

AMSTRAD  
C P C

# AMSTRAD

CENT POUR CENT

INTERVIEW :

**THIERRY LHERMITTE**

T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS !

SOFTS :

AIRBORNE RANGER

BATMAN

MORTEVILLE MANOR

R. TYPE

SECRET DEFENSE

SPITTING IMAGE

THUNDER BLADE

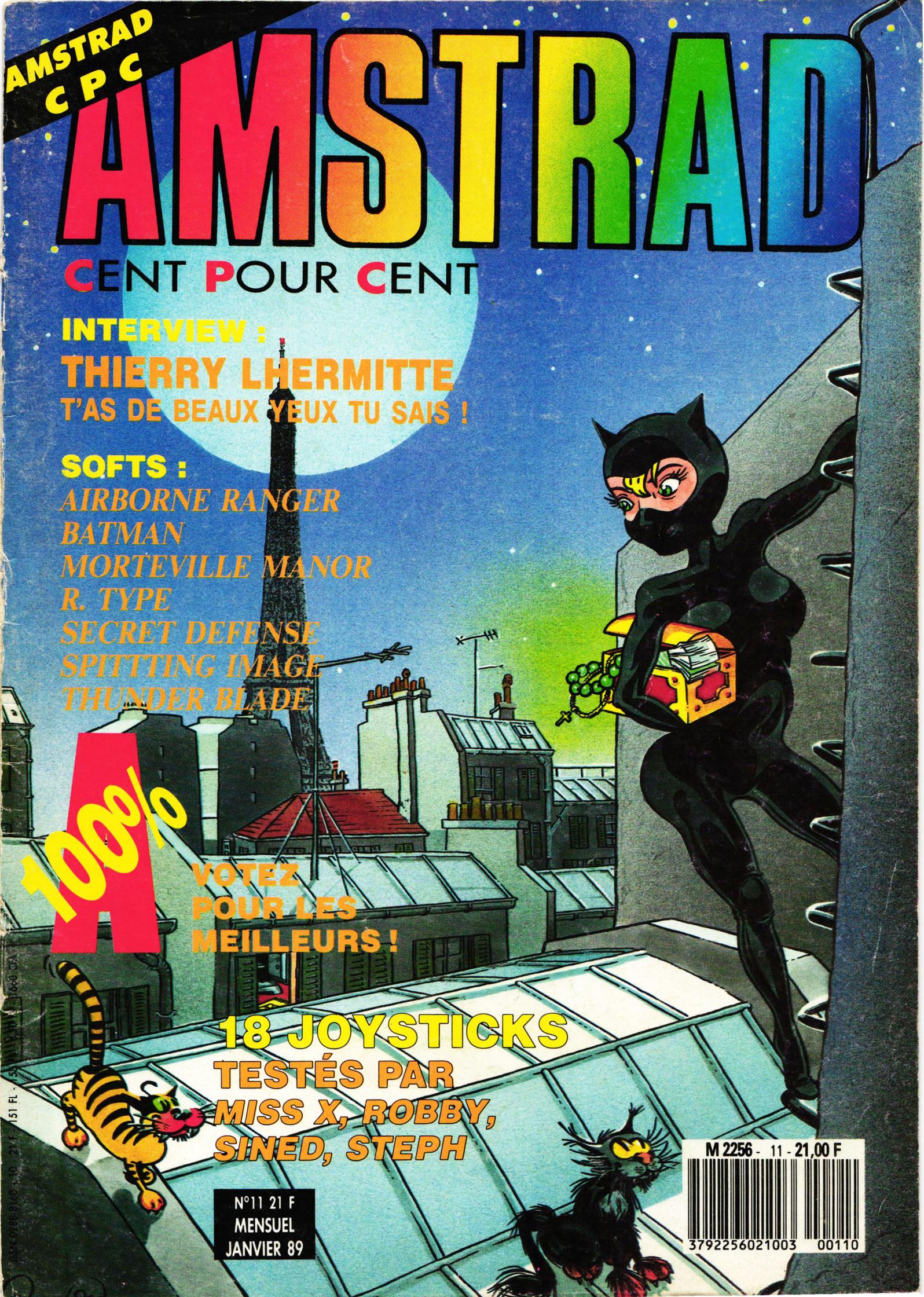
100%

VOTEZ  
POUR LES  
MEILLEURS !

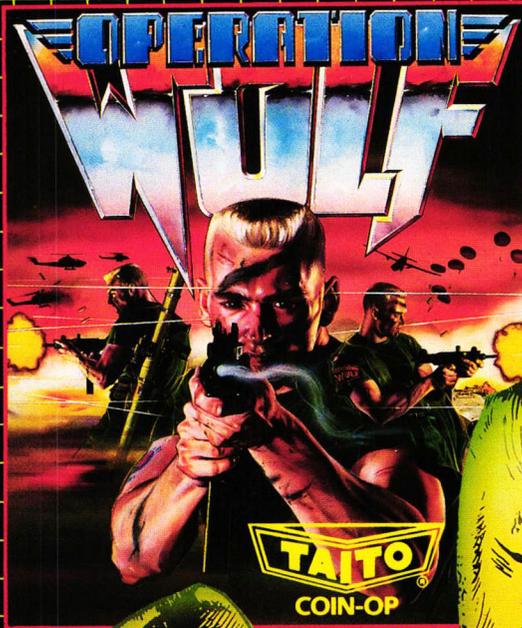
18 JOYSTICKS  
TESTÉS PAR  
MISS X, ROBBY,  
SINED, STEPH

N°11 21 F  
MENSUEL  
JANVIER 89

M 2256 - 11 - 21,00 F



# LA FORCE



Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques de jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Luttesuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux sont décidés à gâcher votre journée. Pour progresser, à la fin de chaque niveau, vous devez vaincre le Maître Ninja – voici quelques exemples de ces superhumains infames: Un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée!

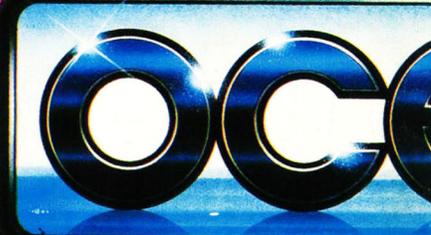
**DATA EAST**



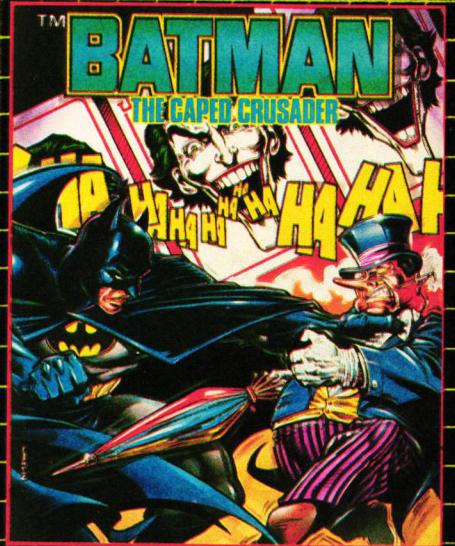
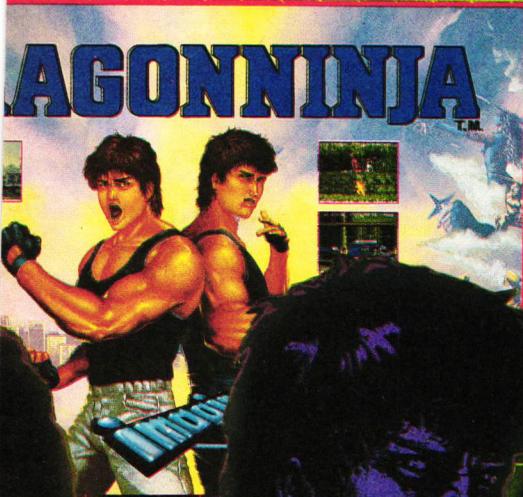
AMSTRAD  
COMMODORE

ATARI ST  
AMIGA

IBM PC &  
COMPATIBLES



# DE OCEAN



Le célèbre super héros des Maîtres D.C. Batman arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades... vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus méchant de tous... le Pingouin. Cependant, économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker sinon vous raterez le summum de l'aventure. Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant.



combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.



© 1988  
ALL RIGHTS RESERVED



DESCRIPTION COMPLETE SUR 365 MICROMANIA  
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

ZAG DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF  
DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.

# NEWS

6/8 **Actuel**

10/14 **Interview Thierry Ehermitte**

15/17 **Actuel**

20/29 **Softs à la une**

30/33 **Test Joysticks**

35/37 **Courrier des lecteurs**

40/43 **Pokes**

44/45 **Help**

47 **Top mag**

49/50 **Petites annonces**

67/71 **Listing**

72/73 **Bidouilles**

74/75 **Initiation à l'assembleur**

76/77 **Nominés des A 100%**

78/79 **Recap'**

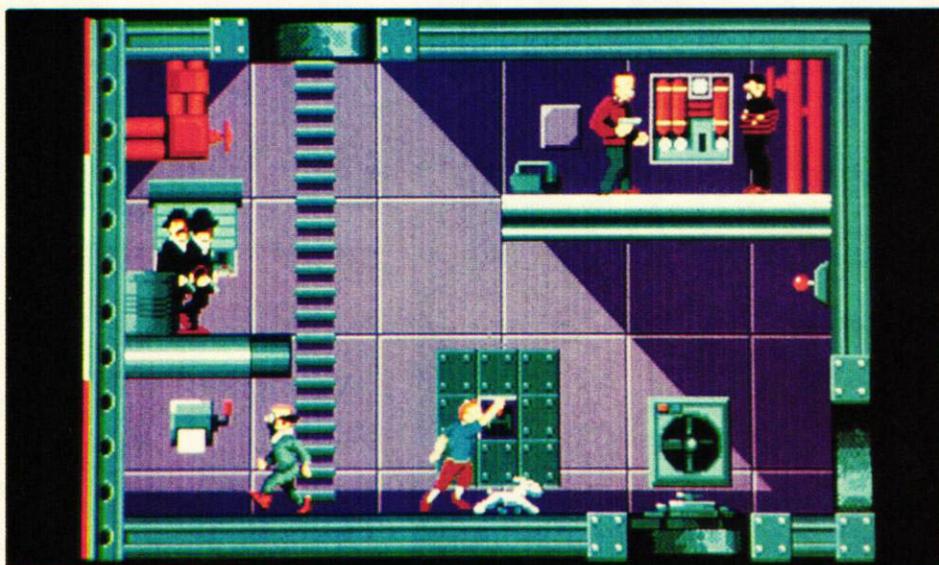




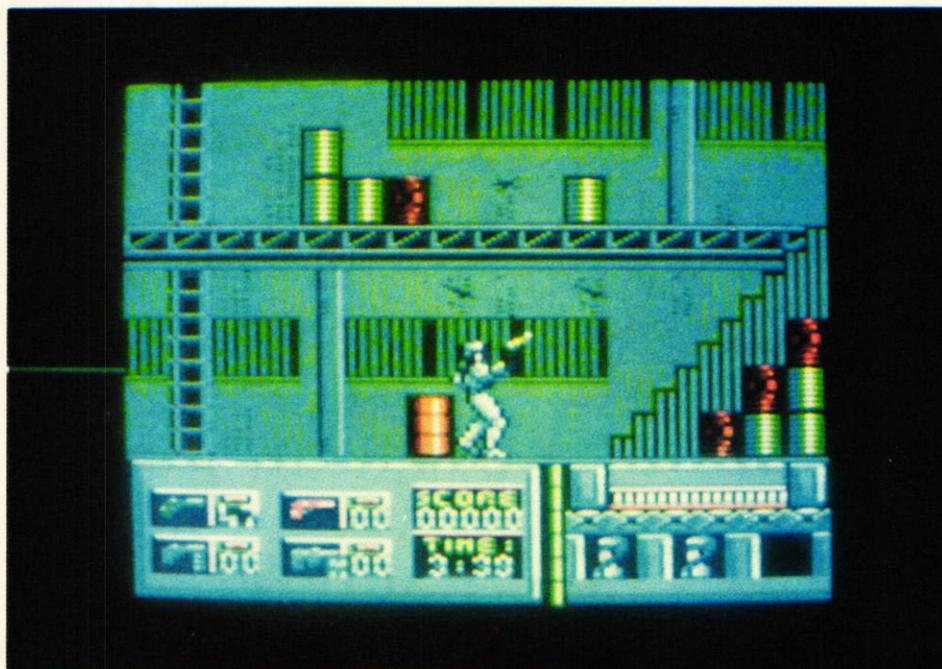
## TINTIN SUR LA LUNE

Nous avons été les premiers à vous en parler dans le N° 7 et les premiers à vous en montrer des photos dans le N° 8. L'information continue, outre de nouvelles photos que vous pourrez admirer quelque part dans cette page ou dans une autre (cf. les actus du N° 10), voici quelques détails supplémentaires de l'adaptation de deux histoires de Tintin, *Objectif Lune* et *On a marché sur la lune*, réalisées par Infogrames, les spécialistes de l'adaptation de BD sur micro. Tintin est un logiciel d'arcade/action en deux parties.

La première est un jeu d'arcade/simulation. Le joueur doit diriger la fusée dans laquelle se trouve Tintin, ses compagnons et l'inévitable traître. La fusée se déplace dans l'espace et doit faire face à de nombreux obstacles pour réussir à s'approcher de la lune et tenter d'alunir sans s'écraser. Une fois ces opérations réussies, la deuxième phase commence. Cette partie du jeu tient de l'arcade/aventures. Le joueur doit diriger Tintin, qui se déplace en état d'apesanteur d'une pièce à l'autre de la fusée, à la recherche de ses amis. Pour corser le tout, Tintin devra aussi désamorcer des bombes que l'infâme traître ne manquera pas de disperser dans les dizaines de pièces qui constituent l'aire de jeu. Nous avons pu voir une démo de ces deux phases de jeu. Les graphismes et l'animation sont de bonne facture, mais la démo ne comportait pas assez d'éléments pour que nous puissions en faire une preview. La suite au prochain numéro.



## ROBOCOP ARRIVE



Ne vous réjouissez pas trop vite quand même, il arrive, mais avec un peu de retard, comme tout bon jeu qui se respecte. Nous n'avons rien vu de la version CPC, si ce n'est les deux photos que nous vous présentons. Par contre, nous avons vu le jeu sur borne d'arcade et, là, c'est fabuleux ! Comme sur CPC, l'action se déroule sur neuf niveaux. Nous n'allons pas vous résumer le thème de l'histoire (c'est le même que celui du film) si vous ne l'avez pas vu. Vous pouvez en lire la critique dans le *Cent Pour Cent* N° 1. Passons au résumé de ce que vous trouverez dans le jeu. Dans les trois premiers niveaux, vous devrez, lors de vos patrouilles affronter des petits truands qui vous agresseront d'abord à mains nues, puis avec des nunchakus et enfin avec des armes à feu. Une fois ces petites frappes réduites à néant, vous rencontrerez une femme qui se fait agresser.

Evidemment, lorsque vous intervenez pour la libérer, le truand la prend en otage. A vous de faire preuve de sang-froid pour tuer le méchant et libérer la charmante jeune femme. Enfin, dans le troisième tableau, vous allez faire face à un gang de motards qui essaieront de vous écraser. Les niveaux 4 à 8 vous amèneront à identifier le gang qui a tué Murphy (l'être humain que vous étiez avant de devenir Robocop), à vous introduire dans leur repaire pour vous emparer de leur chef, Dick Jones. Malheureusement, celui-ci réussira à vous échapper. Il vous faudra repartir à sa recherche et affronter le reste du gang. Dans le dernier tableau, vous retrouvez Dick Jones qui, dans un dernier sursaut, prend en otage le président. Comme au niveau 2, il faudra que vous visiez juste... De l'action en perspective. Robocop d'Océan.

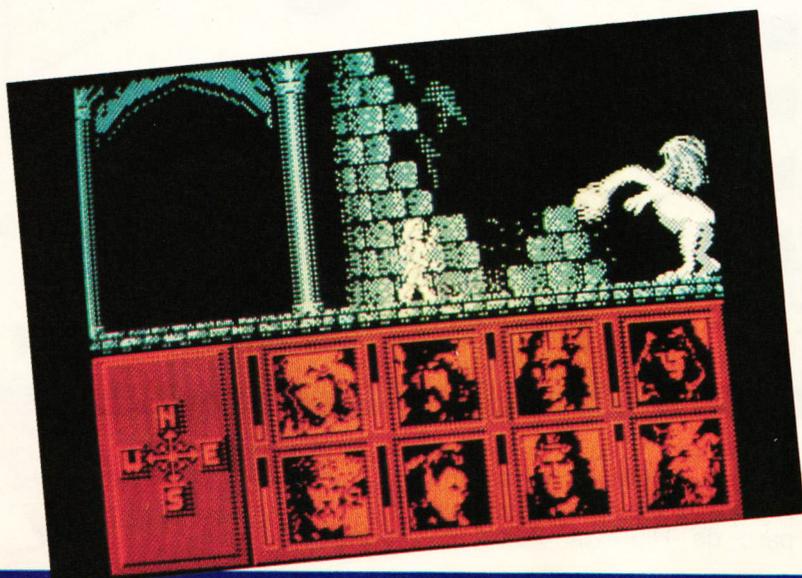


## PUFFY'S SAGA

Juste deux photos pour vous faire patienter un peu, puisque Ubi Soft prévoit de sortir Puffy's Saga incessamment sous peu très prochainement. Puffy's, c'est un peu la seconde génération des Pacman. Les graphismes sont très jolis et, si l'animation est à la hauteur, ça risque de faire un carton.



## HEROES OF THE LANCE



Le jeu que nous avons testé en exclusivité au mois de novembre (voir aussi le super dossier Donjons & Dragons) est désormais disponible chez votre revendeur préféré. Achat indispensable pour tous les mordus d'arcade/aventure et pour ceux qui voudraient s'initier. Heroes of the Lance d'Ubi Soft.

## DES COMPILS, ENCORE DES COMPILS

Ca cartonne dur chez les British. US Gold sort une compilation qui s'appelle modestement Giants, avec cinq jeux, et pas des moindres, puisque nous y trouvons 720°, Gauntlet II, Rolling Thunder, California Games et le tristement célèbre Out Run. Océan, de son côté, édite Game Set And Match II, une compilation de huit jeux de sport : Championship Sprint, Track & Field (six épreuves d'athlétisme), Steve Davis Snooker, Super Hang On, Match Day II, Ian Botham's Test Match (simulation de cricket), Nick Faldo Plays The Open (simulation de golf) et Basket Master. Pour tous les amateurs de sport en chambre, donc...

## LE TEMPS DES LEGENDES

En ce temps-là, le chaos s'était abattu sur le royaume d'Albareth. Le peuple attendait le retour du Haut-Roi. Celui-ci possédait trois pouvoirs : la tablette de vérité, les pierres de prédiction et surtout, le plus important, le médaillon d'or du pouvoir. Pour que la paix revienne, il faut que ces trois derniers soient à nouveau dans la main d'un seul homme. Time of Lore est un jeu d'aventures dont l'écran principal représente une carte sur laquelle se déplace votre personnage. Il peut effectuer un certain nombre d'actions grâce à un jeu d'icônes. Le but est donc d'obtenir le plus de renseignements des différents personnages que l'on rencontre. Mais, malheureusement, ils ne sont pas tous animés de bonnes intentions à votre égard, il faudra donc parfois livrer combat. C'est le nouveau jeu d'Origin Systems distribué par Microprose ; une référence en matière de qualité.

## FIL DEPOSE SON BILAN

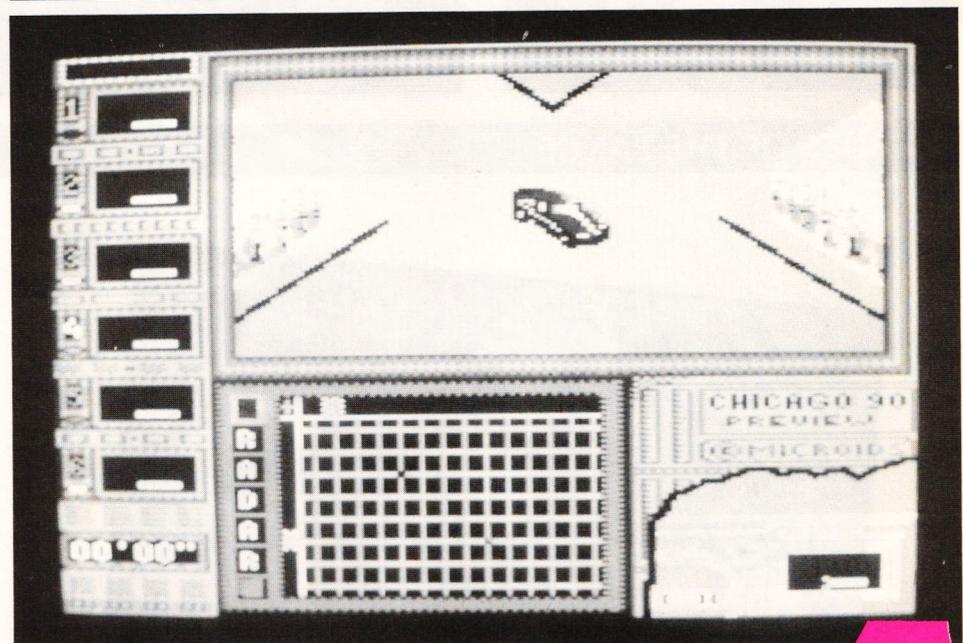
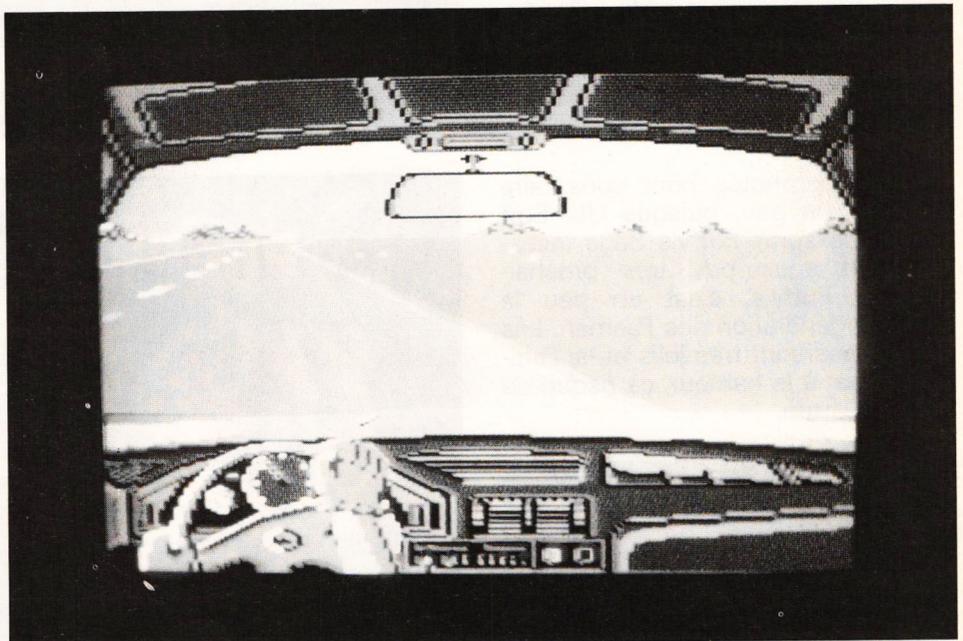
Suite à la cessation de paiement de la société France Image Logiciel, le tribunal de commerce a lancé une proposition publique d'offre. Selon nos informations, plusieurs éditeurs se sont mis sur les rangs : Loriciels associé à Innelec, SFMI, et Ubi Soft associé à Robert Maxwell (le magnat de la presse anglaise et actionnaire de TF1) proposant divers projets de reprise allant de 1,8 à 3 millions de francs, soit pour un rachat en bloc, soit pour la distribution de quelques labels. Aucune de ces propositions n'ayant été retenue par l'administrateur, un nouveau tour de table va être organisé... A suivre.

## A 100 %

Le vote pour les A 100 %, qui récompenseront les meilleurs softs de l'année 1988, continue. Vous avez encore un mois pour voter en remplissant le coupon-réponse qui se trouve page 77. Cent bulletins-réponses seront tirés au sort et vous donneront droit, si vous faites parti du lot, de gagner des jeux, des tee-shirts Miss X ou de venir participer à la fête que nous organiserons pour la remise des prix. De toute façon, pour une fois que des prix vont être désignés par des lecteurs, vous ne seriez pas bien fûtés de ne pas y participer.

# 100%

## LA VOITURE C'EST MICROIDS



Deux nouveaux softs de cette charmante boîte ne vont pas tarder à arriver sur nos petits écrans. Il s'agit, d'une part, de Highway Patrol et,

( SUITE P. 16 )

# La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

## 1 290<sup>F TTC\*</sup>

plaisir compris



### Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464\*\*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

\* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.

\*\* Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.

**Micro-maniaques, tous à vos postes !**



**La Qualité. L'innovation en plus**

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

CPC 6128

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD



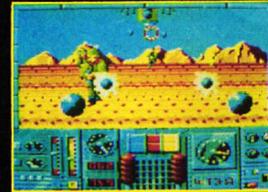
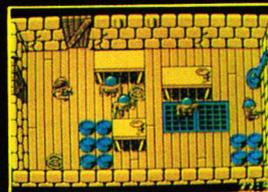
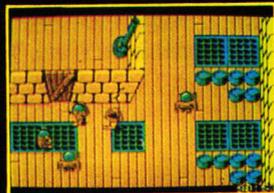
# STALLONE

## UN PARI GAGNE

Le Vietnam est décidément trop fréquenté. Trop de vétérans vengeurs y sont revenus régler des comptes vieux d'une quinzaine d'années. Rambo arrête là son expédition dans les rizières. A la jungle, il préfère maintenant les contrées arides et sablonneuses de l'Afghanistan. L'Afghanistan, ses occupants soviétiques, ses moudjahidins...



# RAMBO III



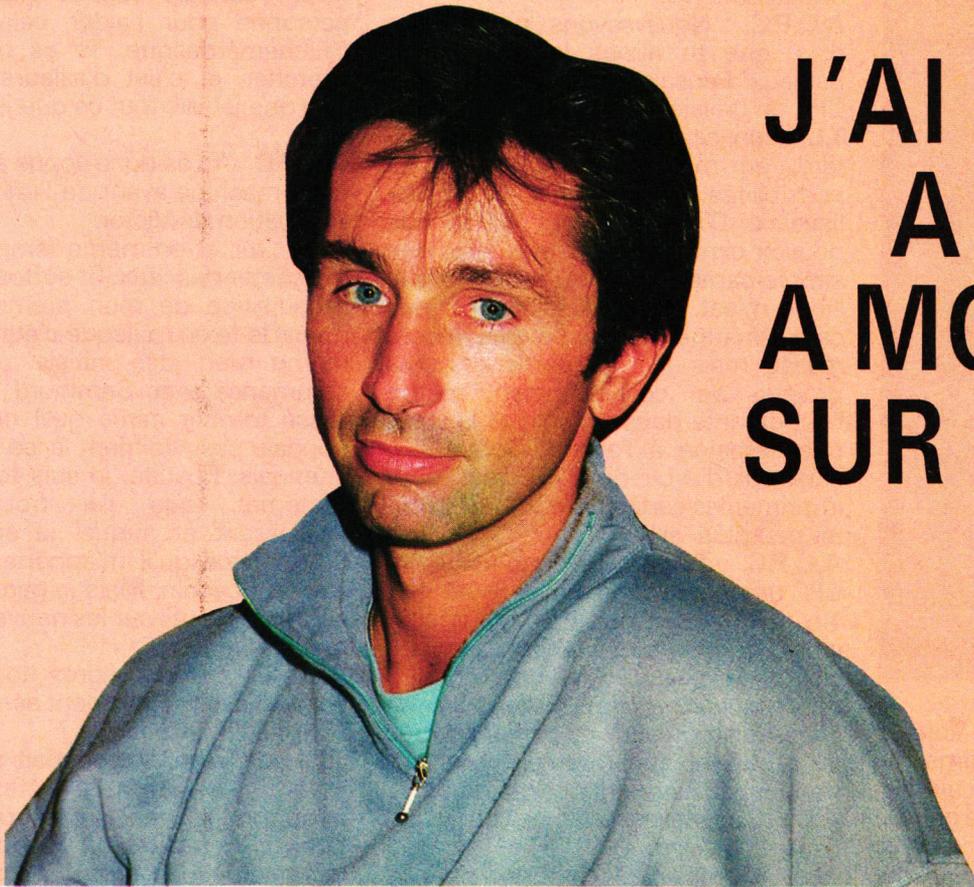
AMSTRAD

COMMODORE

**ocean**

ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.  
TEL: 93 42 7145.

