a pas. Seul un essai sur un écran monochrome a donné de bons résultats. Mais Opération Wolf en vert...



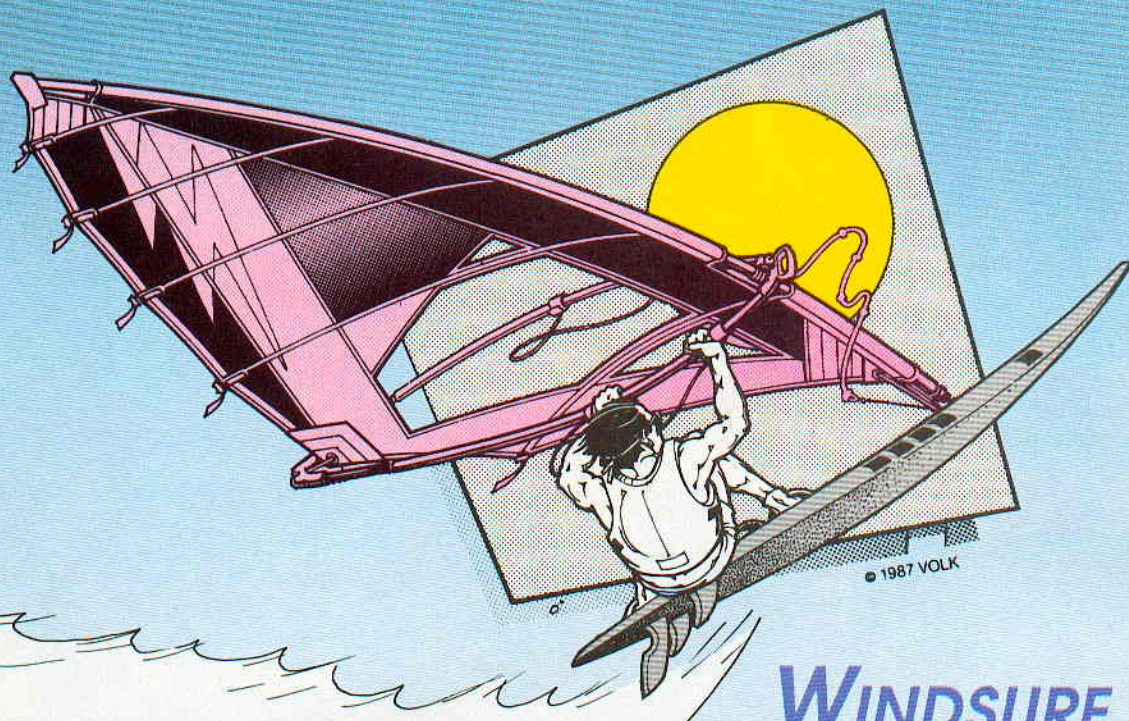


# P47



Bienvenue à bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt. Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force. Votre mission: nettoyer toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie. A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must Firebird. Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC. MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14





## WINDSURF WILLY

Arcade/Simulation



Windsurf Willy est un logiciel édité par Silmarils, société qui n'avait pas encore réalisé de logiciel pour des 8 bits comme notre CPC. C'est maintenant chose faite avec cette première adaptation et nous pouvons dire que ce coup d'essai sur notre machine est également un coup de maître car, comme vous allez pouvoir le constater, ce logiciel est de très bonne qualité. Après avoir goûté aux joies de la simulation de ski nautique il y a quelques années, voici maintenant une simulation de planche à voile, je dirai même plus, une simulation de planches à voiles. En effet, suivant votre niveau et la planche que vous allez choisir, vous allez pouvoir vivre des sensations différentes et effectuer de nombreux parcours dans des décors différents. Avant de commencer véritablement un parcours, il faut bien sûr sélectionner le nombre de joueurs (vous pouvez être deux) ainsi que le niveau auquel vous voulez jouer ; trois niveaux sont en effet disponibles : débutant, confirmé ou professionnel. Ceci étant réalisé, il vous reste encore à choisir le matériel avec lequel vous allez vous lancer sur les grands flots de la grande bleue. Prendrez-vous une planche de régates qui est rapide mais avec laquelle sauts et surf vous sont interdits, un grand funboard qui, lui aussi, ne vous permet pas d'effectuer des sauts ou un petit funboard qui est la planche la moins rapide mais qui vous permet de faire absolument tout ce dont vous avez envie ?



Vous voilà maintenant fin prêt à partir pour la première grande course ! Les débutants vont immédiatement se rendre compte qu'il est loin d'être évident de pousser la voile, de monter sur la planche puis de tirer la voile avant de prendre le wishbone ! Ayant perdu de précieuses secondes à effectuer ce mouvement, vous commencez à passer d'un vague à l'autre. Un petit conseil : évitez de rester au milieu de l'écran car, sinon, vous ne tarderez pas à constater que ce chenal est très fréquenté : ce peut être des baigneurs, des pêcheurs, des zodiaks ou des radeaux... Mais ce ne sont pas là les seuls obstacles que vous pouvez rencontrer ; en effet, il y a encore les obstacles naturels comme les requins, les icebergs ou les rochers. Dans ce paysage très chargé, il faut vous rappeler que vous n'êtes pas là pour vous balader car vous êtes quand même dans les lieux traditionnels du windsurf où se déroulent le championnat du monde... Dans cette optique, vous avez des figures à effectuer : le water start, le table top, le surf, le barrel roll, le body drag, le one-and-jump et le killer top. Avant d'être totalement paniqué, sachez qu'à chaque figure correspond un mouvement du joystick (rassuré ?). Par ailleurs, il y a dans chaque parcours un nombre de bouées à passer, le tout devant être réalisé dans un temps établi au début ; vous devez passer à droite des bouées rouges et à gauche des bouées vertes. De plus, pour les petits malins qui seraient tentés de faire leur parcours en passant outre les bouées, il faut savoir que si vous n'en passez pas un nombre minimum, vous êtes purement et simplement éliminé... Enfin, pour terminer, il reste les portes délimitées par deux bouées ; il suffit de passer entre les deux. Il y a encore un élément dont je ne vous ai pas parlé et sans lequel le jeu n'aurait pas grand intérêt : il s'agit des juges. Présents en permanence à l'écran, ils approuvent ou réproouvent vos actions et comptabilisent les points.

Édité par : SILMARILS  
 Prix indicatif : Non communiqué

### Notre avis :

Il y a longtemps que nous n'avions pas eu de l'arcade-simulation de ce style sur nos écrans de CPC et il faut dire que, grâce à la qualité de l'animation, c'est un vrai régal de faire de la planche. Évidemment, les débutants seront contraints de s'entraîner d'arrache-planche avant de parvenir à faire des scores intéressants mais les graphismes de qualité sont là pour éviter de les rebuter.

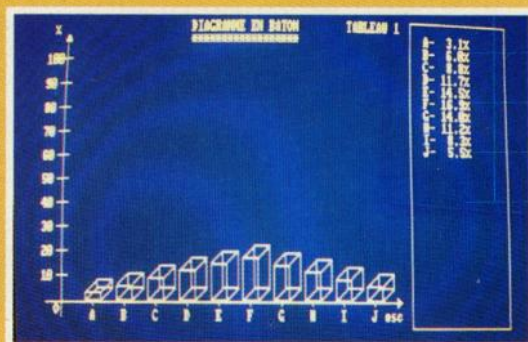
**NOTE 15/20**





# TELECHARGEZ

LES MEILLEURS LOGICIELS PUBLIES DANS AMSTAR & CPC  
ET CPC HORS SERIE



36 15 ARCADES

## Simple, rapide, efficace :

Téléchargez les listings publiés dans le mensuel Amstar & CPC et dans le bimestriel CPC Hors Série.

Il vous suffit pour cela de notre logiciel ARCADES, et d'un câble de liaison minitel-CPC que nous pouvons vous fournir.

Sur 36 15 Arcades, des jeux et des utilitaires, du son et du graphisme.

**PLUS DE 80  
PROGRAMMES  
A VOTRE  
DISPOSITION**

## LA COMMUNICATION C'EST NOTRE METIER

Voir bon de commande page 80



# TANT QU'IL Y AURA DES ZEROS



Arcade-Action  
Pilote de combat  
Duels Hellcats-Zeros  
La Guerre du Pacifique  
Pilonnage de Navires Japonais  
Bombardement de Bases Nippones  
Versions Amiga-Amstrad CPC-Atari ST  
IBM PC et compatibles-Tandy-Cartes EGA.CGA ...

# WINGS FLITERY

 **Broderbund**

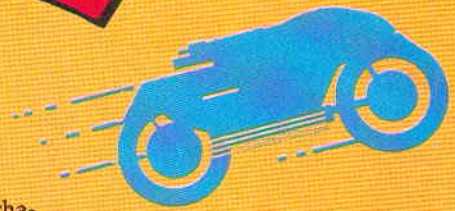
81, Rue de la Procession  
92500 Rueil-(1) 47 52 00 30





# ACTION FIGHTER

Arcade



► Action Fighter est un logiciel qui a sûrement fait rêver ou enrager plus d'un d'entre tous ceux qui sont de fervents visiteurs de salles d'arcade. Ceux-ci vont le trouver maintenant avec plaisir sur leur CPC ; quant aux autres, voici en détail ce à quoi ils s'engagent s'ils décident de charger Action Fighter.

Une chose qui est bien sûr évidente au départ, c'est que notre pays est fortement menacé par de puissantes forces ennemies. Le Président a trouvé en vous la seule personne qui soit susceptible (tant au niveau des compétences que du courage) de mener à bien le sauvetage du pays. Pour y parvenir, le gouvernement met à votre disposition les véhicules les plus performants, ce qui va vous entraîner à voyager en deux roues, à quatre roues et même dans les airs ! Tout commence tout doucement à moto, véhicule particulièrement maniable mais qui a le défaut de ne pas être protégé à l'avant et à l'arrière contre les chocs avec les nombreux véhicules ennemis qui circulent sur la route... Pour réussir à progresser de manière efficace, il va falloir abattre suffisamment d'ennemis pour voir apparaître des lettres de l'alphabet. Une fois que vous aurez récolté A, B, C et D, vous vous transformerez en voiture qui est mieux protégée mais également moins maniable (on ne peut pas tout avoir !) ; il ne reste alors plus qu'à récolter les deux lettres E et F pour avoir la possibilité de se transformer en avion et pouvoir peut-être atteindre la fin de la mission dans l'af-

frontement final avec le «monstre» de chaque niveau.

Comme le nombre d'ennemis lancé à vos trousses est relativement élevé et particulièrement agressif, il est normal que vous trouviez des aides sur votre parcours. C'est pourquoi vous verrez apparaître de temps à autre sur votre écran un camion Sega qui n'attend qu'une seule chose : que vous veniez vous placer juste derrière lui. Vous êtes alors aspiré en lui, ce qui peut vous donner quatre armes différentes : le double tir, des missiles en plus, les deux armes déjà citées plus le tir à l'arrière et, enfin, une invulnérabilité provisoire que vous pourrez avoir plusieurs fois à condition de ne pas perdre une vie quand même !... A noter que ce système d'approvisionnement en armes est également disponible lorsque vous êtes transformé en avion et, cette fois, c'est un hélicoptère qui remplit cet office.

Édité par : FIREBIRD  
Prix indicatif : K7, 105F  
DK, 155F



## Notre avis :

Voici une adaptation d'un jeu de Sega qui va en satisfaire plus d'un parmi vous ; l'action est variée, les graphismes colorés sont de bonne qualité et, enfin, l'animation permet d'avoir une bonne maniabilité des différents véhicules. Quant au niveau de difficulté, il permettra à chacun de pouvoir goûter aux joies du jeu d'arcade.

NOTE 14/20





**Nouveau MINITEL**  
**36 15 Code JESSICO**

**SUPER CADEAU !**  
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour  
l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

**AMSTRAD**  
**JESSICO**

Quand les prix sont si bas,



les souris dansent !

**SUPER PROMO**

ADVANCED OCP ART STUDIO .....	245
CLAVIER MUSICAL AMSTRAD CKX 100 ..	1385
ADAPTATEUR TELE CPC + JOYSTICK 7 JEUX C/D ..	985
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT .....	1690
IMPRIMANT CITIZEN 120D .....	1580
PACK GESTION TASWORD+MAILMERGE+SEMABANK .....	675
PACK PRINTER TASPRINT+HAS-COPY+HAS-SIGN .....	475
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT .....	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR .....	575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1 + 10 JEUX .....	1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD .....	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE .....	245
TOUS LES RUBANS PAR 3 .....	147

**AMSTRAD TOP HITS**

<b>LES 100% A D'OR</b> ..... 145/D	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Operation Wolf+Afterburner			95/140
EPYX ACTION ..... 125/192			
Impos. Mission 2+California G.			95/140
Street sport Basket+K4x4 of Road Racing			96/146
Game Winter Edition			95/193
<b>LA COLLECTION (15 jeux) ..</b> ..... 169/239			
Arkanoid+Batman+Rambo+Pop Gun			95/140
Crazy cars+Match day+Match Point, etc.			95/142

<b>MEGA PACK</b> .....	145/192		
Rally 2+Billi 2+Mach 3			95/140
*Foot+Tennis+5eme axe+Billi			95/140
<b>SIMULATION HITS</b> .....	159/235		
Turbo cup+Space Racer			95/140
*Mach 3			95/140
<b>LES JUSTICIERS</b> .....	139/185		
Dragon Ninja+Robocop+Rambo 3			95/140

**UTILITAIRES**

<b>ADES DEBUG</b> .....	280
ADVANCED MUSIC SYSTEM. 315	
ADVANCED OCP ART STUDIO ..	245
ALIENOR COMPTA .....	1450
ALPHANOR COMPAT .....	1450
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR ..	285
AUTOFORMATION BASIC .....	285
ASTRO 2001 .....	345
AUTOFORM. ASSEMBLEUR .....	285
BOURSE 2000 .....	650
BUDGET .....	155/190
CALCUMAT .....	375
CONTACT .....	380
<b>D BASE 2</b> .....	790
DATAMAT .....	390
<b>DISCOLOGY V.5.1</b> .....	350
ECHOSOFT .....	395
FACTURATION+CAISSE DETAIL ..	1350
FACTURATION+STOCK .....	1650
FACTURES FACILES .....	285
FINANCIUS .....	285
GESTION DOMESTIQUE .....	180/240
GESTION DE FICHES .....	180/240
ECHOSOFT .....	395
GRAPHO .....	299
HERCULE .....	395
IMPRESSION .....	290
IMPRIM'IMAGE .....	280
INTEGRE (L1) .....	425
INTERPRETE 2 .....	280
JADE .....	375
J'APPRENDS A ECRIRE M/C/P ..	150
J'APPRENDS A LIRE M/C/P .....	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/C/P ..	150
MATHS 6/5E .....	150
MATHS SUCCES 5/6 ANS .....	350
MATHS SUCCES CM .....	350
MATHS SUCCES 3e .....	350
MATHS SUCCES 5e .....	350
MATHS SUCCES 6e .....	350
MATHS SUCCES 4e .....	350
MATHS SUCCES 2e .....	350
MATHS SUCCES 1e .....	350
MATHS SUCCES CP .....	350
MATHS SUCCES CE .....	350
MATHS SUCCES CM1 .....	350
MATHS SUCCES CM2 .....	350
MATHS SUCCES CM3 .....	350
MATHS SUCCES CM4 .....	350
MATHS SUCCES CM5 .....	350
MATHS SUCCES CM6 .....	350
MATHS SUCCES CM7 .....	350
MATHS SUCCES CM8 .....	350
MATHS SUCCES CM9 .....	350
MATHS SUCCES CM10 .....	350

**EDUCATIFS**

**LIBRAIRIE**

102 PROGRAMME CPC .....	375
AMSTRAD EN FAMILLE .....	290
AMSTRAD OUVRE TOI .....	775
BEN DEBUTER CPC .....	1090
GRAND LIVRE DU BASIC 6128 .....	990
GRAND LIVRE DU BASIC+D .....	485
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR .....	590
LA BIBLE DU CPC .....	590
LA BIBLE DU GRAPHISME .....	245
LA BIBLE DU GRAPHISME+D .....	1790
LANGAGE MACHINE CPC .....	575
LIVRE CP/M PLUS .....	750
MONTAGES EXTENS. PERIPH. ..	545
PERIPHERIQUES+FICHER .....	625
PROGRAMMES BASIC .....	195
SUPER JEUX AMSTRAD .....	450
PERIPHERIQUES+FICHER .....	1385
PROGRAMMES BASIC .....	985
SUPER JEUX AMSTRAD .....	895
TECHNIQUES DE PROG. JEUX ..	895

**JOYSTICKS**

DOUBLEUR DE JOYSTICK .....	59
PHASOR ONE (+MONTRE) .....	109
JOYSTICK CHEETAH 125+ .....	85
COBRA .....	480
COMPETITION PRO .....	125
PRO 5000 .....	85
QUICKJOY JUNIOR .....	85
QUICKJOY STICK .....	99
QUICKJOY 2 .....	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER ..	129
QUICKJOY 5 SUPERBOARD .....	192
QUICKSHOT TURBO II .....	135
KONIX SPEED KING .....	109
KONIX SPEED KING AUTO .....	125
KONIX THE NAVIGATOR .....	145
JOYSTICK CHEETAH PC .....	149
CARTE PC .....	179
PISTOLET MAGNUM .....	339
PISTOLET WEST PHASER .....	339
TURBO PEDALE .....	269

**HOUSSES POUR AMSTRAD**

Housse complète clavier+écran	85
Housse 464 COUL. OU MONO	85
Housse 6128 COUL.OU MONO	85
Housse DISC FD1 ..	55
Housse DMP 2000/2160 ..	79
Housse DMP 3000/3160 ..	79
Housse DMP 4000 ..	79
Housse PC1512 COUL./MONO	109
Housse PCW 8256/8512 ..	129
Housse CITIZEN 120 D ..	79
Housse STAR LN10 ..	79
Housse STAR LC10 ..	79

**ACCESSOIRES**

CASSETTE D'AZIMUTAGE .....	119
COPY HOLDER .....	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	169
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis) .....	65

**ETIQUETTES**

ETIQUETTES DISC 3" LES 100 ..	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100 ..	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500 .....	69

**DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD**

	160	20	50	100
3" CF2	182 F	360 F	860 F	1590 F
5" 1/4 DFDD	65 F	120 F	275 F	500 F

\* Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans  
Livrées avec enveloppes + étiquettes

**BOITIER PLASTIQUE 3"..... 30 F Les dix**

**DIVERS**

FRANCE GEO-MICRO GEO .....	250
Apprendre ORTHO en jouant CE/CM ..	225

**BOITIERS DE RANGEMENT**

BOITIER PROTO .....	10x3"	59
BOITIER DS40LA .....	30x3"	89
BOITIER JSY 48 .....	48x3"	99
BOITIER DSD5L .....	50x5,25"	119
BOITIER DSI00L .....	100x5,25"	149

avec serrure + clé  
sauf Proto

**AMSTRAD TOP HITS**

<b>ACTION FIGHTER</b> .....	95/140
3D POOL .....	95/142
ACTION SERVICE .....	129/179
AIR BORNE RANGER .....	182/220
<b>ALTERED BEAST 95/140</b>	
APP .....	95/140
BARBARIAN 2 .....	87/138
BATMAN (film) .....	95/140
BLOODWYCH .....	95/140
<b>BOMBER</b> .....	95/140
BUMPY .....	142/192
CABAL .....	95/140
CARRIER COMMAND .....	142/192
<b>CHASE HQ</b> .....	95/140
CHICAGO 90 .....	142/192
CHUCK YEAGER'S .....	92/149
CRAZY CARS II .....	135/165
CYBERNOID 2 .....	92/136
DOMINATOR .....	95/140
DOUBLE DETENTE .....	95/140
DOUBLE DRAGON .....	95/140
<b>DRAGON OF FLAME</b> .....	95/140
DRAGON NINJA .....	95/140

**NOUVEAUTES 89 !**

**PISTOLET MAGNUM 339 F**  
+ 6 jeux Disc ou K7  
Opération Wolf + Rookie + Robot Attack  
+ Missile ground + Solar invasion + Bull's eye  
**PISTOLET WEST PHASER 339 F**

**RUBANS POUR IMPRIMANTES IMPRIMANTES**

RUBAN CITIZEN 120D .....	59	AMSTRAD DMP2160+TEXTOMAT ..	1690
RUBAN EPSON MX-80 .....	59	AMSTRAD DMP3160 .....	1990
RUBAN DMP 2000/2160 .....	59	CITIZEN 120D .....	1580
RUBAN DMP 3000/3160 .....	1950	STAR LC10 .....	1950
RUBAN DMP 4000 .....	2590	STAR LC10 COULEUR .....	2590
RUBAN DMP1 .....	2150	EPSON LX400 .....	2150

**DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F**

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à retourner à **JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX**  
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30** PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
S/ TOTAL			
PORT			25
TOTAL			

precisez votre ordinateur  DISC  K7  BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

Je joins un chèque ou mandat-lettre  
 Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous  
carte bleu .....

date d'expiration .....

NOM .....

PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE .....

CODE POSTAL .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE



## BATFANZINES

## AMSTRADIVARIUS

## SOMMAIRE

1

## VOYAGER III

Mini Jeu d'arade

## CONCOURS

AMSTRADIVARIUS vous propose  
de gagner plein de 10 lignes

## TROUVEZ L'ERREUR

Jeu d'observation

2

## LA PARTITION DU MOIS

à transposer sur votre ordinateur

## UN EDEITEUR SE CACHE

Retrouvez-le !

## TOUT SUR LE PSG AY3-8912

Connaissez-vous votre generateur  
de son ?

3

## UTILITAIRE

Une super fonte pour  
OXFORD P40

## EDITO

Doit-on se défaire de notre bon vieux AMSTRAD CPC pour l'achat d'un AMIGA ou d'un ST ? On nous énumère les prouesses du générateur de son du ST, ses qualités graphiques, ainsi que celles de l'AMIGA, mais qu'en est-il de leurs défauts ? Il faudrait savoir que le générateur de son du ST est strictement identique à celui de l'AMSTRAD ! Le lecteur de disquettes de l'AMIGA a une vitesse de chargement lamentable, et de plus, les disquettes ne sont pas protégées en écriture. Quant aux langages, c'est à dégoûter les néophytes de la programmation. Et savez-vous, que pour 1.980 Frs, on peut avoir un ordinateur, un écran et une imprimante alors que pour le même prix ATARI vous propose le GFA Basic et un cache écran ! Tous ces arguments nous ont poussé à réaliser ce fanzine où l'intérêt porte essentiellement sur l'informatique musicale sur CPC.

Il ne nous reste plus qu'à espérer que vous y prêtiez attention. La Rédaction.

## NUMERO 1

Rédacteurs en chef.....: Jean-François "Jef" Renaud et Cyrille "Diditte" Berçon  
Conseillère de la rédaction: Carine Doise  
Chefs de rubriques.....: Diditte et Jef  
Illustration.....: Carine, Jef et Diditte  
Couverture.....: Diditte, Carine et Jef  
Maquettiste.....: Jef, Diditte et Carine  
Diffusion.....: Diditte  
Comptabilité.....: Jef  
AMSTRADIVARIUS est édité par: PRCCLUDE 14 Place Ravel 95300 ENNERY  
et diffusé par: ALTERNATIF 19 allée messager 95300 ENNERY

## AMSTRADIVARIUS

Les mélomanes Amstradiens ont leur fanzine en la personne d'Amstradivarius. En effet, vous apprendrez tout sur le PSG AY3-8912 (ce qui n'est pas une nouvelle danse mais le processeur de sons du CPC). Des partitions à décrypter ou à transcrire cela ne se trouve pas souvent dans les fanzines. Mais il ne faut pas que la passion vous entraîne trop loin les petits (où avez-vous été chercher que les disquettes de l'Amiga ne sont pas protégées en écriture ?!). Sinon c'est bon, continuez vous êtes les seuls dans ce domaine.

AU SECOURS!





## LE CROCO ENCHAINE

A ne pas confondre avec le croco déchaîné, l'autre Croco est lui d'un format inhabituel (13,5 x 17,5 cm !). Le contenu comprend un banc d'essai, les dénonciations du mois, des pokes en bataille. Tout est mis en scène avec the OCP Art Studio, une DMP 2000 et un indispensable 6128. Enfin une dernière remarque : il est peut-être temps de changer le ruban de la DMP, non ?

# LE CROCO ENCHAINE

EDITO

OCTOBRE 89  
NUMERO 13

SALUT!!

DANS CE NUMERO, VOUS RETROUVerez VOS  
CHERS BANC D'ESSAIS, LES DENONCIATIONS DU MOIS, QUELQUES  
POKES ET ENFIN LES BONNES ADRESSES...

## BANC D'ESSAI

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER D'ELECTRONIC ARTS, CETTE NOUVELLE BOITE PEU CONNU EN FRANCE A CREE UN BON SIMULATION DE VOL A CONDITION QUE L'ON POSSEDE LA VERSION 128K. LE GRAPHISME EST BIEN FAIT, MAIS, QUELQUE PEU FOUILLI (LA FUMEE S'ECHAPPANT DES MOTEURS N'EST QUE DES ROUNDS BLANC, NE RESEMBLANT A RIEN). LE SON VARIE EN FONCTION DES AVIONS ALLANT DU VIEUX COUCOU JUSQU'AU PROTOTYPE, VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE FAIRE DES VOLTIGES, DE LA COURSE ENTRE DES IMMEUBLES ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE HEUREUSEMENT LA NOTICE EST EN FRANCAIS...  
NOTE: 16/20 PRIX DISK: 145 F

## LES DENONCIATIONS DU MOIS

MAIS NON!, J'VAIS PAS DIRE QUE VOUS COPIER, JE VAIS JUSTE VOUS PREVENIR: LA COMPILATION DE MAGIC BYTES AVEC WESTERN GAMES, CLEVER & SMART, PINK PANTHER, OPERATION NEMO, DAKAR 4X4 ET VAMPIRE EMPIRE N'EST PAS DU TOUT CE QU'ELLE A L'AIR D'ETRE! ELLE CONTIENT DEUX DISQUETTES AVEC, WESTERN GAMES, CLEVER & SMART ET PINK PANTHER. LES TROIS AUTRES JEUX NE SONT PAS PRESENTS, DU MOINS PAS SOUS LEUR FORME ORIGINAL: OPERATION NEMO N'EST AUTRE QU'UN JEU DONT J'AURAI ETE CAPABLE DE FAIRE, (C'EST POUR DIRE !!!) POURTANT SUR LA BOITE, IL Y AVAIT BIEN LA POCHETTE DU VRAI OPERATION NEMO ET DU VRAI DAKAR 4X4. CAR CETTE SIMULATION DU PARIS-DAKAR, ELLE AUSSI N'EST PAS ORIGINAL: UN LISTING DE 10 LIGNES A TOUT CASSER (FAÇON DE PARLER). QUAND A VAMPIRE EMPIRE, IL N'EXISTE PAS: SEULEMENT LA NOTICE.

## POKES EN BATAILLE

CETTE RUBRIQUE CONCERNE LES PERSONNES QUI NE RENOUVELLE PAS LEUR GAMME DE JEUX TOUT LES MOIS: \*BOMB JACK => POKE 9501,99; POKE 10020,20 SONT A INSERER AVANT LE CALL FATIGUE; LE 1ER SERVANT A FAIRE DES BONDS PRODIGIEUX, LE 2EME A ETRE INVULNERABLE (IL PEUVENT ETRE SEPRE). \*ATMOLF => FOR N=9800 TO 9500; POKE N,0; NEXT N CETTE DOUBLE EST A PLACEE AVANT LE CALL DU LANCEUR BASIC.  
\*DRAGON'S LAIR 2 => 10 OPENOUT "D", 20 MEMORY 767 | 20 LOAD "D12", 768  
40 POKE 31883,255 | 50 FOR ADDR=31079 TO 31881 | 60 POKE ADDR,0; NEXT ADDR  
70 CALL 6979  
VOUS DISPOSEZ AINSI DE 255 VIES.



# I AM ZINE CROC

Tiens un revenant. I am Zine Croc n'est pas tout à fait un nouveau fanzine, puisque le réalisateur est Denis Cosson, rédacteur d'Amstrad CPC 6128 Production Ouest. Eho ! y faudrait peut-être pas changer de titre toutes les semaines afin de passer plusieurs fois dans la revue. Le format à changé mais la réalisation est toujours la même : machine à écrire et découpage manuel. Bon j'espère que cette fois-ci la pub est passée !

1 OCTOBRE-NOVEMBRE  
-1989-

## I.A.M.ZINE.CROC



N°1



[SALUT !!!]

I AM COSSON DENIS ANCIEN PERE D'AMSTRAD CPC 6128 PRODUCTION OUEST. I AM ZINE CROC EST SON SUCCESEUR, D'UN STYLE TOUT A FAIT DIFFERENT ENTIEREMENT TRANSFORME. PLUS DE GAGES A GOGO, ENCORE MOINS DE RIRES A GOGO DES GAGUES DE GUGUSSE. BON JE NE VAIS PAS ME METTRE A TAPER DES PHRASES DONT VOUS NE COMPRENDRIEZ PAS LE SENS ALORS, JE M'ARRETE ICI. (la quoi).

A SAVOIR: POUR RECEVOIR CE FANZINE ENVOYEZ MOI UN TIMBRE A 2,20F + 1F (photocopie) A:  
I AM ZINE CROC CHEZ M. COSSON DENIS  
4 RUE DU COL. GILLOT  
35300 FOUGERES.

```

0 REM Initialisation du Jeu
0 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,9:
NK 3,26,25: BORDER 7
0 DEFINIT A=2
0 PEN 1:PAPER 0:TOP=100:FLAG=0
0 REM affichage du titre
0 CLS
0 PEN 3:PRINT:PRINT TAB(14);"E X P
L O R E R"
0 PRINT:PRINT TAB(14);"
0 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
DO PRINT " :CHR(164);" MATTHEY (
1/1989)"
10 PRINT:PRINT " Explorés les gro
tes sans heurter les parois en uti
lisant les curseurs pour vous dep
acer."
20 REM affichage score et top
30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " MEIL
EUR SCORE :";TOP" SCORE :";SC
40 REM Initialisation de la partie
50 IF FLAG=0 THEN SC=0:VIT=12
60 REM dessin de la grotte
70 Y1=30:FOR X=0 TO 640 STEP 2
80 IF RND(1)=100/50 THEN Z10
90 IF Y1<>0 THEN Y1=Y1-2
00 GOTO 220
10 IF Y1<>76 THEN Y1=Y1+2
20 MOVE X,0:DRAW X,Y1,2:MOVE X,100
DRAW X,Y1+24
30 NEXT
40 REM init coordonnes du point
50 X=0:Y=36:DY=0:DX=0
60 REM affichage,mouvement du poin
70 PLOT X,Y,1:PLOT X,Y+2,1
80 IF X THEN SOUND 1,VIT*10+100,2,
2
90 VIT1=VIT
00 IF NOT INKEY(1) THEN DY=0:DX=2
10 IF NOT INKEY(2) THEN DY=-2:DX=2
20 IF NOT INKEY(0) THEN DY=2:DX=2
30 IF VIT1>0 THEN VIT1=VIT1-1:GOTO
300
40 PLOT X,Y,0:PLOT X,Y+2,0
50 X=X+DX
60 Y=Y+DY
70 REM collision et fin de parcours
80 C1=TEST(X,Y):C2=TEST(X,Y+2)
90 IF X>320 THEN 470
00 IF C1=C2=0 THEN 270
110 REM perdu
20 SC=SC+X:IF SC>TOP THEN TOP=SC
30 FLAG=0
40 FOR I=0 TO 7:SOUND 1,1,10,15,
+3:MOVE X+1-4,Y+4:DRAW X+1-4,Y-4,3
NEXT
50 FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 60
160 REM autre grotte plus rapide
170 SC=SC-X:VIT=VIT-3:FLAG=1:GOTO 6
    
```

### PIRATAGE DE JEUX 1: HUIT MINEURS INCULPES

Un prejudice de plusieurs millions de francs! c'est la facture d'un piratage realise au detriment de 14 entreprises Francaise de jeux. Le pirate etait un mineur vivant a Albenc dans l'isere. Il dupliquait des jeux apres avoir fait sauter la protec. Il revendait ces jeux a 10 ou 20% de leur valeur, par annonce ou, intermediaire de correspondants. 8 Mineurs de 16 a 17 ans ont ete inculpés. Des réseaux de piratage seraient en voie de demantelement a Mulhouse, Strasbourg ET Lille.