# THIERRY LHERMITTE



J'AI APPRIS  
A LIRE  
A MON FILS  
SUR UN CPC

**La plus folle  
des  
compilations!**

LES INEDITS 1

3 jeux explosifs

BACTERIK DREAM  
ZARXAS  
FIREBALL

LES INEDITS 2

4 jeux passionnants

SKYLAB  
SCIENTIFIC  
ATOMIC FICTION  
THUNDER FIGHTER

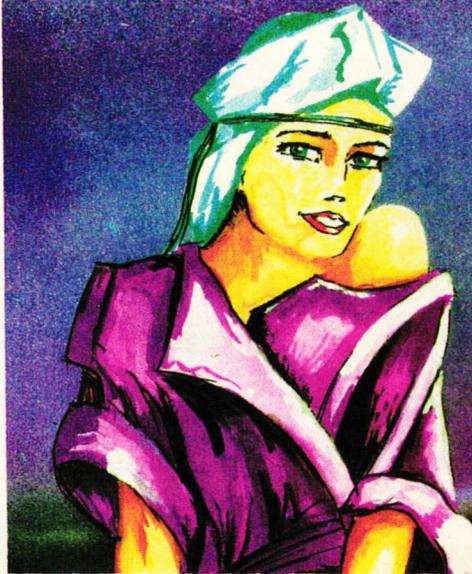
Pour AMSTRAD 164 664 6128  
Disc: 149 F. Cas: 129 F.

COSMIC SOFTWARE (c) ESAT 88

**TOUS NOS PRODUITS SONT  
DISPONIBLES CHEZ LES  
MEILLEURS REVENDEURS**



## LES INEDITS



*COLLECTION  
ARCADE*

**JEUX D'ACTION  
PASSIONNANTS  
ET AMUSANTS**



*COSMIC  
SOFTWARE*

### bon de commande

A RETOURNER A: COSMIC SOFTWARE  
57, RUE DU TONDU 33000 BORDEAUX  
TEL: 56.96.35.23

(catalogue de tous nos produits moyennant 25 fcs  
remboursables au premier achat)

CONTRE REMBOURSEMENT 25 F

FRAIS DE PORT 25 F

REGLEMENT CARTE BLEUE POSSIBLE

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

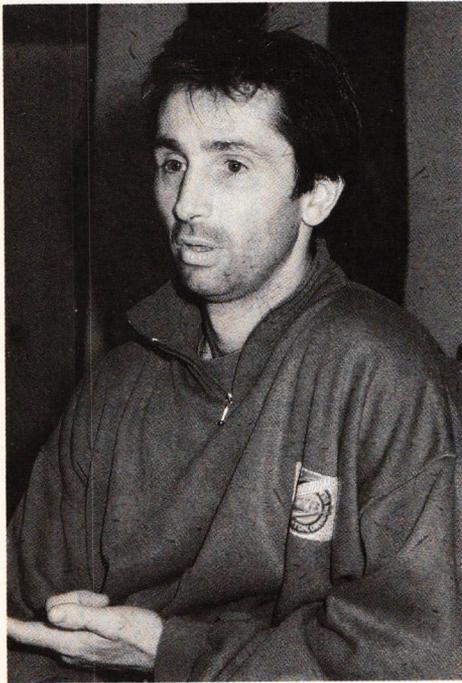
ADRESSE : \_\_\_\_\_

DESIGNATION DES ARTICLES  
DESIREES : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## THIERRY LHERMITTE : J'AI APPRIS A LIRE A MON FILS SUR UN CPC



Inutile de vous présenter Thierry Lhermitte, ses nombreux films et pièces de théâtre ont fait de lui un des acteurs les plus appréciés de sa génération. A *Amstrad Cent Pour Cent*, nous avons découvert un autre aspect du personnage : sa passion pour la micro-informatique, passion qu'il a transmise à son fils Victor, âgé de 8 ans. Pour en savoir plus, nous sommes allés le voir dans son appartement où il a répondu à nos questions.

**AMSTRAD CENT POUR CENT :** Comment es-tu venu à la micro-informatique ?

**THIERRY LHERMITTE :** Je voulais acheter un micro-ordinateur. Ça me trottait dans la tête depuis assez longtemps et puis, un jour, j'ai craqué, je me suis acheté un CPC.

**A.C.P.C. :** Pourquoi un CPC ?

**T.L. :** Parce que les publicités étaient attirantes et que c'était un des ordinateurs les moins chers. Je ne savais pas si la micro allait vraiment m'accrocher, je pensais que le CPC était la bonne machine pour débuter, d'autant qu'il existe plein de jeux. Au début, je ne savais pas qu'il existait autant d'éducatifs... Je voulais un micro pour me servir d'un traitement de texte, à cause de mon écriture, et puis je fais tellement de fautes qu'il me faudrait une machine à écrire très chère. En fait, il n'y a que le traitement de texte qui te permette de corriger facilement. Depuis, j'écris tout le temps. De plus, j'ai choisi le CPC parce qu'il a une énorme logithèque ludique. C'était

pour Noël 1986, je savais que cela ferait plaisir à Victor. Avant tout, je voyais le CPC en tant qu'outil, et je ne pensais pas qu'il y avait autant d'éducatifs disponibles sur ce micro-ordinateur.

**A.C.P.C. :** Nous savons, par les médias, que tu aimes la mer et les bateaux. Pensaient-tu déjà emmener le CPC en croisière avec toi ?

**T.L. :** Non, cette idée m'est venue plus tard, en me rendant compte des possibilités offertes par la digitalisation. C'est vraiment génial de pouvoir capturer une image avec une simple caméra vidéo. C'est alors que l'idée m'est venue de digitaliser des cartes marines. Je ne l'ai pas encore réalisé, mais cela fait partie des mes projets. Je compte bien mettre l'imprimante dans un coin et la sortir une semaine à l'avance, lorsque je serai sûr d'avoir du 220 volts, pour imprimer les cartes dont j'aurai besoin un peu plus tard.

**A.C.P.C. :** Tu pensais donc utiliser le CPC uniquement en tant qu'outil ?

**T.L. :** Au début, oui. Puis, en découvrant l'immense bibliothèque de logiciels, j'ai passé quelques nuits à décortiquer ce qu'ils appellent des notices. Ces morceaux de papier bourrés de fautes et apparemment très mal traduits, qu'ils donnent avec les jeux.

**A.C.P.C. :** Quel est le logiciel de jeu qui t'a le plus éclaté ?

**T.L. :** Tennis 3D de Loriciels m'a vraiment fait passer du bon temps. Il n'est pas génial génial, mais je me suis bien éclaté avec.

**A.C.P.C. :** Et cela t'a passionné tout de suite ?

**T.L. :** Oui, surtout que, lorsqu'il y a un truc que je ne comprends pas, comme je suis assez maniaque, je planche jusqu'à ce que j'y arrive. Ce n'est pas

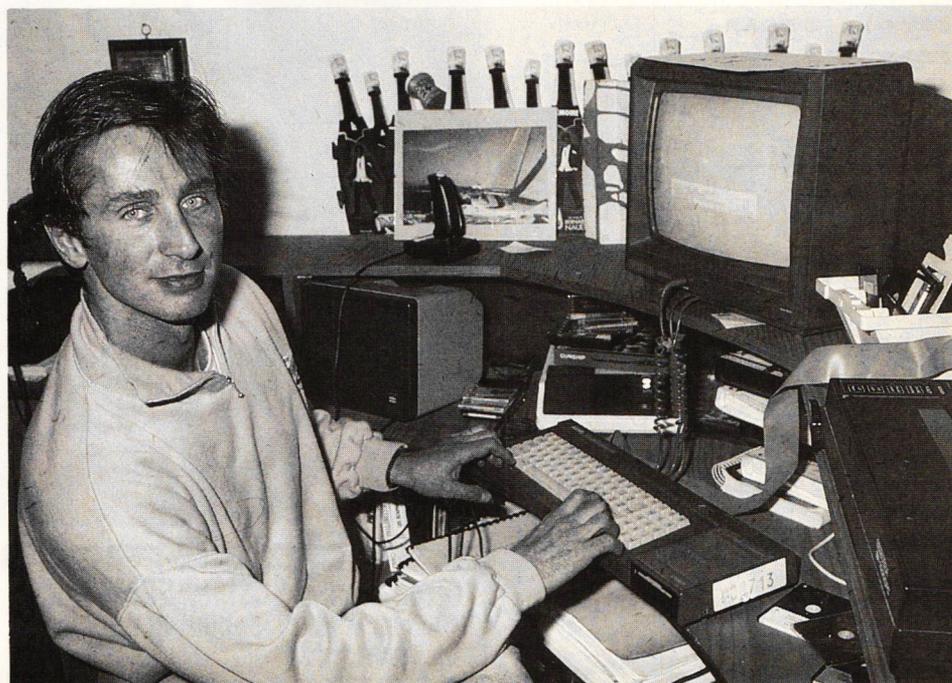
parce que je suis un homme de volonté, mais vraiment parce que cela m'empêche de dormir. Par exemple, quand je repense au manuel livré avec le CPC, c'est vraiment pas clair ; quand tu n'y connais rien et que tu n'as personne pour t'aider, cela devient cauchemardesque. Tu es obligé de chercher, et c'est d'ailleurs comme cela que je sais tout ce que je sais sur CPC.

**A.C.P.C. :** Tu as donc appris à te servir de la machine avant de l'utiliser pour l'éducation de Victor.

**T.L. :** Oui, et en même temps, j'allais m'acheter des jeux. Et surtout, j'ai fait l'acquisition de mon premier traitement de texte, puisque c'était tout de même mon idée initiale. J'ai donc commencé avec Semword, mais j'ai laissé tomber parce qu'il ne correspondait pas vraiment à ce que j'en attendais. Ensuite, je suis tombé sur Textomat, que j'ai trouvé très intéressant et auquel je suis resté fidèle parce qu'il m'apporte juste ce dont j'ai besoin. Mais je gardais, bien entendu, un œil sur les nouveautés en matière de jeux.

**A.C.P.C. :** Mais après ton propre apprentissage, comment as-tu amené Victor à l'informatique ?

**T.L. :** Eh bien, Victor allait à ce moment-là à la maternelle et était préparé à l'apprentissage de la lecture. Les enfants commencent à recopier ou à reconnaître des mots, à écrire leurs noms. Mais ils ne savent pas lire. C'est une approche globale et peu stricte. C'est alors que j'ai trouvé Apprends-moi à lire de Cédic Nathan. Ce logiciel a un chemin et une approche formidables de l'enseignement de la lecture. Victor s'est beaucoup amusé à apprendre à lire, à raison d'un exercice par jour.



# MORTVILLE MANOR

2x **TILT D'OR CANAL+ 1987**

Reconnu par tous comme étant le meilleur jeu d'aventure vidéo de l'année 1987, LE MANOIR DE MORTEVIELLE est un classique à posséder.

- ADVENTURE
- SOUND EFFECT

Il parle bien sûr, même sur votre CPC, sans autre extension que votre configuration de base. Il fera encore parler de lui !

Version CPC 464, 664, 6128 (disquette)



**Lankhor**

Version CPC



# M Y S T E R Y

« QUOIQUE'IL ARRIVE, PAR DESSUS LE MUR DU SILENCE, JE VOUS LAISSERAI UN SIGNE... »



\* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris, Tél. : 40.37.06.37.

## BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT \* 78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES Tél. : 34.86.45.91

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_

Ci-joint  Chèque bancaire  C.C.P.  Mandat ST Amiga PC CPC disquette Total

Quantité  +  +  × 249 F +  × 199 F =

**A.C.P.C.** : Et toi, cela t'amuse aussi d'apprendre à ton fils à lire par l'intermédiaire du CPC ?

**T.L.** : Oui, car les enfants n'ont aucune appréhension, aucun complexe vis-à-vis de l'ordinateur. Il y a plein de gens qui sont paralysés devant un clavier, mais un gamin de cet âge-là est tout à fait à son aise. En deux jours, il sait comment charger le logiciel, sur quelle touche appuyer... C'est fabuleux. Je crois que sans le micro-ordinateur je n'aurais jamais pu, comme maintenant, le faire travailler en dehors de l'école. Je lui ai acheté des cahiers pour apprendre à lire, mais cela ne l'amuse pas. Alors qu'à partir du moment où c'est un écran, avec des couleurs, des flèches, des dessins, tout prend un aspect ludique et l'enfant accroche tout de suite. Cela fait des bruits de félicitation lorsque l'enfant réussit, ce qui est valorisant pour lui. Il a quelque chose de vivant devant lui alors qu'un livre c'est assez mort, c'est comme à l'école.

**A.C.P.C.** : Qu'est-ce qui t'a guidé dans le choix et la sélection des éducatifs que tu as achetés ?

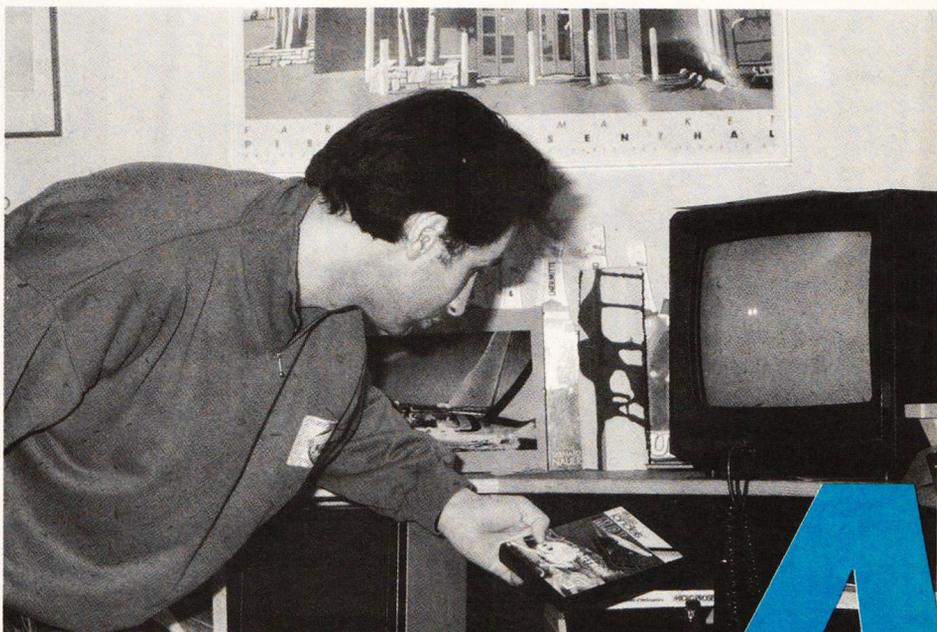
**T.L.** : Finalement, il y a assez peu de logiciels éducatifs sur CPC. En plus,

c'est difficile de se les procurer, car ils sont rarement disponibles dans les magasins. On en trouve un ou deux par hasard. Ces logiciels sont fantastiques, car un enfant qui ne sait pas lire est capable, au bout de dix jours, de remettre une phrase de quinze mots dans l'ordre, en étant

parti d'une simple reconnaissance de mots.

**A.C.P.C.** : Est-ce que le fait que le logiciel soit un Nathan, conçu par la même société que les livres de classe, t'a rassuré ?

**T.L.** : Non, pas du tout. Mais je ne m'attendais pas à ce que cela soit



**A**

aussi bien fait. D'ailleurs, je l'ai passé à Josianne Balasko.

**A.C.P.C.** : Et Victor, prend-il cet apprentissage du bon côté ? A-t-il accroché ?

**T.L.** : Je dois avouer que je le force un peu, d'une certaine manière, mais je ne pourrais jamais lui faire faire de l'école en plus de l'école. Alors qu'avec ce procédé il a du mal à s'y mettre, mais lorsqu'il est dedans, il s'amuse et apprend vraiment. En plus, je varie les plaisirs, un jour c'est des conjugaisons, l'autre c'est du calcul mental... Comme ces logiciels sont bien faits, l'enfant se distrait plus qu'il ne travaille mais apprend plus et plus vite, dans de meilleures conditions.

**A.C.P.C.** : Mais, ayant appris à lire avec l'ordinateur, Victor avait-il envie de lire un livre ou une BD, par exemple ?

**T.L.** : Bien entendu, en deux mois, il est passé de l'étape déchiffrage à la lecture parfaite. Normalement, en ce laps de temps, un enfant sait lire des mots, mais seulement un par un, alors que, lui, était parfaitement capable de lire et de comprendre une phrase.

**A.C.P.C.** : Quelle a été la réaction de son entourage, de ses copains ?

**T.L.** : Ses amis, du moins ceux qui sont venus ici, se sont amusés autant que Victor sur le CPC et ont fait des progrès aussi rapides.

**A.C.P.C.** : Quel était ton intérêt, vis-à-vis de cette démarche ?

**T.L.** : Pour moi, c'était magique (no, no, décathlon !!!). Je découvrais moi-

même ce nouvel univers, et j'étais émerveillé par la progression de Victor.

**A.C.P.C.** : Cette utilisation du CPC a-t-elle suscité en Victor l'envie d'aller trifouiller l'ordinateur de plus près ?

**T.L.** : Il jouait à tout, mais il est un peu jeune encore pour aller plus loin. Par contre, à l'école, les enfants travaillent en Logo sur des micros, et j'aurais bien aimé approfondir cela avec lui, mais le temps me manque quand même un peu pour réaliser ce projet.

**A.C.P.C.** : Ta démarche a donc été d'apprendre avant tout à te servir de ton micro pour pouvoir l'inculquer à ton fils.

**T.L.** : Oui. Par exemple, lorsque tu te retrouves devant ton ordinateur, et que tu dois lancer un logiciel. Si tu ne connais pas, ne serait-ce que la commande CAT, tu te retrouves bête. Ce genre de commandes n'est simplement pas donné dans le livre de prise en main, ce qui ne facilite pas la tâche et fait perdre bien du temps.

**A.C.P.C.** : Mais maintenant, tu restes toujours avec Victor lorsqu'il travaille avec les éducatifs ?

**T.L.** : Non, il connaît maintenant les principales manipulations et est capable de se débrouiller tout seul. Le coup, c'est de le mettre devant, quoi.

**A.C.P.C.** : Et il continue à travailler avec le CPC ?

**T.L.** : Bien entendu, il continue avec des éducatifs de son âge. Et c'est bien mieux car je me vois mal lui dire de faire des conjugaisons en dehors de

l'école, sans que ce soit sur l'ordinateur.

**A.C.P.C.** : Cette approche a-t-elle entraîné une rébellion de Victor vis-à-vis de ses devoirs scolaires sur papier ?

**T.L.** : Pas du tout, l'informatique est alors un plus qui fait travailler l'enfant sans qu'il s'en aperçoive.

**A.C.P.C.** : Penses-tu qu'avec cette forme de travail Victor ait une évolution scolaire plus importante que les enfants de son âge ?

**T.L.** : Je pense que cela habitue les enfants à subir un certain stress. Le fait que les exercices sur micro soient soumis au temps les met dans des conditions d'examen et les rend sûrement moins sensibles à ce genre de contexte.

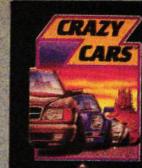
**A.C.P.C.** : Qu'est-ce que tu tires de cette forme d'apprentissage ?

**T.L.** : Je trouve génial le fait de voir un enfant s'éclater tout en apprenant. L'informatique devient un super plus. C'est frappant !

**A.C.P.C.** : Et le choix des programmes ?

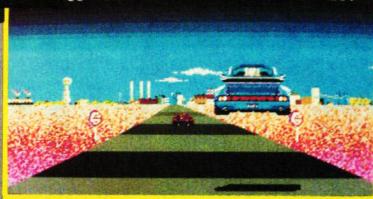
**T.L.** : Je trouve que, plus on avance dans les logiciels éducatifs, moins ils sont à la hauteur de nos espérances. En ce qui concerne l'apprentissage de l'écriture, les logiciels ne sont pas du tout ergonomiques. Il faudrait passer soit par une table traçante, soit par un stylo optique, pour ne pas avoir à travailler avec un œil sur l'écran et l'autre sur une feuille de papier. C'est un coup à faire attraper aux enfants un





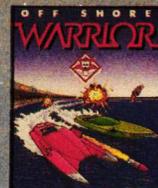
# CRAZY CARS

LE HIGH TIME SPEED  
180 14923220 33 257



# FIRE AND FORGET

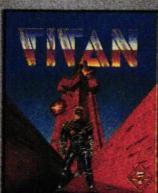
100000 340 01 2000



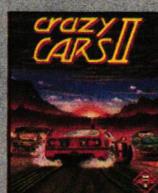
# OFF SHORE WARRIOR



# GALACTIC CONQUEROR



# TITAN



# CRAZY CARS II



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION



## TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

strabisme divergent.

**A.C.P.C.** : Qu'attends-tu d'un logiciel ?

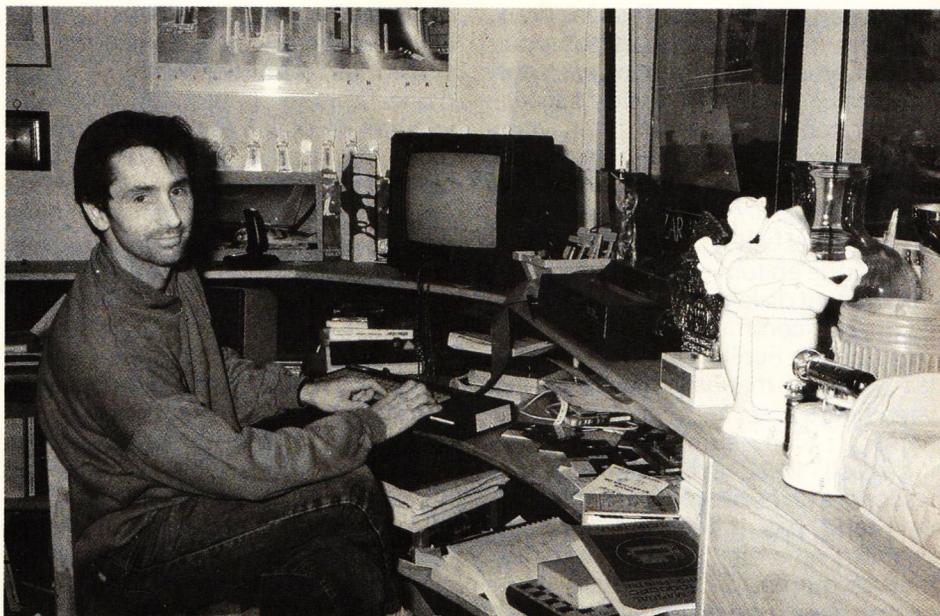
**T.L.** : Avant tout, qu'il ait une documentation très bien faite, qui énumère bien les possibilités du soft, les options ou les paramètres. Il faut aussi que le déroulement du soft soit logique. Il est vraiment bizarre d'utiliser deux commandes différentes pour le même type d'action, c'est absurde ! Sinon, j'aime bien les couleurs vives et les dessins soignés. Mais surtout, il est impératif que le chemin pédagogique soit parfaitement adapté à l'enfant.

**A.C.P.C.** : Comment évalues-tu la qualité pédagogique d'un logiciel ?

**T.L.** : Je ne suis pas un enseignant, mais devant certains softs tu te dis que c'est vachement bien foutu, tu découvres que le chemin de l'apprentissage et de la pensée c'est ce chemin logique-là ! En tout cas, c'est ce que je ressens en tant qu'utilisateur.

**A.C.P.C.** : Et que penses-tu de l'intégration de l'informatique dans les familles ?

**T.L.** : Je pense que l'informatique est vraiment un truc qui devient de plus en plus indispensable. Que ce soit à la maison ou au niveau professionnel. C'est un outil qui peut être utilisé dans



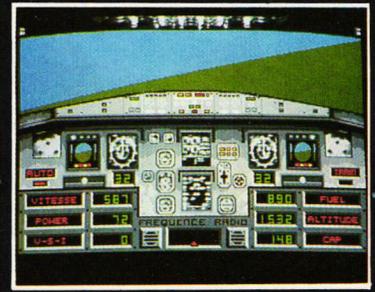
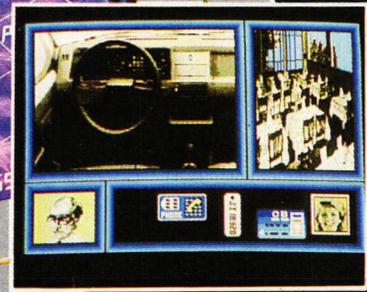
tous les domaines, de la comptabilité aux jeux, en passant par de nombreuses applications. Je passe moi-même environ une demi-heure par jour sur mon micro, pour travailler, faire mon courrier... ou pour me distraire. Dans tous les cas, si je suis sur l'ordinateur, Victor vient me rejoindre et nous jouons, ou bien on se met au travail...

Propos recueillis par  
Philippe Martin  
et Pierre Valls



# SIMULATION AVENTURE ACTION

**POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC  
IBM PC ET  
COMPATIBLES**



d'autre part, de Chicago. Tous les deux semblent intéressants mais pas pour la même raison. Le premier est sans doute celui qui aura le plus de succès, grâce à son réalisme. En effet, vous êtes au volant d'un de ces monstres de la police américaine et vous êtes chargé, en faisant votre patrouille, de retrouver des bandits. Pour cela, on ne vous donne en tout et pour tout que le signalement de la voiture, la carte de la région, et, comme dirait le Sergent dans Captain Furillo à la fin de chacun des briefings matinaux (je ne donne pas l'heure car ce n'est jamais la même) : "Et surtout, évitez les numéros !" Il est, en effet, possible de descendre de paisibles citoyens, si l'on n'y prend pas garde. Un coup de magnum est si vite arrivé. En tout cas, pour ce qui est de l'animation de la voiture, c'est assez sympa. Vous êtes donc au volant de la voiture, vos mains sont posées sur le volant et on les voit bouger quand vous prenez un virage. Le scrolling est impressionnant de fluidité, les sorties de route sont sanctionnées par de fortes secousses ainsi que par l'éclatement du pare-brise, lorsqu'elles sont effectuées à trop grande vitesse. Chicago, lui, ne possède pas ce

réalisme. Par contre, pour ce qui est de la poursuite et des dérapages, on pourra lui faire confiance. Il s'agit d'une course poursuite entre six voitures de police et une de criminels dans les rues à angle droit d'une métropole américaine. Le joueur pourra choisir d'incarner cette

dernière ou bien une des voitures de police. Le but, pour les bandits, est de sortir de la ville et bien sûr celui des policiers est de les en empêcher. Si vous pensez pouvoir faire mieux que les Blues Brothers dans le style poursuite, c'est le moment de le prouver.

## EN FRANCHISSANT LE SKYX

Attention, voilà un soft de Legend Software, dont nous vous avons parlé dans les précédents numéros. A première vue, si le graphisme est assez sympa avec une présentation soignée, le soft, lui, n'est pas tout nouveau ; il s'agit en fait d'un Styx, jeu que les plus anciens dans la micro connaissent bien. Ce n'est pas une critique, c'est comme si l'on reprochait à un éditeur de sortir un Pacman ou un Kong. Surtout que, dans le cas présent, ils ont bien arrangé la mouture originale. Comme je l'ai dit plus haut, la présentation est très propre, presque belle. Le jeu lui-même apporte plusieurs options. On a, dès le départ, le choix entre quatre personnages à incarner. Chacun d'eux possède ses propres caractéristiques. Il y a Yurk le guerrier, qui détient l'épée

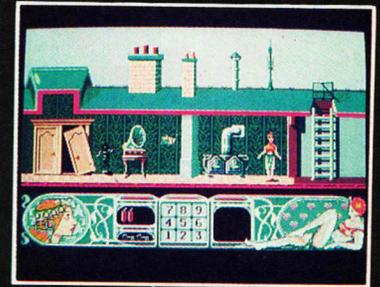
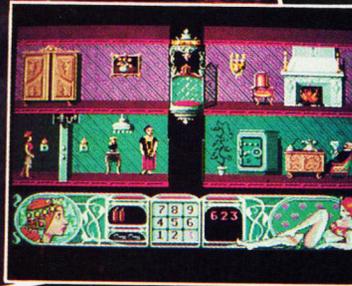
Démonas ; elle lui permet d'anéantir les fantômes. Le deuxième est Gatsby, il n'est pas seulement magnifique, il est aussi saltimbanque, ce qui lui a valu d'apprendre le maniement du boomerang, arme redoutable, certes, mais peu efficace pour les néophytes. Comme dans tous les jeux faisant apparaître les forces maléfiques, ce jeu a son magicien ; il s'agit de Drax avec son bouclier qui le protège des forces du mal. Et enfin le quatrième de cette équipée sauvage au royaume de Belda, Nimbus, dont la principale qualité est la rapidité de déplacement. Lorsque je vous aurai un peu parlé du fonctionnement, vous comprendrez son importance. En effet, le principe du jeu est simple. Il faut, avec son personnage, conquérir des parcelles d'un écran ; pour cela, il faut que celui-

L'Oriciels®

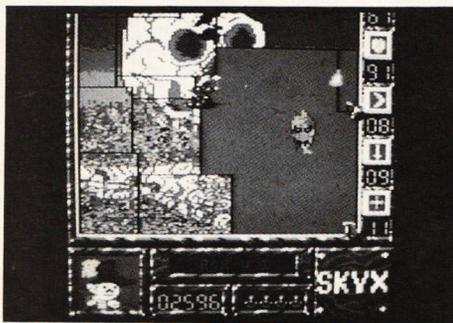
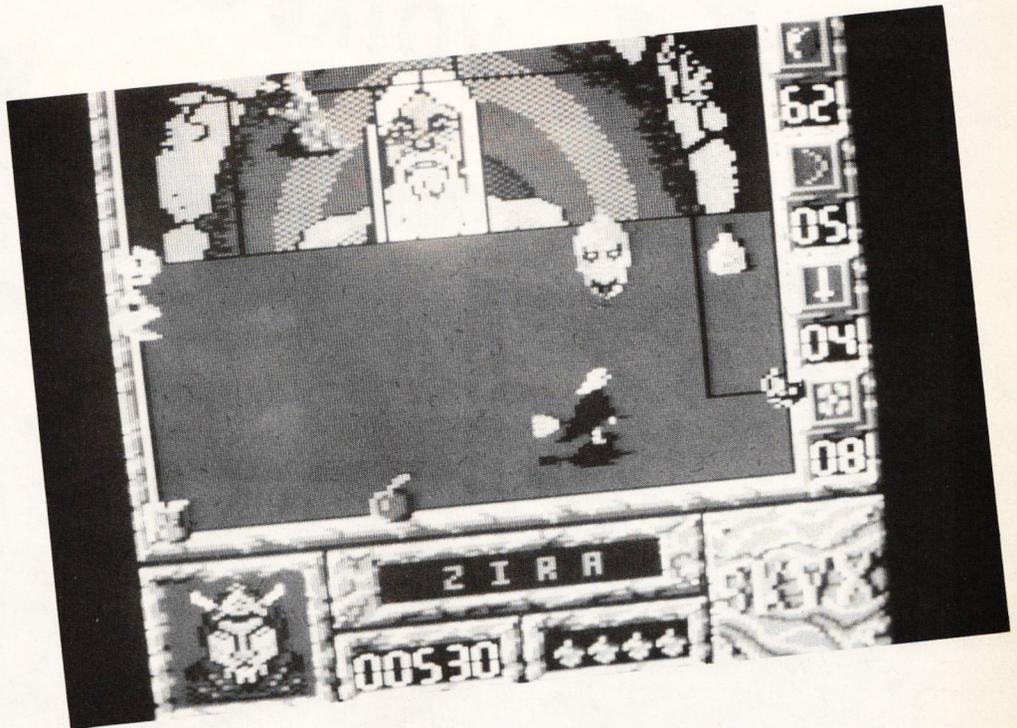
# MATA HARI

# ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC



ci trace un trait d'un bord à l'autre de l'écran, de façon à délimiter une surface. Lorsque cette surface est complètement fermée, une partie d'image s'affiche à l'intérieur. Le but est donc de couvrir plus de soixante-quinze pour cent de la surface. Mais ce n'est pas si facile que ça ; il existe des monstres qui vous poursuivent soit sur les bords soit au centre de l'écran, ainsi qu'une petite flamme qui vous court après pendant que vous tracez les traits. Si votre trait est trop long, la petite flamme vous rattrape et c'en est fini de votre personnage. En plus, Legend Software s'est amusé à créer autour de ce jeu une petite histoire, fleurant bon l'Heroic Fantasy. Autant dire que l'ambiance est au rendez-vous.



# A

# TOUT AMSTRAD SUR VOTRE M

3615 CODE  
AMSTRAD

**TELECHARGEZ !**  
DES CENTAINES  
DE LOGICIELS POUR  
VOTRE ORDINATEUR !

MINITEL 1

UN 464 OU UN 6128 + UN MINITEL + UN KIT DE TELECHARGEMENT = DES CENTAINES DE LOGICIELS CHEZ VOUS.

# MINITEL. 36 15 CODE AMSTRAD

## LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

### AMSTRAD : Téléchargez-vous !

Le téléchargement consiste à charger un logiciel sur votre micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro. Avec la plus grande facilité et à tout moment, chargez des centaines de super logiciels pour votre ordinateur. En quelques minutes, sans bouger de chez vous, choisissez-les, découvrez-les, utilisez-les pour votre plus grand plaisir.

### AMSTRAD : La gamme !

C'est le catalogue de tous nos produits :

Les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo.

Vous trouverez là toutes les spécifications de nos produits. Vous cherchez le prix du PC 2086 DD ? En quelques secondes vous connaîtrez en plus tous ses atouts.

### AMSTRAD : Vous saurez tout !

Toutes les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions sont dans les NEWS.

Ce sont aussi plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Elles sont répertoriées dans la rubrique QUESTIONS/REPONSES.

Avec le FORUM, faites salon et développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique.

Plus pratique, consultez les TRUCS ET ASTUCES, et améliorez la convivialité de votre machine.

Vous avez la question du siècle à nous poser : la MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

Vous cherchez l'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre de formation AMSTRAD ?... Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez-vous en contact direct avec eux.

### AMSTRAD : A vous de jouer !

Des lots à gagner chaque jour, du kit de téléchargement aux PC, en passant par des centaines de logiciels. Un QUIZZ, des CHALLENGERS, des NUMEROS GAGNANTS, bref plein d'occasions de gagner à chaque nouvelle page de notre serveur.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus).

AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boite postale 73 - 92312 Sèvres Cedex

Je désire recevoir le kit de téléchargement contre le chèque ci-joint.

CPC 11

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

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

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

Pour AMSTRAD 464 version cassette

Pour AMSTRAD 6128 version disquette



La Qualité.  
L'innovation en plus

Dans le cadre de la grande course aux adaptations des jeux d'arcade, qui semble faire rage ces derniers temps, voici le dernier pari d'Electric Dreams - alias Activision - j'ai nommé R-Type. Comble de bonheur, voilà une adaptation qu'elle est bonne.

Je ne suis pas Lipfy, moi. Je n'ai pas pour habitude de me mettre dans la peau des personnages des softs que je teste pour vous, chers lecteurs adorés. Mais bon, Lipfy est un bon grand guerrier roux (à tresses ?), et il faut savoir de temps en temps faire quelques concessions. Ces mêmes concessions qui ont fait que, pendant tout le temps où Robby fut avec nous, et jusqu'à son retour, je l'ai laissé et le laisserai dire - et même croire, c'est ça le pire - qu'il est le plus beau. Alors que ma copine et mon chien vous diront, eux, que c'est moi. Ce qui, d'une part, prouve bien que tout cela est extrêmement subjectif, voire subversif, et, d'autre part, nous éloigne complètement du sujet que je devais traiter ici ce soir.

## HISTOIRE VECUE

Quelque part dans l'espace infini...  
"Allez, Capitaine, zigouillez-les ces affreux !

- Si tu crois que j'ai besoin que tu me le dises... Qu'est-ce tu crois que je fais depuis des heures ?
- Oui, je sais, vous fâchez pas, Capitaine, seulement on vient juste de nous donner l'antenne, alors je récite mon texte, c'est normal.
- Ne récitez pas, improvisez, improvisez.
- Attention, un schmurrbach se met à jouer les kamikazes !
- Ouf, je l'ai évité. Un quoi, vous avez dit ?
- Ben... un schmurrbach, pourquoi ?
- Et c'est quoi, ça, un 'schmurebarre' ?
- C'est nouveau, ça vient de sortir !
- Ah ouais, ok doc.



- Bon, Capitaine, si on parlait un peu du jeu ?
- Ben, heu, le jeu, il est jôôôli, en mode 1, donc avec seulement quatre couleurs mais elles sont super bien utilisées, le scroll...
- Non, Capitaine, c'est pas ce que je voulais dire, vous êtes en train de manger le pain de Septh, c'est lui qui doit faire la critique. Je disais qu'on pourrait raconter un peu ce qui se passe dans R-Type.



- Et comment tu veux que j'explique ce qui se passe ?? Il ne se passe rien ! R-Type est un super shoot'em up comme on les aime, mais je connais pas le scénario, qu'est-ce que tu veux que je raconte ?
- T'as qu'à croire. Bon, je vais le dire à votre place. Or donc, dans une dimension lointaine, une bataille acharnée se déroule entre les forces du Bien et celles du Mal. L'Empire Bydo, puisque tel est le nom de l'envahisseur, est fermement résolu à asservir le monde, et lance pour cela ses étranges créatures à l'assaut. Mais l'Humanité, aussi fermement résolue à se défendre que Bydo à l'attaquer, vous envoie vous battre à bord d'un appareil fabuleux, l'avion de combat R-9, un engin vachement balèze et très sophistiqué. Vous êtes donc la seule chance de liberté de l'Humanité, saurez-vous résister à l'envahisseur ?
- C'est joli, ce que vous venez de dire...
- Oui, mais j'ai pas fini. Le R-9 est armé en standard d'un minable petit laser ridicule, mais qui possède une particularité assez particulière : plus on appuie sur le bouton de feu, plus le tir est puissant. Mais cela a, bien entendu, un inconvénient ; c'est-à-dire que pendant ce temps-là, on ne peut pas tirer.

- Je sais déjà tout ça, y'a pas besoin de me le répéter.

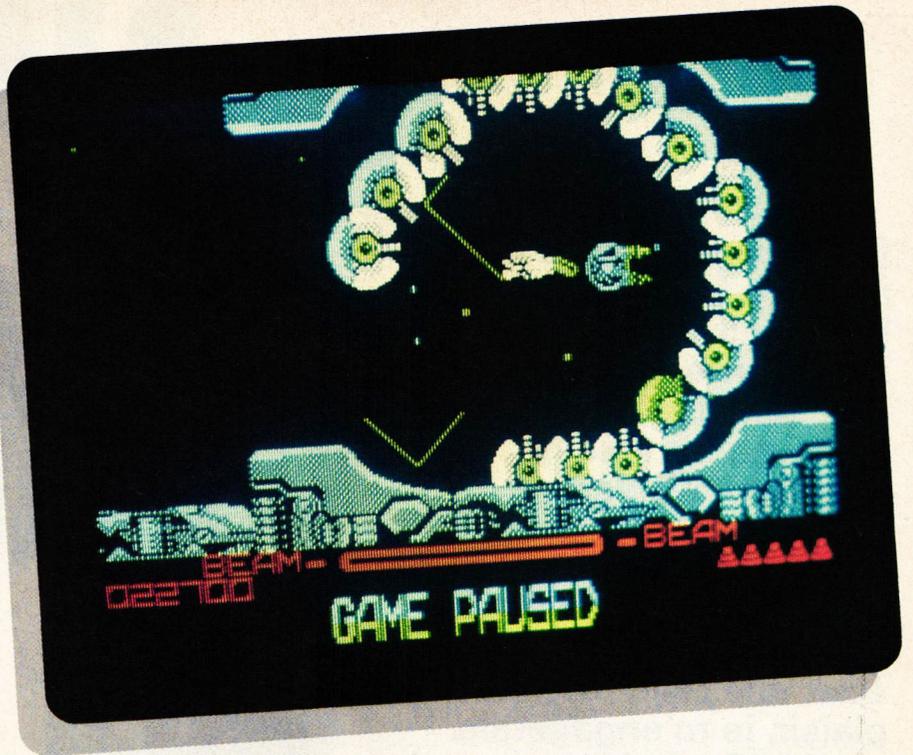
- C'est pas pour vous que je le dis, Capitaine, c'est pour les autres, là, qui nous regardent. Je continue. Au fur et à mesure que vous détruisez des ennemis, des bijoux apparaîtront, qui permettront de modifier l'armement du R-9. Ainsi, le premier bijou appelle un engin bizarre qui vole de concert avec le R-9, la Force. Ce truc, qui ressemble à un ballon, possède son propre armement, et peut se coller au vaisseau, ce qui présente un avantage énorme : étant indestructible, il protège le R-9 contre les tirs ennemis.

- Ah bon ? Il faudrait peut-être que je l'appelle, alors, ça peut servir, cet engin-là.

- Absolument. Il est même possible de l'éjecter, histoire d'aller déblayer un terrain difficile. Bref, c'est une arme précieuse.

- Et c'est tout ce qu'on peut avoir avec les bijoux ?

- Non, bien sûr, on obtient aussi un laser à réflexion, c'est-à-dire qui rebondit sur les parois. Très utile dans certains cas, notamment pour aller déglinguer les trucs planqués dans les petits coins. Viennent ensuite le laser anti-aérien, qui est un peu plus puissant que le laser normal, le laser au sol, qui est lancé à la verticale vers le bas et vers le haut, et qui suit le décor, et pour terminer les missiles à tête chercheuse, qui portent bien leur nom.



- Ben le chapeau de cet article, il dit que "comble de bonheur, voilà une adaptation qu'elle est bonne."

- Ah oui, donc les tableaux sont les mêmes, les dessins sont superbes avec plein de couleurs partout et tout et tout ?

- Presque. En fait, quand on connaît la version originale, on n'est absolument pas déçu par la version CPC, parce que les tableaux sont effectivement identiques. Quant aux graphismes, ils sont su-per-bes. Malheureusement, en mode 1, qui - je le rappelle aux petits nouveaux - ne possède que quatre couleurs, mais qui est d'une finesse et d'une beauté sans égales jusqu'ici, et je pèse mes mots. Le tout se déroule (si j'ose dire) dans un scrolling parfait, pas saccadé et aussi rapide que le jeu d'arcade. Bref, c'est une excellente adaptation, kôâ.

- Oui, je vois. Et la musique, elle était géniale, la musique, comment est-ce qu'elle est dans la version CPC ?

- Inexistante. C'est dommage, parce que je suis sûr que les gens de chez Electric Dreams auraient pu faire très fort, mais bon, on ne peut pas tout avoir, hein. Les bruitages par contre sont sympathiques. Et c'est pas fini : la difficulté, si on causait un peu de la difficulté ? J'ai jamais vu ça, à la limite, la version CPC est presque plus difficile que la version arcade. Génial, je vous dis, génial !"

**R-Sept**

**R-TYPE de ELECTRIC DREAMS**

**Distribué par UBI SOFT**

**K7 : 95 F**

**Disk : 145 F**



Graphisme :	95 %
Son :	80 %
Animation :	95 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	95 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	90 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	100 %



- Vous avez vu, là-haut ?

- Quoi ?

- Ben le chapeau de cet article, il dit que R-Type est une adaptation du jeu d'arcade.

- Et alors ?

- Faudrait peut-être en parler un peu, de l'adaptation.

- Et qu'est-ce qu'on fait, là, depuis 4732 caractères ?

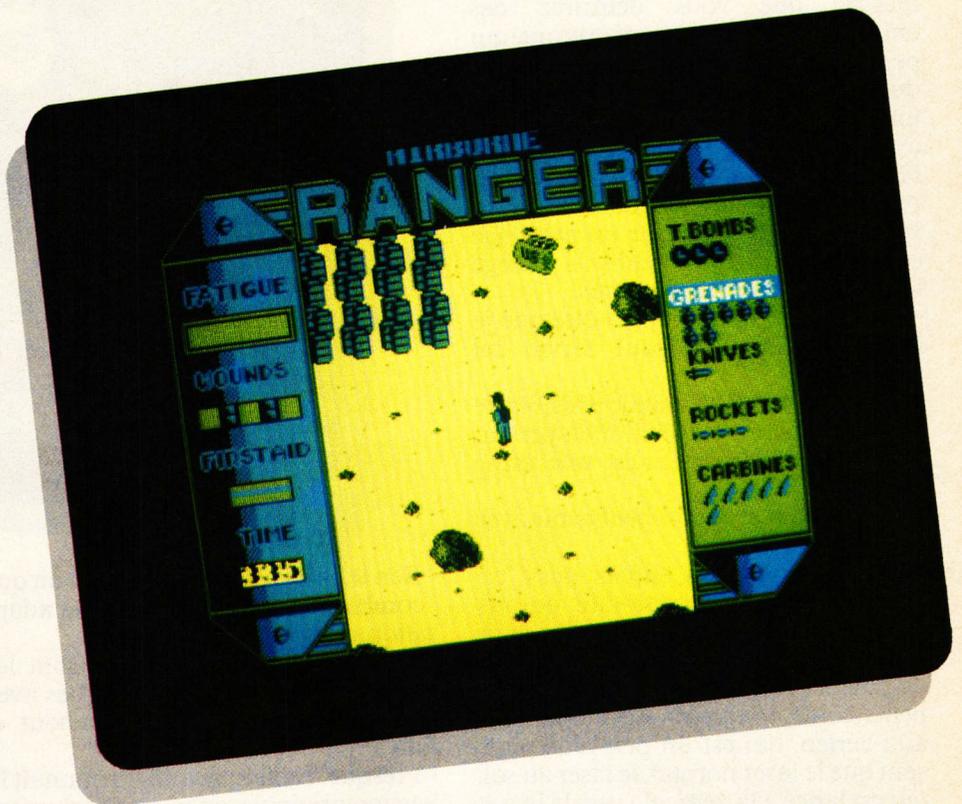
- Non, je veux dire qu'on devrait informer le lecteur, pour savoir si l'adaptation est réussie ou non.

- Vous avez lu, là-haut ?

- Quoi ?

# AIRBORNE

Eh bien, nous voilà face à un jeu fort original, bien réalisé et, chose importante, vraiment agréable à jouer : Airborne Ranger, où comment s'éclater à faire une petite guéguerre en parfait ranger, sans risques ni périls... Ah, si la guerre était une telle partie de plaisir, je m'engagerais, chef ! "Capitaine Murdock, voilà votre ordre de mission, et... rompez !" "A vos ordres, colonel Robby..."



## BLOODY HELL, OU AI-JE MIS MA TROUSSE DE SECOURS ?

Le jeu propose douze missions différentes, ainsi que plusieurs niveaux de difficulté, ce qui vous permettra de jouer un grand nombre de parties avec ce soft mêlant arcade et stratégie. Après avoir réglé ces différentes options, les ordres de mission s'inscrivent sur l'écran de votre CPC. Attention, ancrez-les au plus profond de votre mémoire : le moindre oubli pourrait vous être fatal. Heureusement, la notice est assez complète et détaillée pour vous aider à ne pas perdre de vue votre but ultime (pour certaines missions, comme, par exemple, la destruction de l'aviation ennemie, il vaut mieux éviter tout contact avec les troupes adverses avant d'atteindre la piste d'envol). Le petit manuel (du parfait ranger) donne aussi d'excellents conseils tactiques, qui feront gagner du temps au joueur novice. Tant pis pour ceux qui ne savent pas lire !

## CHEF, CHEF, J'OSE PAS SAUTER...

Rangers, prenez votre courage à deux mains : vous allez être parachutés par la fine fleur de l'aviation américaine,

un V-22 Osprey. L'appareil parcourt le terrain ennemi du nord au sud, vous larguant au bas du terrain. Mais le ranger doit auparavant lancer trois sacs d'armes et de médicaments, si possible dans des zones peu dangereuses, car il devra ensuite les récupérer le long de sa route. Attention, il est impossible de porter plus de deux sacs pleins. Revenons à votre arrivée sur la terre ferme. Les objectifs se trouvent toujours sur le haut du terrain. Grâce à la carte (obtenue par la touche Shift), il vous faudra éviter les bunkers, fortifications et de champs mines ennemis, en rampant dans les tranchées (pour ramper : barre espace), ou en courant (touche Return) sur les terrains découverts. Pas facile, surtout qu'un grand nombre de fantassins vous assaillent comme des mouches.

Sur la gauche de votre écran, sont notés les précieux renseignements concernant votre état physique : fatigue et blessures. Quatre blessures entraîneront votre mort. Heureusement, les trousse de secours que vous transportez, ou que vous trouverez dans les caissons de renfort largués de l'avion, vous permettront de vous soigner. Mais économisez-les.

## AUJOURD'HUI, JE M'ECLATE UN PETIT PIPELINE.

Vous commencez à visualiser le jeu ? C'est simple, pour l'instant : un objectif, un terrain truffé d'ennemis, une carte permettant de le visualiser et un équipement d'armes et de survie sur lequel je dois vous donner quelques détails supplémentaires. Outre les trousse de secours, vous possédez une grande variété d'armes : un couteau, qui permet d'éliminer vos adversaires sans trop attirer l'attention, des grenades de type M26, qui détruisent certaines fortifications, mais aussi les murs ou barbelés qui pourraient vous gêner, des fusées Law antichars, idéales pour les bunkers ou les avions, des bombes à retardement (compte à rebours, au choix, de 5, 10 ou 15



# RANGER

85 %

secondes), à poser contre l'objectif atteint, ce qui est drôle, mais pas toujours évident, ainsi que les inévitables chargeurs pour votre mitrailleuse Colt Car-15. Toutes les armes, ainsi que l'histoire des rangers, sont d'ailleurs, je le rappelle, parfaitement détaillées dans la notice d'une rare clarté.

## ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS...

Les concepteurs du logiciel Airborne Ranger ont, eux aussi, parfaitement réussi leur mission. Intégrer une tactique et une réflexion dans un jeu d'arcade pure : il est ainsi possible d'observer la carte sans limite de temps, afin de mettre au point un plan. Les missions se suivent mais ne se ressemblent pas. On passe ainsi d'une capture d'officier ennemi à une action de diversion. Il y a aussi trois types de terrains de combat différents : le désert avec ses rochers et ses buissons, la zone de climat tempéré, dans laquelle on peut traverser des étendues d'eau, et la région arctique, enneigée, peuplée de sapins et cachant de dangereux étangs gelés (attention, la glace peut se briser). Je vous le disais, rangers, engagez-vous, vous verrez du pavs !

## GLOIRE A MICROPROSE !

La mission terminée, n'oubliez pas d'appeler l'avion qui viendra vous

rechercher à un point de ralliement noté d'une croix sur votre carte (touche Esc). Si vous devez libérer les otages, je vous conseille d'ailleurs d'appeler l'avion avant de faire sauter la porte de la prison, afin de mieux défendre vos petits protégés. Bon, je ne vais pas vous révéler toutes les feintes et astuces de

cet excellent jeu aux graphismes clairs et aux déplacements agréables, même s'il faut quelques minutes pour s'habituer à la gestion du joystick. En bref, tout est réuni dans Airborne Ranger pour vous faire passer de longs moments de plaisir.

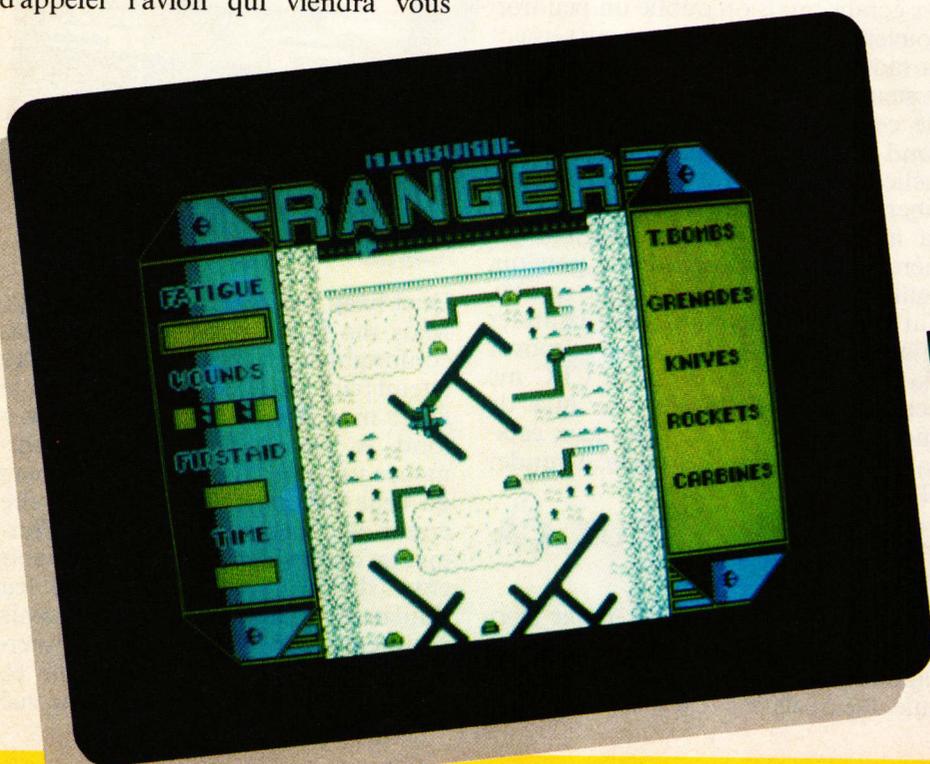
**Matt MURDOCK**

**AIRBORNE RANGER de MICROPROSE**

**K7 : 169 F**

**Disk : 215 F**

Graphisme :	90 %
Son :	65 %
Animation :	70 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	95 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	95 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %



# LES PALES



Le mois dernier, vous avez pu vous rincer l'œil sur les photos de la nouvelle adaptation du célèbre Coin-up, Thunder Blade. Et comme dit le proverbe : "On a toujours besoin d'un petit arcade chez soi." Ce mois-ci, nous allons enfin vous faire rentrer dans son univers impitoyable...

Non, mais je sais pas si vous comprenez ce que je viens de dire, ils ont réussi à adapter Thunder Blade sur CPC. Attention, cela a demandé quelques aménagements, vous ne pourrez pas retrouver tous les tableaux qui existent sur la machine d'arcade, les décors ne sont pas aussi précis, les silhouettes des tanks et des hélicos pas aussi fines, mais c'est quand même du délire, oserais-je dire fabuleux de bout en bout.