**QUESTION A 10 POUCES!**  
Combien de temps faut-il pour avoir un gosse a la cervelle legere???

Reponse : Facile demande a ta mere, men gars.

Reponse : Pour celui qui n'a pas compris : T'es un FLAN. MON GARS vas te coucher il est tard

I AM ZINE CROC

1 .....  
2 .....  
3 .....

..... 4  
..... 2  
..... 1

0000 ENIZ MV I

---TOP SOFT 10---

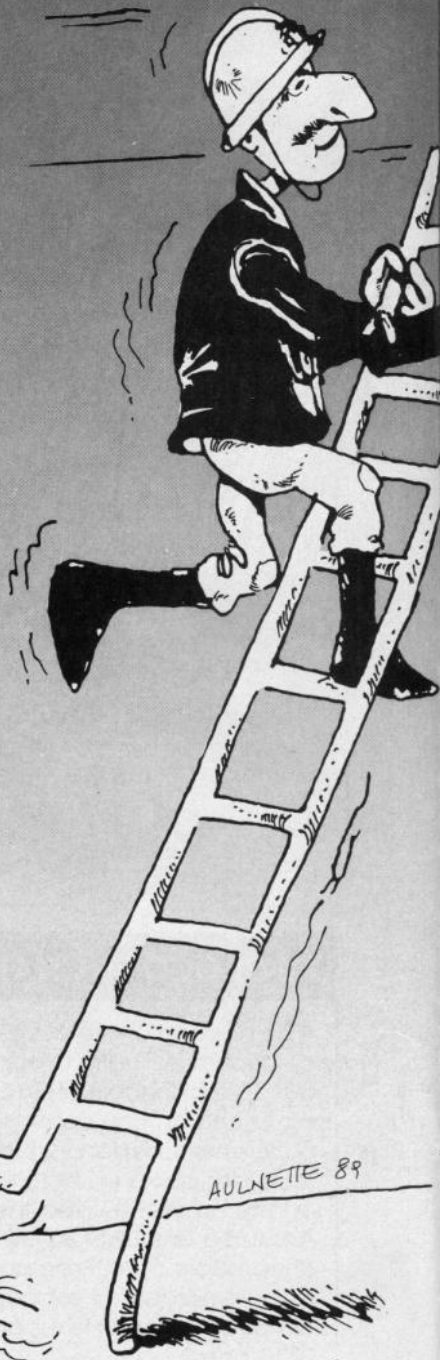
1 : SUPER TRUX	17/20
2 : SKATE CRAZY	16/20
3 : SKATE BALL	16/20
4 : DRAGON NINJA	15/20
5 : CHICAGO 90	15/20
6 : HIGHWAY PATR.	15/20
7 : LAST NINJA 2	14/20
8 : HUGHES FOOT	14/20
9 : RUN GAUNTLET	13/20
10 : RENEGADE 3	11/20

amstar & cpc

Explorateur :  
Vous pilotez un vaisseau et vous devez explorer des grottes profondes et mystérieuses. Au fur et à mesure de votre progression le parcours devient de plus en plus complexe. Bonne Route!

# A FOUGERES, A CHOU BER, ON EST COMME ÇA!

TOURNEZ LA PAGE



AULNETTE 89



## RECAPITULATIF DES FANZINES PASSES DANS AMSTAR & CPC

### AMSTAR N° 27

- CRAZY-CROC'** : Gérard Lamotte  
Préty - 71200 Cuisery.  
Tél. : 85.51.13.88
- ALIGATOR** : Claude le Moullec  
83 rue Joliot Curie  
22420 Plouaret.  
Tél. : 96.38.94.94
- CROC'IDYLLE** : Jean-Marie Henry  
La Heuperie  
50000 Saint-Lo.  
Tél. : 33.05.34.76
- MAD-MAG** : Pascal Alberola  
Résidence des Iles  
Les hauts des Sanguinaires  
20000 Ajaccio.  
Tél. : 95.51.23.19
- AMSON MAG** : Arnaud Godineau  
7 rue Dom. Mocquereau  
49280 La Tessouale.  
Tél. : 41.56.34.65
- L'ECHO DES MICROS** : Jean-Marc Lechaptois  
44 bis rue Monge  
92800 Puteaux.  
Tél. : 1.47.75.84.76
- AMS NEWS** : Christophe Lebrun  
Rue de la Roquette  
50000 St Lo.  
Tél. : 33.05.15.13
- MICRO BALOT DODO** : Régis Marty  
10 rue de Kirovakan  
92220 Bagneux.  
Tél. : 1.46.57.54.20
- AM'ATEUR** : 26 rue Dugommier  
75012 Paris
- MICRO MAG** : A. Borodine  
25 bis Fg Madeleine  
45000 Orléans.  
Tél. : 38.80.66.61
- ZOK NEWS** : Thierry Marraud  
5 allée Mme Colette  
44400 Rezé. Tél : 40.75.01.74

### AMSTAR N° 29

- CROCO DINGO** : Fachinetti Stéphane  
Carpete Sud & Olivier Martin  
rue d'Escanteloup  
47200 Marmande.
- LE STRAD** : Barbet Gilles - 6 Pl. Boileau  
62126 Wimille

### AMSTAR N° 30

- AM-GAMES** : 14 rue Msqr Benzler  
Manon - 57100 Thionville

- CROCO MAG** : Mr Caruzzo Ludovic  
N° 11 lot la Vigne Mère  
13580 La Fare les Oliviers.  
Tél. : 90.42.54.72 (16)

### AMSTAR N° 31

- MICRO BOY** : 4 allée Berny d'Houville  
93190 Ivry  
Gargan
- BLOOD MAG** : 168, rue Raymond Derain  
59700 Marcq-en-Barœul.
- RUNSTRAD** : 58 rue de la Briquetterie  
La Rochelle.  
Tél. : 46.67.58.89
- AMSTRAD MONTLY** : Xavier Renault,  
Nicolas Chalin  
et Marc Barrot.  
Tél. : (16).96.20.46.81

### AMSTAR N° 32

- VICTORIA** : 32 rue des Tisserands  
74930 Fleury
- AM-COOL** : Dominique Croissant  
et Ludovic Jeuland  
Le Bourg  
35370 Torré

### AMSTAR N° 33

- MICRO SWITCH** : 29 rue Chappe  
59800 Lille
- START CPC** : Bidouillage Club  
2 rue de Bruxelles  
67000 Strasbourg
- SYNTAX ERROR** : 15 rue Collange  
92300 Levallois-Perret
- AMS-DEO** : 36 rue du Docteur Martin  
59262 Sainghin en Mélantois

### AMSTAR N° 34

- MEGAMS** : David Liechti  
14 square Gérard Philippe  
78190 Trappes
- AMSTRAD GAMES** : David Laurent  
48 allée Georges Allain  
76620 Le Havre
- CROCO MAG** : Laurent Knaught  
14 allée Colette  
78260 Achères ou Nike  
5 impasse St Germain  
78260 Achères
- ARTIC** : Bernard Schacre  
23 rue Bordin  
78500 Sartrouville



**MICROZINE** : Bourg de Brech'sh  
56400 Auray

**LE CROCO  
DECHAINE** : 33 rue des Samoreaux  
77400 Thorigny sur Marne

#### AMSTAR N° 35

**GNASHER** : 84 rue Jean Jaurès  
76550 Offranville

**HURRICANE NEWS** : Brunner Nicolas  
Clos de l'Ermitage  
Chemin de la Campagne  
64320 Idron

**LE RETOUR  
DU STRAD VIVANT** : 47 rue de Gascogne  
51350 Cormontreuil

**POLEMIC-STRAD** : Jean-Louis Gendrot  
27 rue Elsa Triolet  
37000 La Ville aux Dames

**CAIMAN** : 239 avenue du Vignau  
40000 Mont de Marsan

**STRAD** : 7 rue des Mésanges  
77181 Courtry

**MICRO-SCHOOL** : David Desquiens  
168 rue Raymond Deralin  
59700 Marc-en-Barœul

**AMSTER** : Richard Carlier  
15 rue Loradoux  
92270 Bois-Colombes

#### AMSTAR N° 36

**AMSTUBES** : Sébastien Broquet  
HLM Belair  
01140 Thoissey

**CROCOTIER** : Sylvestre Seguin  
Le Sablon  
Civrac en Medoc  
33340 Lesparre en Medoc

**L'ECHO  
DES CROCOS** : 9 avenue des Tilleuls  
92290 Chatenay Malabry

**MEGAMSTRAD** : Benjamin Trocme  
LP. rue N. Niernem  
38130 Echirolles

**MEMORY FULL** : Saïous Thierry  
9 rue Michel Gachet  
13007 Marseille  
et Teissier Olivier  
16 rue Michel Gachet  
13007 Marseille

#### AMSTAR N° 37

**JAPA.INFO** : 1135 rue de Pater  
82000 Montauban

**AMSING-MAG** : Alexis Henaux  
15 rue des Narcisses  
21300 Chenôvre

**AIGLE** : Jérôme Chaussard  
27 rue F. Mistral  
47520 Le Passage

**LET THERE BE CROCK** : LTBC - Rue Vincent Scottot  
60150 Thourotte

**AMSTRAD CPC 6128  
PRODUCTION OUEST** : Denis Cosson  
4 rue du Colonel Gillot  
35300 Fougères

**CANARAMSCLUB** : 16 rue du Lt Villemeur  
33320 Evelines

#### AMSTAR N° 38

**KEEP COOL** : Frédéric B ellec  
9 rue du Cerf Volant  
03000 Moulins

**SOFT MAG** : Olivier & Nicolas  
3 allée des Glaïeuls  
40160 Parentis-en-Born

**PEEK-POKET** : Olivier Leroy  
4 rue Courtillet  
60150 Machedmont,  
Thierry Sénéchol  
254 rue du Petit Méricocq  
60150 Méricocq,  
J. Moutonnet  
9 rue du Champart  
60150 Machedmont

**MFC NEWS** : MFC - 28 rue du Porz  
59190 Hazebrouzk

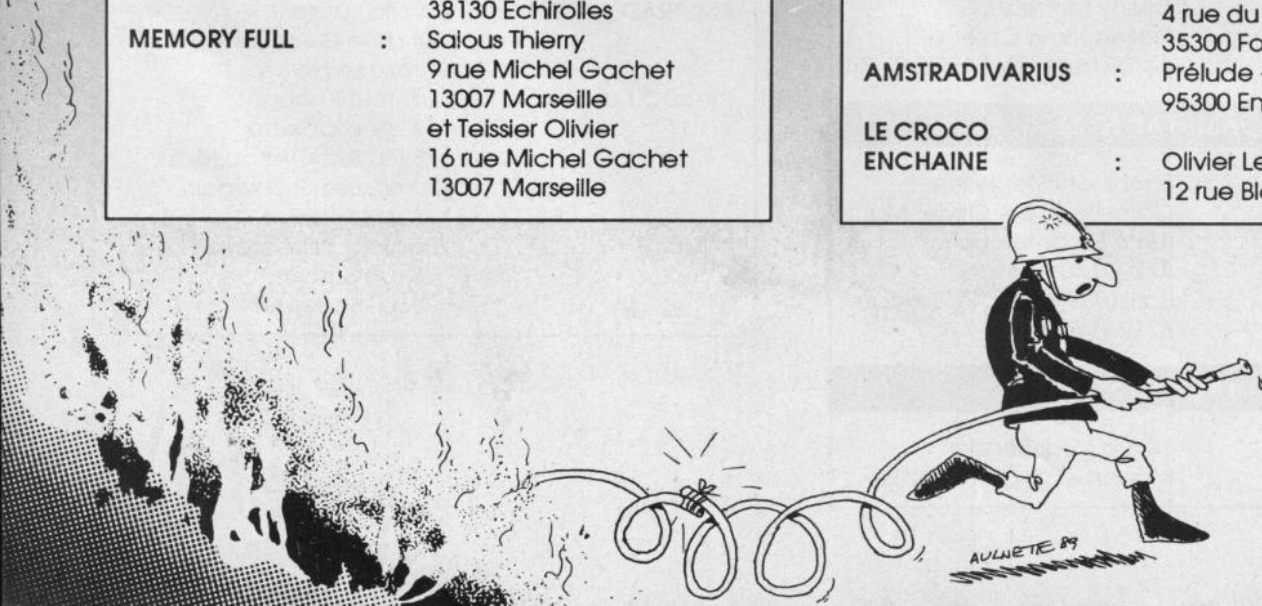
**BOYS & GIRLS** : David Saadoun  
1 allée de Colmar  
93110 Rosny/Bois

#### AMSTAR N° 39

**I AM ZINE CROC** : Denis Cosson  
4 rue du Col. Gillot  
35300 Fougères

**AMSTRADIVARIUS** : Prélude - 14 place Ravel  
95300 Ennery

**LE CROCO  
ENCHAINE** : Olivier Lempereur  
12 rue Blanche - 75009 Paris

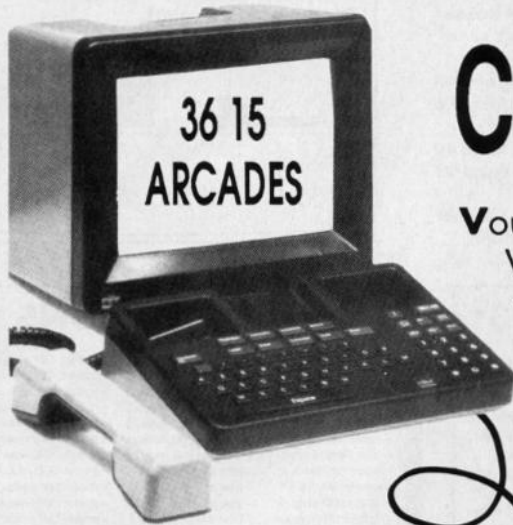




## SORACOM OUVRE SON SERVICE LECTEUR VPC

Afin de satisfaire plus directement ses lecteurs, SORACOM ouvre son propre service de vente par correspondance.

### CATALOGUE



# COMPILATIONS CPC

Vous recherchez les anciens numéros de CPC ?  
Vous souhaitez connaître le mode d'emploi de certains logiciels du téléchargement ?  
Alors voici les compilations des numéros 1 à 4 et 5 à 8 de CPC.

COMPIL  
1 à 4



80 F

COMPIL  
5 à 8



80 F

BON DE  
COMMANDE  
PAGE 80



## HAMSTERS EN FOLIE

GENERATION 5

### A PARTIR DE 10 ANS :

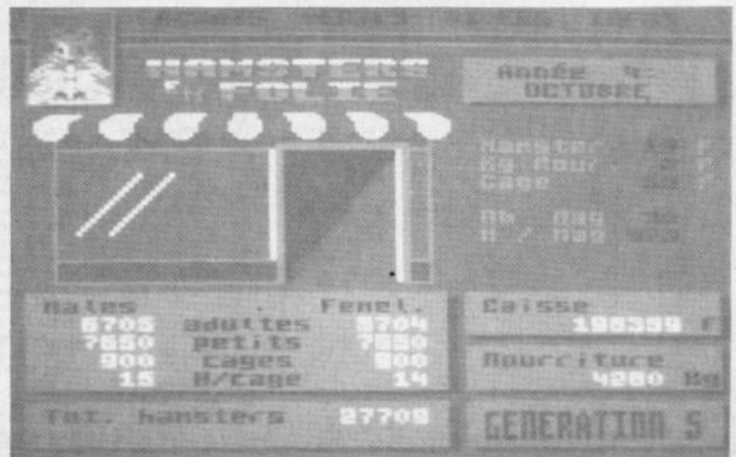
Hamsters en Folie est une simulation économique et humoristique qui vous entraîne dans les mystères de la gestion d'un élevage de hamsters.

A vous d'accoupler vos animaux, de vendre des hamsters, d'acheter de la nourriture, des cages, des magasins, de payer vos loyers et de faire face à toutes les dépenses...

Deux niveaux de difficulté.

Sauvegarde possible du jeu en cours.

Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128 au prix de : 225 F.  
Réf. : G5 007 CPC





# pour Réussir en français et en mathématiques

## 8 disquettes bien remplies : 2000 questions – 50 exercices

**pour trouver tout seul**

5<sup>e</sup> essai page 1

Complète par ce ou se

ce	chat
ce	vent
ce	propre
ce	marchand
ce	rendre
ce	reposer
ce	repos
ce	presser
ce	nourrir
ce	faucille

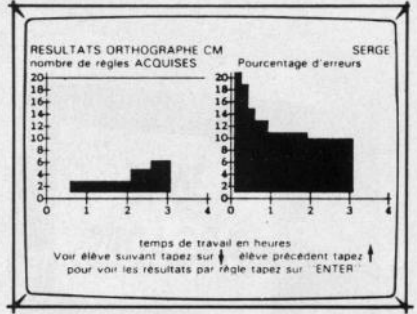
Le mot qui suit est-il un verbe ?

oui	non	si oui	se
-----	-----	--------	----

– Elaborés par une équipe d'enseignants et d'informaticiens.  
 – Testés dans de nombreuses écoles de Loire-Atlantique (lire CPC n° 35 – Juin 1988).  
 – L'expérience montre qu'après 15 à 30 heures de travail la plupart des élèves font dans leurs dictées moins de 10 % d'erreurs sur l'ensemble des règles de la disquette.

- 1) En cas d'erreur, l'ordinateur pose des questions qui aident à trouver la bonne réponse. Sa méthode fait appel au raisonnement plus qu'à la mémoire.
- 2) L'ordinateur chronomètre le temps de réponse. Si ce temps est supérieur au temps normal l'ordinateur l'avertit que s'il ne répond pas plus vite il continuera à faire des fautes dans ses dictées.
- 3) Les résultats sont enregistrés pour encourager l'élève. Il peut voir que plus il travaille, plus le nombre de règles acquises augmente.

**pour donner le moral**



### ORTHOGRAPHE CE

– V ou F	– ou, où	– c, ç
– ou, oup, oue, out	– pluriel noms	– accord des adjectifs
– eux, eu, au, eau	– accord du verbe	– féminin en e
– in, ain, im	– il, ils, elles	– féminin des noms
– i, is, y, ile, il	– présent	– noms en le, oie
– an, en, ant, am	– présent avoir, être	– pluriel des noms en al
– e, è, é, ei	– pres, faire, voir	– pluriel des noms en ou
– c, que, ck, S, SS, C	– passé composé	– tout, tous, toute
– m, n	– ar, ra ; or, ro	– leur, leurs
– S, SS	– eu, eux, eut, eue	– impératif
– a, à	– on, om, ont, ond	– impératif avoir, être
– on, ont	– è, ée, er	– imparfait
– son, sont	– il, elle	– futur être, avoir
– q, qu, j, g	– les possessifs	
– F, FF, ph	– ces, ses	
– ion, oin	– cet, cette	

**6128**  
réf. L4401 CPC

### ORTHOGRAPHE 4°-3°

– imparfait, indic.	– passé antérieur	– accord p. passé
– on – on n'	– è/èl & è/ét	– cond. présent
– imparfait indic.	– impératif prés.	– terminaison mots
– accord p. passé	– è/è/è	– cond. passé
– prés. v. irrégul.	– impératif prés.	– plur. noms comp.
– ses/ces/c'–e'est	– pronoms relatifs	– cond. passé
– passé simple ind.	– ...oir ...eur etc.	– terminaison mots
– adj. de couleur	– v. en cer-ger	– verbe asseoir
– imp. ou pass. s.	– former les adv.	– accord p. passé
– verbe ou p. passé	– p. présent/adj. v.	– subj. présent
– imparf./pass. s.	– accord tout même	– mots en ...tè ...té
– accord nu-demi	– voie passive	– subj. imparfait
– futur antérieur	– quel(s)/qu'elle	– masc. ou féminin
– quelque qu'oique	– passé antérieur	– v. particuliers
– passé antérieur	– cond. présent	
– accord p. passé		

**6128**  
réf. L4407 CPC

### LES 4 OPERATIONS

– table d'addition de 2	– soustrac. CE1 niveau 2	– multipl. CE1 niveau 2
– table d'addition de 3	– soustrac. CE2 niveau 1	– multipl. CE2 niveau 1
– table d'addition de 4	– soustrac. CE2 niveau 2	– multipl. CE2 niveau 2
– table d'addition de 5	– soustrac. CM1 niveau 1	– multipl. CM1 niveau 1
– table d'addition de 6	– soustrac. CM1 niveau 2	– multipl. CM1 niveau 2
– table d'addition de 7	– soustrac. CM2 niveau 1	– multipl. CM2 niveau 1
– table d'addition de 8	– soustrac. CM2 niveau 2	– multipl. CM2 niveau 2
– table d'addition de 9	– table de multipl. par 2	– division CE2 niveau 1
– addition CP niveau 1	– table de multipl. par 3	– division CM1 niveau 1
– addition CE1 niveau 1	– table de multipl. par 4	– division CM1 niveau 2
– addition CE1 niveau 2	– table de multipl. par 5	– division CM2 niveau 1
– addition CE2 niveau 1	– table de multipl. par 6	– division CM2 niveau 2
– addition CE2 niveau 2	– table de multipl. par 7	– division CM2 niveau 2
– addition CM1 niveau 1	– table de multipl. par 8	– division CM2 niveau 3
– addition CM1 niveau 2	– table de multipl. par 9	
– addition CM2 niveau 1	– multipl. CE1 niveau 1	
– addition CM2 niveau 2		
– soustrac. CE1 niveau 1		

**6128**  
réf. L4405 CPC

### ORTHOGRAPHE CM

– S ou SS	– ce, cet, cette, ces	– partic. passé avec être
– ou - où	– è ou er	– partic. passé avec avoir
– g ou gu - c ou qu	– leur ou leurs	– si, ci, s'y
– avoir au présent	– sait, sais, c'est	– tout, tous, toute
– a ou à	– peu, peux, peut	– passé s. 1er, 2e gr.
– on ou ont	– prés, prêt, pré	– passé s. 3e gr.
– son ou sont	– accord du verbe	– condition. présent
– être au présent	– sans, s'en, sens	– condit. p. verbe en eler
– féminin des noms	– mais, mes, met	– condit. p. verbe en oyer
– ces ou ses	– participe passé en i	
– présent de l'indic.	– partic. passé adjectif	
– ce ou se	– quel, qu'elle	
– la, là, l'a, l'as	– impératif présent	
– imparfait de l'indic.	– part. passé être-avoir	
– quand ou qu'en		
– tant, f'en, temps		

**6128**  
réf. L4402 CPC

### VOCABULAIRE CM

– homonymes	– pendu	– placer des mots
– contraires	– pendu	– placer des mots
– synonymes	– placer des mots	– homonymes
– sens prop. figuré	– placer des mots	– homonymes
– préfixes	– contraires	– synonymes
– suffixes	– synonymes	– contraires
– familles	– contraires	– racine des mots
– suffixes	– placer des mots	– sans expressions
– verbes/noms	– placer des mots	– dérivés
– adjectifs	– placer des mots	– placer des mots
– adverbes	– placer des mots	– racine des mots
– noms de métiers	– placer des mots	– adverbes
– adjectifs/verbes	– placer des mots	– contraires
– paronymes	– placer des mots	– synonymes
– placer des mots	– * * *	
– placer des mots	– * * *	

**6128**  
réf. L4404 CPC

### MATHEMATIQUES CM

– écrire un nomb. en chif.	– décimaux : déc., compar.	– rangement des décimaux
– nomb. préc., suivant	– fractions	– placer un nombre 1
– rangement nomb. ent.	– calcul mental 3	– placer un nombre 2
– décomposition	– encadrement des déc.	– encadr. des décimaux
– chiffre des dizaines	– mesure de temps	– barrer les zéros inutiles
– somme de 3 nombres	– écriture des entiers	– révision 1
– révision 1	– les puissances	– révision 2
– som. de 4, 5, 6, 7 nomb.	– décomposition 1	– mesures de longueur
– soustraction (propriétés)	– décomposition 2	– mesures de masses
– calcul mental 1	– rangement	– mesures de capacité
– écrire grands nombres	– placer un nombre	– monnaie
– révision 2	– révision 1	– les aires
– mesures de longueur	– fractions : équivalences	– volumes et capacités
– multipl. (propriétés)	– fractions et décimaux	– durée
– calcul mental 2	– multipl. par 10, 100, 1000	– décomposition des déc.
– multiples et diviseurs	– quotient et reste	
– quotient et reste	– mesures de masse	
– mesures de masse	– révision 3	
– révision 3		

**6128**  
réf. L4400 CPC

### ORTHOGRAPHE 6°-5°

– s ou à : en ou ont	– eux, eu, eue	– si ou s'y ; ni ou n'y
– ces ou ses	– accord du verbe	– quel ou qu'elles
– présent de l'indicatif	– futur de l'indicatif	– avoir et être
– verbes en eler ou éler	– tous, tout, toutes	– dans, d'en, dent
– pluriel en eaux ou aux	– format. du part. pass.	– forme passive
– peu, peux, peut	– m'aima ; m'ont/mon	– sans, s'en, sent
– imparfait de l'indicatif	– condition. présent	– futur antérieur
– verbes en cer, ger, guer	– même	– nom ou verbe
– son ou sont	– mais, mes, m'est	– quand ou qu'en
– prés, prêt, pré	– leur, leurs	– participe passé
– ce, cette, cet	– impératif présent	
– passé composé	– é ou er ; il ou i	
– l'a, la, l'as, là	– plutôt ou plus tôt	
– eux, eux	– les nombres	
– s'est, c'est, sais	– sujetif présent	
– adverbes	– y, en	
– passé simple de l'indicatif		
– les préfixes		
– ce, se		

**6128**  
réf. L4403 CPC

### CONJUGAISON

– temps des verbes	– révision : aller, faire...	– imparfait ind.
– présent v. en er	– verbes en r 3 temps	– passé simple er-ir
– présent v. avoir	– voir (3 temps)	– passé simple
– présent v. être	– imparfait v. en er	– passé composé
– révision présent	– accord p. p. être	– plus-que-parfait
– emploi il-elles	– imparfait v. en ir	– impératif présent
– futur v. en er	– imparfait divers	– subj. présent
– futur v. avoir	– imparfait divers	– cond. présent
– futur v. être	– révision imparf.	– subj. présent
– révision futur	– impératif présent	– verbes en yer er yer
– passé c. v. en er	– impératif présent	– verbes en cer ger
– passé c. v. avoir	– impératif présent	
– passé c. v. être	– fermer participe passé	
– révision passé c.	– suj. particulier	
– aller (3 temps)	– présent ind.	
– faire (3 temps)	– futur ind.	
– prendre (3 temps)		
– venir (3 temps)		
– dire (3 temps)		

**6128**  
réf. L4406 CPC

**180 F**  
la disquette 3"  
pour  
464/664/6128



## POUR FAIRE RIMER

### EDUCATION ET RECREATION,

## MULTICOURS UN CHOIX DE 3 EDUCATIFS + 1 JEU

### MULTICOURS 6<sup>è</sup>

**Français** : amélioration de la vitesse de lecture et de la compréhension du texte autour d'exercices variés et amusants.

**Sciences naturelles** : une initiation à la démarche scientifique et aux lois biologiques du monde vivant abordée avec des mots simples.

**Géographie** : découverte de la variété des milieux naturels et initiation à l'interprétation de cartes, graphiques et autres données climatiques.

**Jeu** : un jeu divertissant à découvrir.

Réf. : GU 557064

**245,00 F**

### MULTICOURS 3<sup>è</sup>

**Français** : test de performance de lecture suivie, qualité de compréhension, appréciation du sens et du style grâce à une pédagogie active.

**Sciences naturelles** : une initiation à la biologie humaine apprenant à observer et à interpréter les comportements de notre corps.

**Géographie** : analyse de cartes et interprétation de diverses données statistiques pour une étude de la France de 1989 : régions, villes, institutions, vie économique industrielle.

**Jeu** : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. : GU 557124

**245,00 F**



### MULTICOURS 4<sup>è</sup>

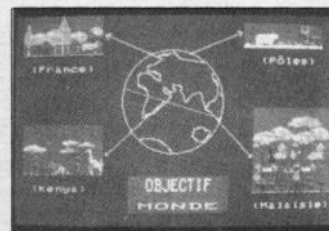
**Français** : maîtrise de la lecture avec le support d'un texte riche et une variété d'exercices de compréhension d'analyse et de logique.

**Sciences naturelles** : découverte de la Terre et de son histoire à travers les grands phénomènes géologiques abordés grâce à des textes de connaissance, des animations...

**Géographie** : tout sur l'Europe, ses états, ses institutions, ses réussites, ses alliances : le mode d'emploi pour 1992.

**Jeu** : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. : GU 557104 **245,00 F**



### MULTICOURS 5<sup>è</sup>

**Français** : perfectionnement de la lecture regroupant lecture et recherche, anticipation mais aussi interprétation.

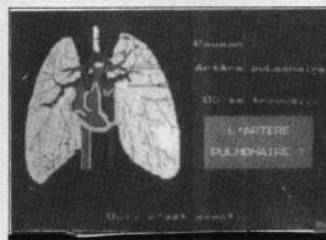
**Sciences naturelles** : initiation à la biologie animale et végétale à travers l'alimentation, le système de respiration,

le mode de reproduction ou de locomotion.

**Géographie** : Voyage sur 2 continents proposant une découverte du quotidien, des forces et faiblesses de l'Amérique latine et de l'Afrique.

**Jeu** : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. : GU 557084 **245,00 F**



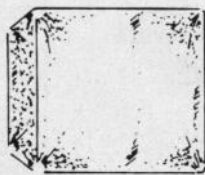
## DES IDEES DE CADEAUX POUR NOËL !!

Offrez-lui la possibilité de protéger son ordinateur  
et de ranger ses disquettes

Offre valable dans la limite du stock disponible

### OFFRE EXCEPTIONNELLE

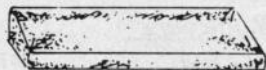
SUPERBE housse similicuir



### Lot moniteur + clavier

• Prix habituel \_\_\_\_\_ 219 F

• Prix promotionnel **120 F**  
+ 20 F port et emballage



Uniquement pour  
AMSTRAD 464 couleur  
et AMSTRAD 664 couleur

Boîte data Case  
3" - 3"1/2  
avec clé

• Prix habituel \_\_\_\_\_ 90 F

• Prix promotionnel

**76 F**

+ 20 F  
port et emballage





## MATERNELLE

GU 550323	APPRENDS-MOI A LIRE	195 F
GU 550283	APPRENDS-MOI A COMPTER	195 F
GU 550303	APPRENDS-MOI A ECRIRE	195 F
MC 15 CPC	EDUC MATERNELLE 1	200 F
MC 18 CPC	EDUC MATERNELLE 2	200 F
MC 20 CPC	LECTURE CP	200 F
<b>"Collection Micropoche Ecole"</b>		
GU 553463	J'APPRENDS A LIRE	150 F
GU 553443	J'APPRENDS A ECRIRE	150 F
GU 553603	J'APPRENDS LES NOMBRES	150 F
GU 553623	J'APPRENDS A OBSERVER	150 F
<b>"Collection Réussir"</b>		
L44 01 CPC	ORTHOGRAPHE CE	180 F
L44 02 CPC	ORTHOGRAPHE CM	180 F
L44 03 CPC	ORTHOGRAPHE 6/5ème	180 F
L44 04 CPC	VOCABULAIRE CM	180 F
L44 05 CPC	LES 4 OPERATIONS	180 F
L44 06 CPC	CONJUGAISON	180 F
L44 07 CPC	ORTHOGRAPHE 4/3ème	180 F
L44 00 CPC	MATHEMATIQUES CM	180 F

## PRIMAIRE

GU 550104	FRANÇAIS CE1/CE2 (aide à la lecture)	225 F
MC 13 CPC	FRANÇAIS CM -	200 F
MC 11 CPC	ORTHO CM	200 F
MC 12 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2	200 F
MC 208 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2 (K7)	170 F
<b>"Mathématiques"</b>		
MC 01 CPC	MATHS CE	200 F
MC 210 CPC	MATHS CE (K7)	170 F
MC 02 CPC	MATHS CM	250 F
MC 200 CPC	MATHS CM (K7)	200 F
<b>"Géographie"</b>		
MC 19 CPC	GEOGRAPHIE PRIMAIRE	200 F

## LYCEE

<b>"Mathématiques"</b>		
MC 07 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1	250 F
MC 206 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1 (K7)	200 F
MC 08 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2	200 F
MC 207 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2 (K7)	170 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE PLANE (4ème à terminale)	200 F
MC 10 CPC	ESPACE ET SOLIDES (1re à terminale)	200 F
MC 14 CPC	EXAMS - Tous niveaux	200 F
GU 01 CPC	FONCTIONS NUMERIQUES (avec CP/M)	250 F
GU 03 CPC	CREER ET JOUER AUX MATHEMATIQUES	250 F
GU 02 CPC	STATISTIQUES (1re à terminale)	200 F
GU 004 CPC	MATRICE (à partir de la terminale)	250 F
GU 005 CPC	POLYNOMES (à partir de la terminale)	250 F
<b>"Micro Bac"</b>		
GU 553283	MICRO BAC FRANÇAIS (1re à terminale)	195 F
GU 553343	MICRO BAC MATHS B	195 F
GU 553303	MICRO BAC MATHS C/E	195 F
GU 553323	MICRO BAC MATHS D	195 F
GU 553403	MICRO BAC PHYSIQUE/CHIMIE	195 F
GU 553263	MICRO BAC ANGLAIS	195 F
GU 553383	MICRO BAC ESPAGNOL	195 F
GU 553423	MICRO BAC HISTOIRE	195 F
GU 553363	MICRO BAC GEOGRAPHIE	195 F

**"Collection Génération 5"**

G5 001 CPC	DESTINATION MATHS CE1/CE2	199 F
G5 002 CPC	DESTINATION MATHS CM1/CM2	199 F
G5 003 CPC	DESTINATION MATHS 6/5ème	199 F
G5 004 CPC	TROUBADOURS (à partir de 9 ans)	199 F
G5 005 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM	225 F
G5 006 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3ème	225 F
G5 007 CPC	HAMSTERS EN FOLIE (niveau junior)	225 F

## Plus de 100 logiciels éducatifs

## COLLEGE

<b>"Français"</b>		
GU 555204	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 1)	195 F
GU 555184	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 2)	195 F
<b>"Série gram. langue française"</b>		
GU 554784	LANGUE FRANÇAISE 6ème	245 F
GU 554744	LANGUE FRANÇAISE 5ème	245 F
GU 554764	LANGUE FRANÇAISE 4ème	245 F
GU 554704	LANGUE FRANÇAISE 3ème	245 F
GU 554664	LANGUE FRANÇAISE 6/5ème regroupé	345 F
MC 17 CPC	GRAMMAIRE 6/5ème	200 F
GU 556404	AVENTURES DE MONTE CRISTO 6/3ème	195 F
<b>"Mathématiques"</b>		
MC 03 CPC	MATHS 6	200 F
MC 201 CPC	MATHS 6 (K7)	170 F
MC 22 CPC	CALCUL RAPIDE	200 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE	200 F
MC 21 CPC	MATHS 5	200 F
MC 202 CPC	MATHS 5 (K7)	170 F
MC 04 CPC	MATHS 5/4	200 F
MC 05 CPC	MATHS 3	200 F
MC 06 CPC	EQUATIONS	200 F
MC 205 CPC	EQUATIONS (K7)	170 F
<b>"Collection Micro Poche"</b>		
GU 553563	FRANÇAIS REUSSITE 6ème	150 F
GU 553543	FRANÇAIS REUSSITE 5ème	150 F
GU 553523	FRANÇAIS REUSSITE 4ème	150 F
GU 553583	FRANÇAIS REUSSITE 3ème	150 F
GU 553483	MATHS SUCCES 6ème	150 F
GU 553503	MATHS SUCCES 5ème	150 F
<b>"Sciences"</b>		
GU 552783	A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6/5ème	195 F
GU 553683	A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3ème	195 F
GU 553663	A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3ème	195 F
<b>"Histoire - Géo"</b>		
GU 553823	OBJECTIF MONDE n°1 (milieux naturels)	195 F
GU 553703	OBJECTIF MONDE n°2 (Am. lat., Afr., Asie)	195 F
GU 552883	OBJECTIF EUROPE	195 F
GU 553783	OBJECTIF FRANCE	195 F
<b>"Anglais"</b>		
GU 555244	ANGLAIS COLLEGE DEBUTANT 6/5ème	195 F
GU 555224	ANGLAIS COLLEGE CONFIRME 4/3ème	195 F
GU 552923	VISA POUR HYDE PARK 6ème	220 F
GU 553003	BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6/5ème	225 F
GU 550403	ENIGME A OXFORD 4/3ème	225 F
GU 553243	BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS	720 F
GU 339 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 6ème	336 F
GU 340 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 5ème	336 F
GU 379 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 4ème	336 F
<b>"Allemand"</b>		
GU 553023	BALADE OUTRE-RHIN 6/5ème	225 F
GU 550383	ENIGME A MUNICH 4/3ème	225 F
<b>"Espagnol"</b>		
GU 550363	ENIGME A MADRID 4/3ème	225 F
GU 554384	BALADE EN SOUS-SOL A SEVILLE	220 F
<b>"Micro Brevet"</b>		
MB 001 CPC	FRANÇAIS	220 F
MB 002 CPC	ALGEBRE	220 F
MB 003 CPC	GEOMETRIE	220 F
MB 004 CPC	HISTOIRE	220 F
MB 005 CPC	GEOGRAPHIE	220 F
<b>"Collection Multicours"</b>		
GU 557064	MULTICOURS 6ème	245 F
GU 557084	MULTICOURS 5ème	245 F
GU 557104	MULTICOURS 4ème	245 F
GU 557124	MULTICOURS 3ème	245 F



## NIVEAU MATERNELLE ET PRIMAIRE

**EDUC-MATERNELLE-1.  
NIVEAU 4 à 6 ANS.  
MC 15 CPC disk 200 F**

Logiciel orienté sur la reconnaissance de la graphie des lettres et des nombres.

- Apprentissage des lettres de l'alphabet avec image associée à chaque lettre. - Apprentissage des nombres de 1 à 9.

**EDUC-MATERNELLE-2. NIVEAU MATERNELLE CP.  
MC 18 CPC disk 200 F**

- Reconstituer des séries d'images. - Reconstituer des mots. - Reconstituer des séries de nombres de 1 à 6.

L'enfant exerce son esprit d'analyse et découvre les règles qui régissent ses premiers apprentissages comme l'organisation du travail écrit sur une page, le sens de la lecture et de l'écriture, le retour à la ligne...

**MATHS-CE. NIVEAU CE1 CE2.  
MC 01 CPC disk 200 F  
MC 210 CPC K7 170 F**

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire.

- Ranger des nombres en ordre croissant et décroissant - Comparer des nombres (supérieur inférieur) sommes produits - Compter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40...) - Calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) - Compter la monnaie - Lire et afficher l'heure - Déplacer une tortue (exécuter et retrouver) - Symétries axiales.

**MATHS-CM. NIVEAU CM1 CM2.  
MC 02 CPC disk 250 F  
MC 200 CPC K7 200 F**

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur repère orthonormé avec possibilité de construction de figures...) - Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) - addition - soustraction - multiplication - division

- Fractions simples :  
- sur des parties de rectangles, de camemberts - fractions équivalentes - numérateurs d'une fraction...  
- Calculs d'aires :  
- carré - rectangle... avec explication des formules en cas d'erreur  
- Calculs de volume  
- Symétrie (centrale et axiale)  
- Suites proportionnelles  
- Pourcentages

**FRANÇAIS-SONS. NIVEAU CP CE1 CE2.  
MC 12 CPC disk 200 F  
MC 208 CPC K7 170 F**

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

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

3 - Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués.  
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves de CE1 CE2 pour les options 2 et 3.

**ORTHO-CM. NIVEAU CE2 CM1 CM2.  
MC 11 CPC disk 200 F**

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles ex : à ou a, on ou ont...).

A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

**FRANÇAIS-CM. NIVEAU CM1  
CM2 SIXIEME.  
MC 13 CPC disk 200 F**

1 - Dictée : cette option permet à un instituteur ou à un parent de dicter un texte à l'élève avec correction automatique après une ou deux fautes sur chaque lettre (au choix) et avec comptage des fautes.

Un fichier niveau CM1 CM2 de 20 dictées est fourni avec ce logiciel mais une option de création permet de créer des dictées de tout niveau.

Une option lecture permet également de lire les textes de ce fichier.

2 - Participes passés avec ETRE et AVOIR : Cette option permet d'apprendre à accorder les participes passés avec les verbes ETRE et/ou AVOIR avec sujet, complément d'objet direct ou indirect, masculin ou féminin, singulier ou pluriel.

A chaque faute, une explication du corrigé sera visualisée. Un fichier de phrases est également fourni, ainsi qu'une option permettant la création de ses propres fichiers d'exercices.

3 - Conjugaison : ce module permet à l'élève d'apprendre à conjuguer les verbes des 3 groupes aux temps de son choix (imparfait, futur antérieur, présent...) sous la forme de phrases à compléter.

A chaque faute, une explication sera visualisée et le comptage de points apparaîtra à la fin de l'exercice.

**GEOGRAPHIE-PRIMAIRE. NIVEAU  
PRIMAIRE.  
MC 19 CPC disk 200 F**

Cours et exercices suivant niveau :

Le Soleil - La Terre - Les points cardinaux - Les saisons - Le relief - Les cours d'eau et les mers en France - Les ports en France - Les grandes villes - Les pays frontaliers.

**LECTURE-CP - NIVEAU MATERNELLE CP  
MC 20 CPC disk 200 F**

Logiciel permettant de familiariser les tous jeunes lecteurs à la constitution, la compréhension et la structure d'une phrase.

## NIVEAU SECONDAIRE

**GRAMMAIRE-65. NIVEAU 6EME 5EME.  
MC 17 CPC disk 200 F**

Ce logiciel traite des notions de fonctions et nature des groupes de mots constituant la phrase (sujet, verbe, complément...).

- Apprentissage avec rappel de cours adapté à chaque situation - Révision générale

Les 220 phrases contenues dans ce logiciel sont réparties en 2 niveaux et couvrent plus de 1400 questions. Au niveau 1, l'utilisateur peut commencer en CM2.

**MATHS-6. ALGEBRE  
POUR LA CLASSE DE 6EME  
MC 03 CPC disk 200 F  
MC 201 CPC K7 170 F**

- Opérations + - X / - Fractions - Calculs d'aires - Calculs sur les relatifs - Pourcentages avec graphismes - Suites proportionnelles avec graphisme - Symétries orthogonales.

**MATHS-5. NIVEAU 5EME  
(NOUVEAU PROGRAMME)  
MC 21 CPC disk 200 F  
MC 202 CPC K7 170 F**

Fractions - Nombres relatifs - Volumes - Echelles et vitesses - Angles - Symétries centrales

**MATHS-54. ALGEBRE  
POUR LES CLASSES DE 5EME ET 4EME.  
MC 04 CPC 200 F**

- 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. - Calculs algébriques - Rationnels (simplifications et opérations de fractions) - Equations et inéquations dans R

**MATHS-3. ALGEBRE  
POUR LA CLASSE DE 3EME.  
MC 05 CPC disk 200 F**

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

**EQUATIONS. ALGEBRE POUR LES  
CLASSES DE 3EME ET 2NDE.  
MC 06 CPC disk 200 F  
MC 205 CPC K7 170 F**

- Equations du second degré avec interprétation graphique - Système linéaires 2,2 - Systèmes linéaires à n équations p inconnues (n,n<B)

**MATHS SECOND CYCLE-1. NIVEAU  
SECONDES A TERMINALES  
MC 07 CPC disk 250 F  
MC 206 CPC K7 200 F**

- Equations du second degré avec interprétation graphique - Courbe 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

**MATHS SECOND CYCLE-2.  
ALGEBRE POUR LES CLASSES DE  
SECONDES A TERMINALES.  
MC 08 CPC disk 200 F  
MC 207 CPC K7 170 F**

- Images par application affine - Courbes avec options (dont hardcopy) - Courbes superposées - Courbes définies par morceaux - Familles de courbes - Courbes planes (cinématique) - Courbes définies par une intégrale

**GEOMETRIE PLANE. NIVEAU 4EME  
A TERMINALE  
MC 09 CPC disk 200 F**

Deux logiciels accompagnés d'explications détaillées :

- Un utilitaire de dessin géométrique pour tracer points, droites, segments et cercles, le classique «TRACER à la règle et au compas» accompagné de commentaires et de tous les résultats de géométrie analytique. Une figure peut être sauvegardée ou imprimée.

Huit exemples classiques de constructions géométriques accompagnent cet utilitaire (bissectrices, tangentes...).

- Une étude par le dessin des TRANSFORMATIONS GEOMETRIQUES (translations, homothétie, rotation, symétrie axiale et centrale, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, losange...).

**ESPACES ET SOLIDES. NIVEAU PREMIERE  
ET TERMINALE.  
MC 10 CPC disk 200 F**

Dessin géométrique dans l'espace : Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et plans accompagnés de commentaires éventuels avec possibilité de sauvegarde et d'impression. La partie importante est la perspective choisie - la perspective «fil de fer» qui permet de refaire le tracé sous des angles différents - la perspective avec les plans colorés qui donne une meilleure visualisation.

Une représentation de SOLIDES dans l'espace avec : Entrée du solide de votre choix - Impression de fichiers de données - Choix des angles de perspectives - Des exemples de solides (solides de PLATON, étoile de KLEPER...)

**EXAMS. TOUS NIVEAUX.  
MC 14 CPC disk 200 F**

Ce logiciel comprend une partie Questionnaire à choix multiples et une partie Liste de vocabulaire. Q.C.M.

Permet de tester ses connaissances

- 3 fichiers de culture générale  
- 1 fichier sur la Révolution française  
- 1 fichier sur la langue anglaise

VOCALIST

Permet de tester ses connaissances sur les langues

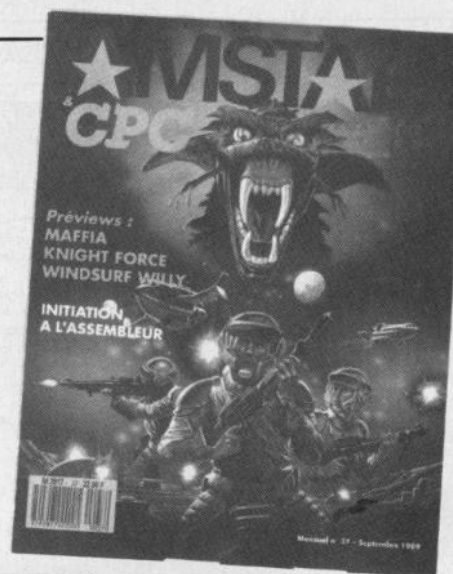
- 3 fichiers ANGLAIS-FRANCAIS

Il est possible de créer ses propres Q.C.M. sur tous sujets ainsi que ses propres VOCALIST sur les langues.



# AMSTAR & CPC

MICRO-INFORMATIQUE  
SUR AMSTRAD



## ANCIENS NUMEROS

- AMSTAR & CPC 26 :** Bancs d'essais logiciels – Catalogue détourné – Listings en binaire – Trameur – Traitement de l'image – Solution : Crash Garrett – Ça ne marche pas – List – Vidéo – Amslettres – Reportage : Cobra Soft.
- AMSTAR & CPC 27 :** Mettez un peu d'animation – Vidéo – Amslettres – Solution : Conspiration – Le retour des fanzines – Editeur de jaquettes – Bancs d'essais logiciels.
- AMSTAR & CPC 28 :** Technique des masques – List – Traitement de l'image – Vidéo – Architecture et composition des RSX – Plan : Jack the Nipper 2 – Bancs d'essais logiciels – Listing : Xenon.
- AMSTAR & CPC 29 :** Vidéo – Xenon – La revanche du retour des fanzines – Plan : Sky Hunter – Dossier : éducatifs – A la découverte du clavier – Fractal Landscape.
- AMSTAR & CPC 30 :** Vidéo – Téléchargement – Atomic Satellit – CAO 3D – Solution : A320 – A la découverte du clavier – Trucages de codes BASIC – Analysons les fichiers – Bancs d'essais logiciels.
- AMSTAR & CPC 31 :** Fanzines & cie – Compact – CAO 3D – Atomic Satellit (suite) – Téléchargement – Solution : l'île – Etoiles – Réduction de code BASIC – Puissance 4 – Double Mode – Dossier les indispensables de votre logithèque – Bancs d'essais logiciels.
- AMSTAR & CPC 32 :** Fanzines en folie – Listing : Créations musicales – Etoiles (suite) – Traitement de l'image – Bancs d'essais logiciels – Solution : Secret Défense – Le coin des affaires – Compact (suite) – Routine de tri – Listing : Solitaire – Trucs et astuces.
- AMSTAR & CPC 33 :** Bancs d'essais logiciels – Le coin des affaires – Les fanzines – Horloge – Trucs et astuces – Molécules – CAO sur CPC – Astuces : R-TYPE – Fruity – Tri – Récapitulatif CPC n° 30 à 38 – Récapitulatif AMSTAR n° 19 à 25.
- AMSTAR & CPC 34 :** Bancs d'essais logiciels – Reportage : Génération 5 – Les fanzines – Couleurs – CAO sur CPC – Listing : Puissance 4 – Listing : Billy II – Compacteur – Caractères – Anti-erreurs – Disquettes système – Trucs et astuces – Récapitulatif Astuces & Plans AMSTAR.
- AMSTAR & CPC 35 :** Reportage : Loricel – Listing : Cosmos – Il court, il court le fanzine – Transmod – CAO sur CPC – Bancs d'essais logiciels – Solution : Le Manoir de Mortevielle – Le coin des affaires – Récapitulatif AMSTAR & CPC n° 26 à 34 – Apprenons à programmer – Listing : Formateur – Listing truqué – Dossier : Vous avez dit astuces !
- AMSTAR & CPC 36 :** Bancs d'essais logiciels – Dossier été : plus de 100 logiciels – Listing truqué – CAO 3D – Apprenons à programmer – Banc d'essai utilitaire – Listing : Sport – Listing : Abréviateur – Listing : Conjugue – Les fanzines.
- AMSTAR & CPC 37 :** Previews – Bancs d'essais logiciels – Apprenons à programmer – CAO 3D – Listing : Kristax – Initiation à l'assembleur – Listing : Carac – Trucs et astuces – Fanzines – Vous avez dit astuces ?
- AMSTAR & CPC 38 :** Reportage : Microïds : Previews – Vous avez dit astuces ? – Apprenons à programmer – Stylo optique – Listing : Reductor – CAO 3D – Bancs d'essais logiciels – Reportage : Loricel – Démon de têtes – Les fanzines – Initiation à l'assembleur – Listing : Vedix – Listing : A fond la caisse – Le coin des affaires.

## DISQUETTES

Abonné ..... 110 F la disquette  
Non abonné ..... 140 F la disquette

1 disquette contient les programmes de deux numéros consécutifs d'AMSTAR & CPC.

N° 20 : AMSTAR & CPC 26 et 27 – N° 21 : AMSTAR & CPC 28 et 29 – N° 22 : AMSTAR & CPC 30 et 31 – N° 23 : AMSTAR & CPC 32 et 33 – N° 24 : AMSTAR & CPC 34 et 35 – N° 25 : AMSTAR & CPC 36 et 37 – N° 26 : AMSTAR & CPC 38 et 39.

**Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande page 80**



# Anciens numéros CPC et Hors-Série

**Attention, n° 1 à 9, 12, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 35, 38 et HS 1, 2, 3 et 5 épuisés**

**Un récapitulatif des articles et des programmes publiés se trouve dans le n° 19 pour les CPC n° 1 à 17 et dans le n° 30 pour les CPC n° 18 à 29**

**CPC n° 30 :** Les caractères de contrôle - Astronomie planétaire - Branchez le Turbo - Anti-erreurs 2 - Traceur d'oscillogrammes - Sauvegarde et impression d'écrans sur Minitel - Jeu de dames - CAO 3D - Initiation à CP/M.

**CPC n° 31 :** Amstrad à l'école - La programmation du joystick - Branchez le Turbo - Création et animation de sprites - Tout sur les fichiers - Pluriels des noms - CAO 3D - Statistiques - Trans-Pen

**CPC n° 32 :** Représentations graphiques en X-Y - Missive - Traitement de l'image - Billard américain - Branchez le Turbo - Création et animation de sprites

**CPC n° 33 :** L'art de mémoriser les variables - Missive - Traitement de l'image - Billard américain - Introduction à G.S.X. - Animation et gestion de sprites - Tout sur les fichiers - CAO sur CPC

**CPC n° 34 :** Notions en mémoire - Traitement de l'image - Présidentielles - CAO 3D - Introduction à G.S.X. Tout sur les fichiers - Animation et gestion de sprites - Oil Panic

**CPC n° 36 :** Faites-vous bonne impression ? - Traitement de l'image - Banderole - CP/M + sur 464 - Médor - Accélérateur - Satellite - CAO 3D - Rénumérotation des programmes binaires - Compilation BASIC/Binaire - Amslettres

**CPC n° 37 :** Catalogue détourné - Antalex - Téléchargement - Vidéo - Amslettres - Traitement de l'image - DAMS et CP/M - Anti-erreurs - Zoomer - CAO 3D - Trameur - Sprinter

## DISQUETTES

### • CPC

**1 disquette contient les programmes de 2 numéros consécutifs de CPC.**

n° 1 : CPC 1 et 2  
n° 2 : CPC 3 et 4  
n° 3 : CPC 5 et 6  
n° 4 : CPC 7 et 8  
n° 5 : CPC 9 et 10  
n° 6 : CPC 11 et 12  
n° 7 : CPC 13 et 14  
n° 8 : CPC 15 et 16  
n° 9 : CPC 17 et 18  
n° 10 : CPC 19 et 20

n° 11 : CPC 21 et 22  
n° 12 : CPC 23 et 24  
n° 13 : CPC 25 et 26  
n° 14 : CPC 27 et 28  
n° 15 : CPC 29 et 30  
n° 16 : CPC 31 et 32  
n° 17 : CPC 33 et 34  
n° 18 : CPC 35 et 36  
n° 19 : CPC 37 et 38

## Les disquettes Hors Série contiennent les programmes du numéro correspondant.

**HS 4 :** Edit 2 - France rivière - Boisson assistée par ordinateur - Histoire de France - Gaston - Minic Mac - Opération Oméga.

**HS 6 :** Flipper - Calcul Mental - Auto-choc - Jaquette - Drapeaux & capitales - Nuclear - Biorythmes.

**HS 7 :** Anti-erreurs - Dominos - Départ Oie - Trait-Stat - Alca - Impression sur enveloppe - Auto dictée - Manoir Maudit.

**HS 8 :** Anti-erreurs - Musiques - Mots croisés - Reliefs Mathématiques - Prêt - Resistor - Division - Le petit train - Magnetic - Pousse-Pousse.

**HS 9 :** Anti-erreurs - Turbo Clavier - The Intruder - Surface - Le cerveau - Blue-Cards - Coulmélo.

**HS 10 :** Agenda - Titreur - Skyhawk - Packy - Volumes - Musica.

**HS 11 :** Ulcinor - Mots Codes - Puzzle - Centipède - Gestion Automobile - Chimie.

**HS 12 :** Amsboggle - Energix - Latin - Mission - Problèmes - Registre.

**HS 13 :** Alpha-Strip - Tables de multiplication - Ortho-Chiffres - Ams'orgue - Contact - Discover.

**HS 14 :** Traceur de fonctions - Tri - Météo - Croque - Mission - Listing couleur - Satania.

**HS 15 :** Electron - Fleur - Danger - Horloge - Laby - Impression d'enveloppes - La roue.

**HS16 :** Dark Dungeons - Skin'Egg - Titreur - Mines - Ortho - Loup - Grenouille - Manureva - Opérations à trous.

**HS17 :** Mission spatiale - Micro-Jarnac - Gestion philatélique - Willy - Fonctions.

**HS18 :** Scooter saptial - The way of success - Boss of Chicago - Mustudio - Golf - Traitext.

### • ANCIENS NUMEROS CPC DISPONIBLES

n° 10, 11, 13, 16, 18, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37 \_\_\_\_\_ **25 F la revue**

### • HORS SERIE DISPONIBLES

n° 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 \_\_\_\_\_ **15 F la revue**

### • DISQUETTES

n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, HS1, HS2, HS3, HS4, HS5, HS6, HS7, HS8, HS9, HS10, HS11, HS12, HS 13, HS14, HS15, HS16, HS17, HS18

Abonné \_\_\_\_\_ **110 F la disquette**

Non-abonné \_\_\_\_\_ **140 F la disquette**

Abonnement 6 disquettes \_\_\_\_\_ **600 F**

**Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande page 80**



# BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM  
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

SORACOM

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant	
<b>Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.</b>					
<b>ANCIENS Nos AMSTAR &amp; CPC</b> N° 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 35 - 36 - 37 - 38	<b>25 F (unité)</b> <b>26 F (unité)</b>		<b>Franco</b> <b>Franco</b>		
<b>DISQUETTES AMSTAR &amp; CPC</b> N° 20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC)	<b>110 F (unité)</b> <b>140 F (unité)</b>		<b>Franco</b> <b>Franco</b>		
<b>ANCIENS Nos AMSTAR</b> N° 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 12 - 13 - 14 - 15 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 22 - 23 - 24 - 25	<b>15 F (unité)</b> <b>18 F (unité)</b> <b>20 F (unité)</b> <b>22 F (unité)</b>		<b>Franco</b> <b>Franco</b> <b>Franco</b> <b>Franco</b>		
<b>DISQUETTES AMSTAR</b> N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) - N° 2 (du n° 9 au 16 inclus) N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)	<b>110 F (unité)</b>		<b>Franco</b>		
<b>ANCIENS Nos CPC</b> N° 10 - 11 - 13 - 16 - 18 - 20 - 23 - 24 - 25 - 26 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 34 - 36 - 37	<b>25 F (unité)</b>		<b>Franco</b>		
<b>ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC</b> N° 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18	<b>15 F (unité)</b>		<b>Franco</b>		
<b>DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC</b> N° 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 18 - 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC)	<b>110 F (unité)</b>		<b>Franco</b>		
HS1 - HS2 - HS3 - HS4 - HS5 - HS6 - HS7 - HS8 - HS9 HS10 - HS11 - HS12 - HS13 - HS14 - HS15 - HS16 - HS17	<b>140 F (unité)</b>		<b>Franco</b>		
<b>ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)</b>	<b>600 F</b>		<b>Franco</b>		
<b>DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC</b> Câble pour téléchargement	<b>60 F</b> <b>89 F</b>		<b>5 F</b> <b>5 F</b>		
<b>LOGICIELS EDUCATIFS - LIVRES - DIVERS</b>					
<b>DESIGNATION</b>	<b>REFERENCE</b>				
<b>Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres</b>					
<b>Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément forfaitaire de 10 % par article</b>				<input type="checkbox"/> <b>Facultatif : recommandé + 10 F par commande</b>	<b>10 F</b>
				<b>MONTANT GLOBAL</b>	

Je joins mon règlement :  chèque bancaire  chèque postal  mandat AMSTAR 39

**PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE**

Date d'expiration	Signature
(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)	

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

**ECRIRE EN MAJUSCULES**

Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

*Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agraffer les chèques, et de ne rien inscrire au dos.*

**Commande :** La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.  
**Les prix :** Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix importante des fournisseurs.  
**Livraison :** La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.  
**Transport :** La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée.



UTILITAIRE

# VEDIX

SUITE ET FIN

Dans le numéro 38 d'Amstar & CPC nous vous avons présenté le programme Vedix, VDX DATA est un composeur de pages vidéotex, voici la fin du listing qui vous permettra d'utiliser complètement ce programme.