## PARANO, MOI JAMAIS

La mode est aux super héros. Des Rambos en tout genre monopolisent les écrans, mais on oublie un peu trop souvent les super machines qui sèment la mort et la terreur à vitesse grand V. Justement, Thunder Blade fait partie de ce genre de machine. Le doigt à fond sur le bouton, je lance mon hélicoptère à l'assaut des ennemis de la liberté, qui sont aussi mes ennemis par la même occasion. Un méchant général rebelle veut prendre le pouvoir, mais c'est compter sans l'arme secrète, j'ai nommé Supercop..., euh, Thunder Blade. Je n'arrive plus à m'y retrouver dans tout ça. Mon écran de CPC me servant aussi bien de télé que de moniteur pour jouer à des jeux éclatants comme... oui, c'est cela, Thunder Blade.

## UN, JE TIRE ! DEUX, ÇA MONTE !

Eh ! Je n'ai pas intérêt à rester trop longtemps dans le coin ou ça va rapidement barder pour mon matricule. Je ne sais pas ce que vous en pen-



sez, mais bien qu'étant un pilote vétérinaire, je suis un peu jeune pour mourir. D'un coup sec, je tire sur le manche et le sol s'éloigne de moi. Me voilà à une solide hauteur, je peux voir en tout petit, au milieu des gratte-ciel, des petits cloportes verts, des chars Tigres du Bengale, paraît-il. Je ne supporte pas ce genre de vermines. Histoire de tester ma force de frappe, j'appuie sur mon bouton de feu. Mon canon de 30 mm commence à cracher la mort à une cadence infernale, mais cela ne me suffit pas. En gardant le doigt appuyé sur le bouton, je déclenche deux missiles qui foncent droit sur leur objectif.



Quel beau feu d'artifice, je m'offre là. Mais ma position n'est pas des plus confortables en fait, et avant d'être atteint par leur défense antiaérienne, je lance mon bolide en avant, les gaz à fond. A moi les prouesses. Je commence un super slalom entre les tours de cette skyscraper city. La moindre erreur de pilotage peut être fatale. Surtout qu'en bas ils n'ont pas l'air d'avoir envie de me laisser partir. Leur feu s'intensifie et des hélicoptères ennemis prennent leur envol pour m'intercepter. Tout à coup, tout bascule et, d'une vue verticale, je passe à une vue

# DU TONNERRE

74%

horizontale, exactement comme dans l'original. Dans cette seconde vue, je suis plus à même d'apprécier le travail de mes missiles. Une fois largués, ceux-ci se mettent en position de rase-mottes jusqu'à ce qu'ils atteignent une cible. L'essentiel pour moi est d'éviter à la fois les tirs adverses et les immeubles, tout en descendant le maximum de cibles à la fois pour obtenir un bonus en fin de tableau, ainsi qu'augmenter mon score, ce qui me permet de récupérer des Thunder Blades de rechange.

## UN RENARD DU DESERT

Ouf, j'ai enfin passé cette foutue ville, mais sous mes pales apparaît brusquement un navire monstrueux, je n'en ai jamais vu d'aussi grand. Je ne sais pas avec quels crédits le général le rebel a pu faire construire une monstruosité pareille, peut-être a-t-il détourné l'argent destiné à l'Iran ou un truc dans le genre. Toujours est-il que, pour moi, ça ne va pas être une partie de plaisir. En tout cas, pour ce qui est de la musculation des doigts, c'est impeccable. Bon, avec un peu d'entraînement, ça passe. Mais il me reste encore trois niveaux à me taper, et pour clore chaque niveau une machine de guerre démoniaque m'attend. A la fin de la seconde partie, qui se déroule dans un premier temps dans un canyon, puis dans le désert, Thunder Blade survole un imposant transport de troupes à chenille. C'est un vrai

plaisir de lui faire sa fête en éclatant, si possible une à une, ses défenses. Le niveau suivant n'est pas non plus de tout repos, puisqu'il faut passer au travers des navires qui surveillent un delta et finir par l'attaque d'un immense avion, très ressemblant à celui de la version originale. On ne peut pourtant pas en dire autant de la dernière phase. Si la forteresse finale est une fidèle reproduction, ce qui en soit est une prouesse, les tableaux qui la précèdent sont un peu décevants. Au lieu d'avoir, comme dans l'original, une raffinerie traversée par des tuyaux qu'il faut éviter en passant soit au-dessus, soit en-dessous, la version soft nous convie en fait dans une seconde

ville, dont les immeubles sont rouges et noirs alors qu'ils étaient blancs et noirs dans la première partie, et dans laquelle les défenses sont plus difficiles à passer, à moins que vos réflexes ne soient un peu émoussés par tant de combats.

Fabuleux ! Que dire de plus, si ce n'est qu'une fois rentré dans le jeu il est très difficile d'en sortir, d'une part à cause des high scores qui, malheureusement, ne se sauvegardent pas et, d'autre part, parce qu'on veut découvrir toujours plus de tableaux et enfin voir la forteresse, récompense de tant d'efforts. J'ose dire : un jeu fabuleux de bout en bout.

Lipfy dit "Amstrad Cent Pour Cent magazine", et qui est lui aussi fabuleux de bout en bout.

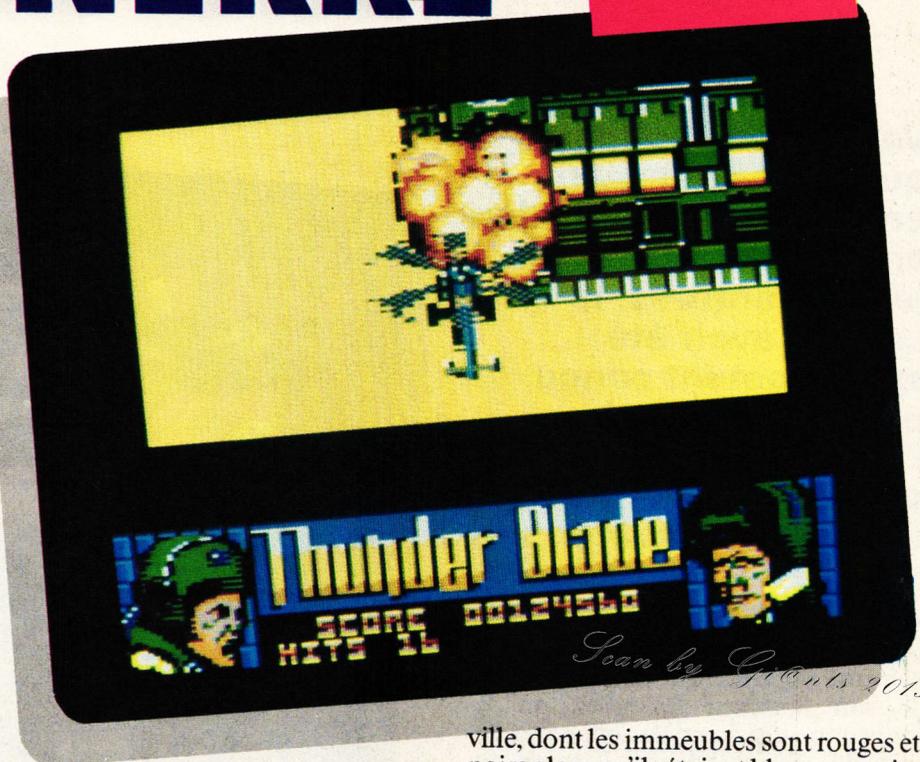
**THUNDER BLADE du fabuleux US GOLD**

Distribué par la fabuleuse SFMI

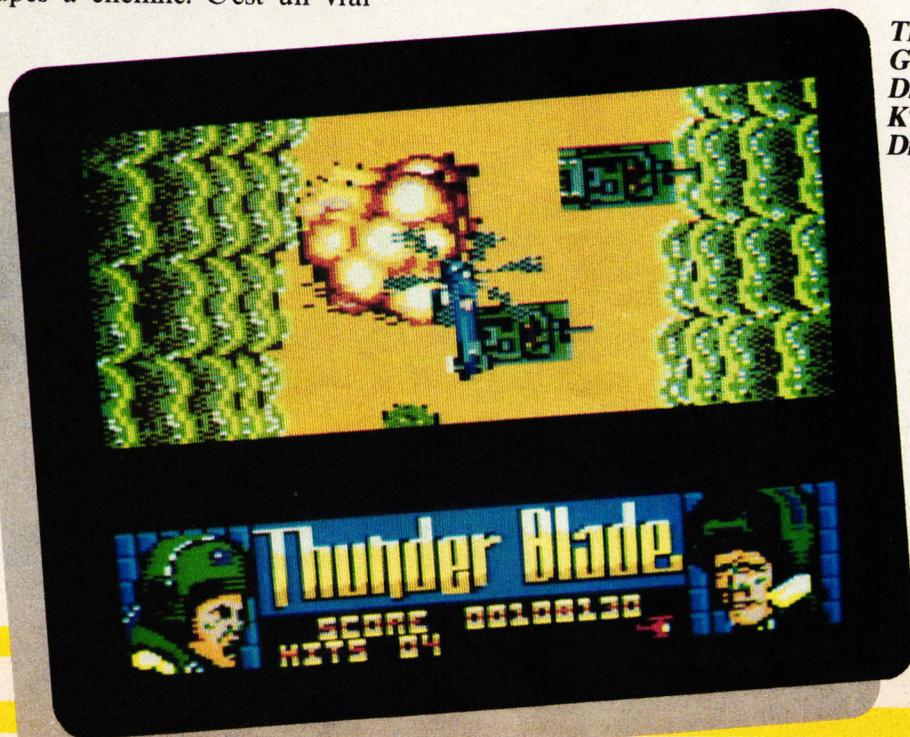
K7 : 99 F

Disk : 149 F

Fabuleux graphisme :	70%
Fabuleux son :	85%
Fabuleuse animation :	65%
Fabuleuse difficulté :	85%
Fabuleuse richesse :	70%
Fabuleux scénario :	70%
Fabuleuse ergonomie :	65%
Fabuleuse notice :	80%
Fabuleuse longévité :	80%
Fabuleux rhaa/Lovely :	70%



Scan by Gtants 2015



# LES SECRETS

**Voilà peut-être le jeu qu'il faut pour qu'un enfant de moins de dix ans puisse jouer à un jeu d'aventures. Il semble avoir été spécialement conçu pour permettre à l'enfant qui a encore des difficultés de lecture de l'utiliser.**

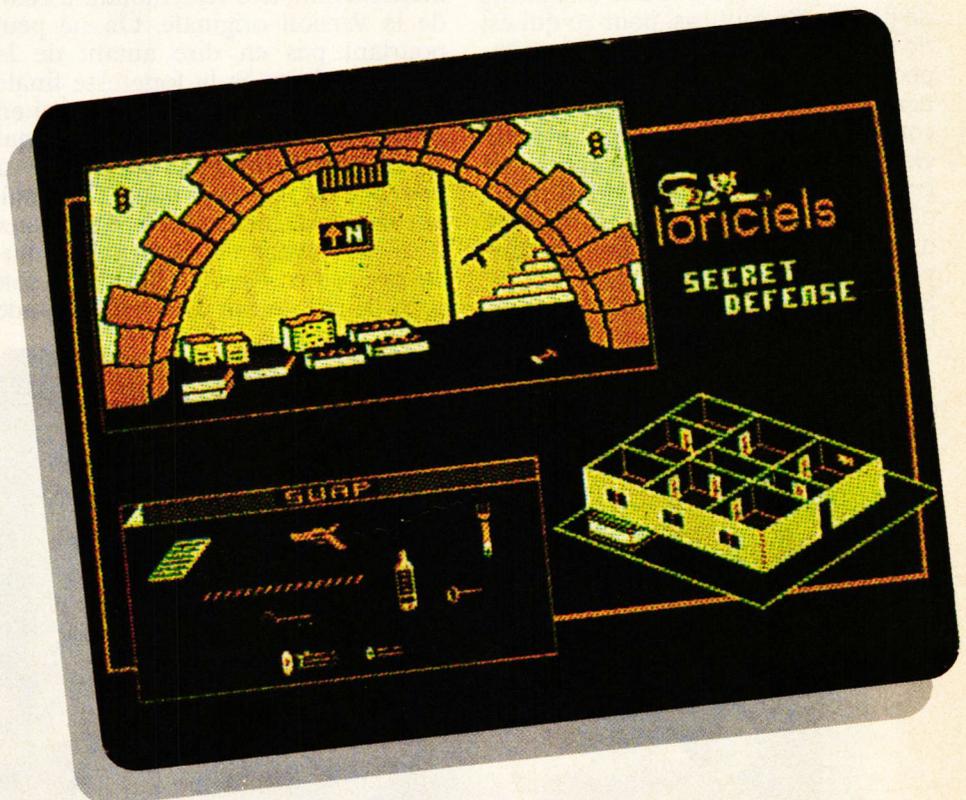
Votre mission, agent 000, si vous l'acceptez, est de pénétrer dans la demeure du docteur Mack Adam lors de son absence. En effet, on le soupçonne fortement de collaboration avec des agents lybiens. Il serait en train de préparer des micro-organismes dangereux pour l'homme, à des fins militaires.

## **CLASSIFIE SECRET DEFENSE**

Il y a longtemps que j'attendais une mission de ce type. Depuis que je suis sorti de l'école des polices, on ne m'avait guère envoyé que sur des petites missions sans importance, paraît-il pour me faire la main. De plus, je travaillais toujours avec un collègue. Ce coup-ci, c'est le grand jour. On va enfin voir de quoi je suis capable. Fini l'entraînement, me voilà un espion à part entière, enfin, quand je dis espion, c'est plutôt contre-espion. La sécurité du territoire est en jeu, j'accours, c'est moi, super-espion. Je ne sais pas pourquoi ils m'ont attribué ce numéro ridicule. Non mais, je vous demande un peu, ça a l'air de quoi 000 ? Ca fait un peu nul, même trois fois nul.

## **UN PETIT PAVILLON BIEN TRANQUILLE**

Je me retrouve donc ce matin devant un petit pavillon de banlieue que rien, ou presque, ne distingue des autres. Ce sont les incessants allers retours de personnages louches qui ont mis la puce à l'oreille des voisins. Ils ont donc prévenu le commissariat local comme de bons Français et, de fil en aiguille, les services de la DGSE se sont mis sur l'affaire. Bon que faire ? Je ne vais



quand même pas sonner à la porte. Non, ce n'est pas digne d'un espion de ma classe. On n'apprend pas grand-

chose à l'école, mais au moins on m'a appris à être discret. Je me débrouille donc pour rentrer par des moyens

# DE LA DEFENSE

73%

détournés. Inutile de me torturer, je n'en dirai pas plus, chacun ses petits secrets. On a beau être agent secret, on n'en est pas moins homme.

## UN INTERIEUR PROPRE ET COQUET

Ce professeur possède un goût très spécial. Lorsqu'il décide de donner un ton de couleur à une pièce, vous pouvez être sûr qu'aucune autre couleur ne viendra mettre son grain de sel. Ici pas de place pour la fantaisie. La première pièce que je visite est la salle de bain. Pas grand-chose d'intéressant ici ; ce n'est ni le moment de se prendre une petite douche, ni de se refaire la raie au milieu. Je continue donc mes investigations, les oreilles aux aguets. En plus, bêtement, j'ai oublié de prendre mon flingue, autant dire que je n'en mène pas large. Heureusement, je possède un plan du pavillon. Si je me dirige par là, je rejoins le couloir et l'autre porte, elle, donne sur le bureau du professeur. Un couloir, c'est dangereux, il donne accès à toutes les pièces. Or, si le docteur est sorti, je serais étonné qu'il ne reste plus personne dans la baraque. Il doit bien y avoir un garde du corps pompeusement appelé maître d'hôtel.

## UNE FOUILLE EN REGLE

Je prends donc la direction du bureau. Sur celui-ci traîne un petit carnet. Je me précipite pour le lire. A tous les coups, il s'agit des formules secrètes du professeur. Passionnant, non ? Je commence la lecture : savonnette, papier à

lettre, etc. Bon tant pis, on fera mieux la prochaine fois. De toute façon, il reste encore plein de choses à faire, comme fouiller les tiroirs. Je ne l'invente pas, c'est inscrit dans le menu des actions, alors ! Cela simplifie mon travail. Mais attention, cela ne veut pas dire qu'il faille toutes les faire. Certains endroits possèdent des pièges où il ne fait pas bon fourrer son nez, ou gare aux bêtes et autres pièges à rats. Bon, mon petit séjour au bureau a été profitable ; j'ai en main un browning, qui en plus est chargé.

## UNE CHAMBRE A COUCHER LE SOUFFLE

Ah les perquisitions de chambre, c'est ce que je préfère, on fouille les placards, les tables de nuit, les lits, mais attention de ne pas s'endormir sur ses lauriers. Il me reste plus de la moitié de la maison à visiter et je sens que de nombreux pièges vont encore me poser problème. Enfin, à la guerre froide comme à la guerre. De toute façon, vous pourrez lire la suite de mes aventures dans les journaux, alors patience.

## AVENTURIERS EN CULOTTE COURTE

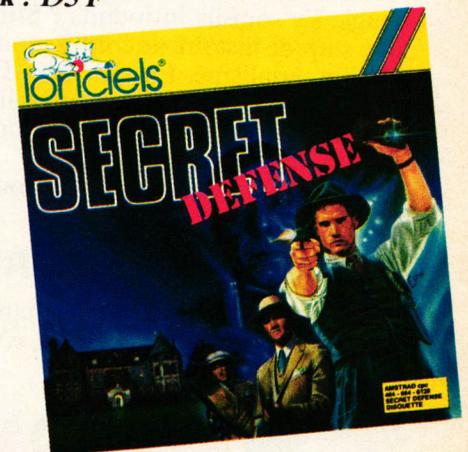
Les adeptes des jeux d'aventures ne trouveront certainement pas un grand intérêt à ce soft. Ce jeu n'est pas fait pour eux. Par contre, il semble parfaitement adapté à des enfants de moins de dix ans, jeunes débutants, désirant un jeu d'aventures, mais que la difficulté rebute. En effet, la

possibilité de visionner le plan de la maison à chaque instant, ainsi qu'un dessin sur le côté qui vous permet de savoir à quel endroit vous vous situez, sont autant d'aides pour l'apprenti-aventurier. A l'entrée de chaque salle, un message se déroule au milieu de l'écran. Si l'enfant trouve le message trop rapide et qu'il ne peut le lire, la pression de la touche espace permet de le stopper et ainsi de le lire plus tranquillement. Les différents menus d'actions évitent à l'utilisateur de se perdre dans des actions inutiles, sans pour autant rendre le jeu plus facile puisque certaines d'entre elles sont des pièges. Le jeu ne possède pas de sauvegarde, ce qui veut dire que la solution est assez rapide à trouver si l'on ne tombe pas dans un piège. Mais il faudra certainement que le joueur s'y reprenne à plusieurs fois pour y parvenir. Il faut donc considérer ce jeu comme une initiation au jeu d'aventures ; il révèle alors tout son intérêt.

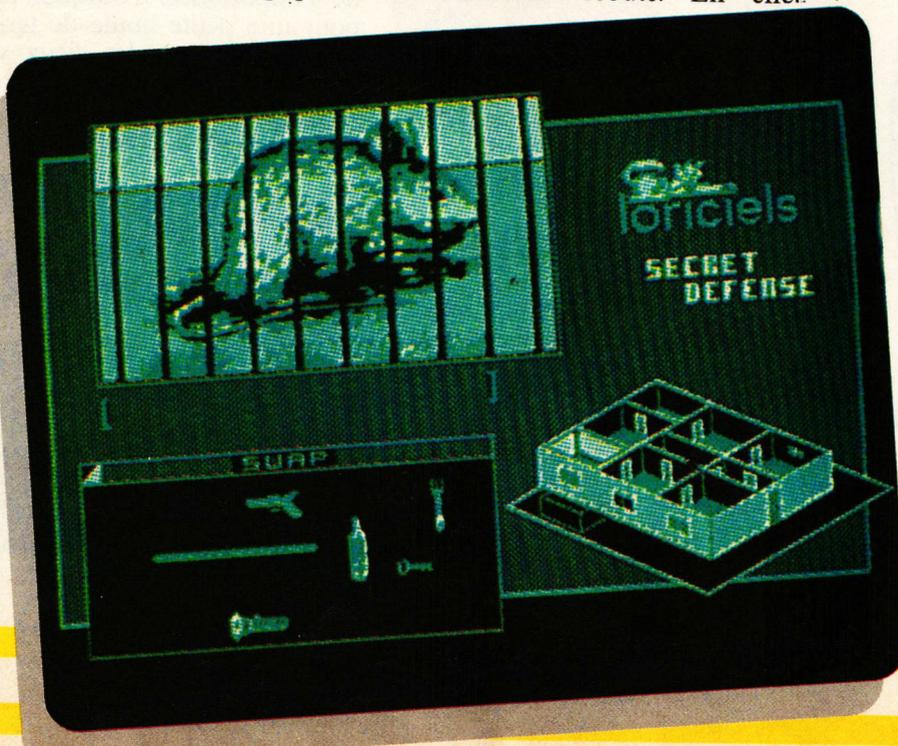
**SECRET DEFENSE de LORICIELS**

**K7 : 145 F**

**Disk : 195 F**



Graphisme :	75%
Son :	70%
Animation :	68%
Difficulté :	75%
Richesse :	70%
Scénario :	90%
Ergonomie :	65%
Notice :	70%
Longévité :	75%
Rhaa/Lovely :	



70%

# SPITTING

**Peut-être connaissez-vous cette merveilleuse série anglaise, pendant de notre Bébête Show, qui est passée sur une chaîne privée à tendance culturelle l'année dernière. Allons, faites un effort, Maggie avec un dentier de trois mètres de haut et Ronny avec un nez rouge, vous vous rappelez ?**

Pour ceux à qui ça ne dit vraiment rien, ils n'ont qu'à essayer de penser à Margaret Thatcher et Ronald Reagan en train de danser en se faisant des mamours. Bon, eh bien, imaginez que ces charmants personnages se retrouvent sur le petit écran de votre CPC. Comment ? Eh oui ! Par quelle magie s'y sont-ils introduits ? Simple, une stupide histoire de conflit mondial et d'impérialisme. En effet, sur Terre, c'est le chaos, et six des plus brillants impérialistes que la Terre ait connus cherchent à empêcher un être immonde et s'emparer du pouvoir planétaire.

## DIALOGUE DE SOURD

- **Maggie** : Décidément on retrouve toujours les mêmes caractères, n'est-il pas mon cher Ronny ?

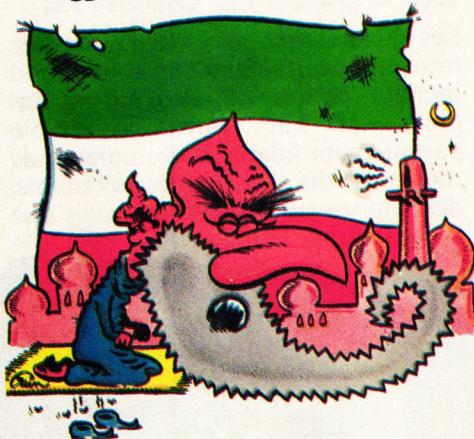


- **Ronny** : Vous voulez sans doute dire les mêmes personnages.  
- **Maggie** : Oh, j'étais sûre que vous seriez de mon côté mon Ronny tout plein. Mais qui est donc cette momie semblant sortir tout droit du Moyen Age.  
- **Ronny** : C'est le doyen de la Faculté



islamique, depuis qu'il s'est mis la tête dans la porte, il ne les a plus.

- **Maggie** : Pardon, Ron Darling ?  
- **Ronny** : Oui, il n'a plus toutes ses facultés !  
- **Maggie** : Oh, very funny !



## DU TRILOGUE AU CATALOGUE

- **Khomeiny** : Par la barbe du prophète, quelle horreur, une femme non voilée ! Cachez ces dents que je ne saurais voir !  
- **Maggie** : Quel drôle d'accent, il parle l'anglais comme Arrafat ! J'ai bien envie de lui envoyer ma théière à la figure à celui-là. Il apprendra qui est la Dame de fer dans un gant de crin.  
- **Ronny** : Vous voulez dire une huitre

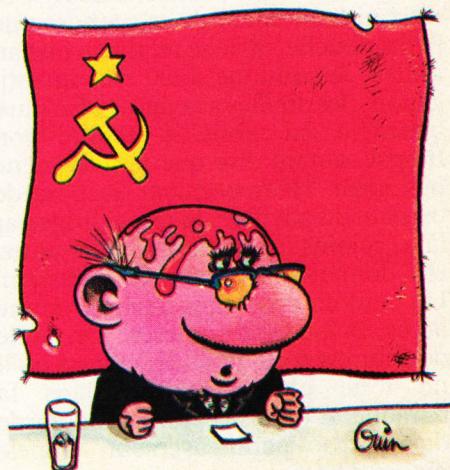
perlière dans un écrin.

- **Maggie** : Oh, Ronny, vous êtes trop chou.

- **Botha** : Vous ne le trouvez pas un peu mat de peau, il doit avoir un noir dans sa famille. Nous ne pouvons l'accepter dans notre monde. Pour qu'il nous foute la paix, on va lui faire une petite planète que l'on contrôlera économiquement, mais il aura l'impression d'être son propre maître.

- **Jean-Paul II** : Et à part ça (sans ça), Ted ?

- **Gorby** : Moi pas être Ted, moi Micky.



- **Ronny** : Mais c'est ce vieux Micky, celui qui essaie de me faire passer pour un dictateur. Je ne supporte pas les yeux doux qu'il fait à ma petite Maggie. S'il continue comme ça je m'en vais lui faire une tête.

- **Jean-Paul II** : Allons, calmons-nous. Qui pourrait me dire ce que nous faisons ici ? Seul le monde spirituel a de l'importance. Pourquoi se battre pour une petite boule de terre, alors que le royaume des cieux vous est ouvert.

- **Maggie** : Tu crois peut-être qu'avec tout ce qu'on a sur la conscience ton



# IMAGE

patron va nous accueillir. De toute façon, à la fin de la journée, il n'en restera plus qu'un sur Terre, les autres seront au ciel ou plutôt en enfer.

- **Botha** : Et comme l'enfer c'est les autres, la Terre deviendra un paradis.

## CRISE DE CONSCIENCE

Comme vous avez pu vous en rendre compte, ces six figures représentatives de la politique internationale ne s'entendent pas à merveille et c'est juste ce qu'il nous faut. Car seul un de ces dirigeants aura l'honneur de combattre ce monstre. Qui est-il ? Personne ne le sait, mais avant de le rencontrer, il faut d'abord effectuer la sélection. Personnellement, je choisis d'incarner Khomeiny, pour commencer. Et pourquoi pas lui faire combattre le pape, après tout, ce sont les deux seules autorités religieuses. C'est le défenseur qui se bat sur son terrain. Nous retrouvons donc ces deux adeptes de la jupe longue sur la place Saint-Pierre à Rome. A ma gauche, l'ayatollah Khomeiny, champion d'intégrisme toute catégorie, à ma droite le pape, le plus italien des Polonais. Dès le début, le pape se retrouve à terre, euh... non, c'est une erreur de ma part,



il vient juste de s'agenouiller pour embrasser le sol, comme il le fait à chaque descente d'avion. Certains ont d'ailleurs fait courir le bruit qu'en fait c'est le mal de l'air qui le poussait à se mettre à genoux. Attention, le combat commence enfin. Cet horrible Khomeiny vient de faire son coup favori : le lancer de barbe (Salut Robert, ça boume l'armée ?). Le pape a du mal à s'en remettre, d'autant plus que l'ayatollah fait suivre ce coup tordu par sa botte secrète. Il s'agit d'un petit ayatollah qui arrive de la gauche,



soulève sa djellaba, découvrant ainsi la partie charnue de son individu et déféquant en direction du Saint-Père. Après quelques coups de cet acabit, ce dernier tombe sans connaissance. Première partie pour l'Ayatollah. Mais pour qu'un des deux joueurs gagne le match, il faut qu'il remporte quatre combats. Mais dans cette confrontation, Papy ne fait pas le poids et rend l'âme à son patron.

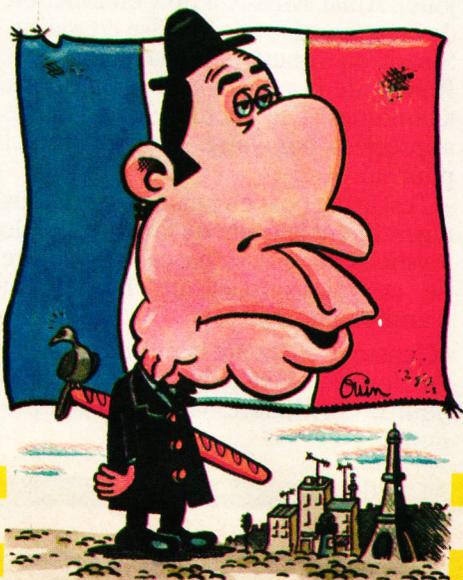
## LE COUP DU TELEPHONE ROUGE

Le second match oppose Ronny à Gorby. Heureusement, il ne reste plus sur Terre la moindre petite bombe. C'est donc presque à mains nues que les deux adversaires vont s'affronter, je dis presque car Gorby est venu avec son yoyo et Ronny s'est fait greffer pour l'occasion un merveilleux coup à rallonge. Les deux derniers belligérants sont Maggie et Botha. Ce dernier ne trouve en général rien de mieux que

pisser sur la dame de fer ; il pense sûrement de cette façon la faire rouiller. Quant à Maggy, son cigare et ses gants de boxe font un malheur. Lorsque tous les combats se sont déroulés dans la joie et la bonne humeur et que, sur le tableau de présentation, tous les personnages, sauf un, sont remplacés par la mort, le survivant se voit provoquer pour un duel des plus sombres. Les coups pleuvent et, malheureusement, on n'y voit goutte. Brusquement, le vainqueur sort de l'ombre. Horreur : c'est le leader tant redouté, une vieille connaissance, surnommé "un muscle deux cerveaux", mais à vous de découvrir qui il est. Je n'ai qu'une chose à ajouter : si ce jeu n'est pas très amusant à jouer, il est, en revanche, éclatant à découvrir, plein d'humour et très bien réalisé. Mais le jeu en vaut-il la chandelle... triste cire ?

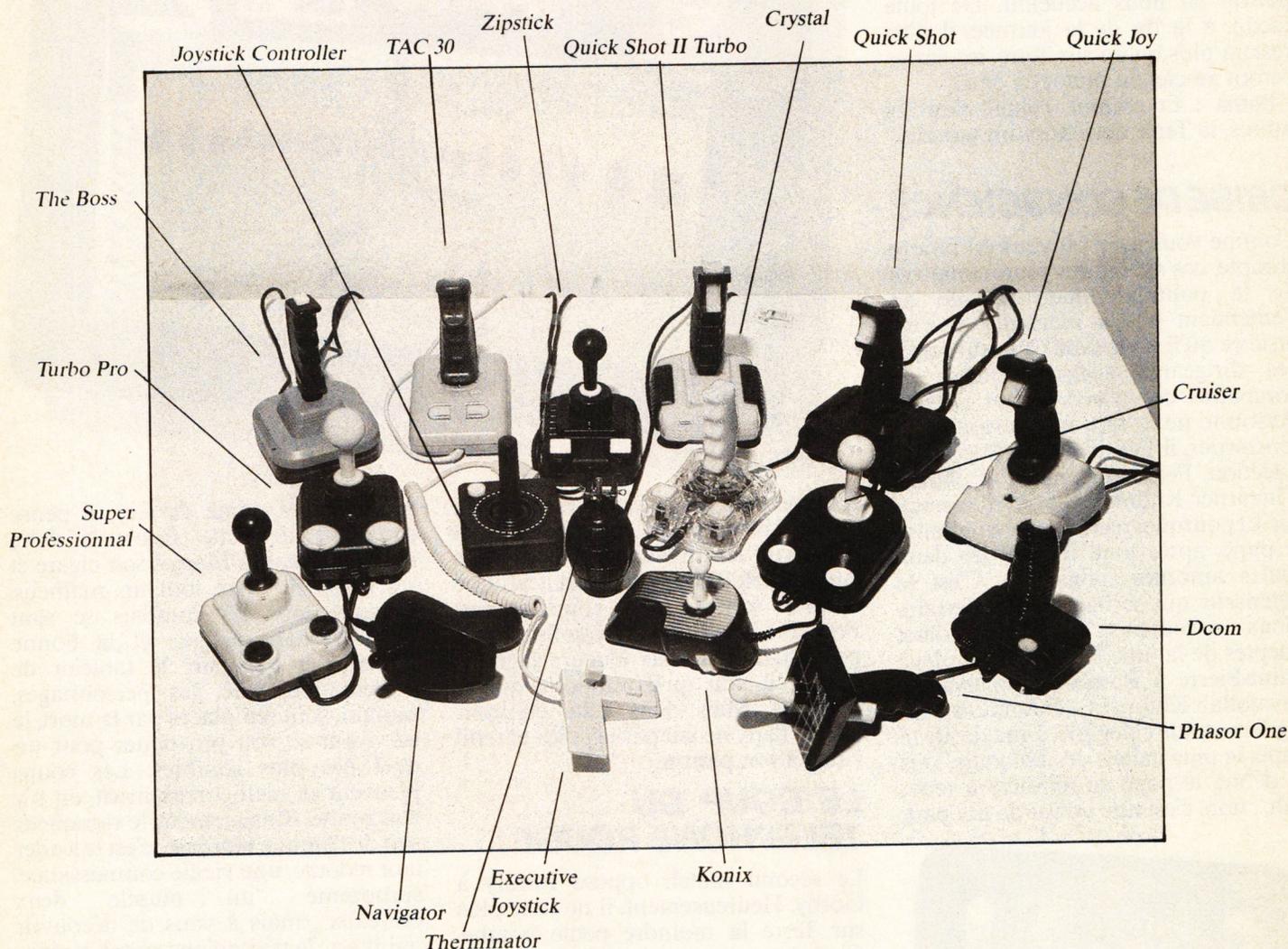
*Lipfy*

**SPITTING IMAGE de DOMARK**  
Distribué par UBI SOFT  
Prix : n.c



Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	60 %
Richesse :	65 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice : testé sur pré-version	
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	75 %

# JOYSTICKS



**Quoi ? Encore un test de joysticks ? Ben les p'tits jeunes d'Amstrad Cent Pour Cent n'ont pas beaucoup de suite dans les idées pour nous proposer ça. A tous les coups, y devaient pas savoir comment remplir leur canard.**

Stop, je reprends la main - et la parole. C'est p'têt pas super original comme idée, mais je vous garantis, mes gaillards, qu'un test de joysticks comme celui-là, vous n'êtes pas prêts d'en revoir un de si tôt (à part peut-être dans deux mois, quand on aura un trou de quelques pages à boucher, et encore, on fera plus fort dans l'originalité : un test d'imprimantes).

Celui-là, il est béton, jugez plutôt :

- D'emblée, pas moins de 16 bâtons de joie sont testés, alors si vous n'arrivez pas à faire votre choix, il ne vous reste plus qu'à vous abonner à *50 Millions de consommateurs*.

- On vous donne trois avis différents par joystick, parce que, bon, tout le monde n'a pas la même manière de jouer. Ainsi, Miss X a noté en fonction de l'ergonomie et de la prise en mains, Sined, en fonction de la solidité, et Robby, de la précision. Les questions techniques style microswitches ont été appréciées par votre serviteur, merci pour lui.

- C'est le big boss en personne qui nous a gentiment suggéré de faire un test de joysticks, et rien que ça, ça suffit à faire de ce mini-dossier un monument d'anthologie.

- C'est tout. Allez lire la première partie du dossier, et revenez me voir après pour la conclusion. Vous avez dix minutes.

## CONCLUSION

Comment ça ? Vous n'avez pas encore trouvé le joystick de vos rêves ? Qu'à cela ne tienne, revenez le mois prochain, on verra ce que l'on peut faire pour vous. Et même dans le cas contraire, revenez le mois prochain, y'aura un tableau récapitulatif avec le nom des constructeurs, des distributeurs et les prix. Et les notes de nos testeurs fous, bien entendu. Je vous attends.

*JoySeph*

## CRUISER

Le moins qu'on puisse dire du Cruiser, c'est qu'il n'est pas vraiment beau, avec sa carcasse toute bleue surmontée d'un manche rouge et de deux boutons blancs. En fait, il ressemble plutôt à une souris montée en grade qu'à un joystick de compétition. Bah, les microswitches sont là et bien là, et le câble est très, très, très long.

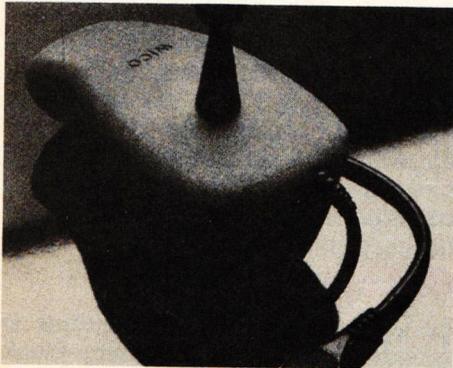
**Miss X :** Moi, ça me va. Les ventouses collent assez bien à la table, et les boutons sont assez gros pour ne pas les rater. Ils sont peut-être un peu mal disposés, mais ça n'est pas très grave.

**Sined :** Question solidité, ça a l'air d'aller, mais je doute un peu qu'il me résiste plus de trois jours d'affilée, t'as qu'à croire.

**Robby :** Le Cruiser est suffisamment précis pour s'éclater avec les meilleurs arcade-aventures du moment. Ce que je lui reproche, c'est de ne pas faire de recherche hexadécimale pour obtenir des vies infin... Argh !

## ERGOSTICK

By Jove, but what is that ? Tout de blanc vêtu et fabriqué en gomme plutôt qu'en plastique, l'Ergostick se veut le joystick le plus ergonomique jamais fabriqué. Dérivé du Speed King au niveau look, sa matière le rend un tout petit plus agréable au toucher. Mais comme pour le Speed King au début, gauchers s'abstenir.



**Miss X :** Je dois avouer que j'ai été soufflée, j'ai rarement connu quelque chose qui tienne aussi bien dans la main. Ah oui, peut-être un reproche : le bouton de feu est situé juste sous l'index, mais je le trouve trop petit.

**Sined :** Qu'est-ce que c'est que ce bidule ??? J'aime déjà pas trop le Speed King parce que, pour moi, l'ergonomie passe par de bonnes ventouses, mais là, je suis perplexe, t'vois. En plus, avec toute la gomme qu'y z'ont mis (ouarf, elle est bien bonne), bonjour la transpiration (mains moites et pieds poites ; devinez ce qui est boîte. What ?).

**Robby :** Ah, le bon joystick que voilà. Personnellement, j'adore, bien que je sois gaucher. Mais quand on est habitué au Speed King comme moi, c'est un truc qui ne dérange plus.

## QUICKSHOT II

La série QuickShot, qui a révélé la société SpectraVidéo aux yeux du monde entier bien plus que ses MSX nazes, est en quelque sorte une légende à elle toute seule. Sans trop s'avancer, on peut dire que c'est grâce à elle si, aujourd'hui, les constructeurs proposent des trucs de plus en plus fous. Le

QuickShot II n'est pas le plus récent, et donc pas le meilleur, mais il a le bénéfice de l'âge. Il est d'ailleurs tellement vieux que les microswitches n'existaient pas à l'époque, c'est vous dire.

**Miss X :** Je n'ai pas l'honneur de connaître tous les joysticks du moment, mais celui-là m'a un peu déçue. Les ventouses sont solides, mais l'interrupteur d'autofire est difficile à manier.

**Sined :** Je n'en dirai rien, j'attends la version Turbo.

**Robby :** Je suis un nostalgique, et j'avoue que mon premier joystick fut justement un QuickShot II. Ce sont des choses qui ne s'oublient pas.

## JOYSTIX

Avec SpectraVidéo et Suncom, Euro-max est le troisième vrai géant de l'industrie du joystick, et c'est en toute confiance qu'il a sorti son Joystix (notez au passage le jeu de mots). Rien de bien extraordinaire dans cet engin, si ce n'est qu'il est beau (j'adore le noir, mais, là encore, tout est question de goûts personnels).

**Miss X :** Je serai assez catégorique : tant qu'à poser un joystick sur la table, autant qu'il y reste collé. Les ventouses sont un bon moyen pour cela, et le Joystix n'en possède pas. Mais sinon, je suis d'accord avec Septh, il est plutôt beau.

**Sined :** Moi, je le trouve trop petit et il ne tient pas très bien dans la main. En plus, je m'emmêle les pinces parce que j'arrive pas à saisir correctement les boutons. Côté solidité, ça a l'air d'aller, mais je n'en mettra pas ma tête à couper.

**Robby :** C'est bizarre, c'est exactement ce que j'allais dire. Mais j'ajoute quand même, puisque personne ne l'a dit avant, que les microswitches le rendent suffisamment précis pour ce qu'on veut en faire (comprenez qui pourra).

## TURBO-PRO

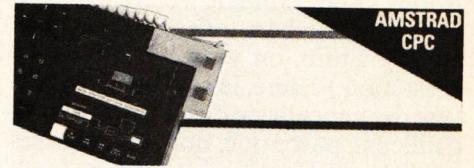
Le jour où un imbécile ira déposer le look commun à presque tous les joysticks, il deviendra un imbécile riche. C'est à se demander si c'est pas la même boîte qui les fabrique tous, sous des noms différents. Le Turbo-Pro ne se distingue des autres que par des ventouses qui n'ont de ventouse que le nom, et par un manche à balai assez dur à remuer sur sa base. Détail intéressant : il possède une prise de connexion pour un deuxième joystick, prise très prisée sur les CPC.

**Miss X :** le Turbo-Pro n'a l'air de rien, comme ça, mais il n'est rien. Septh a très bien résumé la situation (bisous à toi), et de plus, le câble est un peu court.

**Sined :** Vous charriez un peu. Le Turbo-Pro m'a donné un sentiment de solidité rarement retrouvé chez les autres joysticks. Et si le manche est dur

à manier, c'est parce que lui et ses microswitches sont bien protégés dans la carcasse, c'est tout.

**Robby :** Je suis d'accord avec Sined, sauf que je ne l'ai pas trouvé plus précis qu'un autre. Il est dans la moyenne, voilà tout.



## EXECUTIVE JOYSTICK

Fabriqué par Suncom et distribué en France par le petit chat de chez Loricels, l'Executive Joystick possède l'étonnante particularité de se coller sur le coin de l'ordinateur grâce à un système d'autocollant double face ou de Velcro. De plus, sa petite taille et son cordon style téléphone le destinent plus particulièrement à ceux qui n'ont pas beaucoup de place sur leur bureau.

**Miss X :** Personnellement, je ne l'aime pas du tout, il est trop petit, j'ai l'impression de ne rien avoir dans la main. D'ailleurs, je n'ai rien dans la main, puisque le manche à balai mesure à peine plus d'un centimètre, c'est vous dire. Quant au bouton de feu, il est, par contre, excellent.

**Sined :** Là, franchement, je rigole. Tiens, je vous parie qu'après deux heures passées entre mes douces mains, l'Executive sera exécuté (ouarf).

**Robby :** J'aime beaucoup Loricels, mais y'a quand même des limites. En plus, sa forme fait que l'Executive ne peut se brancher que sur le côté droit de l'ordinateur. Amis gauchers, circulez, y'a rien à voir.

## QUICKSHOT TURBO II

Ahhh, voilà un joystick qu'il est beau ! Rendez-vous compte : rouge et noir, un design style compétition d'enfer et, en plus, la griffe SpectraVidéo. Que celui qui n'a jamais rêvé devant le Turbo II me jette la première pierre (Vals, elle est bien bonne elle aussi). Microswitches et autofire sont, bien entendu, au rendez-vous, c'est devenu une habitude chez SpectraVidéo. Pour être franc, le QuickShot II possède une touche supplémentaire, quelque peu magique, qui fait qu'on ne peut pas ne pas l'aimer.

**Miss X :** C'est marrant, ça me fait penser à la pub pour l'eau de toilette du même nom (pas QuickShot, l'autre). Le design de la poignée est parfait et les



## JOYSTICK

ventouses collent très bien. J'ai beaucoup apprécié les deux boutons, un sous l'index, l'autre sous le pouce. Robby va être content, il convient aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers.

**Sined** : Enfin, on y arrive au Turbo ! C'est mon préféré, le seul auquel je refuse de mener la vie dure. Il vaut mieux d'ailleurs, parce que, malgré toutes ses qualités, j'ai l'impression qu'il ne ferait pas long feu entre mes mains.

**Robby** : Complètement d'accord avec tout le monde, je n'ajouterai qu'une chose : côté précision, c'est le meilleur que j'ai connu.

## JOYSTICK CONTROLLER

Eh oui, c'est l'inévitable. Pour la petite histoire, ceux qui ont possédé un jour la console de jeux Atari 2600 reconnaîtront immédiatement ce joystick. C'est celui qui était livré avec la console et qui, d'ailleurs, a imposé le fameux standard Atari dans la prise joystick. Antédiluvien, il ne possède ni microswitches, ni ventouses, ni autofire, ni rien de vraiment intéressant. D'ailleurs, on ne le cite que par respect envers son grand âge.

**Miss X** : La poignée toute droite est bizarre, mais je ne veux pas en dire du mal, ce ne serait pas juste.

**Sined** : Idem.

**Robby** : Itou.

**Sept** : Bande de fainéants !

## THE BOSS

Présenté comme un super joystick d'enfer et tout et tout, The Boss n'est en fait qu'un pauvre petit bout de plastique sans grand intérêt. Les microswitches, connaît pas, et l'unique bouton de feu semble vouloir sortir du manche à chaque fois qu'on le relâche. Et ne parlons pas du design, c'est un mot que le constructeur ne doit pas connaître.

**Miss X** : Tu es peut-être un peu dur, mon Sept adoré. C'est vrai que The Boss n'a rien d'extraordinaire, mais moi, j'aime beaucoup ses couleurs (gris et noir et bouton blanc). Mais j'aurais aussi apprécié des ventouses.

**Sined** : Question solidité, ça m'a l'air d'aller au poil. Je ne dirai rien de plus.

**Robby** : Le constructeur ne doit pas non plus connaître le sens du mot précision, sinon il se serait débrouillé pour faire en sorte que son joystick en soit pourvu.

**Le big boss** : C'est parce qu'ils ont usurpé mon nom que vous êtes méchants comme ça ? Et la pub, vous y pensez à la pub ?

## DCOM JOYSTICK 300

Celui-là, c'est une copie conforme du joystick Amstrad. Je ne sais pas lequel des deux a pompé sur l'autre, mais le fait est là. Tout y est : ventouses nulles, absence de microswitches, boutons de feu nuls et prise pour un second joystick. Cela dit, il a beau être tout petit, le câble est lui tout grand. Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais c'est un grand avantage. Cherchez pas à comprendre, puisqu'on vous dit que c'est un grand avantage. C'est écrit dans le journal, ça doit donc être vrai.

**Miss X** : Je dois avouer, à ma plus grande honte, que je ne connais pas le joystick Amstrad, mais, si celui-ci en est vraiment une copie, je préfère rester dans mon ignorance.

**Sined** : J'ai préféré ne pas jouer trop longtemps à Barbarian avec ce joystick, parce que j'ai eu peur qu'il me reste dans les mains, et puis aussi parce qu'il est impossible de jouer à Barbarian avec, je me faisais décapiter à chaque coup.

**Robby** : Sined a fort bien résumé la situation, bien que je doute qu'il faille beaucoup de précision pour jouer à Barbarian. Moi, j'ai essayé avec les Cybernoïd Brothers (avec des vies infinies, qu'est-ce que tu crois ?), eh bien, j'ai laissé tombé au bout de quelques minutes.

## QUICKJOY III

Encore un Spectra Vidéo, qui l'eût cru ? L'eusses-tu cru (une faute de français pour une petite vanne, on peut bien se permettre des entorses à la langue de temps en temps) ? Celui-ci possède un design résolument futuriste, voire aérodynamique, bien que cela n'ait rien de bien important dans le cas présent. Très bons points pour lui, le bouton autofire spécial Amstrad (qui résout tous les problèmes existant avec les autres joysticks) et les ventouses béton d'enfer, qu'il faut une bassine d'eau chaude pour le décoller (et c'est à peine exagéré !).

**Miss X** : Il est lourd, et la poignée très grosse. Son design fait qu'elle tient très bien dans la main, et ses deux boutons sont disposés de manière très naturelle, juste sous le pouce et l'index. J'adore.

**Sined** : Evidemment, il est plus récent que le QuickShot Turbo II, et bénéficie donc d'une expérience supplémentaire. Ce que je lui reproche, c'est justement ce que Miss X adore, son poids. Sinon, je sens que je pourrais jouer des jours d'affilée avec.

**Robby** : Le QuickJoy étant la suite logique et naturelle du QuickShot, il ne peut être que mieux. Alors déjà que le QuickShot était carrément le meilleur, vous voyez ce que je veux dire ?

## SUPER PROFESSIONAL JOYSTICK

Et un de plus qui ressemble à un Mickey Mouse carré ! Celui-ci est tout rouge, avec une poignée et deux boutons noirs. Pas grand-chose à en dire donc, si ce n'est qu'il possède un câble plus long que la moyenne, des microswitches à ne plus savoir qu'en faire, sauf pour les boutons, et que les ventouses sont certainement faites pour les chiens.

**Miss X** : Je commence à me demander s'il était vraiment utile de faire un test des joysticks, vu qu'ils se ressemblent tous. Non pas que je doute de la volonté du big boss, mais quand même...

**Sined** : Super Professional d'accord, mais ça ne veut pas dire super solide. Je doute beaucoup qu'il me résiste longtemps. C'est assez frustrant d'ailleurs, j'aurais bien aimé pouvoir en casser quelques-uns, mais le chef ne veut pas, il paraît qu'il faut les rendre après. Grrr.

**Robby** : Du calme, Sined, tu l'auras ta viande crue. Le Super Professional porte bien mal son nom, à mon humble avis, bien sûr, parce qu'il n'a rien de plus que ses confrères. Mais si le constructeur a voulu l'appeler comme ça, c'est son droit.

## SPEED KING

Le voilà, celui qui a révolutionné le monde du joystick. Le premier joystick vraiment ergonomique. Celui qui tient dans la main, pas dans la bouche. Celui que seuls les droitiers peuvent utiliser au maximum de ses possibilités. Celui qui a fait connaître Konix. Bref, celui qui, à une certaine époque, s'est imposé comme le meilleur joystick. Et en plus, un jeu est offert avec !

**Miss X** : Tout comme l'Ergostick, j'adore la prise en main du Speed King et ne trouve aucun reproche à lui faire. Ah si, juste un petit : il fait beaucoup de bruit quand on touche la poignée ou quand on appuie sur le bouton. Interdit après 22 heures.



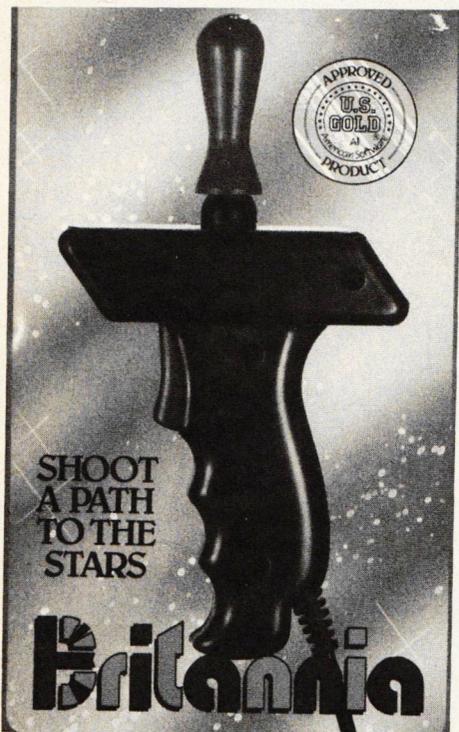
**Sined** : Je l'ai déjà dit, moi je ne l'aime pas du tout, parce qu'on ne peut pas le

coller sur la table. J'ai d'ailleurs un argument infaillible à opposer aux vôtres : il est très difficile de l'utiliser dans un jeu - comme Renegade, par exemple - qui demande à la fois le joystick et le clavier. Qu'est-ce que vous avez à répondre à ça ?

**Robby :** Je répondrai simplement que, dans ce cas-là, on ne joue pas à Renegade. D'ailleurs, pour bien jouer à Renegade, il faut avoir des vies infinies et ne jouer qu'au clavier ; donc ton argument est sans intérêt et ne fait même pas avancer le schmilblick. Moi j'aime le Speed King, et je le défendrai jusqu'à ma mort !

## PHASOR ONE

Le Phasor One est sorti quelque temps après le Speed King, et, tout comme ce



dernier, se posait là, question originalité. Jugez-en plutôt : présenté comme un véritable pistolet, avec une crosse sur laquelle le bouton de feu simule la gâchette. La poignée proprement dite est située sur le dessus de l'engin et se manipule, bien entendu, de l'autre main. Contrairement au Speed King, il convient aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers, et il est approuvé par US Gold, c'est vous dire ! Dernier point, une montre est offerte avec.

**Miss X :** On voit tout de suite les intentions belliqueuses qui se cachent derrière ce Phasor. Personnellement, j'ai assez apprécié, mais un peu moins que le Speed King.

**Sined :** Déjà, je préfère ça au Speed King. Le jour où les constructeurs sortiront un joystick en forme de sabre, je serai le barbare le plus heureux de l'univers, banlieue comprise !

**Robby :** C'est pas demain la veille, si tu

veux mon avis. Mais je suis d'accord avec toi, je le préfère aussi au Speed King. Mais pour d'autres raisons, je crois : c'est parce que les gauchers ne sont pas embêtés avec le Phasor.

## CRYSTAL JOYSTICK

Dans la série "les gadgets marrants mais inutiles", j'ai le plaisir de vous présenter le Crystal Joystick. Vous connaissez certainement les radios et les téléphones transparents, voici maintenant le joystick transparent. C'est marrant, on voit toute la mécanique et l'électronique à l'intérieur. Evidemment, au niveau solidité ou précision, ça n'apporte rien de plus, mais le Crystal gagne beaucoup en esthétique, ce qui n'est déjà pas mal. Microswitché de partout et disposant d'un câble plutôt long, il se présente comme un bon joystick, auquel il ne manque qu'une chose, que Miss X va vous révéler...

**Miss X :** Eh bien oui, en effet, il ne manque que des ventouses. Peut-être que ça n'existant pas en transparent. Sinon, la prise en main est bonne, et c'est vrai que c'est rigolo de voir ce qui se passe à l'intérieur.

**Sined :** Je m'en moque, je sais très bien comment c'est fait, un joystick. J'en ai démonté tellement que je n'ai pas besoin de ça pour me rendre compte. D'un point de vue plus technique, le Crystal Joystick me semble aussi solide que le minéral dont il porte le nom.

**Robby :** Et de tous ceux que t'as démontés, de joysticks, t'en as remonté combien ? Moi, je dis que le Crystal Joystick est un bon joystick, qu'il est très précis, et que j'aime bien voir ce qui se passe quand j'appuie sur le bouton, na !

## NAVIGATOR

Whaou, super profilé le Navigator, il porte avec élégance son nom, on dirait un vaisseau spatial prêt à s'envoler. La manette et les boutons de feu sont d'un joli bleu roi qui contraste agréablement avec le capot noir. Equipé de microswitches, il est d'un maniement souple et agréable.