36.15





# MSGDATA

```

10 A=&A000:F=&A5F0:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C#:K=
VAL("&L"+C#):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D#:T=VAL("&M"+D#):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erre
ur ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND

```

```

100 DATA 04,02,1C,00,0D,0D,1C,01,00,00,1D,0D,0D,FF,1F,06,01B4
105 DATA 02,20,4D,6F,64,65,20,FF,1F,13,02,20,44,69,73,71,065F
110 DATA 75,65,74,74,65,20,FF,1F,25,02,20,45,64,69,74,65,0BF6
115 DATA 75,72,20,FF,1F,35,02,20,41,69,64,65,20,FF,1F,42,1165
120 DATA 02,20,53,6F,72,74,69,65,20,FF,18,1F,04,02,20,53,15CC
125 DATA 65,6C,65,63,74,69,6F,6E,20,3A,20,3C,53,50,41,43,1AFC
130 DATA 45,3E,20,1F,04,03,20,52,65,74,6F,75,72,20,4D,65,1F38
135 DATA 6E,75,3A,3C,20,54,41,42,20,3E,20,18,1F,07,05,4D,2296
140 DATA 6F,64,65,20,64,69,72,65,63,74,1F,07,07,4D,6F,64,27B6
145 DATA 65,20,64,69,66,66,65,72,65,FF,18,1F,04,02,20,53,2CBF
150 DATA 65,6C,65,63,74,69,6F,6E,20,3A,20,3C,53,50,41,43,31EF
155 DATA 45,3E,20,20,56,61,6C,69,64,61,74,69,6F,6E,3A,20,3717
160 DATA 3C,45,4E,54,45,52,3E,20,18,1F,14,04,43,61,74,61,3AF7
165 DATA 6C,6F,67,75,65,1F,14,06,53,61,75,76,65,67,61,72,408A
170 DATA 64,65,1F,14,08,43,68,61,72,67,65,6D,65,6E,74,1F,45AB
175 DATA 14,0A,52,65,74,6F,75,72,20,4D,65,6E,75,FF,00,00,4AFE
180 DATA 1A,03,2C,01,09,0C,18,20,3C,54,41,42,3E,3D,4D,65,4DD5
185 DATA 6E,75,20,F0,F1,F2,F3,3D,43,68,6F,69,78,20,3C,45,5577
190 DATA 4E,54,45,52,3E,3D,56,61,6C,69,64,61,74,69,6F,6E,5B36
195 DATA 20,18,1F,05,02,43,41,54,41,4C,4F,47,55,45,20,20,5E69
200 DATA 44,45,53,20,20,46,49,43,48,49,45,52,53,20,20,20,6232
205 DATA 22,2E,56,44,58,22,FF,00,2E,56,44,58,FF,1F,0F,05,66E7
210 DATA 43,61,74,61,6C,6F,67,75,65,20,76,69,64,65,1F,0C,6C6F
215 DATA 09,41,70,70,75,79,65,7A,20,73,75,72,20,75,6E,65,7248
220 DATA 20,74,6F,75,63,68,65,FF,0C,1A,00,50,00,19,FF,00,777D
225 DATA 1A,03,2C,01,09,0C,1F,11,02,43,48,41,52,47,45,4D,7A05
230 DATA 45,4E,54,20,45,46,46,45,43,54,55,45,07,FF,1F,09,7E81
235 DATA 05,4E,6F,6D,20,64,75,20,66,69,63,68,69,65,72,20,83C3
240 DATA 3A,20,FF,08,2E,2E,08,08,FF,1A,03,2C,01,09,0C,1F,870D
245 DATA 11,02,53,41,55,56,45,47,41,52,44,45,20,45,46,46,8AF8
250 DATA 45,43,54,55,45,45,07,FF,1F,0F,07,42,75,66,66,65,8FD6
255 DATA 72,20,76,69,64,65,20,21,07,FF,1F,04,07,31,20,63,9435
260 DATA 61,72,61,63,74,65,72,65,20,6D,69,6E,69,6D,75,6D,9A98
265 DATA 20,70,6F,75,72,20,6C,65,20,6E,6F,6D,20,21,07,FF,A020
270 DATA 43,41,54,41,4C,4F,47,2E,56,44,58,20,0C,4D,4F,44,A447
275 DATA 45,3A,20,1F,19,01,45,44,49,54,45,55,52,20,20,56,A7C7
280 DATA 49,44,45,4F,54,45,58,1F,3B,01,41,44,52,45,53,53,ABF6
285 DATA 45,20,3A,FF,48,45,58,41,20,FF,41,53,43,49,49,FF,B241
290 DATA 1F,01,14,14,1F,08,14,44,45,50,4C,41,43,45,4D,45,B544
295 DATA 4E,54,53,1F,34,14,46,4F,4E,43,54,49,4F,4E,53,1F,B972
300 DATA 01,16,F0,20,F1,20,F2,20,F3,20,20,3A,20,50,61,67,BF61
305 DATA 65,20,63,6F,75,72,61,6E,74,65,1F,1E,16,43,54,52,C483
310 DATA 4C,20,43,20,3A,20,43,6F,64,65,73,20,56,69,64,65,C942
315 DATA 6F,74,65,78,1F,3C,16,45,4E,54,45,52,20,20,3A,20,CD8B
320 DATA 48,65,78,61,2F,41,73,63,69,69,1F,01,17,53,48,49,D244
325 DATA 46,54,20,2B,20,F2,3A,20,50,61,67,65,20,70,72,65,D779
330 DATA 63,65,64,65,6E,74,65,1F,1E,17,43,54,52,4C,20,44,DC3E
335 DATA 20,3A,20,44,65,70,6C,61,63,20,6D,65,6D,6F,69,72,E1AA
340 DATA 65,1F,3C,17,43,54,52,4C,20,49,20,3A,20,49,6E,73,E5C3

```

```

345 DATA 65,72,74,69,6F,6E,1F,01,18,53,48,49,46,54,20,2B,EA55
350 DATA 20,F3,3A,20,50,61,67,65,20,73,75,69,76,61,6E,74,F069
355 DATA 65,1F,1E,18,43,54,52,4C,20,45,20,3A,20,45,73,73,F462
360 DATA 61,69,20,73,75,72,20,4D,4E,54,4C,1F,3C,18,43,54,F90B
365 DATA 52,4C,20,51,20,3A,20,51,75,69,74,74,65,72,FF,5B,FEDC
370 DATA 09,09,5D,FF,43,41,50,53,FF,20,20,20,20,FF,1F,01,040F
375 DATA 14,14,1F,19,16,41,64,72,65,73,73,65,20,64,65,20,0855
380 DATA 66,69,6E,20,3A,20,20,20,20,1F,29,16,FF,20,09,09,0BFB
385 DATA 20,FF,1F,01,14,14,1F,19,14,41,64,72,65,73,73,65,1075
390 DATA 20,64,65,70,61,72,74,20,3A,2E,2E,2E,2E,1F,29,14,1483
395 DATA FF,1F,19,16,41,64,72,65,73,73,65,20,64,65,20,66,1A06
400 DATA 69,6E,20,3A,2E,2E,2E,2E,1F,29,16,FF,1F,19,18,41,1DDU
405 DATA 75,74,72,65,20,45,73,73,61,69,20,28,4F,2F,4E,29,22EF
410 DATA 20,3F,FF,1F,01,14,14,1F,19,16,41,64,72,65,73,73,2745
415 DATA 65,20,64,27,69,6E,73,65,72,74,69,6F,6E,20,3A,2E,2CB8
420 DATA 2E,2E,2E,1F,2E,16,FF,1F,01,14,14,1F,10,16,41,6C,2FDE
425 DATA 6C,75,6D,65,7A,20,6C,65,20,4D,69,6E,69,74,65,6C,35EE
430 DATA 20,26,20,FF,1F,19,18,41,64,2E,64,65,73,74,69,6E,3AFD
435 DATA 61,74,69,6F,6E,20,3A,2E,2E,2E,2E,1F,29,18,FF,00,3F89
440 DATA 0F,0D,0E,05,14,0C,04,0A,1F,01,18,09,43,4F,4C,4F,4154
445 DATA 4E,4E,45,20,30,31,20,4C,49,47,4E,45,20,30,31,20,44E6
450 DATA 46,4F,4E,44,20,6E,6F,69,72,20,20,20,20,43,41,52,4938
455 DATA 41,43,20,62,6C,61,6E,63,20,20,20,4D,4F,44,45,20,4D84
460 DATA 63,61,72,61,63,20,46,4F,52,4D,41,54,20,53,2E,54,525C
465 DATA 2E,20,43,41,50,53,20,4F,46,46,FF,4F,4E,20,FF,00,5787
470 DATA 1F,40,41,1B,54,20,18,1B,43,45,44,49,54,45,55,52,5B3E
475 DATA 20,56,49,44,45,4F,54,45,58,20,12,46,4D,4F,44,45,5F63
480 DATA 3A,20,64,69,72,65,63,74,0C,00,67,72,61,70,68,FF,6555
485 DATA 63,61,72,61,63,FF,6E,6F,69,72,20,20,20,FF,72,6F,6C46
490 DATA 75,67,65,20,20,FF,76,65,72,74,20,20,20,FF,6A,61,72B1
495 DATA 75,6E,65,20,20,FF,62,6C,65,75,20,20,20,FF,6D,61,790D
500 DATA 67,65,6E,74,61,FF,63,79,61,6E,20,20,20,FF,62,6C,7FF3
505 DATA 61,6E,63,20,20,FF,54,2E,53,2E,FF,44,2E,48,2E,FF,864D
510 DATA 44,2E,4C,2E,FF,44,2E,54,2E,FF,46,4F,4E,44,FF,14,8C65
515 DATA 1B,48,23,08,1B,49,00,1A,16,3A,0A,0C,18,0C,1F,02,8E1C
520 DATA 02,4E,6F,6D,62,72,65,20,64,65,20,72,65,70,65,74,93AA
525 DATA 69,74,69,6F,6E,73,20,28,64,65,63,69,6D,61,6C,29,9980
530 DATA 3A,2E,2E,08,08,FF,1B,1A,00,50,00,19,FF,1A,16,3A,9D29
535 DATA 0A,0C,18,0C,1F,02,02,54,72,61,6E,73,66,65,72,74,A13F
540 DATA 20,64,65,73,20,63,6F,64,65,73,20,73,61,69,73,69,A702
545 DATA 73,20,28,4F,2F,4E,29,20,3F,FF,07,18,1A,00,50,00,AA99
550 DATA 19,1F,01,04,14,FF,41,49,44,45,20,20,20,20,2E,42,ADEC
555 DATA 49,4E,1F,13,08,41,54,54,45,4E,54,49,4F,4E,2C,20,B1BF
560 DATA 66,69,63,68,69,65,72,20,64,65,20,74,72,61,76,61,B7C0
565 DATA 69,6C,20,6E,6F,6E,20,73,61,75,76,65,67,61,72,64,BDE2
570 DATA 65,1F,22,0C,53,4F,52,54,49,45,20,3A,20,4F,2F,4E,C1B0
575 DATA 20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C1D0

```

36.15





# COD DATA

```
10 A=&9000:F=&9680:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=
VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erre
ur ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND
```

```
100 DATA 0C,1F,30,30,18,1F,40,41,4C,6F,67,69,63,69,65,6C,046B
105 DATA 20,50,2E,52,41,42,45,4A,41,43,1F,42,4E,1B,4D,1B,0823
110 DATA 43,43,4F,44,45,53,20,56,49,44,45,4F,54,45,58,1F,0C7B
115 DATA 43,4E,1B,43,7E,12,4D,1F,44,41,43,4F,55,4C,45,55,10B8
120 DATA 52,53,20,43,41,52,41,43,20,46,4F,4E,44,20,12,47,1497
125 DATA 45,46,46,45,54,53,1F,46,43,1B,5D,4E,6F,69,72,1B,1927
130 DATA 5C,20,20,20,31,42,2B,34,30,20,31,42,2B,35,30,20,1C28
135 DATA 20,1B,48,43,6C,69,67,6E,6F,74,65,6D,65,6E,74,20,21B4
140 DATA 1B,49,31,42,2B,34,38,1F,47,43,1B,41,52,6F,75,67,25C4
145 DATA 65,20,20,31,42,2B,34,31,20,31,42,2B,35,31,1B,47,28F2
150 DATA 20,20,4E,6F,6E,20,43,6C,69,67,6E,6F,74,2E,20,31,2DCC
155 DATA 42,2B,34,39,1F,48,43,1B,42,56,65,72,74,20,20,20,31AE
160 DATA 31,42,2B,34,32,20,31,42,2B,35,32,1B,47,20,20,1B,3494
165 DATA 5D,46,6F,6E,64,20,69,6E,76,65,72,73,65,1B,5C,20,3A2B
170 DATA 31,42,2B,35,44,1F,49,43,1B,43,4A,61,75,6E,65,20,3E5E
175 DATA 20,31,42,2B,34,33,20,31,42,2B,35,33,20,20,1B,47,414B
180 DATA 46,6F,6E,64,20,6E,6F,72,6D,61,6C,20,20,31,42,2B,4659
185 DATA 35,43,1F,4A,43,1B,44,42,6C,65,75,20,20,20,31,42,4A37
190 DATA 2B,34,34,20,31,42,2B,35,34,20,20,1B,47,44,65,62,4D9E
195 DATA 2E,20,6C,69,67,6E,61,67,65,20,31,42,2B,35,41,1F,5216
200 DATA 4B,42,1B,45,4D,61,67,65,6E,74,61,20,31,42,2B,34,56B2
205 DATA 35,20,31,42,2B,35,35,20,20,1B,47,46,69,6E,20,20,5A0E
210 DATA 6C,69,67,6E,61,67,65,20,31,42,2B,35,39,1F,4C,43,5EBF
215 DATA 1B,46,43,79,61,6E,20,20,20,31,42,2B,34,36,20,31,6264
220 DATA 42,2B,35,36,20,20,1B,47,4D,6F,64,65,20,67,72,61,66BD
225 DATA 70,68,69,71,75,65,20,20,30,45,1F,4D,43,42,6C,61,6BBC
230 DATA 6E,63,20,20,31,42,2B,34,37,20,31,42,2B,35,37,20,6F20
235 DATA 20,4D,6F,64,65,20,63,61,72,61,63,74,20,12,44,30,73F9
240 DATA 46,1F,4F,45,46,4F,52,4D,41,54,20,43,41,52,41,43,7835
245 DATA 2E,1F,51,41,44,6F,75,62,6C,65,20,48,61,75,74,65,7D86
250 DATA 75,72,20,31,42,2B,34,44,1F,52,41,44,6F,75,62,6C,824B
255 DATA 65,20,4C,61,72,67,65,75,72,20,31,42,2B,34,45,1F,86F8
260 DATA 53,41,44,6F,75,62,6C,65,20,54,61,69,6C,6C,65,20,8C82
265 DATA 20,31,42,2B,34,46,1F,54,41,54,61,69,6C,6C,65,20,90E9
270 DATA 4E,6F,72,6D,61,6C,65,20,31,42,2B,34,43,1F,56,41,95A2
275 DATA 1B,46,4C,65,74,74,72,65,73,20,61,63,63,65,6E,74,9B74
280 DATA 75,19,42,65,65,73,1F,58,41,45,78,3A,20,31,39,2B,9FE5
285 DATA 34,32,2B,36,35,3D,20,19,42,65,1F,4F,59,47,45,53,A3A4
290 DATA 54,49,4F,4E,20,43,55,52,53,45,55,52,1F,51,57,19,A807
295 DATA 41,61,20,67,61,75,63,68,65,20,12,47,30,38,1F,52,AC88
300 DATA 57,19,41,61,20,64,72,6F,69,74,65,20,12,47,30,39,B123
305 DATA 1F,53,57,61,75,2D,64,65,73,73,75,73,20,12,46,31,B62F
310 DATA 31,1F,54,57,65,6E,2D,64,65,73,73,6F,75,73,20,12,BB62
315 DATA 45,31,30,1F,55,57,72,65,74,6F,75,72,20,63,68,61,C0C0
320 DATA 72,69,6F,74,20,20,30,44,1F,56,57,63,75,72,73,65,C620
325 DATA 75,72,20,4F,4E,20,12,45,31,31,1F,57,57,63,75,72,CAB4
330 DATA 73,65,75,72,20,4F,46,46,20,12,44,31,34,00,00,00,CE49
335 DATA 1F,1E,04,43,4F,4D,4D,41,4E,44,45,53,20,44,49,53,D221
340 DATA 50,4F,4E,49,42,4C,45,53,1F,1F,05,28,53,6F,72,74,D690
```

```
345 DATA 69,65,20,70,61,72,20,43,54,52,4C,20,51,29,1F,05,DADA
350 DATA 07,44,45,50,4C,41,43,45,4D,45,4E,54,53,1F,34,07,DEAA
355 DATA 45,46,46,45,54,53,1F,01,09,43,75,72,73,65,75,72,E379
360 DATA 20,6F,6E,2F,6F,66,66,20,20,45,4E,54,45,52,1F,1E,E7DB
365 DATA 09,43,6C,69,67,6E,6F,74,65,6D,65,6E,74,20,20,20,ED2D
370 DATA 43,54,52,4C,20,4B,1F,3A,09,4D,61,73,71,75,61,67,F1FE
375 DATA 65,1F,49,09,43,54,52,4C,20,57,0D,0A,41,20,67,61,F5CO
380 DATA 75,63,68,65,1F,13,0A,F2,1F,1E,0A,43,61,72,61,63,FAB4
385 DATA 20,46,69,78,65,1F,2D,0A,43,54,52,4C,20,46,1F,3A,FEAA
390 DATA 0A,44,65,6D,61,73,71,75,61,67,65,1F,49,0A,43,54,03BA
395 DATA 52,4C,20,56,0D,0A,41,20,64,72,6F,69,74,65,1F,13,07FF
400 DATA 0B,F3,1F,1E,0B,46,6F,6E,64,20,49,6E,76,65,72,73,0D63
405 DATA 65,1F,2D,0B,43,54,52,4C,20,49,1F,3A,0B,44,65,62,112C
410 DATA 75,74,20,6C,69,67,6E,61,67,65,20,20,43,54,52,4C,1681
415 DATA 20,5A,0D,0A,41,75,2D,64,65,73,73,75,73,1F,13,0C,1ACA
420 DATA F0,1F,1E,0C,46,6F,6E,64,20,6E,6F,72,6D,61,6C,1F,2052
425 DATA 2D,0C,43,54,52,4C,20,4A,1F,3A,0C,46,69,6E,20,6C,2438
430 DATA 69,67,6E,61,67,65,1F,49,0C,43,54,52,4C,20,59,0D,28D2
435 DATA 0A,45,6E,2D,64,65,73,73,6F,75,73,1F,13,0D,F1,1F,2E11
440 DATA 1E,0D,4D,6F,64,65,20,47,72,61,70,68,69,71,75,65,3387
445 DATA 20,43,54,52,4C,20,47,1F,3A,0D,45,66,66,61,63,2E,37AC
450 DATA 20,6C,69,67,6E,65,20,20,20,43,54,52,4C,20,58,0D,3BF5
455 DATA 0A,50,6F,73,69,74,69,6F,6E,6E,65,6D,65,6E,74,20,41FB
460 DATA 20,20,43,4F,50,59,1F,1E,0E,4D,6F,64,65,20,4E,6F,4623
465 DATA 72,6D,61,6C,1F,2D,0E,43,54,52,4C,20,4E,1F,3A,0E,4A33
470 DATA 52,65,70,65,74,69,74,2E,20,63,61,72,61,63,20,43,4FB8
475 DATA 54,52,4C,20,52,0D,0A,43,6F,69,6E,20,53,75,70,20,5437
480 DATA 67,61,75,63,68,65,20,43,54,52,4C,20,5E,1F,3A,0F,58DF
485 DATA 45,66,66,61,63,2E,20,65,63,72,61,6E,1F,4C,0F,43,5DC8
490 DATA 4C,52,0D,0A,52,65,74,6F,75,72,20,63,68,61,72,69,6325
495 DATA 6F,74,20,53,48,49,46,54,20,F2,1F,25,10,43,4F,55,67F3
500 DATA 4C,45,55,52,53,1F,04,12,46,4F,52,4D,41,54,20,45,6BE1
505 DATA 43,52,49,54,55,52,45,1F,1E,11,43,41,52,41,43,54,6FFB
510 DATA 20,20,53,48,49,46,54,20,2B,20,66,30,2D,66,37,1F,73A3
515 DATA 1E,12,46,4F,4E,44,20,20,20,20,43,54,52,4C,20,20,76EF
520 DATA 2B,20,66,30,2D,66,37,0D,0A,64,6F,75,62,6C,65,20,7B4C
525 DATA 48,61,75,74,65,75,72,20,43,54,52,4C,20,48,1F,1E,8024
530 DATA 13,6E,6F,69,72,20,20,66,30,20,7C,20,62,6C,65,75,8529
535 DATA 20,20,20,20,66,34,0D,0A,64,6F,75,62,6C,65,20,4C,8941
540 DATA 61,72,67,65,75,72,20,43,54,52,4C,20,4C,1F,1E,14,8DD9
545 DATA 72,6F,75,67,65,20,66,31,20,7C,20,6D,61,67,65,6E,9376
550 DATA 74,61,20,66,35,0D,0A,64,6F,75,62,6C,65,20,54,61,986D
555 DATA 69,6C,6C,65,20,20,43,54,52,4C,20,54,1F,1E,15,76,9CC4
560 DATA 65,72,74,20,20,66,32,20,7C,20,63,79,61,6E,20,20,A18E
565 DATA 20,20,66,36,0D,0A,53,69,6D,70,6C,65,20,74,61,69,A649
570 DATA 6C,6C,65,20,20,43,54,52,4C,20,53,1F,1E,16,6A,61,AA8C
575 DATA 75,6E,65,20,66,33,20,7C,20,62,6C,61,6E,63,20,20,AF89
580 DATA 20,66,37,1F,3A,11,43,41,52,41,43,54,45,52,45,53,B38D
585 DATA 20,41,43,43,45,4E,54,55,45,53,1F,3A,13,5B,60,5D,B7CC
590 DATA 20,43,54,52,4C,20,41,20,2B,20,63,61,72,61,63,74,BC5B
595 DATA 1F,3A,14,5B,A1,5D,20,43,54,52,4C,20,42,20,2B,20,C043
600 DATA 63,61,72,61,63,74,1F,3A,15,5B,A0,5D,20,43,54,52,C58U
605 DATA 4C,20,43,20,2B,20,63,61,72,61,63,74,1F,39,16,20,C996
610 DATA 5B,A2,5D,20,43,54,52,4C,20,44,20,2B,20,63,61,72,CE4A
615 DATA 61,63,74,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0081
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0081
```



# DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

Extensions de mémoires  
DK TRONICS (Manuel français)  
en stock. Nous téléphoner.

## LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !

**Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !**

Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :

Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !

Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !

Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !

Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !

Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !

Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**

L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !

Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.

L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.

Le système opérationnel du HACKER est en français et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.

Un large manuel détaillé et explicatif en français accompagne le HACKER 7.0.

Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !

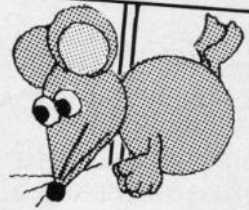
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

### L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que \_\_\_\_\_

**495,00 FF** port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)



D'autres périphériques !  
Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO :  
Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM...  
Téléphonez-nous !



## FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DD11 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la CARTE FO.DOS

**Encore une interface miracle de DUCHET Computers !**

**La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !**

Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !

Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !

**La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !**

Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !

**La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.**

**La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative en français.**

**La CARTE FO.DOS** ne vaut que \_\_\_\_\_ **420,00 FF** port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

## DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. international + 44 - 291 625 780  
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).



Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !  
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

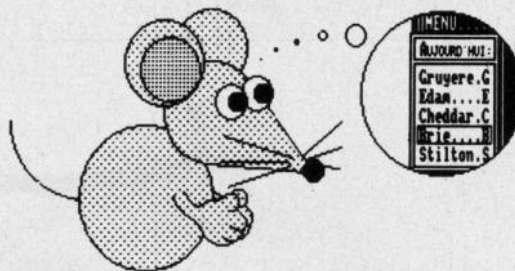
Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.



# DUCHET COMPUTERS

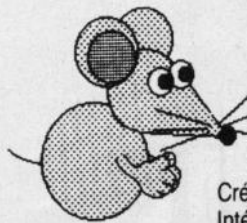
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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



**PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128**  
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

## OXFORD P.A.O.



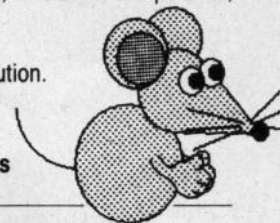
Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.  
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.  
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.  
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.  
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.

Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.  
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.  
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.

Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.  
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.  
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

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

**250,00 FF** port compris



**BIG FLASHER** Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

**BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que** .....

**200,00 FF** port compris

### TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

## NEMESIS EXPRESS 2

 Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?

Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mai, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous NEMESIS EXPRESS 2...

NEMESIS EXPRESS 2 comprend 109 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !

NEMESIS EXPRESS 2 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.

NEMESIS EXPRESS 2 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.

NEMESIS EXPRESS 2 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !

NEMESIS EXPRESS 2 pour 464/664/6128 est disponible en version française. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

**NEMESIS EXPRESS 2 (Disc 3") en français ne vaut que** .....

**200,00 FF** port compris

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1100 (mille cent !) cassettes avec NEMESIS EXPRESS 2.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

## DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. + 44 - 291 625 780

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).



Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !  
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

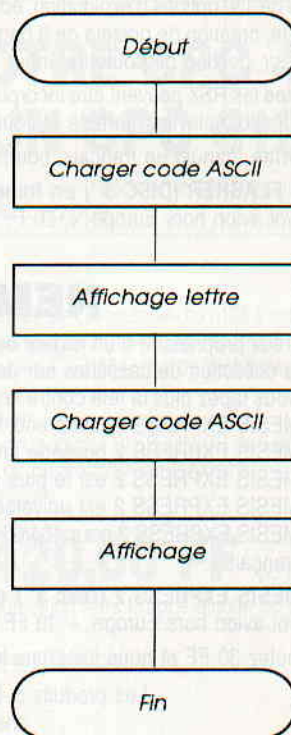
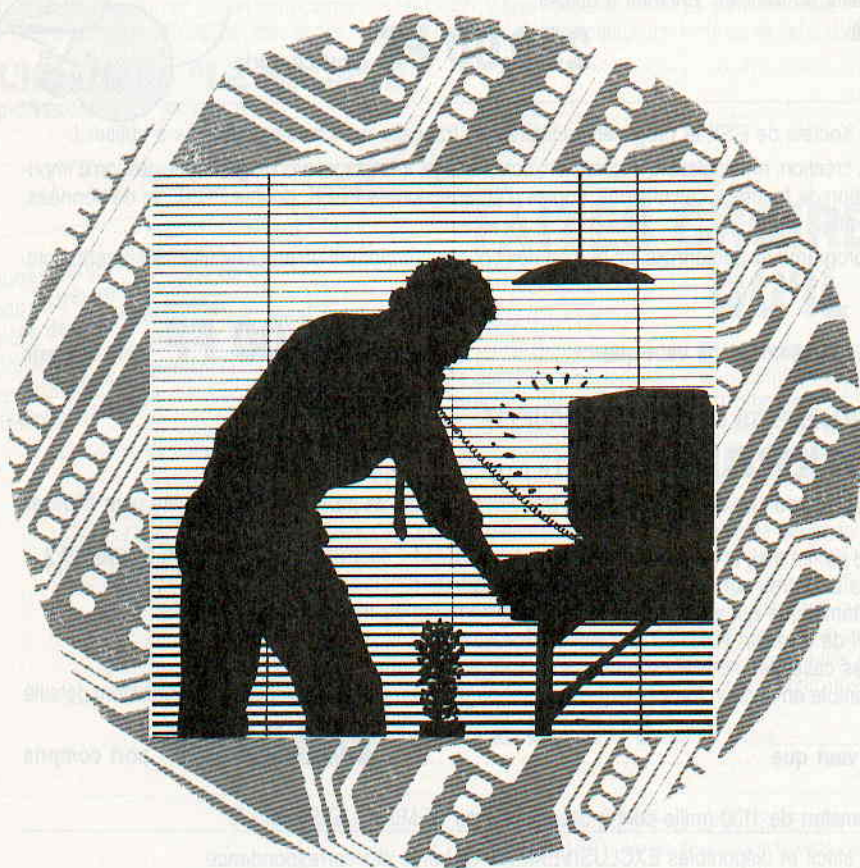
Nous expédions nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous offrons l'attention de notre service clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui varient à ce sujet selon la destination.



# INITIATION A L'ASSEMBLEUR

3ème partie

**R**eprenons le programme d'écriture d'un mot. L'organigramme donnait à peu près ceci :

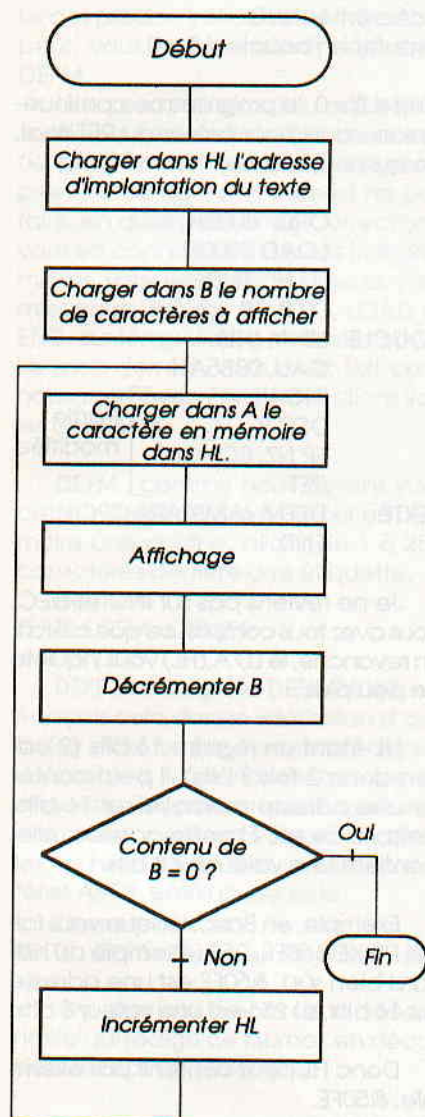


**Alors, pas trop découragés ? C'est vrai que pour l'instant on ne fait pas grand-chose d'intéressant, mais rassurez-vous ça va changer. Aujourd'hui, on va apprendre à en taper le moins possible et à gagner en rapidité.**

A chaque fois, il fallait charger la lettre, puis l'afficher, puis charger la lettre suivante, l'afficher, etc., travail fastidieux et facilement décourageant lorsqu'on veut taper un texte de 150 lettres...



Rassurez-vous, il y a mieux. Ce qu'on va faire, c'est implanter notre texte en mémoire (d'une façon très simple), puis lire le contenu de la mémoire où se trouve le texte en utilisant un pointeur. Pour mieux comprendre, voici l'organigramme :



Simple, non ? Il y a une autre manière, à peu près semblable, mais économisant un registre (B en l'occurrence). Nous la verrons plus loin.

Bon, maintenant, voyons le listing. Le début, vous le connaissez tous maintenant :

```
ORG 8000H
LOAD 8000H
```

Je rappelle que nous tapons les valeurs comme si nous étions sous ZEN. Suivant l'assembleur que vous utilisez, la syntaxe peut être différente, attention !