**Miss X :** La prise en main est géniale, aussi bien pour droitier que pour gaucher, le pouce se loge parfaitement dans les échancrures qui lui donnent tout son style ; vraiment, c'est un de ceux que je préfère.

**Sined :** Pour moi, il a les défauts de ses qualités, son élégance lui donne une apparence un peu fragile bien qu'il ait résisté à deux heures d'usage ininterrompu entre mes mains et ça c'est déjà une performance.

**Robby :** Super précis l'engin ! De plus le bouton de feu est très bien placé et se trouve facilement. Que du bon je vous dis.

## THERMINATOR

Quand je l'ai vu pour la première fois, j'ai éclaté de rire. L'idée était marrante, mais je ne pensais pas qu'il pouvait être réellement efficace et c'était là mon erreur, car je connais quelques très bons joueurs qui n'utilisent que le Terminator.

**Miss X :** non, moi, c'est pas mon truc d'accord ; sa forme arrondie permet une bonne prise en main, mais le manche en fer est trop court et je me fais tout le temps mal aux doigts avec...

**Sined :** Ouai ! En tout cas, j'ai rarement vu plus solide. Il résiste à tout, ce truc, aux chutes et à ma poigne. C'est sûrement dû au fait qu'il est petit et râblé, un peu comme toi Septh quoi !

**Robby :** Moi, ce qui m'a étonné le plus, c'est que, malgré la faible course du manche, on peut obtenir une très bonne précision. De plus, c'est sûrement celui qui offre une plus grande rapidité de tir de tout le lot.

## TAC 30

Allons-nous finir sur une mauvaise note ? J'ai bien peur que oui, parce que le Tac 30, je m'excuse pour les nouveaux, mais c'est un joli tas de caca en plastique. D'abord le look est nul, mais ce n'est peut-être pas un point important. Ce qui l'est, à mon avis, c'est que, quand on le secoue un peu, on a l'impression que tout va tomber par terre. La manette est grosse et peu adaptée à la forme de la main, son bouton de tir est insensible (c'est-à-dire qu'on ne sait pas s'il est appuyé ou non), et les deux autres boutons, situés sur le devant de l'engin, sont reliés : lorsqu'on appuie sur l'un, l'autre se lève ! Les microswitches, n'en parlons même pas, ça doit revenir trop cher à la fabrication. Seul bon point pour ce que j'appellerais plutôt le Toc 30 : l'autofire.

**Miss X :** Bon, c'est vrai qu'il fait un peu camelote, mais je te trouve dur lorsque tu dis que la poignée n'est pas adaptée à la forme de la main. Bien au contraire, je l'ai trouvée très bien.

**Sined :** Moi, je ne vois que ce que je crois. Lorsque je dis que le vide existe, il faut me croire, par Krom. En l'occurrence, je dis que le Tac 30 ne m'a pas résisté plus d'une demi-heure, et pourtant, j'avais fait attention.

**Robby :** Côté précision, c'est kif-kif, du pareil au même. Quoique. Nul est peut-être un mot un peu fort, je dirais plutôt : pas génial. C'est une question de dialectique.



# AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE™

Distribué par



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

 **ACTIVISION**

 **SEGA®**



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

# LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



**Z'avez déjà essayé de danser le kasatchok avec des talons aiguille vous ? Moi oui. C'est croquignolesque et renversant -Soirée chaleureuse pour fêter l'hiver frisquet, ambiance tzigane et violons enflammés -**

Toute l'équipe du *Cent Pour Cent* est réunie. Après un délicieux repas, ils se liguent contre moi et me poussent à leur interpréter une danse à ma façon. Comme je suis bonne fille et que j'adore danser, je me lance dans une gigue infernale qui se termine par un vol plané très élégant. Les quatre fers en l'air, un peu confuse, j'entends le rédac chef: "Hé la Miss, c'est bien beau de nous montrer tes talents de danseuse étoile, mais t'as pensé au courrier des lecteurs hein ?" J'ai pris mes cliques et mes claques et je suis rentrée au journal toute seule. La vie est parfois dure pour une jeune fille comme moi vous savez. Heureusement vos lettres sont là, toujours plus gentilles et réconfortantes. En quatrième vitesse, voici la sélection de ce mois de janvier.

Miss X

Bonjour Miss X,

*Je ne tolérerai pas plus longtemps que des séducteurs à la petite semaine s'imaginent t'éblouir plus que moi (je fais allusion à Spring du numéro 10 qui prétend être ton plus fidèle soupirant). Aussi, puisque les concours sont à la mode, je te propose d'en organiser un que je remporterai haut la main. Cela me permettra de renvoyer tous mes concurrents dans la boue nauséabonde d'où ils n'auraient jamais dû sortir. En effet, je revendique le titre d'admirateur préféré de ... Miss X !!!*

*Mon fusil à plasma est chargé, mes lacets sont serrés au maximum et mon torse velu se gonfle déjà à la pensée de ce glorieux combat. Il s'agirait d'écrire une lettre à Miss X, assez bonne pour pouvoir gagner un dîner en sa compagnie, offert, cela va de soi, par la rédaction !*

*Le Cybernaute en personne défie tous les lecteurs de Cent Pour Cent ! Je vous défie tous d'écrire à notre idole bien aimée une lettre plus adorable que la mienne. Quant à toi, Miss X, je te défie de publier cette lettre et de mettre ce concours sur pieds ; pour ta gouverne, sache, petite, que le Cybernaute ne rate jamais sa cible, et que tu peux déjà te préparer à dîner avec lui ! ... Sur ce, dans l'attente de ta décision, je te prie, Miss X, d'agrèer l'expression de mes plus tendres sentiments. Pour ce qui est des autres lecteurs, je les attends de pied ferme. Donne le signal de départ et je les réduirai tous en poudre. Ce sera mon cadeau de Noël.*

Le Cybernaute

Holà, gamin, quelle verve, quelle impétuosité ! Ta lettre est adorable, il est vrai, mais pas assez pour que je t'invite à dîner avec moi en tête à tête. Cependant, l'idée du concours n'est pas mauvaise et elle te vaut un abonnement gratuit d'un an à *Cent Pour Cent* et ça, c'est mon cadeau de Noël.

Miss X

Salut Miss X

*L'autre matin, je me suis réveillé en sursaut, une idée venait de traverser mon esprit. J'ai jeté les draps par-dessus mon lit et me suis précipité à mon bureau pour t'écrire, au cas où tu aurais la gentillesse de publier ma lettre. Mon idée est la suivante, il faudrait faire des petits suppléments à *Amstrad Cent Pour Cent* dans lesquels vous ne parleriez que d'un seul jeu (super bon de préférence, *Gryzor*, par exemple). Ces petits suppléments seraient glissés à l'intérieur de notre magazine et seraient bourrés de renseignements sur les auteurs du jeu, le plan, les vies infinies, les tactiques pour parvenir à la fin du jeu ou encore les petits trucs de programmation qui ont permis de réaliser telles ou telles animations... Voilà mon idée, j'espère qu'elle te plaira et que *Cent Pour Cent* pourra la mettre en pratique. En attendant, je te souhaite ainsi qu'à toute l'équipe une super bonne année. Salut.*

Eric de Nice

Pas mal, pas mal du tout ta proposition, Eric. J'ai déjà lancé l'idée à la rédaction et tout le monde la trouve superbe. On est en train de voir comment on pourrait la réaliser. De toute façon je te tiens au courant de la suite des opérations. Salut.

Miss X



**Salut les mecs. On voit que les PTT ont fini leurs bêtises, le courrier revient en masse. Je vous raconte pas les tonnes de lettres retardées que je reçois chaque matin sur mon bureau. Au bas mot, au moins trois. Changez pas de main, c'est bon, oh oui, oh oui, oh.**

*O Journal Céleste, moi, Al Crafton, je voudrais savoir s'il est possible d'obtenir un catalogue ou de charger un programme en appuyant sur une seule touche (ou 2 ou 3 à la rigueur), et cela à chaque fois que l'on allume l'ordinateur. C'est peut-être trop demander, mais on ne sait jamais... Je voudrais aussi savoir comment utiliser une image de présentation faite avec OCP Art Stu-*

*dio, lorsque sa taille est inférieure à 17 ko. Merci d'avance.*

*PS : Arhhh! Tel fut mon cri d'horreur lorsque j'ouvris mon journal préféré... En effet, je pus voir une vingtaine de pages jaunes, noires et blanches qui me rappellèrent un ancien journal qui depuis l'apparition d'Amstrad Cent Pour Cent n'est plus vendu qu'à quelques lecteurs acharnés (qui ne connaissent sûrement pas Amstrad Cent Pour Cent). Bref, ces pages sont-elles vraiment nécessaires (surtout qu'elles gâchent les autres) ? A part ça, bravo. Et continuez le plus longtemps possible. Gros bisous baveux à Miss X... sur la truffe !*

*Un Amstradien qui vous veut du bien,  
Al Crafton*

Mon p'tit Al, rien n'est trop demander à Amstrad Cent Pour Cent et Frank Einstein, sauf l'impossible. Et justement, tu demandes l'impossible. Dommage, non ?

En fait, il existerait bien un moyen, mais j'ose à peine le suggérer tellement il est pas évident. Voilà : tu commences par t'acheter la Romboard de Rombo Productions, dont mon camarade Sined et moi-même avons déjà dit beaucoup de bien dans ces colonnes.

Secundo, tu t'achètes également le "Sideways Ram Board", toujours chez Rombo Production, qui te permet de sauvegarder des programmes dans une mémoire non volatile, c'est-à-dire qui ne s'efface pas à la mise hors tension du CPC. Un brûleur d'Eprom quelconque ferait aussi bien l'affaire. Tertio, tu écris un programme en langage machine qui assigne à une touche du clavier la chaîne de caractères 'CAT' ou 'RUN"DISC', et tu te débrouilles pour que ce programme soit lancé automatiquement lors du boot, c'est-à-dire avant que le Basic ne prenne la main (c'est possible, mais moi, je ne sais pas comment). Et quattro, t'es content, parce que tu as dépensé plus de mille balles pour un gadget.

Si cette solution ne te convient pas, il te faudra faire quelques concessions, à savoir accepter d'exécuter toi-même le petit programme suivant à chaque initialisation de ton ordinateur :

```
10 KEY 150,"CAT"+CHRS(13)
20 KEY DEF, 68, 1, 150
```

Ce court programme redéfinit la touche TAB de ton clavier, de telle sorte qu'à chaque fois que tu appuies dessus, le catalogue de ta disquette s'affiche.

Pour répondre à ta deuxième question, si tu connais l'algorithme de compactage utilisé dans OCP Art Studio, tu peux toujours t'amuser à écrire un décompacteur, en langage machine bien entendu. J'en profite d'ailleurs pour lancer un appel : si certains parmi vous l'ont déjà fait, qu'ils me le fassent savoir, ça pourra toujours servir aux autres.

Enfin et pour terminer, les pages de publicité : elles ne sont pas absolument nécessaires, mais tu dois bien comprendre que pour vivre un journal a besoin de publicité. Or, 20 pages chaque mois, ça représente un petit pacson de pognon, merci pour nous. Tu peux toujours écrire aux annonceurs pour les engueuler et leur dire que leurs pages de pub ne sont pas belles et qu'ils devraient les faire en couleur. Ça nous rendra service, les pages couleurs étant vendues plus chères que les pages bichro. Salut, et bonne continuation.

*Messieurs, ma fille, âgée de 14 ans, possède un ordinateur de marque Sharp MZ 800 et serait très désireuse de réaliser les programmes que vous*

# EINSTEIN

fournissez dans vos revues Amstrad. Or, ces programmes élaborés pour les appareils Amstrad utilisent un Basic propre à cet ordinateur, que ne connaît pas son appareil. Afin de me permettre de comparer les deux vocabulaires (Sharp et le vôtre), je vous serais très obligée de bien vouloir me faire parvenir, si possible, moyennant paiement éventuel, soit la marche à suivre pour obtenir ce langage (mode d'emploi, notice d'installation ou autre), soit le mode d'emploi lui-même attaché aux ordinateurs Amstrad.

Exemple de réalisation du listing paru dans la revue Amstrad Cent Pour Cent daté d'octobre 1988, se rapportant à l'histoire d'une course infernale à la Mad Max.

Vous en remerciant, je vous prie d'agréer, messieurs, mes salutations distinguées.

Madame Corvaisier, Darvault

Madame, le petit listing suivant, qui devrait fonctionner sans problème aucun sur le Sharp MZ 800 de votre douce fille, résoudra, j'en suis sûr, tous vos problèmes de compatibilité de langage :

```
10 READ a:IF a=0 THEN GOTO 40
20 PRINT CHR$(a);:GOTO 10
30 NEXT i
40 GOTO 40
50 DATA 67,104,101,114,101,32,109,
97,100,97,109,101,44,32,106
60 DATA 101,32,118,111,117,115,32,
99,111,110,115,101,105
70 DATA 108,108,101,32,100,101
80 DATA 32,114,101,118,101,110,100,
114,101,32,118,111,116,114
90 DATA 101,32,83,104,97,114,112,32,
77,90,32,56,48,48,32,101,116
100 DATA 32,100,39,97,99,104,101,116,
101,114,32,117,110,32,65,109
110 DATA 115,116,114,97,100,32,67,80,
67,46,32,66,111,110,110,101
120 DATA 32,99,104,97,110,99,101,32,
101,116,32,98,111,110,110,101
130 DATA 32,97,110,110,101,101,46,0
```

Je serais très heureux de recevoir un courrier de votre part m'indiquant le bon fonctionnement ou non de ce programme.

Je vous écris pour vous annoncer que vous avez un nouvel abonné : moi. Sympa, non ? J'en profite pour vous poser quelques questions, auxquelles j'aimerais bien que vous répondiez s'il vous plaît, merci d'avance.

- Qu'arrive-t-il s'il y a une coupure de courant pendant le chargement d'un jeu

du Minitel sur CPC (surtout quand le jeu se sauve sur disquette) ?

- Il y a un certain temps, j'ai vu une pub pour un lecteur de disquettes 5" 1/4 pour CPC nommé Jasmin AM5D+, servant paraît-il comme deuxième lecteur de disquettes. A quoi sert-il ? Quelles sont ses caractéristiques ? Existe-t-il encore ? Existe-il des jeux ou des utilitaires sur ce genre de disquettes ? Faut-il une extension de mémoire pour l'utiliser parfaitement ?

- Comment brancher le CPC sur une chaîne hi-fi pour augmenter et peut-être même améliorer son son ? Faut-il un raccord spécial ?

- Pourquoi ne peut-on pas avoir en mode 1 plus de quatre couleurs ? Comment peut-on, sur un même écran, avoir une fenêtre en mode 1 et une autre en mode 0 pour avoir plus de couleurs, de meilleurs graphismes pour un jeu ?

- Comment faire, après avoir sauvegardé deux fois de suite un même programme Basic, pour ne pas avoir deux fichiers sur la disquette ? Par exemple, je sauve TOTO.BAS, je corrige une erreur dans le programme, je sauve à nouveau, et un CAT m'indique TOTO.BAS et TOTO.BAK. Comment éviter, donc, le TOTO.BAK ?

PS : Contrairement à la majorité des personnes qui vous écrivent, les compliments viennent à la fin de la lettre : votre journal est superextrahypergénéialementgood ! (un des plus longs mots de la langue française).

Anne Hau, Nîmes

En fait, j'ai pas retrouvé le nom de ce gentil lecteur, cause que c'est le service abonnements qui a embarqué la feuille sur laquelle il était marqué. Mais c'est pas grave, je pense qu'il se reconnaîtra : une lettre avec autant de questions à la fois, on voit pas ça tous les jours...

- Si, par malheur, une coupure de courant survient pendant le télé-chargement d'un jeu par Amcharge, t'es bon pour recommencer toute la procédure depuis le début. Mais si en plus la coupure survient pendant la sauvegarde du jeu sur la disquette, il y a de fortes chances pour que celle-ci soit abîmée à jamais... Heureusement, ce genre de mésaventure est assez rare, sauf en fin de journée où les petits nègres qui pédalent commencent à être fatigués.

- Le Jasmin AM5D+, fabriqué par la société Tran, est un bête deuxième lecteur de disquettes au format 5" 1/4,

donc beaucoup moins chères et plus facilement trouvables que les 3". Il permet également de stocker plus de 178 ko par face, grâce à un format qui lui est propre... et que donc les autres programmes ne peuvent pas utiliser. Il ne nécessite aucune extension mémoire pour fonctionner.

- Pour brancher le CPC sur une chaîne hi-fi, un simple cordon jack stéréo de la bonne taille suffit. Effectue le branchement sur l'entrée "Auxiliaire" de ta chaîne, et tu verras, le son est complètement d'enfer.

- On ne peut avoir plus de quatre couleurs en mode 1 à cause de l'organisation de la mémoire-écran dans ce mode. Sans entrer dans les détails, je rappelle qu'en mode 0, 4 bits sont nécessaires pour coder un pixel. Comme 4 binaire égale 16 décimal, on peut avoir 16 couleurs en même temps à l'écran. En mode 1, on n'a plus besoin que de 2 bits par pixel, donc quatre couleurs. En contre partie, on a 320 pixels au lieu de 160. En mode 2, un seul bit suffit, donc seulement deux couleurs, mais 640 points.

- Tu ne peux pas éviter le deuxième fichier TOTO.BAK, d'ailleurs nommé "BAKCUP" (en anglais : copie). C'est une sécurité prévue par les programmeurs de l'Amstrad au cas où l'utilisateur sauvegarderait un fichier par erreur : avec le BAK, il peut toujours récupérer l'ancienne version. Par contre, tu peux t'en débarrasser, avec la commande IERA (le I est la barre verticale obtenue par shift-@ ou ù sur un clavier AZERTY) qui efface le fichier spécifié. Ainsi, l'instruction IERA,"\*.BAK effacera tous les fichiers comportant l'extension .BAK, car l'étoile est un caractère appelé jocker, donc prenant toutes les valeurs possibles pour un nom de fichier. Pour effacer seulement un fichier précis, disons TOTO.BAK, il faudra taper IERA,"TOTO.BAK  
Compris ? Non ? Tant pis.

Ouh là là, la place qui m'était impartie est remplie, alors au mois prochain.

Frank EINSTEIN

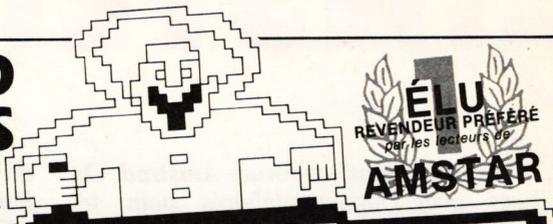


LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F  
 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS  
 +BIONIC COMMANDO  
 +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED  
**12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F**  
 +CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK  
 +BLOOD BROTHERS+NEBULUS  
 +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON  
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS  
 +VENOM STRIKES BACK  
 +MARAUDER+RANARAMA  
**OCEAN DYNAMITE 199F**  
 +PLATOON+PREDATOR+KARNOV  
 +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL  
 +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR  
**LES BEST DE US GOLD 199F**  
 +OUT RUN+GAUNTLET 2  
 +CALIFORNIA GAMES+720°  
 +ROLLING THUNDER  
**LES DEFIS DE TAITO 199F**  
 TARGET RENEGADE+ARKANOID 1  
 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE  
 +FLYING SHARK+SLAPFIGHT  
**COMMAND PERFORMANCE 199F**  
 +MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON  
 MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED  
 +TRANTOR+CHOLO+XENO  
 +10TH FRAME  
**GAME SET AND MATCH 2 199F**  
 +MATCH DAY 2+BASKET MASTER  
 +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP  
 SPRINT+TRACK AND FIELD  
 +CRICKET+SNOOKER+GOLF  
**GOLD SILVER BRONZE 199F**  
 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX  
**HISTORY IN THE MAKING 249F**  
**MEGA COMPILATION US GOLD**  
 +LEADERBOARD+EXPRESS  
 RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION  
 +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH  
 HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU  
 MASTER+SPY HUNTER+ROAD  
 RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES  
 +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD  
**FORCES MAGIQUES 199F**  
 +LA PANTHERE ROSE+WESTERN  
 GAMES+CLEVER AND SMART  
 +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4  
**SPACE ACE 149F**  
 +CYBERNOID+NORTHSTAR  
 +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS  
 +VENOM STRIKES BACK  
**LEADERBOARD PAR 3 169F**  
 +LEADER BOARD+LEADE  
 TOURNAME+W.CL.LEADERBOARD  
**TEN MEGA GAMES 3 149F**  
 +LEADERBOARD+10THFRAME  
 +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO  
 +RANARAMA+FIGHTERPILOT  
 +IMPOSSIBLE+CITY SLICKER  
 +DRAGON TALK  
**LES AS DU CIEL 199F**  
 +ADV TACTICAL FIGHT+ACE+  
 SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR  
 TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE  
 HARRIER  
**FIST AND THROTTLES 139F**  
 +ENDURO RACER+BUGGY BOY  
 +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR  
 +THUNDERCATS  
**FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F**  
 +FRANK BRUNO BOXING+COMM.  
 +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF  
 +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...  
**LES FUTURISTES 199F**  
 +BOB MORANE SCIENCE FICTION  
 +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS  
 +ANTHROPIE  
**SIMULATION PACK 195F**  
 +GRAND PRIX 500+QUAD  
 +SUPERSKI  
**KARATE ACE 175F**  
 +KUNG FU MASTER+BRUCE LEE  
 +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER  
 +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY  
 +THE WAY OF EXPLODING FIST  
**ELITE 6 PACK N° 3 145F**  
 +DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO  
 RACER+PAPERBOY+GHOST'NGOBLINS  
 +TUE'N'EST PAS JOUER  
**ARCADE ACTION 185F**  
 +BARBARIAN+RENEGADE  
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE  
 +INTERNATIONAL KARATE 2

1 AN DE GARANTIE  
 SUR TOUS  
 LES LOGICIELS

# AMSTRAD DISQUETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD  
 CHEZ MICROMANIA



# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12  
 OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

## NOUVEAUTES (suite)

SKATE OR DIE 145F  
 STAR TREK 145F  
 SDI 149F  
 SHOOT OUT 149F  
 SOLDIER OF LIGHT 139F  
 TECHNOCOP 149F  
 TERRIFIC LAND 195F  
 TERRORPODS 139F  
 THE ARCHON COLL. 145F  
 THE DEEP 149F  
**THE GAMES SUMMER 129F**  
**THE TEMPLE OF FLY.. 199F**  
 TIGER TIGER 145F  
**TIME SCANNER 149F**  
 TIMES OF LORE 145F  
 TINTIN SUR LA LUNE 195F  
 TRIVIAL PURSUIT 149F  
 NOUVELLE GENERATION 149F  
 THE ELIMINATOR 139F  
 WANDERER 139F  
**WAR IN MIDDLE EARTH 149F**  
 WHIRLIGIG 139F  
**WEC LE MANS 149F**

## HIT PARADE

A 320 145F  
 1943 145F  
 944 TURBO CUP 245F  
 AFTER BURNER 149F  
 AIRBORNE RANGER 225F  
 BATMAN 149F  
 CRAZY CARS 2 169F  
 CYBERNOID 2 135F  
 DALEY THOMPSON'S  
 OLYMPIQUE CHALL. 139F  
 DRAGON NINJA 149F  
 ECHELON 139F  
 GALACTIC CONQUEROR 169F  
 G.I. HERO 139F  
 GUERRILLA WAR 139F  
 L'ARCHE CAPIT.BLOOD 199F  
 OPERATION WOLF 149F  
 PAC MANIA 149F  
 RAMBO 3 139F  
 RASTAN 145F  
 RETURN OF THE JEDI 149F  
 ROBOCOP 149F  
 R TYPE 145F  
 SAVAGE 149F  
 THE LAST NINJA 2 145F  
 THE VINDICATOR 139F  
 THUNDERBLADE 149F  
 TYPHOON 139F  
 TIGER ROAD 149F  
 TITAN 169F  
 TOTAL ECLIPSE 145F  
 VICTORY ROAD 139F  
 VOYAGE CENTRE TERRE 195F

BENEFICIEZ A PARIS  
 DES PRIX MICROMANIA!!

## BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN

64 bd Haussmann

"Espace Loisir Sous-sol"

75008 Paris

Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL

65/67 bd Saint Germain

75005 Paris

Métro Saint Michel ou Maubert

## DÉMENT !

### SUPER PROMOTION

#### MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD 109F  
 (+ MONTRE DIGITALE GRATUITE)  
 MANETTE SPEED KING 109F  
 PRO 5000 129F  
 CHEETAH MACH1 129F  
 CHEETAH 125+ 85F  
 CORDON POUR BRANCHEMENT  
 DE DEUX MANETTES 49F  
 CABLE MAGNETO AMST. 49F  
 CABLE EXTENSION JOYSTI. 49F  
**HOUSSE DE PROTECTION**  
 HOUSSE CPC 464 COUL. 89F  
 HOUSSE CPC 464 MONO 89F  
 HOUSSE CPC 6128 COUL. 89F  
 HOUSSE CPC 6128 MONO 89F  
**DISQUETTES VIERGES**  
 4 CASSETTES VIERGES 29F  
 4 DISQUETTES VIERGES 99F  
 10 DISQUETTES VIERGES 195F

## PROMOTION

### EXCEPTIONNELLE!!

PUFFY'S SAGA 129F  
 SKATE BALL 129F  
 NIGHT HUNTER 129F  
 ALTER. WORLD GAMES 99F  
 THE GAMES WINTER 99F  
 MAD MIX 99F  
 NIGHT RAIDER 99F  
 ROY OF THE ROVERS 99F  
 STREET SPORT BASKET 99F

## NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING 149F  
 ACTION SERVICE 189F  
 ALIEN SYNDROME 139F  
 ARCADE WIZARD 149F  
 BARBARIAN (PSYNO) 139F  
 BARBARIAN 2 139F  
 BAT 189F  
 BLACKLAMP 139F  
 BOMBUZAL 149F  
 BUTCHER HILL 149F  
 CARRIER COMMAND 195F  
 CHICAGO 30'S 149F  
 CORPORATION 145F  
 DARK FUSION 149F  
 DOUBLE DRAGON 149F  
 DYNAMIC DUO 145F  
 ELITE 149F  
 EMMANUELLE 195F  
 F 16 COMBAT PILOT 195F  
 FINAL COMMAND 175F  
 FISH 185F  
 GARY LIN. HOT SHOT 135F  
 HEROES OF THE LANCE 139F  
 INDIAN MISSION 159F  
 IRON HAND 149F  
 IRON HORSE 149F  
 IRON LORD 165F  
 JUNGLE BOOK 199F  
 LE MANOIR MORTEVIL. 199F  
 LED STORM 149F  
 MEURTRE A VENISE 195F  
 MOTOR MASSACRE 139F  
 NETHERWORLD 139F  
 NIMITZ 159F  
 NORTH AND SOUTH 195F  
 PAC LAND 145F  
 PARANOIA COMPLEX 149F  
 PURPLE SATURN DAY 199F  
 REX 149F  
 ROAD WARS 139F  
 SECRET DEFENSE 195F

**DEMENT !!!** Kit de téléchargement **99 F**  
 avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,  
 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une  
 communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

**LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F**  
 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS  
 +BIONIC COMMANDO  
 +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED  
**12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F**  
 +CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK  
 +BLOOD BROTHERS+NEBULUS  
 +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON  
 +VENOM STRIKES BACK  
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS  
 +MARAUDER+RANARAMA  
**OCEAN DYNAMITE 149F**  
 +PLATOON+PREDATOR+KARNOV  
 +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL  
 +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR  
**LES DEFIS DE TAITO 139F**  
 TARGET RENEGADE+ARKANOID 1  
 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE  
 +FLYING SHARK+SLAPFIGHT  
**LES BEST DE US GOLD 149F**  
 +OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR  
 NIAGAMES+720+ROLLINGTHUNDER  
**COMMAND PERFORMANCE 149F**  
 +MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON  
 MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH  
 +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO  
 +XENO+10TH FRAME  
**SPACE ACE 129F**  
 +CYBERNOID+NORTHSTAR  
 +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS  
 +VENOM STRIKES BACK  
**TEN MEGA GAMES 3 129F**  
 +LEADERBOARD+10THFRAME  
 +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO  
 +RANARAMA+FIGHTERPILOT  
 +IMPOSSIBLE+CITY SLICKER  
 +DRAGON TALK  
**GAME SET AND MATCH 2 149F**  
 +MATCH DAY 2+BASKET MASTER  
 +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP  
 +SPRINT+TRACK AND FIELD  
 +CRICKET+SNOOKER+GOLF  
**GOLD SILVER BRONZE 149F**  
 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX  
**HISTORY IN THE MAKING 199F**  
 MEGA COMPILATION US GOLD  
 +LEADERBOARD+EXPRESS  
 +RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION  
 +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH  
 HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU  
 +MASTER+SPY HUNTER+ROAD  
 RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES  
 +WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD  
**FORCES MAGIQUES 149F**  
 +LA PANTHERE ROSE+WESTERN  
 +GAMES+CLEVER AND SMART  
 +OPERATION NEMO+DAKAR4X4  
**LES AS DU CIEL 149F**  
 +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT  
 +FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC  
 CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER  
**LEADERBOARD "PAR 3" 145F**  
 +LEADERB.+LEADERBOARD  
 TOURNAMENT+W. CL LEADERB  
**FIST AND THROTTLES 95F**  
 +ENDURO RACER+BUGGY BOY  
 +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR  
 +THUNDERCATS  
**FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F**  
 +FRANK BRUNO BOXING+COMM.  
 +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF  
 +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...  
**LES FUTURISTES 149F**  
 +BOB MORANE SCIENCE FICTION  
 +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS  
 +ANTHROPIE

# AMSTRAD CASSETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**SIMULATION PACK 145F**  
 +GRAND PRIX 500+QUAD  
 +SUPERSKI  
**ELITE 6 PACK N°3 95F**  
 +DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY  
 ENDURO RACER +GHOST'N  
 GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER  
**ARCADE ACTION 115F**  
 +BARBARIAN+RENEGADE  
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE  
 +INTERNATIONAL KARATE 2  
**TOP TEN COLLECTION 99F**  
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX  
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT  
 +SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7  
 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS  
**OCEAN STAR HIT N°2 99F**  
 +ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA  
 +HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK  
**AMST. GOLD HITS N°3 115F**  
**ELITE 6 PACK N°2 95F**  
**GAME SET MATCH 129F**  
**HIT PACK 2 95F**  
**IMAGINE ARCADE HITS 99F**  
**KARATE ACE 115F**  
**LA COLLECTION KONAMI 115F**  
**LES GEANTS D'ARCADE 115F**  
**LES GREMLINS 115F**  
**LES TRESORS DE US GOLD 99F**  
**OCEAN ALL STAR HITS 95F**

## PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!

PUFFY'S SAGA 99F  
 SKATE BALL 99F  
 NIGHT HUNTER 99F  
 ALT. WORLD GAMES 65F  
 THE GAMES WINTER 65F  
 MAD MIX 65F  
 NIGHT RAIDER 65F  
 ROY OF THE ROVERS 65F  
 STREET SPORT BASKET 65F

## DEMENT !!! 95 F SEULEMENT OU GRATUIT

(pour toute commande  
d'au moins 400 F).

Porte clef exécuteur  
MICROMANIA  
reproduit  
fidèlement,  
la mitraillette,  
le pistolet lazer,  
le lancement de grenade et  
d'autres effets spéciaux... !!!



ÉLU  
REVENDEUR PRÉFÉRÉ  
par les lecteurs de  
**AMSTAR**

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12  
 OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI  
 36.15 / MICROMANIA / FRAIS DE PORT GRATUITS

## NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING 99F  
 ACTION SERVICE 1 139F  
 ALIEN SYNDROME 95F  
 ARCADE WIZARD 99F  
**BARBARIAN 2 89F**  
**BAT 149F**  
 BLACKLAMP 89F  
 BOMBUZAL 99F  
 BUTCHER HILL 99F  
**CARRIER COMMAND 145F**  
 CHICAGO 30'S 99F  
 CORPORATION 95F  
 DARK FUSION 99F  
**DOUBLE DRAGON 99F**  
 DYNAMIC DUO 95F  
**ELITE 99F**  
**F16 COMBAT PILOT 145F**  
 GARY L. HOT SHOT 95F  
 HEROES OF THE LANCE 95F  
 IRON HAND 99F  
 IRON HORSE 99F  
**IRON LORD 125F**  
**LED STORM 99F**  
 MEURTRE A VENISE 145F  
 NETHERWORLD 95F  
 NIMITZ 99F  
 NORTH AND SOUTH 145F  
 PAC LAND 95F  
**PARANOIA COMPLEX 99F**  
**PURPLE SATURN DAY 169F**  
 REX 99F  
 ROAD WARS 99F  
 SDI 99F  
 SECRET DEFENSE 145F  
 SHOOT OUT 99F  
 SKATE OR DIE 95F  
 SOLDIER OF LIGHT 89F  
 STAR TREK 95F  
**TECHNOCOP 99F**  
 THE ARCHON COLL. 95F  
**THE DEEP 99F**  
 THE ELIMINATOR 95F  
**THE GAMES SUMMER 99F**  
**THE TEMPLE OF FLY.. 149F**  
 TIGER TIGER 95F  
**TIME SCANNER 99F**  
 TIMES OF LORE 95F  
 TINTIN SUR LA LUNE 145F  
 TRIVIAL PURSUIT  
 NOUVELLE GENERATION 149F  
 WANDERER 95F  
**WAR IN MIDDLE EARTH 99F**  
**WEC LE MANS 99F**  
 WHIRLIGIG 89F

## HIT PARADE

944 TURBO CUP 195F  
 A 320 145F  
 AFTER BURNER 99F  
 AIRBORNE RANGER 185F  
 BATMAN 99F  
 CRAZY CARS 2 129F  
 CYBERNOID 2 95F  
 DRAGON NINJA 99F  
 ECHOLON 89F  
 GALACTIC CONQUEROR 129F  
 G.I. HERO 89F  
 GUERRILLA WAR 89F  
 MOTOR MASSACRE 95F  
 OPERATION WOLF 99F  
 PAC MANIA 99F  
 RAMBO 3 89F  
 RASTAN 89F  
 RETURN OF THE JEDI 99F  
 ROBOCOP 99F  
 R TYPE 95F  
 SAVAGE 95F  
 THE LAST NINJA 2 145F  
 THE VINDICATOR 89F  
 THUNDERBLADE 99F  
 TIGER ROAD 99F  
 TITAN 129F  
 TOTAL ECLIPSE 95F  
 TYPHOON 89F  
 VICTORY ROAD 89F

1943 95F  
 ARTURA 95F  
 BARBARIAN (PSYNO) 95F  
 BARD'S TALE 145F  
 BEYOND THE ICE PALACE 95F  
 DALEY THOMPSON'S  
 OLYMPIQUE CHALL. 95F  
 F15 STRIKE EAGLE 99F  
 FERNANDEZ MUST DIE 95F  
 FIRE AND FORGET 129F  
 FOOT BALL MANAGER 2 95F  
 GAME OVER 2 99F  
 GUNSHIP 195F  
 IMPOSSIBLE MISSION 2 95F  
 L'ARCHE DU CAPT BLOOD 169F  
 LA GUERRE DES ETOILES 99F  
 L'EMPIRE CONTRE ATTA.. 99F  
 LIVE AND LET DIE 95F  
 OFF SHORE WARRIOR 129F  
 ROAD BLASTERS 89F  
 SUPERSPORTS 95F  
 TERRORPODS 95F  
 THE TRAIN 115F  
 TRIVIAL PURSUIT 175F

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM .....  
 ADRESSE .....  
 TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Signature .....

Règlement: je joins  un cheque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX: AMSTRAD 464. AMSTRAD 6128. SEGA. T07/70. T08. M05. M06. C64. PC 1512. ATARI-ST. AMIGA

En ce début de mois de janvier j'ai plein de choses à vous raconter !! Déjà j'espère que vous avez eu plein de zolis cadeaux et plein de bisous baveux pour le nouvel an. Allez, on respire un bon coup et...



**BONNE ANNEE 1989  
LES POTEUX !!!!!!!!!**

**Voilà pour les civilités.**

Comme vous le remarquerez à la lecture de ce numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*, ma contribution au journal ce mois-ci se limite à la rubrique Pokes au Rapport. Mes collègues ne manqueront pas de faire de douteuses allusions au fait que je suis parti en vacances dans un club très spécial, le club Médi-terre-armée pour tout vous avouer.

Vous pourrez commencer à vous inquiéter le mois prochain si vous ne voyez pas ma signature dans le journal, c'est que ces salopards auront décidé de me garder pour une année entière à faire le plouc du côté de Metz.

Dans ce cas, c'est mon collègue et ami Septh qui prendrait la relève. Touchons du bois, et gageons que j'arriverai à me débrouiller pour continuer à entretenir la rubrique où l'on trouve les meilleurs pokes et bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER.

Le problème de ce mois est que je n'ai pas eu le temps de récupérer l'éditeur de fichier commandant de Saturax et de mettre en œuvre la bidouille de Yvon pour *The Bard's Tale*. N'ayez crainte, ce n'est que partie remise.

## THE SOUNDTRACK DEMO

Il y a quelque temps, Sined, dans ces pages techniques, vous avait dit que nous aimerions recevoir à la rédaction des démos musicales et graphiques telles que l'on peut en voir sur les machines de ces raseurs de STmaniaques et autres Amigalopins !!

Bon, à vrai dire on n'a pas reçu grand-chose jusqu'à présent... si ce n'est une superbe démo musicale de Fefesse. Ce jeune homme appartient au BCAA Systems LTD (Bande des Crackers Associés Vendomois). La démo commence très fort avec un Sound Track démo en fil de fer qui tourne sur lui-même. On enchaîne avec un message qui scrolle sur toute la largeur de l'écran sur fond étoilé et sur toute la surface du moniteur, grâce à une savante bidouille d'éclatage d'écran. Le plus sympa, c'est qu'en fond sonore le haut-parleur du CPC distille une de mes musiques préférées : celle de *Ninja Scooter Simulator*. Après un appui sur la barre d'espace, la voix digitalisée de Fefesse présente la Sound Track démo et... c'est là que le

# RAPPORT

délire commence. En effet, tout de suite on entend la très rythmée bande sonore de Glider Rider, composée de main de maître par David Whittaker. On constate que l'ami Fefesse maîtrise parfaitement les interruptions, car deux messages scrollant dans un délire de couleurs défilent à toute vitesse !!

Grâce au pavé numérique, on peut faire une sélection parmi dix compositions de David Whyttaker ; on retrouve les musiques de Glider Rider, de Platoon, de Out Run et de Beyond the Ice Palace. Tout simplement génial !! Du grand art : bravo monsieur Fefesse, toute la rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent est en admiration devant votre talent.

D'ailleurs, faudrait que Fefesse nous refille son adresse pour qu'on puisse lui envoyer un p'tit quelque chose et peut-être permettre à nos lecteurs de profiter de cette magnifique démo.

## LA VANNE DU MOIS

Je ne résiste pas au plaisir de vous livrer un court extrait du délire que se tape notre ami Fefesse dans sa somptueuse démo.

**Question :** Qu'est-ce qui est à la fois rouge et attendrissant ?

**Réponse :** Un bébé en train de sucer une lame de rasoir.

Oui, je sais, c'est de mauvais goût mais cela m'a fait beaucoup rire.

## SOS 100 %

Ce nom doit vous interpeller quelque part au niveau du vécu, non ? Il s'agit d'un programme paru dans notre

numéro 7 et réalisé par Mister Massoumipour. Voici les pokes tant attendus qui vous aideront à arriver à la fin du jeu.

Cela se passe dans le fichier Sos.bas où il faut créer la ligne suivante : 745 POKE &962D,&C9 : POKE &98A7,&C9

Le premier poke permet de stabiliser l'oxygène de votre personnage et le second rend les bestioles inoffensives. Voilà de quoi vous faciliter la tâche. Mais en plus si en ligne 890 vous transformez le COSMO=COSMO+1 par COSMO=COSMO+0, vous obtiendrez des vies en infinité. Merci qui ? Merci Alain Massoumipour.

**PUB :** Si SOS 100 % vous a botté, ne tardez plus à vous offrir l'Île, jeu d'aventures édité par Ubi Soft, réalisé par Alain et Laurent Théron, qui est disponible chez votre boucher habituel au moment où vous lisez ces lignes.

## LE COIN DU DISCOBOLE

Allez, premièrement vous allez me taper le communiqué officiel du Caca (je rappelle pour les ceusses qui feraient leur service militaire : demandez à Laurent d'Esat Software et à Brice Rive, programmeur de Exit, ce qu'ils en pensent qu'il s'agit du Cercle Actif des Crackers sur Amstrad. Le Caca c'est sympa (à chantonner sur un air bien connu de Richard Gotainer). Ce n'est pas Michel, du Celtic Gang, qui vous dira le contraire puisque, c'est officiel, le Celtic Gang fait partie des

membres du Caca depuis fin novembre 1988. Au passage, je salue quelques Crackers célèbres dans notre Hexagone : Mac Spe, Exocet, les Beuh'Lins (s'ils sont toujours sur CPC), sans oublier nos amis bidouilleurs, les TB Crackers, Bananou, J.-L. Le Person, ODP, les KGB Cracker's, Saturax, le talentueux Talenton, Mister ODJ et tous les autres.

**PUB :** Lisez Crazy Croc' et retrouvez-y les célèbres TB Crackers ainsi que toutes les dernières nouvelles de l'oncle Sloane et les bidouilles du Prof Kurtz. Pour les contacts de nos collègues en freeware, reportez-vous au numéro 4 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## SALAMANDER DE IMAGINE

Oui, je sais, le mois dernier, la bidouille pour Salamander ne marchait pas sur la disquette originale. Je vous explique pourquoi : tout simplement parce que la disquette est entièrement codée et la chaîne hexa passée dans le dernier numéro avait été prélevée dans la mémoire du CPC, c'est-à-dire une fois les données décodées. Grâce à un nouveau venu chez nous, Mister Who, voici le rectificatif : il faut grâce à l'éditeur de Discology aller en piste 10 secteur 05 et adresse 01F2, où vous modifiez le 03 trouvé par un 99. Toujours sur les mêmes secteur et piste mais en adresse 01C8 vous modifiez le 03 trouvé par un FF. Voilà pour les vies infinies de Salamander.

## VICTORY ROAD DE IMAGINE

Qui ressemble beaucoup à Ikari Warriors, n'est-il pas Monsieur Marc Van Belge ? Vous avez été le plus rapide à m'envoyer des vies infinies pour ce jeu. On procède d'une manière maintenant classique. Sous l'éditeur de Discology, on recherche la chaîne hexa suivante sur l'ensemble de la disquette : 22-57-13-3E-06-32-FD-CE que l'on remplace par 22-57-13-3E-FF-32-FD-CE.

```
10 COMMUNIQUE DU C.A.C.A
20 OUT &BC00,1:OUT &BD00,60:OUT &BC00,2:
OUT &BD00,50
30 ON BREAK GOSUB 180
40 DATA 1,2,14,20,26,20,14,2
50 DATA 0,192,12,204,48,240,60,252
60 FOR I=1 TO 8:READ A:INK 1,A
70 A(I)=A:NEXT I: BORDER 0:INK 0,0
80 ADR=50832:MODE 0:SPEED INK 1,1:INK 9,
13,26:INK 10,1:PEN 9:PAPER 10
90 FOR K=0 TO 1:RESTORE 50:FOR I=0 TO 7
100 LOCATE 1,19:READ IN:FOR J=0 TO 93
110 POKE ADR+I*2048+J+120*K,IN
120 POKE ADR+I*2048+J+120*K-600,IN
130 NEXT J,1,K
140 PRINT " LE CACA C'EST SYMPA !! "
150 A=A(1):FOR I=1 TO 7:A(I)=A(I+1):INK
I,A(I)
160 NEXT I:A(8)=A:INK 8,A(8)
170 GOTO 150
180 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:OUT &BC00,2
:OUT &BD00,46:MODE 1:PAPER 0
```

## DARK SIDE DE INCENTIVE SOFTWARE

Après la solution complète et un listing offrant divers avantages, comme un bouclier et une énergie infinie, voilà un moyen d'empêcher que les ECD se régénèrent. Il suffit de rechercher sur la totalité de la disquette du jeu la chaîne hexa suivante : 0D-20-3C-CB-FE-EB que l'on remplace par 0D-20-00-CB-FE-EB. Sympa, non ? Oui, je sais, je vous gâte trop.

## SAVAGE DE FIREBIRD

Ca, c'est un coup signé du Celtic Gang, fraîchement accueilli parmi les membres du Caca.

Voici déjà les mots de passe qui vous permettront d'avoir trois vies dans les deuxième et troisième parties du jeu. Pour la seconde partie, c'est SABATTA (les possesseurs de clavier Azerty taperont SQBQTTQ) ; pour la troisième partie, il s'agit de FERGUS. Pour la première partie du jeu et sur la face A de la disquette originale, on recherche : 1E-32-F5-87-3E-03-32-FC-87-CD, dans cette chaîne vous remplacez le 03 par un FF pour deux cent cinquante-cinq vies.

Pour la deuxième partie du jeu et sur la face B, on recherche : 26-21-84-26-CD-02-DE-3E-03-32, on l'on remplace le 03 par un FF pour deux cent cinquante-cinq vies. Vous ne les obtiendrez qu'après avoir saisi le mot de passe SABATTA.

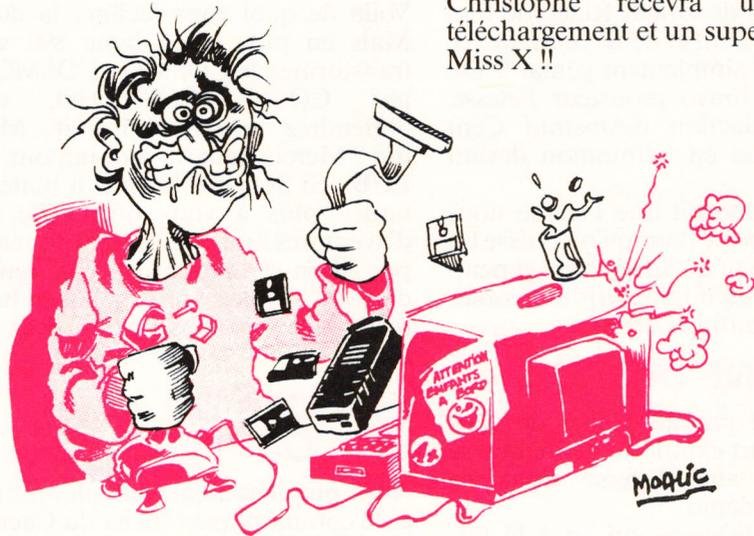
Enfin, pour la troisième partie du jeu, toujours sur la face B, on recherche : CB-67-20-4D-CD-FC-0D-3E-03-32 et on remplace le 03 contenu dans cette chaîne par un FF pour deux cent cinquante-cinq vies. Elles ne seront opérationnelles qu'après avoir frappé le mot de passe FERGUS.

## RASTAN SAGA DE IMAGINE

On finit avec une bidouille des TB Crackers.

Sur la disquette du jeu et toujours grâce à la fonction Recherche de l'éditeur de Disco, on recherche la chaîne suivante : 21-93-23-7E-D6-04 ; on la remplace par 21-93-23-7E-D6-00. Puis on recherche 28-19-32-93-23 que l'on remplace par 28-19-00-00-00. Voilà. A noter que ces modifications se font sur la face A de la disquette. Merci les TB Crackers !

## LE CHOIX DES POKES,



membres du Caca ne possédant pas de lecteur de disquette. Bon.

Maintenant on va remercier chaleureusement le dénommé Christophe Moalic, alias l'Amstrozombie, pour ses bidouilles cassette de qualité. Le jeune homme a de plus un sacré coup de patte ; d'ailleurs, vous pouvez en juger par vous-même. Il est maintenant presque inutile de vous dire que Christophe recevra un kit de téléchargement et un superbe tee-shirt Miss X !!

Un amstrozombie par Moalic.

## LE POIDS DES OCTETS

Bin voilà ! C'était pas plus compliqué que cela. Enfin bon, ça a quand même été dur pour vous. Pendant deux mois, il n'y a pas eu de bidouilles pour des jeux en cassette dans *Amstrad Cent Pour Cent*. Ce mois-ci la chose est réparée. Comme j'vous l'avais promis le mois dernier, il y a des listings pour des jeux en cassette (beurk, pas bô, caca cassette). Je vous rappelle que je possède un CPC 6128 et que, par conséquent, j'utilise des disquettes. De plus, chercher à bidouiller des fichiers sur cassettes, ça m'énerve !! Donc c'est à vous, lecteurs et lectrices, brothers and sisters, poteaux et potelées, de chercher ces bidouilles et de me les envoyer pour alimenter cette rubrique. Bien sûr, j'encourage les lecteurs ne possédant pas de lecteur de disquette à s'en faire offrir un par mémé ou grâce aux étrennes du nouvel an. Lors de la dernière réunion des membres du Caca, la tendance était fortement en faveur des bidouilles disquette et il me semble même qu'il n'existe pas de

Les deux derniers listings sont de Fefesse, de la bande des Crackers associés vendômois dont je vous parle déjà autre part dans cette rubrique Pokes au rapport.

Attention les listings pour Au revoir Monty, Jack the Nipper et Future Knight. C'est une compilation de Gremlin, son nom est donné dans les lignes REM des listings. Il s'agit de vies infinies pour ces trois jeux.

Le listing pour la Voie du poing qui explose dans la cheutron du keum d'en face (the Way of the Exploding Fist) vous favorisera largement puisque les coups de votre adversaire ne seront pas pris en compte par l'ordinateur. Ensuite, vous trouverez des vies infinies pour Dan Dare. Le listing d'International Karate offre le même avantage que celui de Exploding Fist, plus du temps illimité en option. Ce listing ne marche que dans la compilation dont le nom se trouve en REM. Enfin, pour Sorcery, il s'agit d'énergie infinie pour le personnage que l'on dirige. Cool.

# RAPPORT

Les deux listings de Fefesse procurent des vies infinies pour Beyond the Ice Palace de Elite et Fire & Forget de Titus. Voilà, n'oubliez pas de m'envoyer deux milliards de bidouilles pour les jeux en K7 (abréviation de cassette, je précise pour les ceusses qui n'ont pas de décodeur Antiope).

```
10 ' FUTURE KNIGHT K7 100%
20 ' par Chris' Moalic
30 ' COMPILATION "TEN GREAT GAMES" DE GR
EMLIN
40 MEMORY 6000
50 LOAD "FUTURE"
60 POKE 8331,0:POKE 8332,&B7
70 FOR N=&B700 TO &B707
80 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 MODE 0:CALL &2000
100 DATA 3E,00,32,99,07,C3,00,04
```

```
10 ' AU REVOIR MONTY K7 100%
20 ' COMPILATION "TEN GREAT GAMES" DE GR
EMLIN
30 ' par Chris' Moalic
40 MEMORY &3FFF
50 LOAD "!",&4000
60 POKE &4005,&64:POKE &4006,0
70 FOR N=&64 TO &79
80 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 MODE 0:CALL &6C
100 DATA 3E,00,32,B0,AD,C3,00,80
110 DATA 21,00,40,11,00,01,01,10
120 DATA 10,ED,B0,C3,00,01
```

```
10 ' INTERNATIONAL KARATE K7 100%
20 ' par Chris' Moalic
30 ' COMPILATION "6 PAK VOLUME 2"
40 MEMORY &B700:MODE 1
50 FOR N=&B700 TO &B72E
60 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
70 PRINT "TEMPS ILLIMITE (O/N) ?"
80 IF NOT INKEY(34) THEN GOTO 110
90 IF NOT INKEY(46) THEN POKE &B715,1:GOTO
110
100 GOTO 80
110 CLS:INK 0,26:INK 1,6:INK 2,5:INK 3,0
120 LOAD "KARATE.SCN",&C000:CALL &B700
130 DATA 06,07,21,28,B7,11,40,00,CD,77,B
C
140 DATA 21,40,00,CD,83,BC,CD,7A,BC,3E,0
0
150 DATA 32,C3,98,21,00,00,22,64,91,21,0
0
160 DATA 00,22,66,91,C3,00,A0,49,4B,31,2
E
170 DATA 42,49,4E
```

```
10 ' SORCERY K7 100%
20 ' par Chris' Moalic
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "SORCERY",&4064
50 POKE 16677,&44:POKE 16678,&D7
60 FOR N=&B700 TO &B721
70 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
80 MODE 0:CALL &B714
90 DATA 21,3A,07,22,06,10,3E,10,32,08
100 DATA 10,21,F4,07,22,D6,1A,C3,DC,05
110 DATA 21,64,40,11,64,00,01,10,10,ED
120 DATA B0,C3,64,00
```

```
10 ' FIRE & FORGET 100% K7
20 ' par FEFESSE DE BCAV
30 OPENOUT "q":MEMORY &F00:CLOSEOUT
40 MODE 1:PRINT"FIRE & FORGET":PRINT:INF
UT"ENERGIE INFINIE (O/N)":A$
50 IF A$<>"N" AND A$<>"n" AND A$<>"O" AN
D A$<>"o" THEN 40
60 POKE &BDEE,&C9:MODE 0:FOR r=0 TO 15:I
NK r,0:NEXT:BOARD 0
70 LOAD"!",&C000
80 FOR r=0 TO 15:INK r,PEEK (65500+r):NE
XT
90 LOAD"!"
100 IF A$="N" OR A$="n" THEN 120
110 POKE &13DS,0:POKE &145A,0
120 CALL &1000
```

```
10 ' JACK THE NIPPER K7 100%
20 ' par Chris' Moalic
30 ' COMPILATION "TEN GREAT GAMES" DE GR
EMLIN
40 MEMORY &3FFF
50 LOAD "!",&A000
60 POKE &A058,&18:POKE &A059,&A1
70 FOR N=&A110 TO &A120
80 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 MODE 1:CALL &A000
100 DATA 21,00,00,22,0A,20,C3,01,10
```

```
10 ' DAN DARE K7 100%
20 ' par Chris' Moalic
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "!",&4000
50 POKE &4087,&6D:POKE &4088,&A0
60 FOR N=&BE00 TO &BE19
70 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
80 MODE 1:CALL &BE0C
90 DATA 21,C9,00,22,58,7C,3E,00,32
100 DATA 5A,7C,C9,21,00,40,11,40,00
110 DATA 01,7C,10,ED,B0,C3,40,00
```

```
10 ' THE WAY OF THE EXPLODING FIST K7 10
0%
20 ' par Chris' Moalic
30 MEMORY 13000
40 LOAD "FIST":MODE 1
50 POKE &AAB7,0:POKE &AAB8,&B7
60 FOR N=&B700 TO &B70C
70 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
80 PRINT "TEMPS ILLIMITE (O/N) ?"
90 IF NOT INKEY(34) THEN CALL &AA00
100 IF NOT INKEY(46) THEN POKE &B701,1:C
ALL &AA00
110 GOTO 90
120 DATA 3E,00,32,3F,16,3E,00
130 DATA 32,65,33,C3,57,2D
```

```
10 ' BEYOND THE ICE PALACE K7 100%
20 ' par FEFESSE DE BCAV
30 MODE 1:PRINT CHR$(7):LOCATE 11,1:PRIN
T"BEYOND THE ICE PALACE"
40 LOCATE 10,8:INPUT"VIES INFINIES (O/N)
",A$:A$=UPPER$(A$):IF A$="N" THEN CALL 0
ELSE IF A$="O" THEN 50 ELSE RUN
50 MEMORY &9FFF:LOAD"ICE":POKE &A0E9,&50
:POKE &A0EA,&A1
60 FOR I=&A150 TO &A150+20:READ A$:POKE
I,VAL("&"+A$):NEXT I
70 CALL &A000
80 DATA AF,21,00,00,32,29,0D,32,38,0D,3E
,C3,32,3C,0D,22,2A,0D,C3,00,01
```

POKE &ROBBY,255

# A L'HEURE OU BLANCHIT COURAGE,...

**Est-ce de la tristesse ?  
En tout cas c'est un  
sentiment étrange et  
puissant qui nous  
serre le cœur, qui nous  
fait venir de l'humidité  
au coin des paupières,  
qui nous emplit la  
poitrine d'une  
profonde amertume et  
nous fait sortir un  
morceau de tissu à  
carreaux pour  
trompeter et nous  
déboucher les sinus.  
La nouvelle nous a  
cueillis à froid : le  
soldat Borobi était  
mandé d'urgence pour  
augmenter les troupes  
intergalactiques de  
l'armée du CACASGU  
( Centre administratif  
de contrôle aéro-  
spatio-galactico-  
universel). D'urgence,  
précisait le motard en  
agitant ses menottes  
et son flingue.**

"Mais...", a commencé le Borobi, et il n'est pas allé plus loin car l'autre, d'un geste brusque, a enfoncé le chargeur et déverrouillé le cran de sécurité. On l'a plus revu depuis... Maintenant, à la rédac, c'est plus comme avant. Un drôle de malaise nous a envahis. C'est pas qu'on s'était habitué, mais il nous faisait bien rire tout de même, avec toutes les conneries qu'il pouvait sortir! On en était là de nos réflexions désabusées, quand, soudainement, la porte s'est ouverte, et les chaussures cloutées du facteur ont pénétré dans la pièce. A la main, il tenait un

parchemin holographique qu'il nous a tendu sans un mot avant de tourner les talons. Fébrilement, on a ouvert. Ça venait directos du CACASGU! C'était une missive du soldat Borobi. La voici :  
GCHERS GTOUS

Gchers Gtous, g'abord vous gexcuseriez la prononciation déficiente de cge parchemin holographique à gause gue j'ai gessuyé malencontreusement une gbaïffe du Gchef (gque son nom soit gsanctifié entre gtous!) qui m'était même gpas adressée ! La gbouffe est bonne mais elle vient toutes les trois semaines seulement, c'est plutôt glong à attendre... Les missions sont assez sympas. Gj'ai même rencontré le seigneur Raphaël Cerrier qui m'a enfin filé une luce gorrecte pour Masque. Faut d'abord trouver le sérum. Pour gcela, posez toujours la même question à gtous les personnages de rencontre : "As-tu le sérum ?" Gquand vous aurez fini par le gtrouver, vous chercherez alors un gflingue en posant cette question à tous ceux que vous croisez : "As-tu un flingue ?" Un gpersonnage vous répondra : "Il n'est pas négociable." Frappez ! Frappez fort et piquez-lui le soufflant. Procédez de gmême pour trouver une seringue et échangez-la gontre le revolver. Ensuite, faut gpiquer tous les personnages avec gla seringue. Ils vous dévoileront le gnom du possesseur du revolver, mais un ne répondra pas : l'assassin ! Retrouvez alors le flingue, allez chez Andrei, demandez-lui des balles et ensuite greste plus qu'à faire passer le goût des gelati à gcet enfoiré de meurtrier !