La suite n'est pas difficile non plus, elle est de la forme : LD HL, adresse. Vous allez bien sûr remplacer «adresse» par l'adresse où votre texte est implanté, et moi je dis non. Non. A quoi donc serviraient les étiquettes, vous dirais-je ?

Donc on va taper LD HL, TEXTE, par exemple. Puis si notre texte fait 10 caractères de long, la suite sera LD B,10.

Donc pour l'instant, nous avons la partie Initialisation :

```
ORG 8000H
LOAD 8000H
```

```
LD HL, TEXTE
LD B,10
```

Pour mieux comprendre, je vous conseille de suivre sur l'organigramme, histoire qu'il serve, hein, Olivier !

Rien de nouveau jusqu'ici.

Maintenant, on va charger dans A le contenu de la mémoire pointée par HL. Ceci se fait par :

```
LD A,(HL). N'oubliez pas les parenthèses.
```

Donc A contient maintenant le premier caractère à afficher. Attendez, ne tapez rien, il y aura tout à l'heure une modification à apporter.

Ensuite, l'affichage, classique : CALL 0BB5AM

Maintenant, nouvelle instruction, qui va nous servir à DÉCRÉMENTER le registre B : DEC B, sans commentaires.

Nous voilà maintenant au point le plus complexe du programme : le test du registre B, qui va nous permettre, s'il contient la valeur 0, d'arrêter le programme, ou au contraire, de continuer l'affichage du texte.

Ce qui nous amène à parler des sauts conditionnels et plus précisément des conditions.



D'abord, que va-t-il se passer dans le programme ?

On veut, si B = 0 terminer le programme, ou, si B ≠ 0, incrémenter HL puis reSAUTER au début du programme (chargement de A avec (HL) LD A, (HL).

Qu'est-ce qu'un saut conditionnel ? C'est tout simplement un saut qui a lieu si une condition précise est vérifiée. En syntaxe, cela donne : JP condition, adresse ; ce qui veut dire : si condition = 1 alors sauter à «adresse».

## LES CONDITIONS

Il existe un registre du Z-80, F, appelé registre flag. Flag, en anglais, signifie drapeau, mais signal est plus compréhensible. On l'appelle aussi registre d'état. C'est un registre 8 bit, où chacun des bits correspond à une condition (Ah, oui, au fait, on l'associe à A pour former un registre 16 bit, AF, que je vous demanderais de ne pas utiliser pour le moment).

Voici un tableau résumant la ou les fonctions de chaque bit :



Bit	Fonction(s)
0	Retenue (CARRY) : ce bit est mis à 1 lorsque une opération (addition ou soustraction) donne un résultat avec retenue.
1	Soustraction : = 1 si une soustraction à lieu, = 0 si c'est une addition.
2	Dépassement - 2 fonctions <ul style="list-style-type: none"> <li>• parité d'un résultat : on additionne tous les bits mis (=1) du résultat. Si le résultat est pair, alors parité = 1, sinon = 0.</li> <li>• Il est mis aussi lors de certaines opérations, s'il y a des dépassements.</li> </ul>
3	Inutilisé.
4	Demi-retenue : on verra plus tard.
5	Inutilisé.
6	Zéro : si le résultat d'une opération donne 0, ce bit est mis à 1, sinon il est mis à 0.
7	Signe : si le résultat d'une opération est positif, ce bit est mis à 0, si c'est négatif, il est mis à 1.

Voici maintenant la liste des conditions (syntaxe) :

- NZ : non zéro (Inverse de zéro) → bit n° 6
- Z : zéro → bit n° 6
- NC : pas de retenue → bit n° 0
- C : retenue → bit n° 0
- M : résultat négatif → bit n° 7
- P : résultat positif → bit n° 7
- PO : parité paire → bit n° 2
- PE : parité impaire → bit n° 2

Revenons à notre programme. Nous aurons donc :

JP Z, adresse → saute à «adresse» si «DEC B» a donné B = 0.

adresse étant l'adresse de fin de programme, on peut mettre l'étiquette FIN.

Ensuite on incrémente HL : INC HL (Vous l'avez sûrement deviné). Puis on resaute à l'instruction LD A, (HL) : JP BOUCLE : on effectue donc la modification suivante :

BOUCLE : LD A, (HL)

Finalement le programme donne :

```

ORG 8000H
LOAD 8000H
LD HL, TEXTE
LD B, 10
BOUCLE : LD A, (HL)
CALL ABB5AH
DEC B
SP Z, FIN
INC HL
SP BOUCLE
FIN : RET
TEXTE : DEFM «AMSTAR&CPC»
END

```

L'instruction DEFM : elle sert à Définir une zone Mémoire de 255 caractères max. Son avantage est qu'elle évite de taper des codes ASCII plutôt que des caractères. Ça fait plus clair, non ?

Vous pouvez donc changer AMSTAR & CPC par ce qui vous chante, en n'oubliant pas de changer la valeur initiale de B !

Bon maintenant, nous allons faire une modification qui va nous économiser une ligne.

Cela se passe au niveau du test de B.

- Au lieu de :
- décrémenter B
  - aller en FIN si B = 0
  - autrement, incrémenter HL
  - sauter en BOUCLE,

- nous allons :
- incrémenter HL
  - décrémenter B
  - sauter en boucle si B ≠ 0,

ainsi si B = 0, le programme continuera son cours pour arriver au RET final, ce qui nous donne :

```

ORG 8000H
LOAD 8000H
LD HL, TEXTE
LD B, 10
BOUCLE : LD A, (HL)
CALL 0BB5AH
INC HL
DEC B
SP NZ, BOUCLE
RET
TEXTE : DEFM «AMSTAR&CPC»
END

```

} Partie modifiée

Je ne reviens pas sur INC et DEC, vous avez tous compris, ce que c'était. En revanche, le LD A, (HL) vous inquiète un peu plus :

HL étant un registre 16 bits (2 octets donc 2 fois 8 bits), il peut contenir une adresse mémoire sur 16 bits, cela va de soi. Et cette adresse, elle, contient une valeur sur 8 bits.

Exemple, en Basic, lorsque vous faites POKE &50FE, 251 (exemple au hasard bien sûr), &50FE est une adresse sur 16 bits, et 251 est une valeur 8 bits.

Donc HL peut contenir par exemple, &50FE.

En simplifiant, (HL) veut dire, en assembleur : contenu de la case mémoire pointée par HL. Ici on aura (HL) = 251.

Dans notre exemple, le contenu de la case mémoire pointée par HL, c'est 65 (code ASCII) de «A». Puis lorsqu'on incrémente HL, on incrémente en fait la case mémoire dont le contenu, cette fois, est 77 (code ASCII de «M») et ainsi de suite...



D'où lorsqu'on a LD A, (HL), on charge A avec le code ASCII contenu dans la mémoire définie par l'étiquette TEXTE. Ça suit ?

## LES PSEUDO-INSTRUCTIONS

Bon, maintenant, nous allons parler des pseudo-instructions. N'ayez pas peur, vous en connaissez déjà une, DEFM.

Une pseudo-instruction est une instruction qui est destinée à l'assembleur (le programme) pour lui faire comprendre ce qu'il doit faire et ne pas faire, en quelques sortes. Correction : vous en connaissez cinq. Les trois premières, vous les avez apprises au premier cours, il s'agit de ORG, LOAD et END, sur lesquelles je ne reviens pas. Le mois dernier, vous avez fait connaissance avec EQU. Nous allons voir les dernières :

**DEFM** : comme nous l'avons vue, cette instruction sert à placer en mémoire une chaîne, allant de 1 à 255 caractères derrière une étiquette.

Exemple :  
TEXTE:DEFM «OLIVIER»

**DEFB** : cela signifie DEFINE BYTE, en français cela donne «définition d'octet(s)». Ainsi, on peut placer un ou plusieurs octets à partir d'une adresse ou étiquette. De plus, on peut aussi bien entrer les codes en valeurs décimales ou hexadécimales, qu'en caractères ASCII, entre guillemets.

Exemple :  
TEXTE : DEFB «O», 76, «l», 86, «l», «E», 82

*Jeu* : devinez le nom de la personnalité qui rédige ce journal, en décodant le mot de l'exemple.

*Réponse* : Il y en a un qui s'est encore planté, c'est Olivier, il m'a répondu : «c'est Moi !». Bien sûr, vous, ô, intelligents lecteurs, vous aviez rectifié. C'est évidemment OLIVIER qu'il fallait répondre, et non MOI. Lamentable, Olivier...

Bon, on continue avec :

**DEFW** : DEFINE WORD, soit «définition d'un mot». Un mot, c'est une valeur 16 bits. Donc DEFW permet de pla-

cer des valeurs 16 bits à partir d'une étiquette ou d'une adresse. Généralement on ne peut mettre qu'une adresse par instruction.

Cela donne :  
ADR:DEFW 0F8FFH

**DEFS** : DEFINE STORAGE, soit «définition d'une zone mémoire». Cette instruction permet d'initialiser à zéro une zone mémoire de N octets.

Exemple : VAR:DEFS 2

On définit ici une zone mémoire de 2 octets initialisés à 0, que l'on appellera par VAR.

Cette instruction permet de sauvegarder des valeurs.

Si par exemple, le registre BC contient une valeur importante pour la suite du programme, et que l'on a besoin à nouveau de ce registre dans l'immédiat, on peut procéder comme suit :

LD (VAR), BC

Ainsi on sauve la valeur de BC dans VAR.

Ces pseudos-instructions nous serviront dans les articles ultérieurs. Pour l'instant nous allons voir une dernière instruction :

**CP** : abréviation de ComPare. Cette instruction compare le registre A au registre ou à la valeur qu'on lui a associée.

Syntaxe : CP valeur  
CP registre

Exemple : CP 27 = compare A à 27

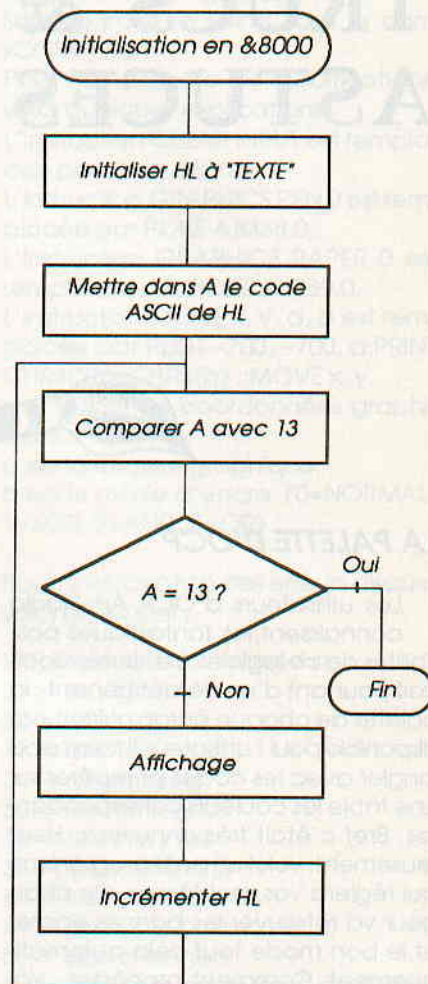
La soustraction entre A et l'opérande spécifié a lieu et le registre d'état est modifié en conséquence.

Si A > opérande, alors on a les conditions NZ et NC

Si A = opérande, alors on a la condition Z

Si A < opérande, alors on a la condition C

Et pour terminer, un petit exercice qui sera corrigé le mois prochain. C'est la fameuse 2ème solution dont au sujet de laquelle je vous avais parlé en début d'article. Voici l'organigramme.



Et en fin de programme vous entrez votre texte à partir de l'étiquette TEXTE, puis vous aurez un petit supplément à mettre... Vous verrez c'est très simple, en tout cas, tout est dans cet article. Bon j'arrête, parce qu'Olivier est tout rouge, exhorbité (enfin, ses yeux), il a perdu la moitié de ses cheveux, sa mâchoire est tombée sur son bureau à force de pendre (d'exaltation, je crois), et il vient de se mettre à danser la lambada avec sa chaise, sur son bureau ; c'est rigolo à voir, surtout qu'en plus il chante... Je ne vous décris pas le tableau du mois prochain, car c'est Jean Le François qui prendra le relais (à mon avis, lui, il prendra des coups, c'est sûr, m'enfin on verra...). Bye !

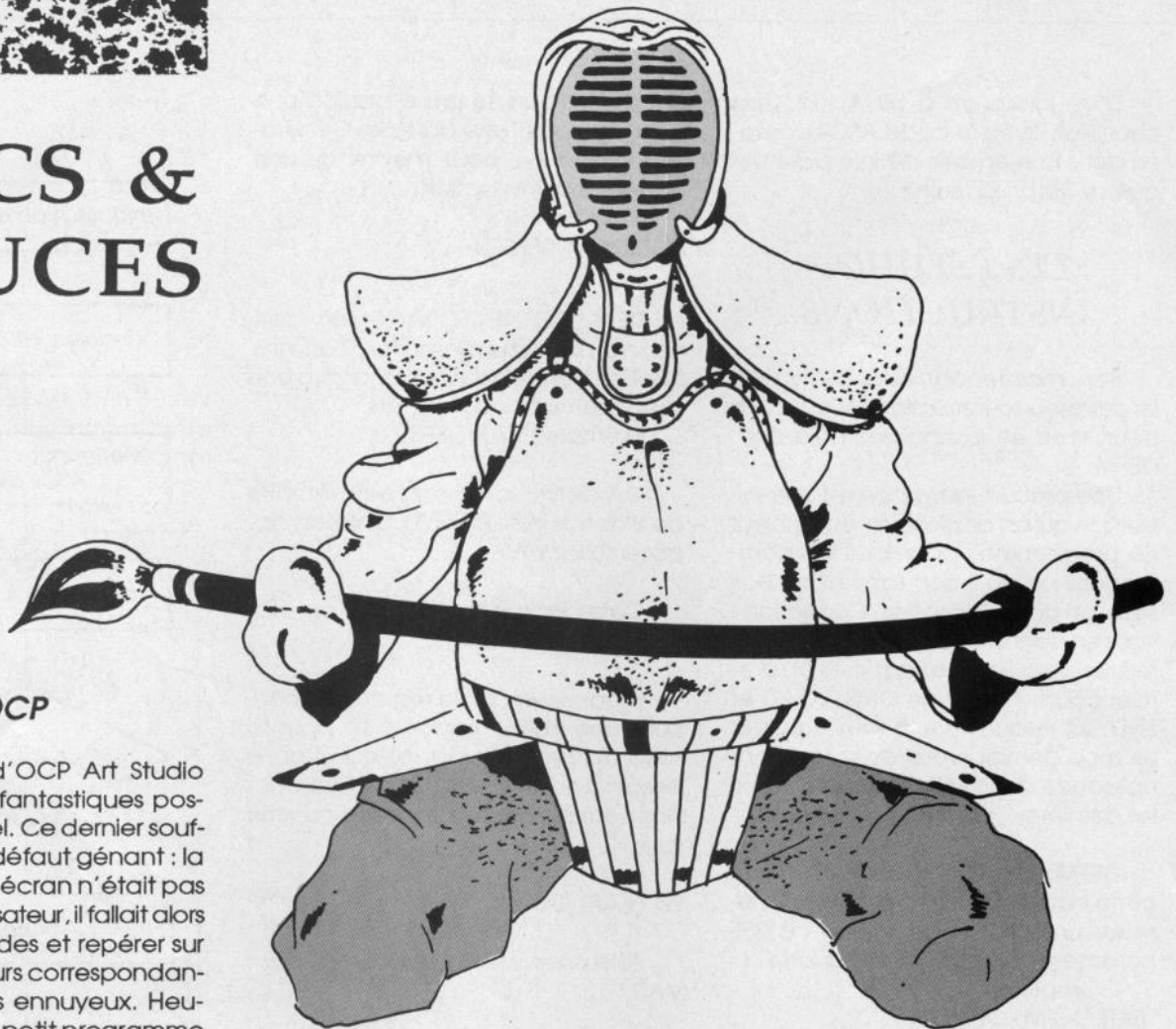
Emmanuel GUILLARD



# TRUCS & ASTUCES

## LA PALETTE D'OCP

Les utilisateurs d'OCP Art Studio connaissent les fantastiques possibilités de ce logiciel. Ce dernier souffrait pourtant d'un défaut gênant : la palette de chaque écran n'était pas disponible pour l'utilisateur, il fallait alors jongler avec les codes et repérer sur une table les couleurs correspondantes. Bref c'était très ennuyeux. Heureusement, voici un petit programme qui règlera vos problèmes. Ce chargeur va retrouver les bonnes encres et le bon mode tout cela automatiquement. Comment procéder : votre chef-d'oeuvre, créé sur OCP devra être sauvé en format non compressé et avec un fichier .PAL. C'est dans ce fichier que l'on trouve les valeurs des encres et du mode (entre autres). Le programme ci-dessus vous demandera tout d'abord le nom du fichier .PAL qui est le même que celui du fichier SCR, ensuite vous devrez insérer la disquette contenant l'image en 17 Ko avec son fichier «.PAL». Le programme va faire sa «petite cuisine» et sauvegardera un petit programme en assembleur capable de restaurer les encres de l'image originale. Pour lancer le programme «loader» il suffira d'insérer ces quelques lignes dans vos programmes : 10 memory &8FFF: load «loader»:call &9000.20 load «le nom de votre image»&C000. Ainsi vous verrez apparaître l'image avec ses bonnes couleurs. Pour l'instant ce programme ne traite pas les encres clignotantes ou multiples (jusqu'à 12 sur OCP) mais il est bien suffisant pour une utilisation sur vos pages de présentation.



```

10 MODE 2:INK 0.16:INK 1.0:BORDER 0
:DIM coul(27):compt=0:deb=0
20 PRINT SPACE$(27);"-----
-----"
30 PRINT SPACE$(27);"/ Chargeur p
alette /"
40 PRINT SPACE$(27);"/ OCP Art S
tudio /"
50 PRINT SPACE$(27);"/ v 2.0 0. S
aoletti /"
60 PRINT SPACE$(27);"-----
-----"
70 '
80 LOCATE 20,10:INPUT "Nom du fichi
er .PAL ":nom$
90 nom$=nom$+".PAL"
100 LOCATE 20,11:PRINT "Insérez la
disquette et appuyez sur une touche
"
110 CALL &BB06
120 MEMORY &8809-1
130 LOAD nom$,&8809
140 RESTORE 310:FOR N1=&9000 TO &90
00+31:READ A:POKE N1,A:NEXT
150 mo=PEEK (&8809)
160 POKE &9001,MO
170 deb=&880C

```

```

180 RESTORE 340:FOR n2=0 TO 26
190 READ coul(n2)
200 NEXT
210 WHILE compt<16
220 p=PEEK(deb)
230 FOR n3=0 TO 26
240 IF coul(n3)=p THEN POKE &9020+c
ompt,n3
250 NEXT
260 compt=compt+1
270 deb=deb+12
280 WEND
290 deb=deb+12:BOR=(PEEK(deb)):POKE
&9006,BOR:POKE &9007,BOR
300 SAVE "LOADER".B,&9000,&8,&9000
310 DATA &3E,&00,&CD,&0E,&BC,&06,&0
0,&00,&CD,&38,&BC,&21
320 DATA &20,&90,&AF,&E5,&F5,&46,&4
8,&CD,&32,&BC,&F1,&E1
330 DATA &23,&3C,&FE,&10,&C2,&0F,&9
0,&C9
340 DATA &54,&44,&55,&5c,&58,&5d,&4
c,&45,&4d,&5e,&46,&57
350 DATA &56,&40,&5f,&4e,&47,&4f,&5
2,&42,&53,&5a,&59,&5b
360 DATA &4a,&43,&4b

```



## COMPACT REVU ET CORRIGE

Un lecteur de AMSTAR & CPC désire apporter une adaptation au programme COMPACT pour les personnes qui possèdent un CPC 464, un lecteur de disquette DDI-1 et une extension DK'TRONICS (64 Ko ou 256 Ko).

Son adaptation repose sur deux RSXs qui sont MESSOFF et MESSON de monsieur Christian MATHIS parues dans la revue CPC n° 29.

Tapez le lanceur du listing 1 et sauvegardez le sous le nom «COMPACT».

Tapez le listing 2 et exécutez-le, il sauvegardera le programme binaire «ERRDISC.BIN».

Reportez-vous à la page 71 de l'AMSTAR & CPC n° 32 pour le listing de «COMPA», tapez le listing et lancez-le, il sauvegardera le programme binaire «COMPA.BIN».

Reportez-vous à la page 28 de l'AMSTAR & CPC n° 31.

Commencez le listing à la ligne 130 en effectuant la modification de la ligne.

Continuez de taper le listing original et modifiez les lignes qui doivent l'être. Les lignes 1320, 1350, 1390 et 1760

n'existent plus, de plus les lignes 195, 235, 901, 1555, 1645, 1702, 1703, 1705 et 1815 ont été rajoutées.

Sauvegardez le listing sous le nom «COMPA464».

Pour comprendre les modifications, voici quelques explications.

L'instruction CLEAR INPUT est remplacée par CALL &BB03.

L'instruction GRAPHICS PEN 0 est remplacée par POKE &B338,0.

L'instruction GRAPHICS PAPER 0 est remplacée par POKE &B339,0.

L'instruction MOVE x, y, a, b est remplacée par PLOT -700, -700, a:PRINT CHR\$(23)+CHR\$(b)::MOVE x, y.

x et y sont les coordonnées graphiques.

a est la couleur graphique.

b est le mode d'encre. (0=NORMAL, 1=XOR, 2=AND, 3=OR)

Pour l'interception des erreurs disque, voici un rappel :

ERR Drive A/B correspond a :

31 = read fail

32 = write fail

33 = disc full

34 = disc missing

35 = file not found

36 = directory full

38 = file is read only

40 = failed to load file

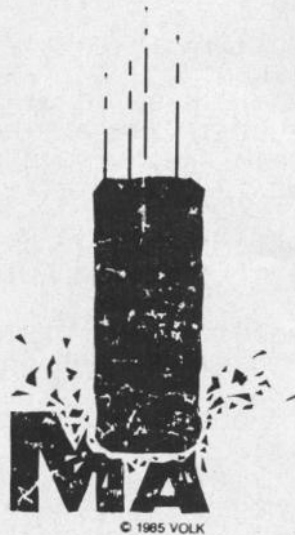
45 = disc write protected

56 = disc changed

5 = Bad command (nom de fichier incorrect)

### LISTING 1

```
10 REM =====
20 REM ==
30 REM == * COMPACT * ==
40 REM ==
50 REM == compacteur d'images ==
60 REM ==
70 REM == par Eric CINGET ==
80 REM ==
90 REM == adapte sur CPC 464 ==
100 REM ==
110 REM == + DDI-1 + extension ==
120 REM ==
130 REM == memoire DK'TRONICS ==
140 REM ==
150 REM == par ==
160 REM ==
170 REM == Christian FALINE ==
180 REM ==
190 REM == 1988-1989 ==
200 REM ==
210 REM =====
220 REM
230 MEMORY &74FF:LOAD"compa.bin":LOAD"errdisc.bin":CALL &A400:CALL &A0B0
240 RUN"COMPA464.BAS"
```



### LISTING 2

```
10 MEMORY &A3FF
15 RESTORE 100:A$=""
20 FOR I=&A400 TO &A4F5
30 READ A$:C=VAL("&"+A$):POKE I,C
40 NEXT I
50 SAVE"ERRDISC.BIN",B,&A400,&F5
100 DATA 01,09,A4,21,1F,A4,C3,D1,BC,11,A4,C3,23,A4,C3;73,A4,4D,45,53,53,4F,46
110 DATA C6,4D,45,53,53,4F,CE,00,00,00,00,00,21,47,A4,22,DA,BD,21,73,A4,22,02
120 DATA AC,21,EF,A4,22,07,BB,3E,C3,32,06,BB,32,01,AC,AF,32,AA,AD,3E,03,32,F3
130 DATA A4,C9,E5,F5,3A,F4,A4,B7,28,5E,3A,F3,A4,B7,CA,DF,A4,F1,FE,20,38,5F,F5
140 DATA 3A,F4,A4,3C,32,F4,A4,FE,17,28,5C,F1,E1,C9,CD,73,A4,F1,CD,5A,BB,18,F5
150 DATA 3E,0C,32,DA,BD,3E,14,32,DB,BD,3E,3C,32,07,BB,3E,9A,32,08,BB,3E,CF,32
160 DATA 06,BB,3E,C9,32,01,AC,3A,F4,A4,B7,C8,FE,1F,28,2F,5F,AF,32,F4,A4,3E,FF
170 DATA 32,08,A7,32,2C,A7,CD,5F,BA,C3,94,CA,3A,AA,AD,B7,20,B7,3E,0D,32,F4,A4
180 DATA 18,95,3A,F3,A4,3D,32,F3,A4,18,A5,F1,32,F2,A4,18,9F,3A,F2,A4,FE,72,28
190 DATA 0A,3A,F4,A4,C6,02,32,F4,A4,18,C0,3A,F4,A4,18,BB,F1,3A,F4,A4,FE,18,20
200 DATA B1,3E,05,32,F4,A4,C3,68,A4,3E,43,C9,00,00,00,00
```



Lignes à ajouter ou à modifier.

```
130 POKE &A0D6,1:CALL &A094,&7500,&25A0:in0(nn)=1:in1(nn)=26:DIM pe(16),pe1(16),
st(16),fic$(60):mo=0:ben=0:KEY DEF 11,1:KEY DEF 14,1
:KEY DEF 4,1:KEY DEF 20,1:RESTORE 1830:FOR i=0 TO 9:READ a,b:in0(i)=a:in1(i)=b:N
EXT
190 PEN 0:PRINT FRE(""):MODE 2:INK 0,in0(nn):INK 1,in1(nn):BORDER in0(nn):ORIGIN
 0,0,6,632,390,374:POKE &B33B,0:CLG 1
195 TAG:PLOT -700,-700,0:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:MOVE 128,388:PRINT"* * * * *
  C O M P A C T * * * * *";:TAGOFF:ORIGIN 0,0,0,640,0,400:IF ben<0 TH
EN ben=0
200 WINDOW 8,73,8,22:PAPER 0:PEN 1:CLS:WINDOW#1,8,73,5,5:MOVE 0,396:DRAW 638,396
,1:DRAW 638,368:DRAW 0,368:DRAW 0,396:MOVE 50,44:DRAW 590,44:DRAW 590,294:DRAW 5
0,294:DRAW 50,44:MOVE 50,310:DRAW 590,310:DRAW 590,344:DRAW 50,344:DRAW 50,310:M
OVE 54,42
220 CALL &A094,&7500,&25A0:POKE &B339,0:IF sa=1 THEN sa=0:GOTO 970 ELSE PAPER#1,
0:PEN#1,1:CLS#1:IF cc=1 THEN 280 ELSE IF ccc=1 THEN RETURN
230 TAG:PLOT -700,-700,1:MOVE 257,334:PRINT" MENU PRINCIPAL ";:TAGOFF
235 LOCATE 6,3:PRINT"- 1 - COMPACTAGE BINAIRE":LOCATE 6,5:PRINT"- 2 - DECOMPAC
TAGE BINAIRE":LOCATE 6,7:PRINT"- 3 - CATALOGUE DE LA DISQUETTE":LOCATE 6,9:PRIN
T"- 4 - ARCHIVES"
250 a$="":CALL &BB03:WHILE NOT(a$="1" OR a$="2" OR a$="3" OR a$="4" OR a$="5" OR
a$="6" OR a$=" "):a$=INKEY$:WEND
270 CLS:CLS#1:IF a$="2" THEN 910 ELSE IF a$="3" THEN 901 ELSE IF a$="4" THEN 113
0 ELSE IF a$="5" THEN 1250 ELSE IF a$="6" THEN 1840
290 DRAW 380,26:MOVE 448,2:DRAW 448,26:MOVE 190,2:DRAW 190,26:POKE &B339,0:TAG:M
OVE 146,20:PRINT"DEBUT";:MOVE 276,20:PRINT"FIN";:MOVE 386,20:PRINT"LARGEUR";:TAG
OFF
320 CALL &BB03:WHILE NOT(a$="1" OR a$="2" OR a$="3"):a$=INKEY$:WEND:CLS:CLS#1:IF
a$="2" THEN 470 ELSE IF a$="3" THEN 190 ELSE TAG:MOVE 232,334:PRINT"COMPACTAGE
DE PAGE ECRAN";:TAGOFF
520 LOCATE 9,14:PRINT"< INTRODUISEZ UNE DISQUETTE ET PRESSEZ UNE TOUCHE >":CALL
&BB06:PEN 0:IF aa$="0" THEN !MESSOFF:LOAD nom$,&7500:!MESSON:!PAGE,&7500,0:CALL
&9B56:mo=PEEK(&9B56):POKE &9B56,0
540 IF aa$="0" THEN 550 ELSE MODE mo:FOR j=0 TO me:INK j,pe(j),pe1(j):NEXT j:BOR
DER bo,bo1:!MESSOFF:LOAD nom$,&C000:!MESSON
550 PEN 1:CALL &BB03:SPEED KEY 1,1:dx=0:dy=0:xx=223:xx1=329:yy=150:yy1=250
560 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:MOVE xx+dx,yy+dy:DRAW xx1+dx,yy+dy,1:DRAW xx1+dx,yy1
+dy:DRAW xx+dx,yy1+dy:DRAW xx+dx,yy+dy:a$="":CALL &BB06
570 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:MOVE xx+dx,yy+dy:DRAW xx1+dx,yy+dy,1:DRAW xx1+dx,yy1
+dy:DRAW xx+dx,yy1+dy:DRAW xx+dx,yy+dy
660 IF INKEY(47)<>-1 THEN PLOT -700,-700,1:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:MOVE 0,0:MODE
 2:dc=(xx1-4)+dx:gc=(xx+4)+dx:hc=(yy1-1)+dy:bc=(yy+3)+dy:SPEED KEY 30,2:GOSUB 19
0:GOTO 740
800 CLS:LOCATE 8,3:PRINT"APRES AFFICHAGE DE VOTRE PAGE ECRAN APPUYEZ SUR UNE":LO
CATE 15,5:PRINT"TOUCHE POUR COMMENCER LE COMPACTAGE":LOCATE 21,7:PRINT"<APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE>":CALL &BB03:CALL &BB06:IF ec=1 THEN aa$="N"
810 vit=1:cc=0:IF aa$="N" THEN aa$="":MODE mo:PEN 0:!MESSOFF:LOAD nom$,&C000:!ME
SSON:PEN 1:FOR i=0 TO me:INK i,pe(i),pe1(i):NEXT i:BORDER bo,bo1
820 IF aa$="0" THEN PEN 0:!MESSOFF:LOAD nom$,&7500:!MESSON:!PAGE,&7500,0:PEN 1
850 CALL &A094,&7500,&25A0:CALL &BB03:IF ec=1 THEN ec=0:GOTO 880
870 CALL &9F1E,x3,x1,x2,(adr+6),(adr+9),vit:ad2$=(HEX$(PEEK(adr+7),2))+(HEX$(PEE
K(adr+6),2)):ad2$=HEX$((VAL("&"+ad2$))+14,4):!MESSOFF:SAVE nom1$,b,adr,VAL("&"+a
d2$):!MESSON:sa=1:ty=0:adr1=adr:ben=((hc-bc)/2)*x3-(VAL("&"+ad2$)):GOTO 190
900 ad$=HEX$(PEEK(adr2),2):ad1$=HEX$(PEEK(adr2+1),2):ad2$=ad1$+ad$:a=(VAL("&"+ad
2$)+((me+1)*2)+12):!MESSOFF:SAVE nom1$,b,adr1,a:!MESSON:sa=1:ty=1:ad2$=HEX$(a,4)
:ben=16384-(VAL("&"+ad2$)):GOTO 190
901 TAG:MOVE 283,334:PRINT"CATALOGUE";:TAGOFF:!MESSOFF:OPENOUT"D":CLOSEOUT:!MESS
ON:CAT:CALL &BB03:CALL &BB06:GOTO 190
930 LOCATE 4,2:PRINT" ";b9$:INPUT "",nom$:PRINT" ":PEN 0:!MESSOFF:LOAD nom$,&75
00:!MESSON:MODE 2:LOCATE 19,11:PEN 1:!PAGE,&7500,0:CALL &BB03:CALL &BB06:GOTO 19
0
960 PEN 0:!MESSOFF:LOAD nom$,&7500:!MESSON:PEN 1:FOR i=0 TO me:INK i,pe(i),pe1(i)
):NEXT:BORDER bo,bo1:MODE mo:LOCATE 6,11:!FENETRE,0,&7500,0:CALL &BB03:CALL &BB0
6:GOTO 190
1000 TAG:POKE &B339,0:PLOT -700,-700,1:MOVE 168,158:PRINT"DEBUT";:MOVE 168,130:P
92
```



```

RINT"FIN";:MOVE 168,104:PRINT"TAILLE";:MOVE 260,190:PRINT"HEXA.":;MOVE 336,190:P
RINT"DECIMAL";:MOVE 434,190:PRINT"K.O.":;TAGOFF:IF bi=1 THEN 1180
1060 PEN 0:MESSOFF:LOAD"bibiotec.bin",&8000:MESSON:PEN 1
1120 !MESSOFF:SAVE"bibiotec",b,&8000,3840:MESSON:IF era=0 THEN era$="bibiotec.b
ak":!MESSOFF:ERA,@era$:MESSON:GOTO 190 ELSE era=0:GOTO 190
1130 CLS#1:TAG:MOVE 285,334:PRINT"ARCHIVES";:TAGOFF:PEN 0:MESSOFF:LOAD"bibiotec
.bin",&8000:MESSON:PEN 1:LOCATE 4,4:PRINT"- 1 - CONSULTER UN FICHER":LOCATE 4,
7:PRINT"- 2 - EFFACER UN FICHER":LOCATE 4,10:PRINT"- 3 - RETOUR MENU":aa$=""
1140 CALL &BB03:WHILE NOT(aa$="1" OR aa$="2" OR aa$="3"):aa$=INKEY$:WEND:CLS:IF
aa$="3" THEN 190
1150 WINDOW 11,70,8,22:CALL '&9AB0:WINDOW 8,73,8,22:g=PEEK(&9AAF):LOCATE 2,15:CAL
L &BB03:PRINT" Entrez le numerot du fichier => ":INPUT "",a:WHILE (a<=0 OR a>g
):LOCATE 33,15:INPUT "":a:WEND:CLS:bi=1:IF aa$="1" THEN 970
1170 PEN 0:nom$=nom$+".bin":!MESSOFF:ERA,@nom$:SAVE"bibiotec",b,&8000,3840:era$
="bibiotec.bak":!ERA,@era$:MESSON:PEN 1:GOTO 1230
1230 LOCATE 2,15:PRINT"<ESPACE> Pour le menu          <ENTRER> Pour la liste des
noms":CALL &BB03
1260 PRINT"- 4 - CALCUL D'ADRESSES MEMOIRE":LOCATE 6,11:PRINT"- 5 - RETOUR MENU
PRINCIPAL":CALL &BB03:a$="":WHILE NOT(a$="1" OR a$="2" OR a$="3" OR a$="4" OR a$
="5"):a$=INKEY$:WEND:CLS:CLS#1:IF a$="2" THEN 1330 ELSE IF a$="3" THEN 1360
1290 LOCATE 2,3:PRINT" ";b3$:INPUT "",nabr2$:LOCATE 2,3:PRINT" ";b3$:a$="":CALL
&BB03:WHILE NOT(a$="1" OR a$="2" OR a$="3" OR a$="4"):a$=INKEY$:WEND:IF a$="1"
THEN res=VAL(nabr1$)+VAL(nabr2$)
1310 LOCATE 20,13:PRINT res:LOCATE 56,13:PRINT"&";HEX$(res):GOSUB 1860:GOTO 1270
1340 IF VAL(nabr1$)>65535 THEN CLS:GOTO 1330 ELSE LOCATE 20,8:PRINT VAL(nabr1$):
LOCATE 56,8:PRINT"&";HEX$(VAL(nabr1$)):GOSUB 1860:GOTO 1330
1380 f1=((400-(yy+1))/16):f2=FIX(f1):f1=f1-f2:GOSUB 720:x1$=HEX$(49152+(f2*80)+(
f3*2048)+FIX(xx/8)):LOCATE 18,8:PRINT"&";HEX$(VAL("&"+x1$)):GOSUB 1860:GOTO 1360
1400 LOCATE 4,2:PRINT" ";b9$:INPUT "",nom1$:LOCATE 4,2:PRINT" ";b9$:LOCATE 4,4:
PRINT" ";b2$;" ":a$="":CALL &BB03:WHILE NOT(a$="0" OR a$="N"):a$=UPPER$(INKEY$):
WEND:IF a$="0" THEN 1420 ELSE LOCATE 4,4
1430 CALL &A094,&7500,&25A0:PEN 0:IF aa=1 THEN aa=0:MODE mo:BORDER bo,bo1:FOR i=
0 TO me:INK i,pe(i),pe1(i):NEXT:MESSOFF:LOAD nom1$,&C000:MESSON:PEN 1 ELSE !ME
SSOFF:LOAD nom1$,&7500:MESSON:PEN 1:PAGE,&7500,0
1460 LOCATE 18,8:PRINT"&";HEX$(VAL("&"+x1$)):GOSUB 1860:GOTO 1360
1550 adr0=VAL(inf$):adr1=0:adr2=&4000:adr3=&8000:adr4=&C000:y=1:x=1:WINDOW 8,48,
8,20:PRINT CHR$(23)+CHR$(0):MOVE 580,50:DRAW 580,270,1:MOVE 525,270:DRAW 525,50
:FOR j=0 TO 4:MOVE 521,50+(j*55):DRAW 580,50+(j*55):NEXT:MOVE 515,50:DRAW 515,27
0
1555 MOVE 460,270:DRAW 460,50
1620 IF yy4>220 THEN PRINT" FICHERS TROP IMPORTANTS...!":GOTO 1640 ELSE IF x=14
THEN WINDOW 8,73,8,22:LOCATE 1,15:PRINT"<Appuyez sur une touche pour obtenir la
suite>":CALL &BB03:CALL &BB06:LOCATE 1,15:PRINT STRING$(46," "):WINDOW 8,48,8,2
0:x=1
1630 NEXT
1640 ERASE fic$:DIM fic$(60):WINDOW 8,73,8,22:LOCATE 1,15:PRINT"< Appuyez sur un
e touche pour le tableau >":CALL &BB03:CALL &BB06:CLS:MOVE 100,290:DRAW 588,290,
0:MOVE 100,288:DRAW 588,288:LOCATE 22,2:PRINT"ESPACE RESTANT EN MEMOIRE"
1645 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);
1650 MOVE 200,100:DRAW 440,100,1:DRAW 440,220:DRAW 200,220:DRAW 200,100:FOR i=0
TO 100 STEP 20:MOVE 200,100+i:DRAW 440,100+i:NEXT:MOVE 250,200:DRAW 250,100:MOVE
300,200:DRAW 300,100:MOVE 204,99:DRAW 441,99:FOR i=0 TO 2:MOVE 441+i,99:DRAW 44
1+i,217:NEXT
1660 TAG:MOVE 208,216:PRINT"BANK":;MOVE 258,216:PRINT"BLOC":;MOVE 308,216:PRINT"
OCTETS RESTANTS":;MOVE 224,196:PRINT"0":;MOVE 262,196:PRINT"XXXX":;FOR i=0 TO 3:
MOVE 224,176-(i*20):PRINT"1":;MOVE 264,176-(i*20):PRINT i:;NEXT:MOVE 312,196
1670 PRINT VAL(sup$)-adr0;" octets":;MOVE 312,176:PRINT 16384-adr1;" octets":;MO
VE 312,156:PRINT 16384-(adr2-16384);" octets":;MOVE 312,136:PRINT ABS(adr3)-1638
4;" octets":;MOVE 312,116:PRINT ABS(adr4);" octets":;TAGOFF
1680 LOCATE 15,15:PRINT"< Appuyez sur une touche pour le MENU >":CALL &BB03:CALL
&BB06:GOTO 190
1690 IF ERR=35 AND ERL=1060 THEN 1815 ELSE SOUND 1,88,15,15:FOR i=1 TO 160:NEXT:
SOUND 1,88,15,15
1702 IF (ERR=5 AND ERL=810) AND (LEN(nom$)>12 AND (INSTR(1,LEFT$(nom$,8),".")=0
OR INSTR(1,RIGHT$(nom$,4),".")<>1)) THEN PRINT"NOM DE FICHER INCORRECT...!":GOT
O 1810

```



```

1703 IF ERR=5 AND ERL=810 THEN aa$="N":RESUME 810
1705 IF ERR=5 AND (ERL=520 OR ERL=540 OR ERL=820 OR ERL=870 OR ERL=900 OR ERL=93
0 OR ERL=960 OR ERL=1430) THEN PRINT"NOM DE FICHER INCORRECT...!":GOTO 1810
1720 IF ERR=34 THEN PRINT"DISQUETTE ABSENTE...!"
1770 IF ERR=35 THEN PRINT"CE FICHER N'EXISTE PAS...!"
1780 IF ERR=36 THEN PRINT"CATALOGUE SATURE SAUVEGARDE IMPOSSIBLE...!"
1790 IF ERR=33 THEN PRINT"DISQUETTE PLEINE SAUVEGARDE IMPOSSIBLE...!"
1800 IF ERR=45 THEN PRINT"ECRITURE IMPOSSIBLE DISQUETTE PROTEGE...!"
1815 FOR i=0 TO 59:FOR j=0 TO 7:POKE (&8000+(i*64)+j),207:NEXT j,i:era=1:i=0:RES
UME 1080
1840 TAG:MOVE 262,334:PRINT"NETTOYAGE BASIC";:TAGOFF:LOCATE 5,4:PRINT"INTRODUISE
Z LA DISQUETTE CONTENANT LE PROGRAMME ~COMPACT~":LOCATE 32,7:PRINT"ET":LOCATE 22
,10:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB03:CALL &BB06:MEMORY &9B00:CLEAR

```

## IBRAMANI PENSE A VOUS

Pour vous en convaincre, voici deux trucs pour vous simplifier la vie. Tout d'abord savez vous qu'il est possible de raccourcir un programme avec deux doigts seulement. Bien sûr, il faudra entrer quelques lignes de BASIC avec ses dix doigts mais ensuite deux touches suffiront pour enlever les

blancs en trop. Voici comment procéder : en mode direct, écrire : LINE INPUT A\$, puis L=L+10:KEY 138, »EDIT»+STR\$(L)+CHR\$(13)+CHR\$(13) puis tapez Enter. Enfin KEY 0,A\$+CHR\$(13) puis Enter suivi d'un POKE &AC00,1. Il ne vous reste qu'à jouer avec deux touches d'abord F0 (le zéro du pavé numérique) et avec la touche «.». Pour convaincre également les St Thomas qui

se doutent de l'inefficacité du Reset, voici un exemple qui leur donnera satisfaction : Tapez n'importe quoi en mode direct jusqu'à ce que la ligne soit pleine (255 caractères), ensuite faites un Reset en appuyant simultanément sur les touches CTRL-SHIFT-ESC, il faut alors taper : FOR I=&ACA4 to &ADA2:CHR\$(1)CHR\$(PEEK(I)):NEXT et là... Surprise !

## RECTIFICATIF

**Le texte de Réductor 5.2 du numéro 38 a été quelque peu malmené. Voici le passage manquant. Que les lecteurs et l'auteur H. Monchâtre nous pardonnent !**

Ça y est, vous avez compacté votre écran, choisi vos options, maintenant, nous allons passer à l'utilisation de cet écran dans vos programmes, chargeurs, slide show, etc.

### UTILISER UN ECRAN COMPILE

Vous pouvez utiliser de deux manières votre écran, soit en le chargeant directement, soit en l'intégrant dans un chargeur BASIC ou ASSEMBLEUR. En mode direct, taper OPENOUT "D" MEMORY adresse de chargement-1 CLOSEOUT LOAD "nomfichier", adresse de chargement

CALL adresse de chargement Il est nettement plus pratique d'intégrer cette procédure de chargement dans un chargeur. L'adresse de chargement est donnée par REDUCTOR après le compactage. Elle correspond TOUJOURS à l'adresse d'exécution. Quand vous utilisez une option (chargement en mémoire écran,...), cette adresse peut être modifiée, ne l'oubliez pas.

### LES PRESENTATIONS SPECIALES

REDUCTOR vous permet grâce à l'option décompactage en &6000 d'utiliser des présentations d'écran spécia-

les, comme un affichage aléatoire, par moitié, etc. Avec REDUCTOR, vous trouverez pas moins de 9 routines d'affichage, toutes implantées en &BE80. Comme tout à l'heure, il est possible de les utiliser en mode direct par un CALL &BE80 après avoir exécuté la routine et chargé un écran 17 Ko en &6000 ou un écran compacté avec l'option décompactage en &6000, mais en fait, il est plus intéressant de les charger en mémoire avec un GOSUB et de les exécuter avec un CALL &BE80. Pas clair, voyons un exemple. On utilise un écran compacté avec l'option décompactage en &6000.

```

10 OPENOUT 'D':MEMORY &1FFF:CLOSEOUT
20 LOAD 'nomfichier',&2000
30 CALL &2000

```

```
40 GOSUB 100
```

```
50 CALL &BE80
```

```
.....
```

```

100 RESTORE 110:FOR i=&BE80 TO &BE80+11:READ A$:POKE
I,VAL('&'+A$):NEXT:RETURN
110 DATA 21,00,60,11,00,C0,01,00,40,ED,B0,C9

```

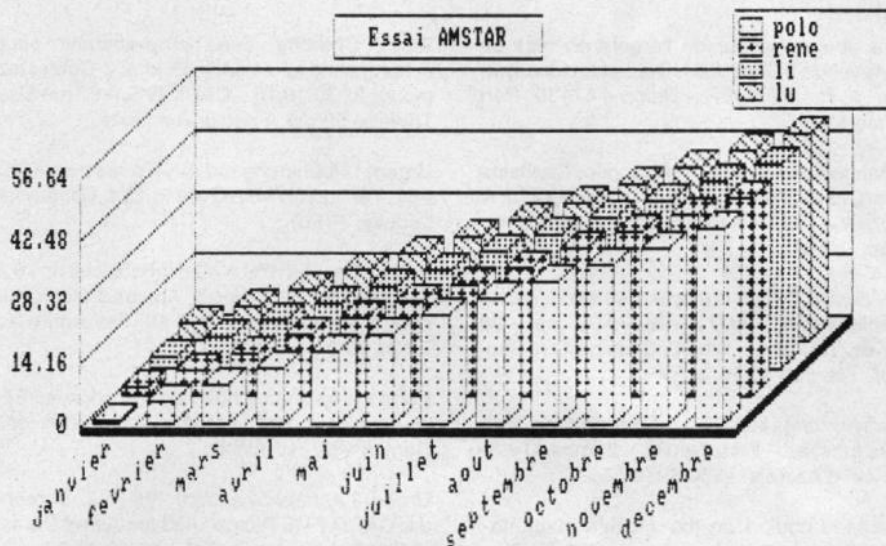
: chargement de l'écran  
: décompactage de l'écran en &6000  
: saut au chargeur de la routine  
: execution de la routine  
: debut de la routine MERGEE



# STATGRAPH

Quand les chiffres ne veulent plus parler d'eux-mêmes on a l'habitude de les utiliser pour la constitution de graphiques. Mais lorsque le nombre de données devient important et que le graphisme est complexe, il vaut mieux être aidé par un ordinateur et surtout par un programme.

Statgraph est un utilitaire de ce type, c'est-à-dire qu'il permet de saisir des données et de les représenter sous forme de barres et de camemberts. Le menu principal vous propose le choix entre 3 types de graphiques : "en barres", "linéaires", et "circulaires". Le choix d'une forme de graphique vous entraîne vers un autre menu dans lequel vous rentrerez les coordonnées de vos différents tableaux de chiffres. Selon le type de graphismes vous pouvez obtenir plus ou moins de "séries". Je m'explique : en graphique "barres" il est possible d'entrer jusqu'à 4 séries sur 12 barres. Vous pouvez ainsi obtenir la visualisation, par exemple, de 4 produits sur 12 mois. Dans les graphiques circulaires, souvent appelés "camemberts" on ne peut entrer qu'une série. En revanche les graphiques linéaires offrent 2 séries. C'est donc à vous de choisir le mode de représentation qui servira le mieux vos données.



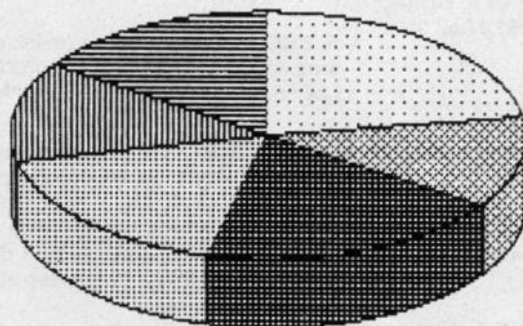
Le processus de création d'un graphique passe par les étapes suivantes : entrée des paramètres, nombre de séries, 3D ou non et titres, ensuite connaître des données proprement dites, avec leur dénomination. A ce niveau, l'édition est simple, puisque les touches fléchées haut et bas remplissent leur office, ainsi que les touches DEL et CLR. Une fois les tableaux remplis, vous revenez au menu principal et l'option visualisation dévoile le graphisme convoité. Il est ensuite possible de modifier les données pour obtenir un autre résultat. Finalement

vous pouvez sauver le fichier dessin et l'imprimer ensuite selon 2 formats A4 et A5. Si votre imprimante est de type exotique (Mamba 76 à commutateur magnétique) il est possible d'écrire un "driver" et de l'utiliser à chaque hardcopy.

Revenons au menu principal et sélectionnons les utilitaires. Nous trouvons ici : le catalogue de la disquette, suppression d'un fichier, formatage d'une disquette, et surtout paramétrage de l'imprimante et conversion des fichiers internes à Statgraph. Ainsi des fichiers .BAR pourront être transformés en .LIG ou en .CIR sans entrer à nouveau les données !

Enfin un dernier fichier IMPORT présent sur la disquette permet la récupération des données de Multiplan, Calcumat, Datamat et même à partir de fichier ASCII.

essai



- lolo (15.3%)
- lili (13%)
- polo (17.7%)
- rene (19.8%)
- titi (11.6%)
- lulu (22.6%)

## Notre avis :

Statgraph n'est pas un produit révolutionnaire mais il est complet et surtout simple à utiliser. Bref on peut le conseiller à tous ceux qui ont besoin de sortir rapidement des données graphiques.



# PETITES ANNONCES

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

Vous voulez gagner de l'argent en plus de vos revenus ? Chez vous. Demandez doc. gratuite à P. ROCHER - Bruch - 47130 Port Sainte-Marie.

Echange news sur 6128 (Robocop, Capitaine Blood, 1943, Crazy cars 2...) - STEMMELEW Laurent - 115, rue Principale - 68520 Burnhaupt Le Haut.

Vds clavier CPC 6128, très peu servi, cause double emploi : 1400 F - M. PAUL Joël - 28 rue de Touraine - 21800 Chevigny St Sauveur. Tél. : 80.46.15.24

Vds jeux orig. sur D7 + anciens n° de journaux Amstrad - Fanzine (PA + 2 timbres) - 36 Bis Av. d'Azereix - 65000 Tarbes.

Vds 6128 coul. 1 an tbe + câble magnéto : 2990 F ou + 20 discs pleins : 3200 F. Tél. : 54.32.51.82 après 18h. Demandez THIBAUT.

Cherche correspondants sur 6128 pour échanges sérieux et rapides. Poss. (Navy Moves, 3D Pool, Forgo. World). Tél. : 21.92.82.55. Demander Frédéric.

Stop ! Ne tapez plus vos listings, je le fais pour vous ! (6 F du Ko). Contactez moi au 43.98.72.96. Demandez Hugues après 17h.

Achète logiciel Manager sur K7 ou disc avec manuel. PALUD Thierry - 5 bis rue des Amoureux - 49160 Longue-Jumelles.

Vds Amstrad CPC 464 mono + matériel (lecteur DDI, Mirage Imager, crayon Dart, DK, K7, livres), le tout ou séparé. Tél. : 69.45.10.49

Achète DMP 2000-2100 : 700 F, bon état. Vends K7 Rally 2 + Xcel : 120 F. Tél. : 34.85.75.04 - Yann - (Yvelines).

Vds CPC 464 mono + crayon optique Dart excel. état : 1400 F à débattre. Tél. : 43.49.39.73

Urgent ! Vds station Amstrad, tuner TV + radio-réveil + compilation, le tout : 1000 F. Tél. : 31.77.15.10

Vds jeux pour 6128 (disk) : 1943, Le manoir de Mortevielle, L'île (les jeux sont originaux) pour : 350 F. Tél. : 50.71.82.76.

Vds nbrx jeux à prix réduits, poss. Dragon Ninja, Crazy cars, Barbarian II etc. sur Amstrad 6128 - J. F. DUPRE. Tél. : 42.07.35.40

Cherche CPC 464 coul. + jeux + joyst. + périp. divers, le tout en tbe pour 1200 F, faire offre. Tél. : 44.41.24.62 après 18h.

Stop ! Cherche jeune programmeur pour échanger news et anciens jeux ? Contactez moi au 27.39.10.10 - CARION S. - 62 rue Elsa Triolet - 59620 Aulnoye Aymeries.

Urgent ! Recherche ext. DK-Tronic pour CPC 464. Tél. : 22.37.41.90 après 18h. Demander Ludovic - (80).

Vds revues Tilt n° 8 à 49, Hebdomadaire n° 76 à 168, Amstar n° 11 à 25, Amstrad Magazine n° 1 à 43, Arcade n° 1 à 19. Faire offre au 32.36.95.94

Echange jeux sur 6128, news et anciens. Envoyer liste à SYS Frédéric - 2 chemin des Dames - 62210 Avion.

Urgent ! Achète Spectrum 128 K+2. Demander CARRIERE Pascal - 30 rue Alfred Duméril - 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.47.67

Echange moniteur CPC 464 (mono) + 400 F contre moniteur CPC 464 coul. Tél. : 88.87.60.50 après 17h30.

Echange news sur CPC 6128 (Vindictors...) - CARVALHO Paulo - 31 rue E. Potier - 94500 Champigny S/M. Contact sérieux.

Vds jeux pour 6128 à 40 F l'un dont (Robocop, Arkanoid 2, James Bond 007, Barbarian...). Tél. : 30.35.40.65. Demander Arnaud.

Honnête ! Recherche D7 org. : RType, Forg. World, poss. Navy moves, Vigil. Provinciaux s'abstenir. Stéphane S. Tél. : 47.33.88.37

Echange (vds et achète) nbrx news. Tél. : 55.75.11.96 - TRAN P.M. - 21 av. Georges Brassens - 87500 St Yrieix Laperche.

Vds console Sèga + 5 jeux + prise péritel, valeur 2000 F, vendu 1000 F. Tél. : 30.72.01.66. Franconville (95).

Vds pour CPC 6128, Out Run : 60 F, Combat School : 70 F, origin. Tél. : 51.37.57.01. Demander Nicolas.

Vds 80 magazines informatiques (Ams. mag...) datant de ces deux dernières années : 100 F à débattre. Laurent au 43.07.38.95

Vds 464 + drive DD1 + imprim. + meuble + kit TV + 160 jeux (40 discs + 3 K7) + 3 joysticks + revues, prix à débattre. Tél. : 21.30.16.54 - Pierre.

Vds disks CPC originaux (Qin : 95 F, Gunsmoke : 70 F, La chose Ubi Soft : 70 F, La cité perdue (2 disks) : 65 F. Tél. : 46.66.98.02. Demander Luc après 18h.

Vds K7 Barbarian 2 : 70 F, recherche Jade avec mode d'emploi... Urgent !!! - YENO - 2 allée Verdun - 93420 Villepinte.

Cherche correspondant sympa ayant un 6128. Tél. : 43.83.92.73, répondez vite... Demander Xavier.

Vds jeux originaux disks à des prix très intéressants (Micro Scrabble, Super cycle, California Games, Goldhits 2... Tél. : 45.91.85.22

Vds 6128 couleur + nbrx jeux + joystick Quick shot 1 + revues Amstrad : 2800 F + DMP 2160 : 1000 F (tout ss garantie). Tél. : 46.55.17.27 après 18h.

Vds DK pleines de news sur CPC 6128 : Forgotten World, Stormlord, Navy moves... Contacter SOUFIANE. Tél. : 38.43.34.76

Vds CPC 6128 écran coul. + 150 jeux + 1 joyst. + dédoubleur de manettes tbe : 3000 F. Tél. : 35.79.84.91. Merci.

Vds 80 magazines informatiques (Ams. mag...) datant de ces deux dernières années : 100 F à débattre. Laurent au 43.07.38.95

Vds 464 + drive DD1 + imprim. + meuble + kit TV + 160 jeux (40 discs + 3 K7) + 3 joysticks + revues, prix à débattre. Tél. : 21.30.16.54 - Pierre.

Vds disks CPC originaux (Qin : 95 F, Gunsmoke : 70 F, La chose Ubi Soft : 70 F, La cité perdue (2 disks) : 65 F. Tél. : 46.66.98.02 - Demander Luc après 18h.

Cherche correspondants pour échanger programmes listings. Thierry SCHMITT - 5 place Croix Paquet - 6900 Lyon. Tél. : 78.27.82.63

Vds 6128 coul. + revues diverses + 50 discs de jeux + 1 joystick, le tout : 3600 F. SP 69002. RENAUT Gilles.

Vds 6128 coul. + ens. vidéo (meuble, radio) + jeux + copieur + manette : 5000 F. Tél. : 35.34.55.34. Demander Frank.

Vds jeux CPC 6128, liste sur demande. Tél. : 00.33.32.87 - 281 ou via Ronciglione - BP 00142 Roma.

Vds adapt. péritel : 300 F (+30 F de port) : 330 F. Tél. : 97.25.12.35 le week-end après 19h.

Vds dans l'Oise CPC 6128 coul. + 21 D7 originales + revues + joysticks + 50 D7 : 4000 F. Tél. : 44.86.14.95 ou 44.75.31.40. Laurent.



Recherche Dr Graph ou Morteveille, échange contre nombreux logic. news ou utilit. KOSINS-KI J.-P. - 2 allée Y. Gagarine - 92300 Levallois.

Vds clavier de 464 + 2 joysticks + 10 jeux (Target Renegade, Grysor, Platoon), tbe : 990 F à débattre. Tél. : 39.58.93.26 le week-end.

Vds CPC 6128 mono + joyst. + 19 jeux (nouveau) + revues : 2000 F. Tél. : 48.29.31.65. Demander David.

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux + joysticks : 2000 F. Tél. : 26.74.61.21 (heure repas).

Echange ou vends jeux K7. Demander OZZY au 75.21.35.98

Vds 6128 coul. + 2 joysticks + 24 disks pleins + boîte + revues. Le tout tbe : 3500 F. Tél. : 30.59.75.87 après 18h. Demander Manuel.

Vds CPC 6128 coul. + 2 joysticks + 201 disks pleins + livres + magnét. + housse : 3300 F. Tél. : 38.39.55.31. Livraison sur R.Paris. et Orléans.

Urgent ! Cherche news + bidouilles pour 6128, réponse 100 % assuré. Tél. : 26.85.58.15 après 19h30. Demander Yann.

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + lect. 5" Vortex + livres + 50 disks 3" et 20 5" + log. neufs, le tout très bon état : 5500 F. Tél. : 16.1.60.05.27.03

Vous avez des annonces à passer pourquoi pas dans le journal du club (600 pers.). Doc. à LUCASSON L. - Rue P. Carnot - 33640 Castres.

Vds Amstrad 464 mono, joystick, manuel, cassette expérimentation, démonstration, 5 jeux (super) + programmes, le tout : pas cher et garanti !!! + vds une multitude de Playmobil + avions + voiture + motos + petits objets + maison en plâtre de 45 x 36 cm avec électricité à l'intérieur + confort (tapisserie, cheminée, table, bureau, lit) + CADEAU : 500 F. OLIVIER PAILLARD - 1 allée du Domaine - 35830 Betton. Tél. : 99.55.91.28

Vds 464 coul. + DDI1 + joystick + 25 jeux + DK vierges + boîte DK + revues + nbrx listings + livres, valeur : 8000 F, cédé : 4500 F. Tél. : 83.31.64.20 après 17h.

Echange jeux sur 6128, possède news. Réponse assurée. DESBORDES Lionel - 11 rue de Verdun - 36300 Le Blanc.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + adapt. TV + radio Amstrad + (20 D7 avec 50 jeux et util.), matériel d'un an (+ joystick non neuf mais qui marche + un manuel) : 5500 F. Tél. : 42.82.03.55 après 16h50 sauf le dimanche - 13470 Carnoux.

Vds adapt. péritel : 300 F (+30 F de port) : 330 F. Tél. : 97.25.12.35 le week-end après 19h.

Vds dans l'Oise CPC 6128 coul. + 21 D7 originales + revues + joysticks + 50 D7 : 4000 F. Tél. : 44.86.14.95 ou 44.75.31.40. Laurent.

Stop ! Cherche jeune programmeur pour échanger news et anciens jeux ! Contactez moi au 27.39.10.10 - CARION S. - 62 rue Elsa Triolet - 59620 Aulnoye Aymeries.

Urgent ! Recherche ext. DK-Tronic pour CPC 464. Tél. : 22.37.41.90 après 18h. Demander Ludovic - (80).

Vds revues Tilt n° 8 à 49, Hebdogiciel n° 76 à 168, Amstar n° 11 à 25, Amstrad Magazine n° 1 à 43, Arcade n° 1 à 19. Faire offre au 32.36.95.94

Echange jeux sur 6128, news et anciens. Envoyer liste à SYS Frédéric - 2 chemin des Dames - 62210 Avion.

Urgent ! Achète Spectrum 128 K+2. Demander CARRIERE Pascal - 30 rue Alfred Duméril - 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.47.67

Echange moniteur CPC 464 (mono) + 400 F contre moniteur CPC 464 coul. Tél. : 88.87.60.50 après 17h30.

Echange news sur CPC 6128 (Vindictors...) - CARVALHO Paulo - 31 rue E. Potier - 94500 Champigny S/M. Contact sérieux.

Vds jeux pour 6128 à 40 F l'un dont (Robocop, Arkanoid 2, James Bond 007, Barbarian...). Tél. : 30.35.40.65. Demander Arnaud.

Honnête ! Recherche D7 org. : RType, Forg. World, poss. Navy moves, Vigil. Provinciaux s'abstenir. Stéphane S. Tél. : 47.33.88.37

Echange (vds et achète) nbrx news. Tél. : 55.75.11.96 - TRAN P.M. - 21 av. Georges Brassens - 87500 St Yrieix Laperche.

Vds console Séga + 5 jeux + prise péritel, valeur 2000 F, vendu 1000 F. Tél. : 30.72.01.66 - Franconville (95).

Vds pour CPC 6128, Out Run : 60 F, Combat School : 70 F, origin. Tél. : 51.37.57.01. Demander Nicolas.

Vds CPC 464 coul. (7/88) + manuel + joystick + 30 jeux + revues : 2200 F. Tél. : 65.81.22.82 après 19h. Demander THERON-DEL Eric.

Echange sur CPC K7 et D7, poss. Titan, 1943, Opération Wolf - GUERIN Sylvain - 97 rue de Maubeuge - 6560 Erquelines - Belgique.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DDI + joystick + 25 disks + 10 kg revues, le tout en tbe : 3500 F. Tél. : 39.60.32.79 (Patrice) après 19h - (95).

Echange cartouches de jeu sur Séga, poss. Wonder Boy, Shinobi, Power Strike. Fabien GAULTIER - 4 chemin du Bois Maurice - 44980 Ste Luce-sur-Loire.

Urgent ! Vds Amstrad 464 mono + 50 jeux + manette : 1500 F à débattre. Tél. : 48.04.94.79. Si répondeur, laissez un message à Boris - Paris 4ème.

Avis aux bidouilleurs, vends joystick abimé (réparable) + vds jeux D7. Contacter Laurent au 54.79.93.70 après le 15 août.

Vds jeux originaux pour CPC 6128 (Barbarian 2, PSD, Dragon Ninja, La Compil, Ocean...). Tél. : 25.87.17.38. Demander Emmanuel.

Vds pour 6128, 1 cassette (6 jeux) + 1 livre, jeux D7 (liste sous demande) - POUGE Géraldine - Mas du Canal - 30127 Bellegarde.

Vds pour 6128 logiciels «Dico» : retrouve mot, 2 à 14 lettres parmi 78000 pour mots croisés. Disc : 50 F - SERPETTE - 56270 Plœmeur.

Achète jeux La Compil : 60 F, Batman : 50 F etc. Envoyer liste à Johann PICARD - 58 route de la Chapelle - 18000 Bourges. Merci.

Vds CPC 464 mono tbe + 2 joysticks + 40 jeux, valeur 3000 F, vendu : 2000 F. Tél. : 77.63.23.91 après 19h.

# ANNONCEZ-VOUS !

## LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

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


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

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ





**La Hale de Pan - 35170 BRUZ**  
Tél. : 99.52.98.11 - Télécopie 99.52.78.57  
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ  
Terminal NMPP E83  
Gérant, directeur de publication  
Sylvio FAUREZ

#### REDACTION

##### Directeur de la Rédaction

Denis BONOMO  
**Rédactrice en chef**  
Catherine BAILLY  
**Rédacteur spécialisé**  
Olivier SAOLETTI

#### FABRICATION

##### Directeur de fabrication

Edmond COUDERT  
**Maquettiste**  
Patrick LOPEZ

#### ABONNEMENTS

##### Abonnements - Secrétariat

Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

#### PUBLICITE

##### IZARD Création (Patrick SIONNEAU)

15, rue St-Melaine  
35000 RENNES - Tél. : 99.38.95.33

#### GESTION RESEAU : NMPP

##### SORACOM S. FAUREZ

Tél. 99.52.78.57 Terminal E83

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 limités, 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.

AMSTAR & CPC est édité par les Editions SORACOM, editrice de PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B 319 816 302.

AMSTRAD est une marque déposée.

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



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET

Echange news sur 6128, réponse assurée et rapide. François MIRAS (fils) - 24 rue Maurice de Brooglie - Appt 18 - 79000 Niort.

Vds K7 de programmes (+20) sur CPC 464 contre 30 F à M. GILBERT - rue du Marais - Chicheboville - 14370 Argences.

Vds jeux originaux sur Amstrad K7 entre 50 et 80 jeux, compils et un joystick Tac5 : 60 F. Tél. : 48.86.27.80. Demander Karim.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + revues + nbx logiciels (50 disquettes) : 3000 F, tbe. Tél. : 34.17.19.53

Vds CPC 464 + jeux + joystick + revue peu servi (89) : 2000 F. Pascal BRUNO - Les Tuillères - 26110 Nyons. Tél. : 75.26.17.05

Vds disks : 80 F (Operation Wolf, Bob Winner, Dragon Ninja...) - Jan ERWAN - 5 résidence La Pommeraie - 76460 St Valéry-en-Caux.

Vds CPC 6128 + moniteur couleur CTM 644 + housses + manuel + revues + 10 disks : 3600 F sous garant. Tél. : 64.94.84.86

Amstradiste, donne cours par correspondance et recherche fou de micro pour Fanzines, gratuit de 4 pages. C. GRENADOU - Villegruis - Villiers St Georges 77560.

Vds Amstrad CPC 464 mono, tbe : 900 F ou échange contre scanner DART tbe. Tél. : 44.72.23.48 après 18h. Demander Pascal (Oise).

Cherche CPC 464 coul. + jeux + joyst. + périph. divers, le tout en tbe pour 1200 F, faire offre. Tél. : 44.41.24.62 après 18h.

Vds jeux CPC 6128, liste sur demande. Tél. : 00.33.32.87 - 281 ou via Ronciglione - BP 00142 Roma.

Echange jeux sur 6128, cherche correspondants. Achète disk 5"1/4 pleines pour Vortex, faire offre. DEMANGE Alex - 72 rue de la Libération - 55100 Thierville (Verdun). Tél. : 29.86.15.91

Vds CPC 6128 monochrome clavier Qwerty + 15 jeux + joystick : 1600 F. Tél. : 34.11.19.20, région Paris.

Cherche music ou listing de Pop-Corn sur 8128 + log. 3615 Arcades. Gérard Laurent - 19 rue R. Schuman - 91200 Athis-Mows.

Urgent ! Cherche jeux pour Amstrad CPC 464. Tél. : 53.20.82.26. LAVIALLE David - 42, avenue Charles-Boisvert - 47200 Marmande.

Cherche correspondants sur 6128 pour échange de jeux. Fabrice David - 5, avenue Léon Blum - 44600 Saint-Nazaire.

Vds ou ech. nbx jeux dont news pour CPC, K7 ou D7 (vente pas chère). Tél. : 67.44.18.02. Demander Jérôme.

Vous voulez gagner de l'argent en plus de vos revenus ? Chez vous. Demandez doc. gratuite à P. ROCHER - Bruch - 47130 Port Sainte-Marie.

Echange news sur 6128 (Robocop, Capitaine Blood, 1943, Crazy cars 2...) - STEMMELEW Laurent - 115, rue Principale - 68520 Burnhaupt Le Haut.

Vds clavier CPC 6128, très peu servi, cause double emploi : 1400 F - M. PAUL Joel - 28 rue de Touraine - 21800 Chevigny St Sauveur. Tél. : 80.46.15.24

Vds jeux orig. sur D7 + anciens n° de journaux Amstrad - Fanzine de PA Grt (PA + 2 timbres) - 36 Bis Av. d'Azereix - 65000 Tarbes.

Vds 6128 coul. 1 an tbe + câble magnéto : 2990 F ou + 20 discs pleins : 3200 F. Tél. : 54.32.51.82 après 18h. Demandez THIBAUT.

Cherche correspondants sur 6128 pour échanges sérieux et rapides. Poss. (Navy Moves, 3D Pool, Forgo. World). Tél. : 21.92.82.55. Demander Frédéric.

Stop ! Ne tapez plus vos listings, je le fais pour vous ! (6 F du Ko). Contactez moi au 43.98.72.96. Demandez Hugues après 17h.

Achète logiciel Manager sur K7 ou disc avec manuel. PALUD Thierry - 5 bis rue des Amoureux - 49160 Longue-Jumelles.

Vds Amstrad CPC 464 mono + matériel (lecteur DDI, Mirage Imager, crayon Dart, DK, K7, livres), le tout ou séparé. Tél. : 69.45.10.49

Achète DMP 2000-2100 : 700 F, bon état. Vends K7 Rally 2 + Xcel : 120 F. Tél. : 34.85.75.04 - Yann - (Yvelines).

Vds CPC 464 mono + crayon optique Dart excel. état : 1400 F à débattre. Tél. : 43.49.39.73

Urgent ! Vds station Amstrad, tuner TV + radio-réveil + compilation, le tout : 1000 F. Tél. : 31.77.15.10

Vds jeux pour 6128 (disk) : 1943, Le manoir de Mortevielle, L'île (les jeux sont originaux) pour : 350 F. Tél. : 50.71.82.76.

Vds nbx jeux à prix réduits, poss. Dragon Ninja, Crazy cars, Barbarian II etc. sur Amstrad 6128 - J. F. DUPRE. Tél. : 42.07.35.40

Recherche Zenith et vends ou échange originaux pour CPC 6128. François LEX - Le Griottier - 14 route de Ste Marguerite - 05000 Gap.

Cherche contact sérieux pour échange sur 6128, possède nombreux jeux dont news, cherche : Robocop, Sweek, Last Ninja 2 - Téléphonnez au 38.67.60.29 après 18h - Demander René.

Vds Amstrad 464 couleur + DD1 + nbx jeux : 3000 F. Tél. : 37.49.21.50 - dépt. 28.



# MOT

distribué par

# UBI SOFT

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



et les meilleurs points de vente.



Disponibles dans les FNAC.

disponible sur :  
Amiga  
Atari ST  
Amstrad C & D  
PC 3 1/2 & 5 1/4  
C 64 C & D

**OPERA** soft



Photo d'écran sur ST



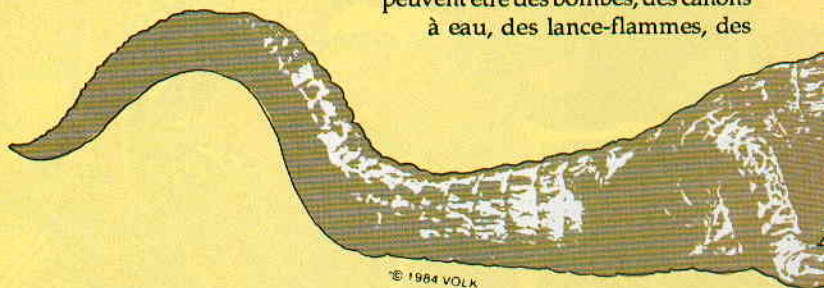


## DYNAMITE DUX

Arcade

Lorsque Lucy avait décidé d'aller jouer par ce beau mercredi d'automne, elle ne se doutait pas que l'après-midi se terminerait très mal. En effet, la détestable Achacha ne trouva rien de mieux que d'aller se promener de ce côté et elle en profita pour réaliser une nouvelle mauvaise action : elle décida d'enlever Lucy sachant que cela mettrait ses deux fidèles amis Bin et Pin dans une colère monstre et qu'elle pourrait ainsi les forcer à aller au-devant de pièges diaboliques qu'elle avait concoctés tout spécialement pour eux...

Vous démarrez votre mission de sauvetage à mains nues sans que cela puisse être considéré comme un désavantage car les différents ennemis que vous allez rencontrer ne vont pas tarder à se rendre compte que vous pouvez faire preuve d'un coup de poing percutant ! Tout au long de chaque étape que vous allez parcourir, le scénario sera toujours le même : aller droit devant, autant que faire se peut, assommer sans aucune pitié les adversaires de tous ordres tels que les cochons sumo, les chiens dévoreurs, les crocodiles boxeurs ou les chats équipés de rollerskates. Seulement, il existe aussi quelques aménagements à ce décor de fond ; tout d'abord, se trouvent différentes armes tout au long du chemin qui seront fort efficaces car elles permettent d'atteindre l'adversaire avant qu'il soit à portée de poing. Ces armes peuvent être des bombes, des canons à eau, des lance-flammes, des







missiles à tête chercheuse (très bien, les missiles !) ou des bazookas. Mais ce n'est pas tout ! Lorsque certains de vos adversaires rendent l'âme, ils vous laissent en cadeau une part de gâteau ou bien un hamburger ce qui vous permet de recouvrer quelques forces... Pour être complet dans le descriptif d'un parcours, il faut savoir qu'en plus des «petits» adversaires que vous rencontrez tout au long de votre progression, il existe de «gros» monstres qu'il faut absolument anéantir pour pouvoir continuer et qui sont au nombre de deux pour chaque niveau.

Ainsi donc, vous aurez à vous débattre contre un méchant feu, un nuage d'orage lançant de cruels éclairs, un amoncellement de pierres ou une étoile d'un contact très chaud...

Édité par : ACTIVISION

Prix indicatif : K7, 99F

DK, 149F

### Notre avis :

Si vous considérez le jeu au niveau des couleurs, des graphismes ou de l'animation, on peut dire que Dynamite Dux est très sympa et bien réalisé. Evidemment, l'explication de ceci est liée au fait que l'écran où se déroule l'action est petit et c'est ce qui posera peut-être un problème à certains d'entre vous. En ce qui concerne le degré de difficulté, nous pouvons dire que ce jeu est accessible à tous que vous soyez un fou du joystick ou non.



NOTE  
14/20





# STAR WARS TRILOGY

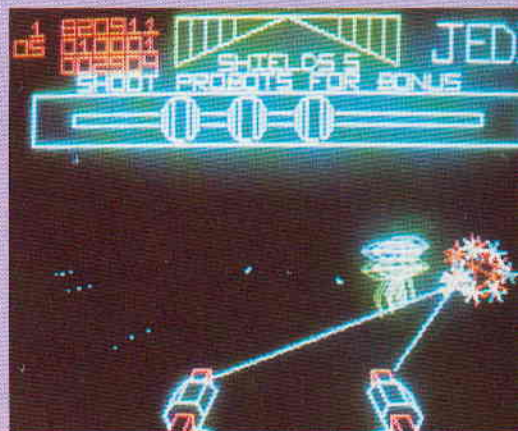
Compilation



entre trois niveaux de difficulté (ce qui n'est pas négligeable pour les débutants) ; par ailleurs, il faut savoir que tous les graphismes sont en fil de fer.

Dans *THE EMPIRE STRIKES BACK*, vous vous retrouvez dans le même style de graphismes et, cette fois, Luke Skywalker doit sauver l'astéroïde toute entière tout en étant aux commandes de l'engin spatial Millennium Falcon.

Pour atteindre la base Rebel de Hoth, vous devez passer par quatre phases de jeu tout en sachant que si vous réussissez à gagner toutes les lettres formant le mot JEDI, vous obtiendrez alors la force Jedi qui vous rendra invincible contre toute attaque pendant un certain temps. Là encore, trois niveaux de difficulté sont disponibles en début de jeu.



► Sous ce titre de compilation se cachent trois logiciels qui ont tous eu le privilège d'être de nombreuses heures sur vos écrans en leur temps et que vous aurez certainement beaucoup de plaisir à retrouver sur une même disquette.

Pour commencer par le commencement, faisons un petit rappel de *STAR WARS* ; il s'agit de la version sur micro de *La Guerre Des Etoiles* où vous incarnez le rôle de Luke Skywalker.

A bord de votre X-Fighter, vous devez anéantir l'étoile de la mort et cette mission se déroule en trois parties.

Tout d'abord, vous êtes dans l'espace aux abords de l'étoile de la mort et vous devez abattre tous les Tie-Fighter défendant le territoire ; ensuite, une fois que vous avez atterri, vous devez affronter les tours au sol qui sont équipées de lasers.

Enfin, dans la phase finale, vous plongez dans une tranchée afin d'atteindre le port de lancement.

A noter que pour remplir cette mission, vous pouvez choisir en début de partie



Enfin, pour terminer en beauté cette compilation, vous avez *RETURN OF THE JEDI* qui a une caractéristique essentielle : les graphismes en fil de fer ont disparu et c'est au milieu de différentes phases très colorées que vous allez effectuer votre mission.

Cette fois, l'action se déroule au moment où les forces rebelles commencent à attaquer l'Impérial

Death Star ; vous n'êtes plus seulement responsable de vous-même car vous devez accompagner la princesse Leia.

Votre moyen de fuite ? Des motos hyper rapides...

Édité par : DOMARK

Prix indicatif :

Non communiqué



## Notre avis :

Cette compilation es à posséder sans problème à condition, bien sûr, de ne pas être allergique ou hostile au graphismes en fil de fer...

NOTE

13/20



X EPYX EPYX EPYX EPYX

# 5 JEUX PLEINS D'ACTION, UNE COMPILATION PLEINE D'ACTION

- IMPOSSIBLE MISSION II™
- CALIFORNIA GAMES™
- STREET SPORTS BASKETBALL™
- 4 X 4 OFF-ROAD RACING™
- THE GAMES WINTER EDITION™

Une combinaison d'action époustouflantes et d'athlétisme à vous couper le souffle qui vous étonnera ... **EST-CE REEL ... OU EST-CE EPYX?**

DISPONIBLE SUR:-  
Cassette CBM 64/128.  
Cassette SPECTRUM 48/128K  
Cassette AMSTRAD CPC  
& Disquette.

EPYX EPYX EPYX EPYX EPYX  
**EPYX ACTION**

**U.S. GOLD** 5 JEUX BOURRES D'ACTION **U.S. GOLD**



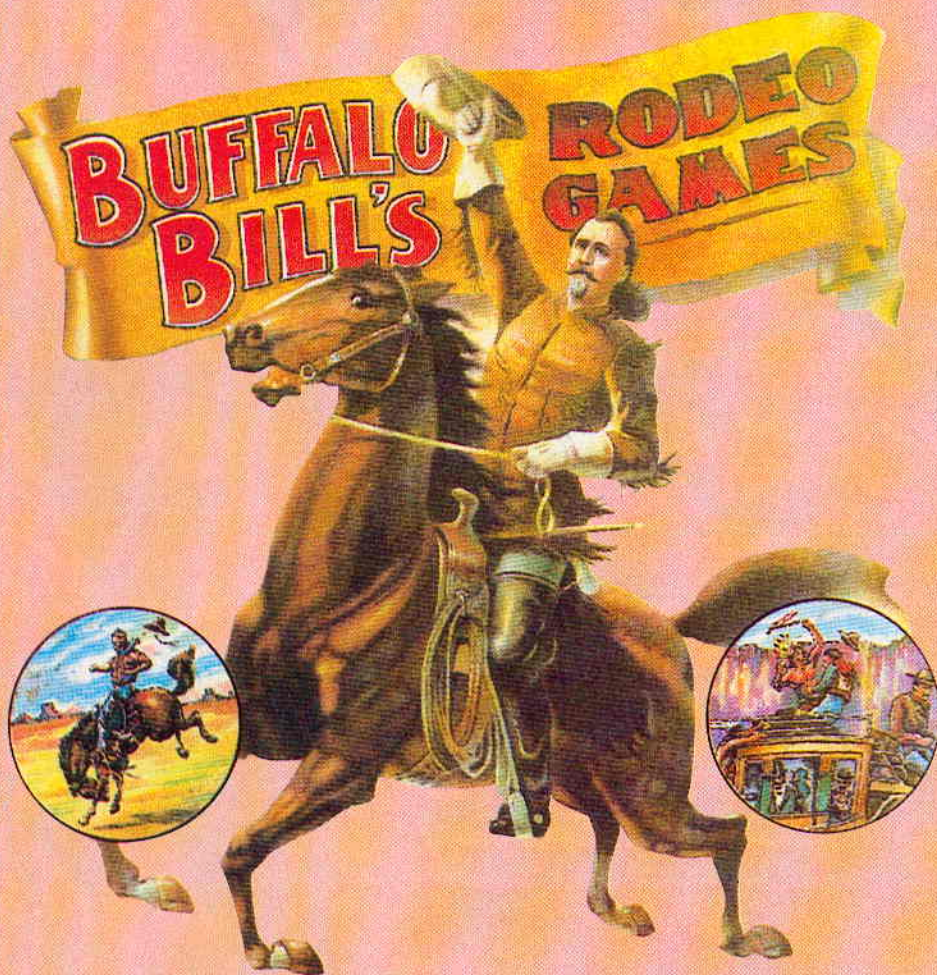
X EPYX EPYX EPYX EPYX EA



U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.  
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette  
06740 Châteauneuf de Grasse,  
France. TEL:93427144

X EPYX EPYX EPYX EPYX





Arcade/Simulation

► Qui pense la conquête de l'Ouest et les premières époques héroïques de l'histoire des Etats-Unis, pense obligatoirement à une figure de légende des Américains, j'ai nommé : Buffalo Bill. Au travers de ce personnage grandiose, ce logiciel vous propose de vous glisser dans la peau d'un pionnier et de vous distinguer dans six épreuves du plus pur style «western».

Pour commencer, vous revêtez votre vêtement de cuir des grandes occasions et vous vous mettez sur la tête vos plus belles plumes de combat. Vous êtes alors fin prêt pour votre lancer de poignards ; bien entendu, il n'est pas question de

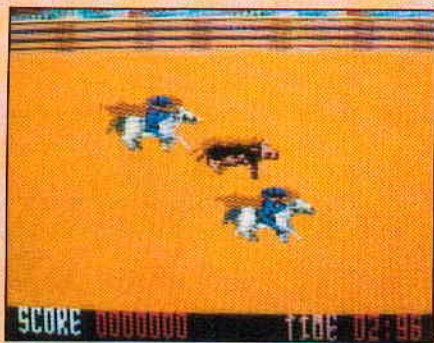
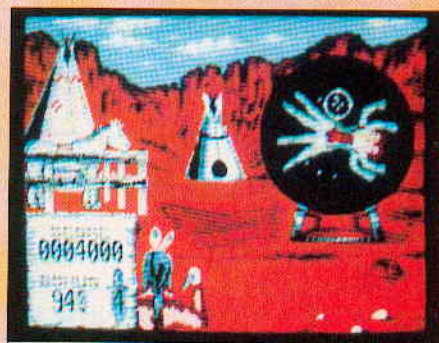
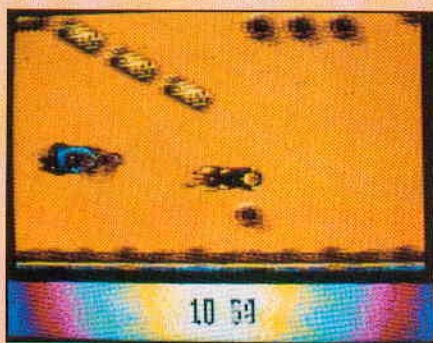
toucher la charmante créature se trouvant sur la cible, mais il faut l'entourer de tous vos poignards pendant que la cible tourne... Deux aspects sont à considérer pour le score final : plus vous vous rapprochez de la jeune femme et plus vous totalisez de points par lancer ; par ailleurs, un bonus sous forme de compte à rebours se trouve à l'écran. Ce sera donc à vous de faire un dosage savant entre le temps que vous mettez pour placer le mieux possible vos poignards et la recherche d'un bonus le plus élevé possible... La seconde épreuve est moins sanglante mais tout aussi précise. Elle se déroule en deux parties : dans la première, vous devez



surveiller les cibles qui sortent de terre et ne pas avoir la gachette trop rapide car il ne faut pas tirer sur la veuve, l'orphelin et le shérif ! Pour la seconde partie, vous faites face à un lancer de bouteilles qui poursuivent chacune une trajectoire différente. Plus vous détruisez de bouteilles en vol et plus votre bonus sera important. Les deux épreuves suivantes mettent en scène deux animaux à quatre pattes. Tout d'abord, vous vous lancez dans une course effrénée après un pauvre petit veau qui ne vous a rien demandé et devez être suffisamment habile au lasso pour le lui passer autour du cou et l'arrêter. Dans l'épreuve suivante, le las-







épreuves qui viennent d'être décrites sont les moins intéressantes du jeu. Par contre, il reste encore deux épreuves à accomplir, la première étant difficile et la deuxième spectaculaire. Ainsi, il faut commencer par rester le plus longtemps possible en scelle sur un cheval véritablement très sauvage... Et c'est une bête nettement plus apprivoisée que vous terminerez la série d'épreuves en poursuivant une diligence qui est, bien sûr, entre les mains des indiens ; pour vous empêcher de vous approcher, il n'ont rien trouvé de mieux que de vous lancer les nombreuses malles se trouvant sur le toit de la diligence. A vous de les éviter tout en vous rapprochant petit à petit de la diligence jusqu'au moment où vous pourrez monter sur le toit et vous battre avec l'indien jusqu'à ce que mort s'en suive...

so n'est plus de mise et vous ne devez plus avoir confiance que dans votre jugement des distances et la grosseur de vos biceps pour vous approcher de la bête, lui sauter dessus en la saisissant par les cornes et l'arrêter. A notre avis, les deux

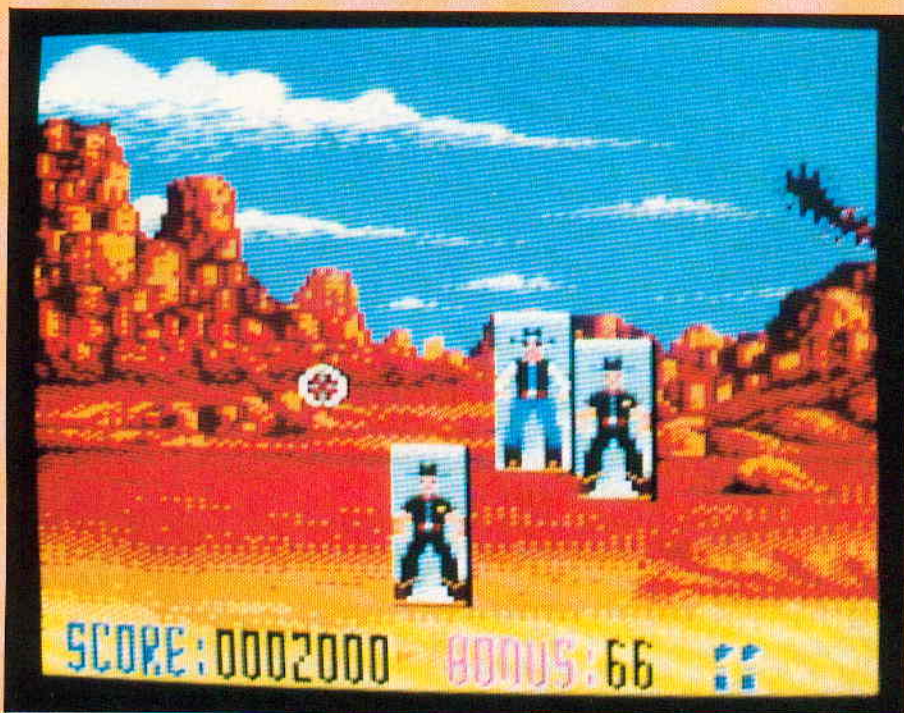


*Édité par :* TYNESOFT  
*Prix indicatif :* Non communiqué

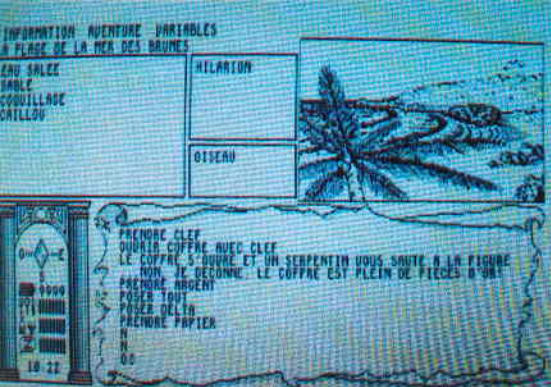
### Notre avis :

Si vous voulez être transporté dans une ambiance western «gentille» avec plusieurs épreuves qui n'ont pas un degré de difficulté insurmontable, vous passerez un bon moment de détente avec ce logiciel. Les graphismes et les animations sont satisfaisants ; par contre, ne comptez pas sur une pause pour reprendre vos esprits au cours d'une épreuve... il n'y en a pas !

**NOTE 13/20**

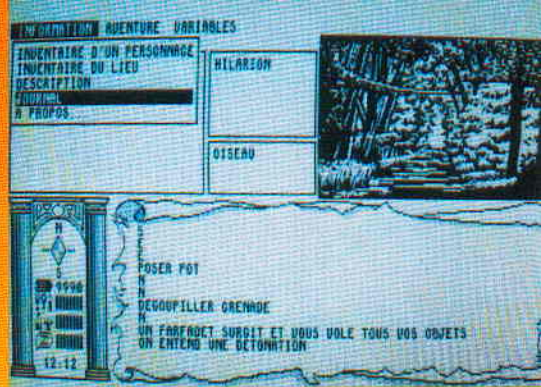






# L'ALLIANCE

Aventure



Voici la première aventure sortant sous le label de Cosmic Software et qui, à première vue, semble porter un titre promoteur ; en effet, que ne peut-on percevoir comme joies mais aussi comme tourments derrière une alliance ? N'étant pas là pour faire 4 pages de dissertation mais plutôt pour vous parler de l'aventure, cessons-là tout état d'âme et venons-en aux faits.

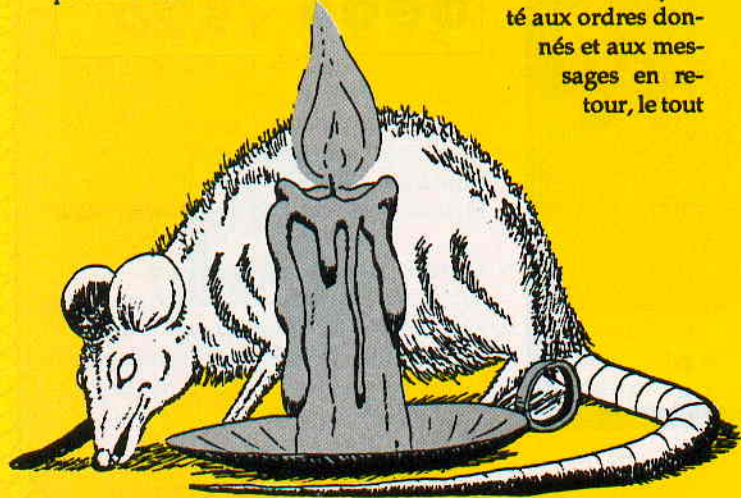
Au premier plan, se trouve un roi, Hilarion Ier, qui n'a rien d'hilarant puisqu'il est vieux, souffrant, presque moribond et démuné. Seulement, ses problèmes ne s'arrêtent pas là : il a la joie d'avoir une fille, mais est-ce vraiment bien une chance quand on sait que Gudule est laide, sotté, complètement inconsciente de la grandeur de son rang.. et sans le moindre sou. Vous imaginez la difficulté que va rencontrer son père maintenant qu'il veut la marier, de préférence à un prince beau, intelligent, royaliste et riche ! Alors, il ne reste plus qu'une seule solution pour Hilarion : prendre la route (avant qu'il ne soit trop tard) afin de trouver et d'octroyer à sa fille bien aimée les quatre vertus que les bonnes fées auraient dû lui donner à sa naissance : beauté, esprit, amour de la noblesse et richesse.

C'est donc pourvu d'une forte détermination que vous prenez votre bâton de pèlerin afin d'effectuer votre dernière B.A. et de pouvoir quitter cette terre sans regret. Mais la tâche va être très difficile car, non seulement les objectifs à atteindre sont loin d'être évidents mais, en plus, il vous faut affronter votre fille qui s'est amouraché de Celadon, un simple berger ! Autant vous dire tout de suite que le bon roi Hilarion va parcourir tout le royaume et qu'il sera utile sinon fûté de faire un plan avant d'errer lamentablement dans tous les sens. Vous serez alors en mesure d'évoluer correctement...

Un petit mot sur le partage de l'écran ; en haut à droite se trouve la fenêtre contenant un image (le logiciel en possède une centaine).

La partie gauche contient un cadre avec les personnages présents, un autre avec les animaux et un dernier avec les objets présents. La seconde moitié de l'écran est réservée en majorité aux ordres don-

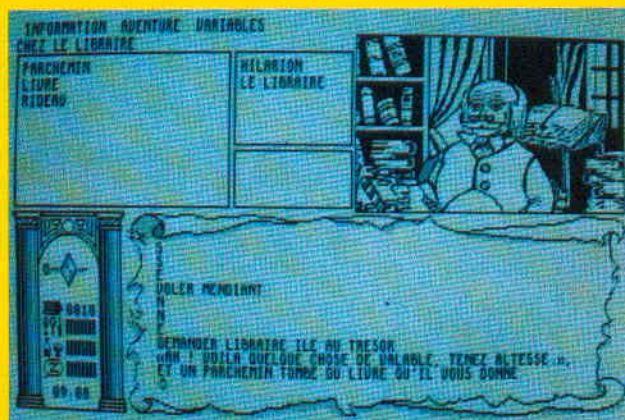
nés et aux messages en retour, le tout



faisant appel à un analyseur syntaxique traditionnel et correct.

Enfin, la gauche de l'écran affiche en permanence une rose des vents avec les issues possibles et votre état de santé, car tout au long de l'aventure, il faudra manger, boire ou dormir à bon escient. Pour terminer cette description, il faut savoir que vous avez accès à trois menus déroulants : le premier vous permettra d'avoir des informations telles que l'inventaire d'un personnage, l'inventaire d'un lieu ou une description. Le second vous autorisera à faire des sauvegardes ou, inversement, à charger l'aventure en cours.

Quant au dernier menu, il permet d'agir sur certaines variables comme une rose des vents fixe ou non, ou la couleur du papier et de l'encre...



Édité par : COSMIC SOFTWARE

Prix indicatif : Non communiqué

## Notre avis :

Si, au premier abord, vous ne tombez pas sous le charme au niveau visuel à cause du mode utilisé, les passionnés du genre aventure avec analyseur de syntaxe (ce qui n'est plus tellement utilisé maintenant) pourront trouver avec l'Alliance l'occasion de passer quelques heures acharnées devant leur écran.

Lorsque vous vous lancez dans l'aventure, ne craignez pas de mélanger les époques : par exemple, le fait d'être roi ne vous empêchera pas de vous précipiter dans un magasin afin de vous acheter un delta !

Pour l'utilisation de ce delta, je vous laisse chercher un peu, quand même...

NOTE 13/20



# SUPER WONDERBOY

WONDERBOY est de retour !

Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.

Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

**LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!**

Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Casette et disc C64, cassette et disc Amstrad et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur Atari ST

Distribué par :

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00







## MOVING TARGET



Arcade

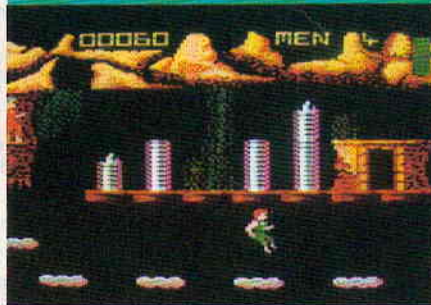
Quand les budgets se mettent à l'heure de l'actualité... Il s'agit en effet de jouer un membre de l'éminente CIA en guerre contre les milieux de la drogue. Puisque vous êtes le seul survivant d'une précédente expédition qui a échoué de peu, vous devez la poursuivre en récupérant les 4 bombes laissées dans les sous-terrains d'une raffinerie de cocaïne et les placer près des générateurs électriques. Bien sûr, vous devez éliminer à la mitrailleuse les dealers et leurs chiens, tout en évitant les mines et les pièges placés çà et là. Tout en nettoyant les différents étages, récupérez la nourriture qui permettra de rétablir votre niveau d'énergie, et ramassez les clés pour être sûr de pénétrer ensuite partout.

Édité par : PLAYERS

Notre avis : 14/20

Un jeu d'espionnage façon Rambo qui n'a rien d'original mais qui est néanmoins bien réalisé. La richesse des couleurs, les assez bons graphismes, la rapidité de tir sont tout à fait agréables.

## NINJA COMMANDO



Arcade

Vivez les fantastiques combats entre Ninjas au beau milieu d'un décor tout droit sorti de l'époque des Shoguns, où les temples légendaires fleurissent dans la végétation verdoyante ! En tant que respectable Ninja, il s'agit pour vous de traverser les huit niveaux consécutifs en sautant, courant, pirouettant et en évitant tout contact avec les Ninjas ennemis qui pourraient être fatals. Comme au premier niveau vous n'avez pas d'arme, votre seul moyen d'éliminer vos adversaires sera de tout simplement leur sauter dessus. Ensuite, à vous de récupérer des armes. Chaque niveau accompli vous octroie un bonus, de même si vous l'accomplissez rapidement.

Édité par : ZEPPELING COMMANDO

Notre avis : 15/20

Ce logiciel exhibe de jolis graphismes et fait preuve d'une bonne jouabilité. On apprécie aussi le fait qu'il ne soit pas saccadé.

## WAR MACHINE



Arcade

C'est fou ce qu'il y a de planètes envahies ! Mais c'était compter sans vous, car engoncé dans votre combinaison d'homme-grenouille du cosmos, vous vous répétez sans cesse : « Au moins une qu'ils n'auront pas ces...d'aliens ». Et pour annihiler la vague de destruction venant d'une reine démoniaque, pas d'alternative : dans ce décor métallique et lugubre, on tire sur tout ce qui bouge, et au pistolet à plasma s'il vous plaît... Sur tout, car l'esthétique de vos adversaires à parfois vraiment de quoi surprendre... Et veillez à rassembler les 4 pièces fondamentales qui forment la seule arme capable de tuer la méchante reine.

Édité par : PLAYERS

Notre avis : 14/20

Il y a de beaux graphismes et la variété des paysages amène la variété des actions car il faut se repérer, descendre, monter, sauter... Les amateurs de ce genre de jeu devraient apprécier.

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes sur cassettes, qui valent "25 balles" en Angleterre, et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 31 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :

51 St George Road  
CHEPSTOW NP6 5LA  
ANGLETERRE  
Tél. (44) 291.625.780





nes qui vont de pair : la stratégie et la réflexion. Pour une fois, ça vous fera du bien... Des petits dés, rien que 16 petits dés éparpillés et numérotés de 1 à 6, sont à remettre dans l'ordre : c'est à dire aligner verticalement tous les 1, tous les 2, etc. La tactique : faire pivoter 4 cubes à chaque fois de 90 degrés. A chaque niveau la figure initiale est différente, et c'est de plus en plus difficile. En général, c'est un jeu d'enfant pour les deux premières colonnes, mais arrivé à la cinquième et à la sixième, on s'aperçoit avec désarroi qu'il va falloir tout modifier...

Édité par : MASTERTRONIC

### Notre avis : 13/20

Un jeu d'esprit simple dans sa conception auquel on s'accroche très vite mais à la difficulté pourtant bien présente (1 million de niveaux !). Il y a du pain sur la planche... Les graphismes sont assez simples mais il faut avouer que c'est dû au genre du jeu. Notons un judicieux mot de passe permettant de revenir au niveau quitté.



Réflexion

Voilà une excellente gymnastique afin de vous remuer un peu les méninges, en vous faisant travailler deux discipli-

nique : ça peut paraître compliqué à piloter ce genre de coucou, mais on maîtrise vite toutes les commandes.

Édité par : ALTERNATIVE SOFTWARE

### Notre avis : 15/20

Les pilotes en herbe apprécieront une cabine de pilotage bien réalisée, une 3 D qui tient la route (pardon, les airs) et des bruitages pas trop mauvais.

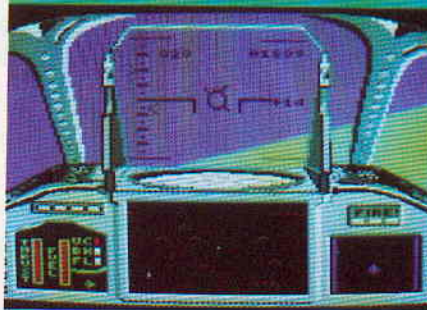


Simulation

Si l'on en juge par l'état de nos tennismen (l'un semi-retraité et l'autre qui manque deux balles sur trois...), le plus sûr moyen de faire gagner des champions à la France serait de s'y mettre soi-même... Moi, je commence l'entraînement avec passing-shot : chouette, dès le début, qualifié en quart de finale, demi-finale ou finale. Avouez que c'est déjà mieux... Et comme j'ai jugé que personne n'était à la hauteur ou plutôt à ma hauteur, j'ai préféré jouer contre le computer que j'ai même pu baptiser. Tout y est : public, ramasseurs de balles, juges, plus le mec sur son perchoir...

Édité par : HIT SQUAD

## STRIKE FORCE HARRIER



Simulation

Quelques années après sa sortie, Strike Force nous revient identique à lui-même, avec toutes les qualités qui en avaient fait un grand succès. Modes pratique, combat ou démo s'offrent à vous, avec en plus le choix du niveau désiré. Ce logiciel présente le double intérêt de la simulation de vol et du combat aérien, et dans les deux cas, l'habileté couplée à une grande capacité de concentration se révèlent toujours de rigueur. Pas de pa-

### Notre avis : 14/20

Une assez bonne simulation de tennis. Les décors sont jolis et complets, la taille des sprites est honorable et la rapidité est bonne. Ou plutôt trop bonne : au fur et à mesure du stade de la compétition elle augmente, alors une fois arrivé en finale, c'est presque impossible à jouer.





# SHINOBI

Arcade

► Le mois dernier, nous vous avons fait profiter en avant-première d'une version de Shinobi testée pour vous sur cassette (j'espère que vous avez apprécié notre courage car à chaque défaite, nous devions recharger entièrement à partir du premier niveau). Depuis, nous avons reçu la version finale de ce logiciel sur disquette, l'avons chargée avec plaisir sur notre CPC 6128 de service pour pouvoir profiter de la musique et des bruitages, ce qui est malheureusement impossible sur 464 pour cause de mémoire... Cette fois, pour ceux qui ont déjà commencé à casser leurs ongles sur leur joystick, nous allons vous révéler quelques petits moyens pour parvenir au bout des trois premières missions.

Tout d'abord, voici un bref résumé de l'histoire pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Shinobi. Lors de la distribution des prix dans une école de ninjas dont vous êtes le meilleur élément, toute la classe des benjamins est enlevée par un ancien de l'école qui a mal tourné...

Comme de bien entendu, vous allez devoir montrer de quoi vous êtes capable en allant délivrer tous les enfants captifs, répartis tout au long de 5 missions se déroulant dans des milieux différents.

Chaque mission est subdivisée en plusieurs tronçons et séparée de la suivante par un « Bonus Stage » où vous devez vous montrer le plus rapide et le plus efficace des lanceurs de shurikens.

## PREMIERE MISSION :

### Première épreuve :

Pour commencer en douceur et ne pas dégoûter les éventuels débutants, les difficultés sont mineures ; un petit conseil pour récupérer les deux enfants du haut avec un minimum de risques : sautez du côté où se trouve l'enfant le plus éloigné et revenez en arrière pour prendre les ennemis à « rebrousse-poil » !

### Seconde épreuve :

Deux conseils pour ne pas avoir d'ennui à ce niveau : d'une part, approchez-vous suffisamment des ennemis porteurs de sabre et agenouillez-vous rapidement ; vous pourrez ainsi les détruire par un coup de pied latéral. D'autre part, arrangez-vous pour tirer en sautant de manière à détruire les hommes araignées avant qu'ils ne descendent des murs.

### Troisième épreuve :

Le monstre qui termine cette première mission requiert de la synchronisation dans le mouvement. En effet, il faut d'abord s'en approcher à environ 3 cm sur l'écran. Ensuite, il faut savoir que la première boule de feu qu'il lance suit une trajectoire horizontale, la seconde va vers le haut, la troisième vers le bas, la quatrième vers le haut, la cinquième vers le bas et ainsi de suite... Il suffit donc de repérer le moment où il baisse la main et s'apprête à lancer la boule vers le bas pour sauter et tirer sans discontinuer...

## SECONDE MISSION :

### Première épreuve :

Vous vous déplacez d'abord vers la droite et sautez au dernier décrochement mais, attention, il faut vous accroupir tout de suite ! Ensuite, vous sauvez au même niveau le second enfant avant de descendre d'un cran et de retourner en arrière. Il ne vous reste plus alors qu'à vous précipiter vers la sortie à l'extrême droite tout en ne négligeant pas malgré tout les ennemis se trouvant sur votre chemin.

### Seconde épreuve :

Monter sur le plus gros bloc se trouvant à droite et surveiller le déplacement de l'ennemi au-dessus de votre tête. Dès que le dernier est reparti sur la gauche, vous





# PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !



DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR  
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80, 6502, 8086, LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHÉTISEURS



**TITUS**<sup>TM</sup>

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92



montez d'un cran. Ensuite, pour parvenir sans encombre jusqu'au bout de l'épreuve, il faudra se couvrir en tirant tout en sautant avant de monter les escaliers...

#### Troisième épreuve :

La technique la plus efficace pour accomplir cette épreuve dans les meilleures conditions consiste à rester derrière les colonnes ou sur le bord extrême gauche afin de forcer les ennemis à se montrer et de pouvoir alors leur tirer dessus sans aucun risque.

#### Quatrième épreuve :

Nous arrivons ici à la terrible épreuve de l'hélicoptère qui clôt la seconde mission et vous demandera de la patience, de la régularité... et de l'oreille ! En effet, vous commencez par avancer vers la droite jusqu'à l'apparition des premiers missiles ; à ce moment, vous sautez et ne bougez plus. Il ne vous reste alors qu'à guetter le bruit des tirs afin d'être plus réceptif pour pouvoir sauter dès l'apparition des missiles. Lorsque vous sautez, tirez sans arrêt pour affaiblir l'hélicoptère. Nous ne vous conseillons pas de sauter à tort et à travers car, alors, vous auriez toutes les chances de retomber sur un missile.

### TROISIEME MISSION :

#### Première épreuve :

Pour détruire l'homme à l'épée, il faut se rapprocher très près de lui en descendant des rondins sans oublier de s'accroupir. Une fois le dernier enfant sauvé et après avoir passé un autre tas de rondins, méfiez-vous des apparitions brutales de samourais.

#### Seconde épreuve :

Pour commencer, allez à l'extrême droite ; vous rencontrez deux ennemis et un enfant. Vous descendez d'un niveau et vous vous dirigez vers la gauche ; attention ! Un ennemi apparaît immédiatement avant le premier décrochement et il y en aura un autre après le dernier décrochement avant de redescendre d'un niveau. Vous avez à ce niveau deux ennemis et un enfant (gardé bien sûr par l'homme à l'épée). Vous descendez encore d'un niveau et affrontez un ennemi après le premier décrochement et un second après

le dernier décrochement. Vous descendez enfin une dernière fois en sachant qu'il vous faudra détruire deux hommes araignées et deux apparitions avant de voir l'issue finale de cette épreuve.

#### Troisième épreuve :

Commencez votre progression avec beaucoup de prudence car vous avez deux apparitions avant le premier décrochement où vous allez rencontrer deux hommes araignées. Ensuite, vous passez au-dessus des deux premières colonnes et laissez apparaître les deux samourais sur la dernière colonne ; une fois qu'ils ont sauté vers la gauche, passez la colonne et attendez qu'ils reviennent vers vous pour déclencher les ninjas magiques. Vous pouvez alors délivrer tranquillement l'unique enfant de ce niveau avant de vous diriger vers la sortie. Pour l'atteindre, il faudra quand même détruire cinq apparitions.

#### Quatrième épreuve :

Un seul qualificatif convient à cette épreuve : infernale ! En effet, vous devez d'abord détruire un mur mobile composé de douze statuette avant de pouvoir vous avancer vers le masque lançant des boules de feu qu'il faut détruire en un minimum de temps. Pour anéantir ces statuette diaboliques, une seule solution : s'approcher le plus possible de la ligne se trouvant sur votre gauche (sans la toucher car, alors, c'est la mort assurée !) et tirer sans discontinuer tout en sautant.

Le seul petit problème, c'est qu'en général, il ne vous reste que 30s pour aller détruire le masque aux boules de feu, ce qui est peu...

Maintenant que vous avez entre les mains tous les éléments pour vous sortir honorablement des trois premières missions, nous attendons vos prouesses pour terminer les deux dernières...

Édité par : VIRGIN GAMES

Prix indicatif : K7, 99F

DK, 149F





# 12 JEUX FANTASTIQUES

# 12 JEUX FANTASTIQUES

# 12 JEUX FANTASTIQUES



AMSTRAD CPC GREMLIN AMSTRAD CPC

## ARTURA™

Artura, un preux chevalier du 5ème siècle, fils de Pendragon, doit unir le Royaume d'Albion et délivrer Nimue des griffes de Morgause sa demi-soeur. Il devra retrouver les trésors perdus et rassembler autour de lui les chefs du clan.

## MOTOR MASSACRE™

Après une atroce guerre bactériologique, vous vous retrouvez confronté à d'ignobles mutants ... A bord de votre ATV, vous devrez vous frayer un chemin à travers un paysage de ruines et trouver dans les stations services et entrepôts de quoi survivre ...

AMMAG - "Génial! Le genre de jeu dont on n'arrive pas à se détacher. Le pilotage est bon, les combats sont bons, et le graphisme est bon, bref, tout est bon!"

## DARK FUSION™

Seule l'élite pourra réussir car vos reflexes seront mis à l'épreuve pour repousser les vagues de monstres et les attaques ennemies. Un scrolling horizontal sur lequel vous devrez affronter des lance-missiles, des vaisseaux aliens et des mutants de la pire espèce.

AMSTRAD 100% - 75% - "DARK FUSION est franchement mignon, avec des graphismes bien travaillés, et une certaine diversité qui lui confère une bonne longévité."

## MARAUDER™

Retrouvez le bijoux d'Ozmandius enterrés au plus profond de la planète Mergatron ... A bord de votre véhicule combat, vous devrez affronter les terribles systèmes de défense de la planète Mergatron ...

## H.A.T.E.™

2320 ... Pour repousser la menace extra-terrestre, vous devez accumuler les cellules de plasma et contrôler divers types de véhicules (tank, vaisseau spatial ...) pour affronter sur plus de trente tableaux des missiles rases-mottes, des missiles à tête chercheuse, des vaisseaux ennemis, des mines ...

## GARY LINEKERS HOT SHOT™

Cette simulation de football ne manque pas de réalisme: plaquages glissants, têtes, remises en jeu, corners, tirs au but, coups irréguliers et même le carton rouge de l'arbitre. Essayez de mener votre équipe en première division seul ou avec un partenaire!

AMSTAR 14/20 - "Finalement, je me prends tellement au jeu que la fin du match arrive trop vite..."

## ARCADE FOOTBALL™ (SUPERSTAR SOCCER)

La première simulation de football mettant en scène le meilleur buteur anglais. Il faudra savoir combiner l'art du management d'une équipe de foot et le talent d'un joueur célèbre. Vous avez votre équipe et votre but et de la faire entrer en championnat!

## SUPERSCRAMBLE SIMULATOR™

Participez à cette folle course contre la montre ... enfourchez votre moto et lancez-vous dans différents parcours d'obstacles, dans la boue ou sur l'herbe ... TOP du MOIS dans MICRONEWS - "SUPERSCRAMBLE est sans nul doute l'une des meilleures simulations de cross."

AMSTRAD 100% - 82% - "Si vous aviez envie de trouver une compétition de moto sur CPC, ne cherchez plus, SUPERSCRAMBLE est arrivé."

## TECHNO COP™

A bord d'un véhicule hyper-armé et ultra-rapide, vous voici dans la peau d'un filic à la recherche de dangereux criminels ... Arrivé en ville, cette course affolante de voiture se transformera en jeu de plateforme où la vie d'un filic n'est pas drôle tous les jours ...

## NIGHT RAIDER™

1941, un des moments les plus critiques de la Seconde Guerre Mondiale. Quel en sera le dénouement? A bord du porte-avion H.M.S. ARK ROYAL, vous êtes prêt à commencer votre mission: couler le plus puissant cuirassé allemand: le BISMARCK!

## STORMLORD™

Libérez les fées avant que la Reine de Ténèbres ne les anéantisse. Plusieurs tableaux superbement dessinés et très colorés vont feront découvrir le Royaume de STORMLORD...

HIT dans TILT - "Véritable melting-pot du jeu, STORMLORD réussit brillamment l'alliance de l'arcade avec l'aventure, le shoot 'em up et le jeu de plateformes!" AMSTRAD 100% - 92% - "STORMLORD n'est pas seulement un jeu original avec des graphismes fabuleux et une animation parfaite. STORMLORD est le jeu le plus sexy de toute l'histoire du CPC."

## SKATE CRAZY™

Qui sera le champion de patins à roulette? Plusieurs niveaux dans les étages d'un parking abandonné, de nombreux obstacles: boîtes, canettes, pneus, un jury difficile à impressionner ... A vous de jouer (soyez inventif et n'hésitez pas à faire vos plus belles cascades ...) pour être le meilleur!

AMSTRAD 100% - 85% - "Bref, ce jeu est dément, il plaît à tout le monde ..."

12 SUPERS HITS RÉUNIS DANS UNE MEGA COMPILATION DÉMENTE!!!!



Amstrad CPC  
Cassette et Disquette  
S.F.M.I., B.P.3, Zac de Mousquette, 06740  
Châteauneuf de Grasse - Tel: (1) 43350675



# OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

**215 F**



En cette fin d'année, j'ai décidé d'offrir à tout nouvel abonné ce tee-shirt personnalisé à votre prénom. Rejoignez les "fanas" d'AMSTAR & CPC! La rédac'chef

Le tee-shirt? C'est super à l'aise pour battre des records!...



**1 TEE-SHIRT PERSONNALISE  
+ LA REMISE ABONNEMENT  
= 107 F DE REDUCTION**

**POUR LES NON ABONNES**

Ce tee-shirt aux couleurs d'AMSTAR & CPC, et personnalisé, peut être obtenu à la rédaction. Joindre 80 francs en chèque à l'ordre des Editions SORACOM.

**+ 5 % de remise**  
sur les produits du catalogue SORACOM

## OFFRE UNIQUE D'ABONNEMENT\*

Compte tenu de l'intérêt présenté par cette offre, je me vois obligée de la réserver aux seuls nouveaux abonnés.

OUI, j'accepte votre offre exceptionnelle d'abonnement à 215 F et je désire recevoir le tee-shirt avec le prénom : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ Signature obligatoire \_\_\_\_\_

\* 11 numéros

- Les abonnements ne sont pas rétroactifs
- Envoi par avion + 120 F

Je désire payer avec une carte bancaire

\_\_\_\_\_

Date d'expiration \_\_\_\_\_

Envoyez votre commande accompagnée du règlement à SORACOM Editions - Service abonnement - BP 88 - 35170 BRUZ

Catherine BAILLY



### Media Box Cassettes Vidéo (L)

222x135  
x348 mm  
Réf. 310.540.0

**130 F + port**

pour 9 cassettes  
VHS, V2000, Betamax



### Media Box Mini Cassettes

148x91x348  
Réf. 310.503.3

**80 F + port**

pour 16 mini  
cassettes



### Media Box Disquettes 5 1/4

182x178x348 mm  
Réf. 310.501.1

**195 F + port**

pour 70 disquettes, livré  
avec séparations et index



### Media Box Disquettes 3''-3''1/2

221x135x348 mm  
Réf. 310.506.4

**145 F + port**

pour 150 disquettes



### Media Box Data Cartridge

222x135x348 mm  
Réf. 310.518.7

**130 F + port**

pour 11 Data Cartridges  
type 3M



### Media Box Compact Disc

148x135x348 mm  
Réf. 310.502.6

**105 F + port**

pour 13 compacts discs simples



### Media Box Cassettes Vidéo VHS-C

148x91x348 mm  
Réf. 310.505.7

**85 F + port**

pour 8 cassettes



### Media Box Cassettes Vidéo 8

148x91x348 mm  
Réf. 310.531.6

**85 F + port**

pour 12 cassettes



### Media Box Compact Disc Multi

148x177  
x348 mm  
Réf. 100.525.0  
pour 23 CD simples  
ou 11 CD doubles

**159 F + port**

### Media Box Photo

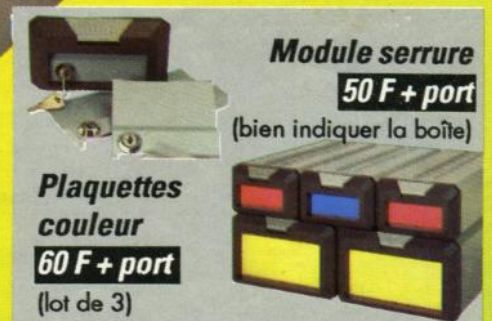


222x135  
x348 mm  
Réf. 310.501.9

**130 F + port**

pour 140 tirages  
format maximum 13x18 plus

port 25 F par article



**Module serrure  
50 F + port**  
(bien indiquer la boîte)

**Plaquettes  
couleur  
60 F + port**  
(lot de 3)

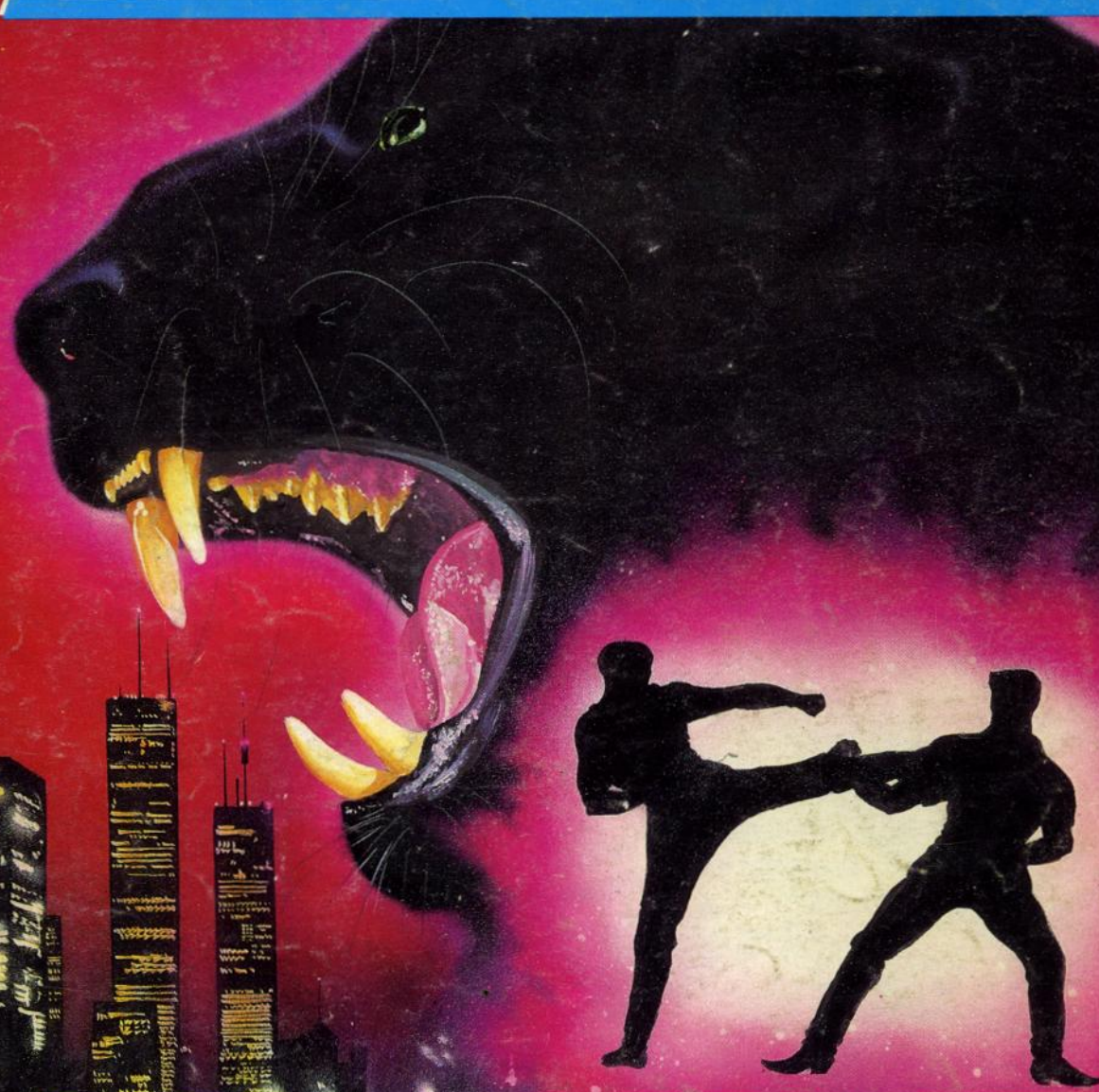


Exemple de  
combinaison des modules

**Voir bon de commande page 80**



# WILD STREETS



**TITUS™**

28 TER AVENUE DE VERSAILLES

93220 GAGNY

TEL. : (1) 43 32 10 92