A part ça, mes supérieurs sont hypersympas, notamment l'adjudant Deneux qu'est une vraie tête à lui tout seul ! Dès que j'eus posé un orteil dans l'enceinte du camp, il gm'a fait une interro orale de révision générale en m'hurlant dans les tympan : "Code de Game Over ?" "10218 mec!" "On dit 1018 qui..., soldat Borobi de mes deux ?" "10218 qui!, mec !". Après mes 10 000 premières pompes, il m'a redemandé super aimablement le code d'Army Moves : "15732 monsieur le gentil adjument", le code de Freddy Hardest : "97653 cher seigneur adjutant", les codes de Starquake : " VOREX,

RALIA, TALIS, AXIO, DULON, QUORE, ANGLE, ELIXA, KRYZL, UPAZZ, INDOL, OPTIK, SNODY, ZODIA, AMBON... de Bayonne, adoré messire argument." Code de Phantis : "84187, aimé maître amusant", les codes de Mission Torpédo : ... Là gj'ai eu un trou, faut dire que l'air est relativement gelé guand il fait moins quarante et que j'avais les lèvres et le cerveau qui gommençaient à se craqueler à force de respirer sans masque. Gentiment, le seigneur Peromingo Pascal m'a soufflé : "Tu te manges de répondre parce que ça fait deux plombs qu'on court sur place à cause de tes trous de mémoire et ta cervelle pleine de spaghettis. Si tu lui dis pas que pour la mission c'est SQUALE, pour l'Opéra, GLOBE, pour les égouts, M1911 et pour le chapitre II, BOOKMAKER, je t'envoie une giclée de napalm qui va te réchauffer les miches que t'auras l'air d'un steak grillé !" . Ce gque j'aime bien, ici au CACASGU, c'est l'ambiance de franche gamaraderie et de solidarité qui préside aux rapports entre les frères de combat... J'y ai dit, et après huit tours de satellite en marche arrière sur un pied, on a pu genfin aller se reposer pour la nuit.

## CODE, CODE, CODE...

J'ai dû m'assoupir. Et j'ai rêvé. Je voyais l'adjudant Deneux sous la forme d'une poule en train de m'asphyxier l'entendement en caquetant des "Cot ? Cot ? Cot ?...". Quoi, comment... ? Je me suis réveillé en sursaut. Le code de Savage ? oui, tout de suite, SABATTA pour avoir trois vies au niveau 2, et FERGUS pour la partie 3. Faut éviter à peu près tout : l'eau, les boules à pointes, les pièges avec des pieux dressés, les masses qui tombent du plafond, les monstres mouvants. On prend de l'énergie dans les chaudrons. Quand on fracasse le Diable rouge cela rapporte une vie supplémentaire. Le but est bien entendu de ramener les quatre couronnes dans la gprison au bout du labyrinthe. "Debout là-dedans, tas de limaces ! Montrez un peu vos tronches de débiles profonds", qu'a fait le Chef,

# LA CAMPAGNE...

## FUYONS !!!

en ouvrant ses bras comme pour nous embrasser. C'est là que je me la g suis mangée, la mandale, et que j'ai pu déguster en pleine cafetière la charmante menotte menue de son Ineffable Douceur, qui fait bien gses trois livres et demi sans compter les bagues de plomb et la chevalière cloutée de son auriculaire! J'ai pas tout compris ce qu'il a gdit, vu que j'étais quasiment dans le cirage. Il donnait des conseils de la part du seigneur Olivier Notteghem pour Renegade.

Pour le premier niveau, allez directos contre le mur et appuyez simultanément sur les flèches bas et gauche. Dès que des ennemis s'approchent, filez-leur deux coups de lattes et tuez-les tous. Au deuxième niveau, placez-vous au milieu. Appuyez ensuite simultanément, et au bon moment, sur les flèches bas et gauche ou flèche bas et droite, suivant que la moto vient de gauche ou de droite. Pour tuer les mecs, procéder comme précédemment. Au troisième niveau, massacrez les meufs, puis quand le Boss arrive, tirez-vous en diagonale et attendez qu'il fonce sur vous. Choisissez alors le moment opportun pour lui filer des coups de pied chassés. Le quatrième niveau doit se faire le plus rapidement possible pour arriver dans la maison du Boss. Faites alors gaffe aux balles et aux hommes bleus qui vident votre énergie d'un seul coup. Trouvez la bonne position face au Boss (il doit reculer quand vous avancez vers lui). Décochez-lui des coups de pied



jusqu'à ce que son énergie soit épuisée et rejoignez, enfin, votre petite amie. Depuis cette première gjournee, j'ai une migraine affreuse qui me troue la cervelle. Gje serais content si vous m'envoyiez guelques nouvelles de la redac et des lecteurs, ainsi que des yaourts, parce que c'est trop dur de boire mon bifteack et mes fayots à la gpaille. Je vous salue tous.

**Soldat Borobi**

Ça nous a fait chaud au cœur de savoir

qu'il avait rencontré le Chef de très près et puis Miss X est venue nous faire sa visite matinale et alors on a tous pensé à autre chose...

**La Rédac**

**P.S.** On sait que vous l'aimez bien le Borobi, alors le laissez pas tomber dans ces moments difficiles, envoyez-lui des lettres tendres et amicales pour le faire patienter. Nous publierons les plus belles lettres et les plus drôles, bien sûr.

## LE PANTH OF FRIME

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

- 1 ..... de .....
- 2 ..... de .....
- 3 ..... de .....
- 4 ..... de .....
- 5 ..... de .....

NOM : .....

AGE : .....

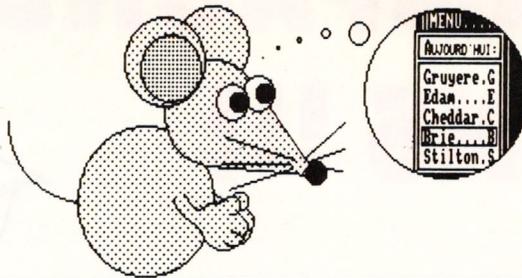
ADRESSE : .....

Tél. : .....

# DUCHET COMPUTERS

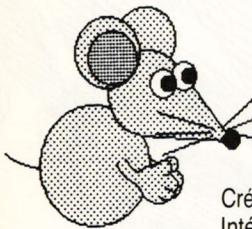
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

**EN EXCLUSIVITE :**  
**MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR**  
**AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 À 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.

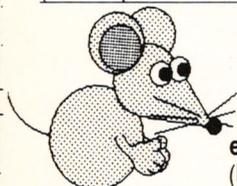
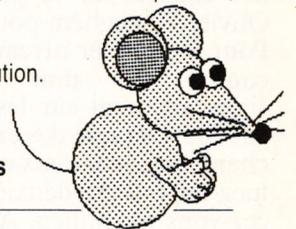
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

**OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128**

(ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que

**250,00 FF** port compris

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



## SOURIS

(3 boutons) 100 % compatible AMX, complète avec GAI OXFORD, progiciel d'exploitation de disquettes en Français (disc 3").

La SOURIS pour CPC 464/664/6128

est disponible et ne vaut que

**520,00 FF** port compris avec GAI OXFORD gratuit

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

### OFFRE PROMO :

**SOURIS avec GAI OXFORT + OXFORT P.A.O. (voir ci-dessus)**

**700,00 FF** port compris (Hors Europe + 40 FF)

TRANSFERTS CASSETTE

DISQUETTE

## NEMESIS EXPRESS

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 mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS**...

NEMESIS EXPRESS comprend 95 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !

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

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

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

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

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

**200,00 FF** port compris

(Envoi avion hors Europe + 10 FF S.V.P.)

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 900 (neuf cents !) cassettes avec NEMESIS EXPRESS.

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 :

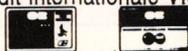
## DUCHET COMPUTERS

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.**

# LE TOP MAG

Alors, les petits boulons ! pas trop perturbés par le changement de votre Top Mag ?

Visiblement, ça ne se passe pas trop mal. Bon, certains petits rigolos n'ont pas tout compris. Quand je vous parle de musique, il s'agit bien entendu des musiques de soft et non pas de vos goûts personnels. Alors fans de rock et autres musiques barbares, laissez tomber vos baladeurs et écoutez un peu votre *Cent Pour Cent*, nom de D... ! Vous voyez ce que vous me faites dire, petits voyous. Enfin, d'aucuns n'ont pas trop compris ce que l'on appelle un jeu d'arcade ou Coin-up. C'est pourtant simple, c'est un jeu que l'on trouve dans un café et qui n'est ni un baby-foot, ni un flipper, ni à fortiori un billard, bande d'ignares (tiens, ça rime !). Alors arrêtez

de me mettre des jeux qui ne sont pas des jeux d'arcade ou je vais finir par me fâcher.

Bon, ceci étant, je vais quand même vous révéler les deux gagnants du mois. Il s'agit... (roulement de tambour) de Nicolas Desroses de Illzach et de Laurent Godefroy de La Chapelle-Saint-Luc. Vous avez peut-être remarqué que le classement avait un peu changé.

Il n'y a plus d'utilitaire parmi les vingt premiers ; OCP Art Studio nous a pour l'instant quittés. Espérons que ce ne sera pas définitif, on l'aimait bien à la rédaction, on le regrettera, snif... Par contre, Pirates se retrouve enfin à la place qu'il mérite, mais il peut encore

faire mieux. D'autres merveilles ont enfin pris place dans le classement, c'est le cas de Venom ou de Road Blaster, parions que ces entrées ne seront pas les seules. Je sens quelques bouleversements à venir... En attendant, profitez bien de vos cadeaux de Noël et n'oubliez pas d'écrire, il y aura encore deux abonnements gratuits le mois prochain.



- 1 BARBARIAN
- 2 GRYZOR
- 3 ARKANOID
- 4 TARGET RENEGADE
- 5 RENEGADE
- 6 PIRATES
- 7 PROHIBITION
- 8 STREET FIGHTER
- 9 ROAD BLASTER
- 10 CAPTAIN BLOOD
- 11 VENOM STRIKES BACK
- 12 BOB WINNER
- 13 GUERRILLA WAR
- 14 L'ANGE DE CRISTAL
- 15 PLATOON
- 16 TRANTOR
- 17 KARNOV
- 18 IKARI WARRIOR
- 19 SUPERSKI
- 20 FER & FLAMME

- Palace Software-
- Océan-
- Imagine-
- Imagine-
- Imagine-
- Microprose-
- Infogrames-
- Go-
- US Gold-
- Ere Informatique-
- US Gold-
- Loriciels-
- Imagine-
- Ere Informatique-
- Océan-
- US Gold-
- Data East-
- Elite System-
- Microids-
- Ubi Soft-

## TOP MUSIQUE

- 1 RENEGADE
- 2 GRYZOR
- 3 BARBARIAN
- 4 CYBERNOID II
- 5 AIR WOLF

## TOP ARCADE

- 1 DOUBLE DRAGON
- 2 OPERATION WOLF
- 3 RASTAN
- 4 AFTER BURNER
- 5 TIGER ROAD

Découpez le bulletin et collez-le sur une carte postale ou recopiez-le sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abîmer votre magazine préféré et envoyez le tout au Top Mag 20, Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly.

Au mois prochain et joyeuses Pâques ou toute autre fête religieuse... Et surtout évitez les numéros.

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

MA MUSIQUE PREFEREE EST :

.....

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

.....

**ORDIVIDUEL**

**20-22 RUE DE MONTREUIL  
B.P. 72 - 94302 VINCENNES  
FAMILIAL (1) 43.28.22.06  
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71  
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD**

**ORDIVIDUEL**

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

+ 12% DE PRODUIT GRATUIT \*

+ 12% DE PRODUIT GRATUIT \*

**DIGITALISEUR ARA**

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V. (Fourni avec un logiciel graphique très puissant - Entièrement en Français.)

Digitaliseur ARA CPC ..... 1190 Frs



Imprimante DMP 2160  
+ Traitement de texte  
+ câble imprimante  
**1690 F**

**IMPRIMANTE STAR  
LC10 COULEUR**

Tête d'impression 9 aiguilles.  
Matricielle à impact.  
**8 nuances de couleur**  
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)  
Interface parallèle Centronics.  
Alimentation Feuille à feuille en option.

Imprimante STAR LC10 Couleur ..... 3290 Frs  
 Imprimante STAR LC10 NOIR ..... 2585 Frs

**PROMOTION  
COMPLETE  
CPC 6128**

- + Moniteur Couleur
- + Un bureau
- + Un adaptateur télévision
- + Un radio réveil PO-GO-FM
- + Un joystick
- + 15 programmes de jeux

L'ENSEMBLE : 5280 Frs  
 STATION AMSTRAD Seul : 1290 Frs



*Joyeuse Année*

**AMSTRAD**



**LE PACK**

**AMSTRAD CPC 6128**

- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE DMP 2190
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

5490 Frs  
~~6090 Frs~~

**LE DEBUTANT**

**AMSTRAD CPC 6128**

- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE 40 col.
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

4495 Frs  
~~5340 Frs~~

**PETIT BUDGET**

**AMSTRAD CPC 464**

- + Moniteur Monochrome
- + 4 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

1990 Frs  
~~2270 Frs~~

- AMSTRAD CPC 464 + Moniteur monochrome .... 1990 F
- AMSTRAD CPC 464 + Moniteur couleur ..... 2990 F

- AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur monochrome ... 2990 F
- AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur couleur ..... 3990 F

**ACCESSOIRES**

- Lecteur disquette DDI 1990 F
- 2ème Lecteur 3"FDI 1590 F
- Lecteur 5"1/4 1650 F
- Adaptateur péritel MP2 450 F
- Câble imprimante 150 F
- Câble magnétophone 50 F
- Doubleur joystick 100 F
- Ext. mémoire 256 Ko 999 F
- Housse de protection:
- clavier + U.C. 6128 180 F
- clavier + U.C. 464 175 F
- lecteur disquette 85 F
- MULTIFACE II 550 F

**OFFREZ VOUS UNE  
2ème T V**

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

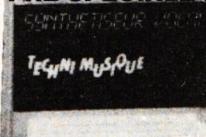
- INTERFACE TV **EN PROMOTION**
- sans télécommande 1480 1190F
- avec télécommande 1680 1490 F



**Donnez la parole, la musique  
à votre ordinateur**

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

**OFFRE SPECIALE NOEL**



- Synthésiseur + Haut Parleur... 399 F
- Synthésiseur Seul ..... 299 F

**ACCESSOIRES**

- Loin de l'écran !:**
- Rallonge CPC 464 130 F
  - Rallonge CPC 6128 180 F
  - SOURIS AMX 690 F
  - SOURIS CAMERON 680 F
  - Tapis souris 75 F
  - SCANNER DART 790 F
  - STYLO OPTIQUE DART 495 F
  - LES MANETTES DE JEU:**
  - SPEED KING KONIX 160 F
  - SWITCHJOY 185 F
  - COBRA (garantie 2 ans) 495 F
  - COMPETITION PRO 5000 170 F
  - IMPRIMANTE:**
  - DMP 2160 1690F
  - Imprimante 40 col. 850 F

**SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS - POINT RELAIS CEDIC-NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...**  
sélection réalisée parmi + de 1000 titres **DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD**

JEUX		UTILITAIRES	
<input type="checkbox"/> 12 Jeux exceptionnels 225 190	<input type="checkbox"/> Echelon 185	<input type="checkbox"/> Pack Simulation (GD PR-QUA-SKI) 199 149	<input type="checkbox"/> Ades Assembleur-Désassembleur 255
<input type="checkbox"/> A 320 199 149	<input type="checkbox"/> Elite 195 185	<input type="checkbox"/> Pacmania 175 115	<input type="checkbox"/> Budget familial 199 160
<input type="checkbox"/> 10 Great Games 3 185	<input type="checkbox"/> Fernandez must die 175	<input type="checkbox"/> Psycho Test 145	<input type="checkbox"/> Contact Communicuer 375
<input type="checkbox"/> 6 Pack Vol 3 175	<input type="checkbox"/> Fists'n' Throttles 175 145	<input type="checkbox"/> R Type 165 130	<input type="checkbox"/> Echosoft 395 345
<input type="checkbox"/> Arcade Action 180 105	<input type="checkbox"/> Flight Ace 215 165	<input type="checkbox"/> Rex 135	<input type="checkbox"/> Hercule II 360
<input type="checkbox"/> Barbarians 180	<input type="checkbox"/> Frank Bruno's Big Box 205 155	<input type="checkbox"/> Space Ace 175 150	<input type="checkbox"/> Impression 240 200
<input type="checkbox"/> Batman the caped crusader 135 90	<input type="checkbox"/> Fusion II 199	<input type="checkbox"/> Suprême Challenge 215 160	<input type="checkbox"/> Impr'm image 255
<input type="checkbox"/> Bobo 215	<input type="checkbox"/> Galactic Conqueror 145	<input type="checkbox"/> Thunder Blade 140 120	<input type="checkbox"/> Travaux Imprimer 195 155
<input type="checkbox"/> Buggy Boy 170	<input type="checkbox"/> Game Over II 205 135	<input type="checkbox"/> Tiger Road 175 120	<input type="checkbox"/> Loto 195
<input type="checkbox"/> Défi au Tarot 180	<input type="checkbox"/> Game set et Match 2 165 155	<input type="checkbox"/> Total Eclipse 165 110	<input type="checkbox"/> Math util 3* à 1** 255
<input type="checkbox"/> Double Dragon NC NC	<input type="checkbox"/> Garfield 155 95	<input type="checkbox"/> Trivial Poursuite nvelles vers. 255	
	<input type="checkbox"/> Giants 185	<input type="checkbox"/> Typhoon 149 99	
	<input type="checkbox"/> Hercules 170 115		
	<input type="checkbox"/> Heroes of the Lance 120		
	<input type="checkbox"/> History in the Making 290 235		
	<input type="checkbox"/> Karate Aces 165 130		
	<input type="checkbox"/> La Collection Ocean Imagine 235 210		
	<input type="checkbox"/> L'Arche du Capitaine Blood 175 150		
	<input type="checkbox"/> Last Ninja 2 215 155		
	<input type="checkbox"/> Leader Board Collection 210 145		
	<input type="checkbox"/> Les Défis de Taito 255 175		
	<input type="checkbox"/> Les Géants de l'Arcade II 220		
	<input type="checkbox"/> Maxibourse 160		
	<input type="checkbox"/> Night Raider 140 85		
	<input type="checkbox"/> Operation Wolf 140		

**CREDIT** Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

**COMMENT COMMANDER :** Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

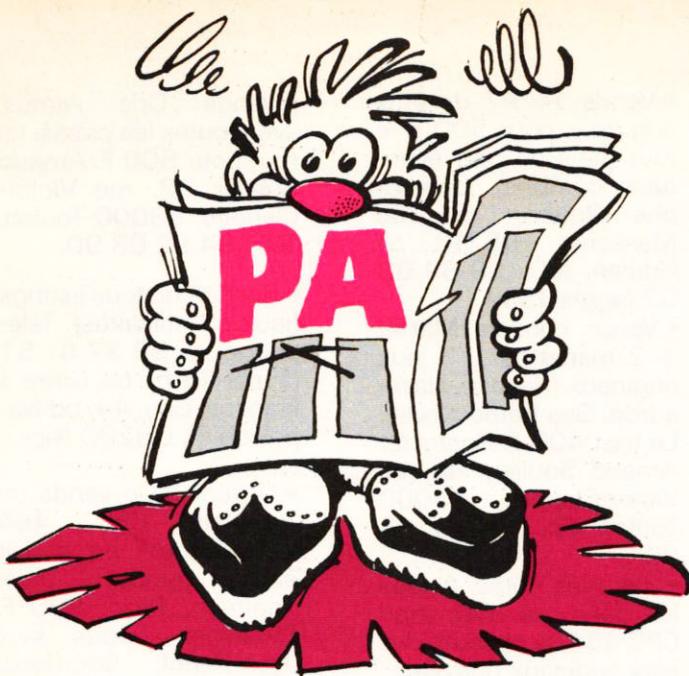
JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : \_\_\_\_\_ TYPE : \_\_\_\_\_ MONITEUR coul  mono

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

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

Prix TTC - Mode de paiement :  chèque/  Mandat/  Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE  AURORE  CB n° de carte \_\_\_\_\_ Date de validité \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_



- Vends CPC 464 + drive DDI 1 + joystick + jeux originaux + 2 manuels + 1 tonne de magazines + initiation au basic (moniteur monochrome GT 65). Prix canon : 3 000 F. Julien Audor, 29, rue de la Caumonnerie, 77540 Rozay-en-Brie, Le Plessis-Feu-Aussous. Tél. : 64 04 14 61.

- Vends jeux originaux : L'arche Du Captain Blood (disc) à 150 F, Game Over 1 (K7) à 70 F, Sapiens, Biggles, Contamination, V !, Sorcery, Forest at world end et Feud, ces 7 derniers en K7 et pour 50 F. Surprise aux premiers acheteurs. Ecrire à Olivier-MTP Gentilin, 9, rue Maurice-Ravel, 71670, Le Breuil. Tél. : 85 56 31 68.

- Vends CPC 464 couleur en très bon état (87), prix : 1 500 F, et cherche Amstrad 6128 couleur en bon état. Sebastien Paresys, 29, rue de Paradis, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48 69 34 01 (après 17 h).

- Vends C 64 + moniteur monochrome + lecteur de K7 + 2 joysticks + 43 jeux C. originaux, dont MC 62, Silent Service...). Prix : 2 000 F. Recherche aussi CPC 6128 couleur. Bertrand Bouboure, 92, rue de Mosny, 37400 Amboise.

- Vends CPC 464 + nombreux jeux originaux + revues + joystick Sony. Moniteur monochrome. Bon état. Prix : 1 600 F. Achète également lecteur DDI environ 800 F. Contacter Hervé Eloin, 20, rue du Bois-des-Limosins, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64 88 69 74.

- URGENT ! Vends CPC 6128 couleur + magnéto cassette + 20 originaux + 20 disk vierges + Discology + Doc. Le Tout. Jérôme Arbelenc, 8, rue Bouteux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41 78 00 81.

- Vends synthé vocal Technimusique n'ayant pratiquement pas servi, pour 400 F. Laurent Dumas, 12, rue Annibal de Ceccano, 84000 Avignon. Tél. : 90 89 45 30 (après 19 h).

- Vds Amstrad CPC 6128 monochrome. Très bon état (87) + 3 disk de jeux. 2 000 F à débattre. Frédéric Aureau, 2, place G.-Brassens, apt 212, Nanteuilles-Meaux, 77100 Meaux. Tél. : 64 34 18 20, après 18 h.

- Echange jeux 6128 disk. Possède beaucoup de news comme Fire And Forget. Philippe Agnès, 320, rue St-Germain, 01700 Beynost. Tél. : 78 55 14 53.

- Vds CPC 6128 monochrome + CPC 6128 couleur + lecteur K7 + housses + manettes + 80 disquettes originales + revues (dont classeurs WE.KA "Comment Exploiter...") + boîtiers vides 3 p. supplémentaires + Science et Vie micro du n°1 au n°35 + bidouilles diverses. Valeur 11 000 F. Vendu 7 000 F à débattre. Edmont Vincent, 2, rue du Génie, 57158 Montigny-les-Metz.

- Recherche amstradiens ou amstradiennes pour échange de logiciels, ou trucs et astuces sur 664. Dans la région parisienne. Franck Bodek, 15, rue Paul-Doumer, 95880 Enghien-les-Bains.

- Vends CPC 6128 moniteur couleur + nombreux jeux originaux + Calcomat + traitement de texte + joystick + crayon optique + cordon magn., le tout pour 3800 F. Patricia Frinzine, 31, avenue des Hérisiers, 60260 Lamorlaye.

- Vends Amstrad CPC 6128 coul., clav. Qwerty + Lect. Jasmin AM5D+, ainsi que de nombreux logiciels originaux : Jeux (Green Beret, Kung Fu Master, Spindizi...) et utilitaires (dBase II, Multiplan...). Au total, + de 100, + doc. et Mag., pour un prix de 6 000 F, à débattre. Christophe Delacoudre, rue Max-Carpentier, 27470 Serquigny. Tél. : 32 44 08 61.

- Vds Amstrad CPC 464 monochrome + adaptateur péritél MP1 + 3 livres (Micro Appl. 3, Manuel...) + nb ses revues + câble rallonge joystick + 2 joysticks (dont la Quickjoy 3) + 300 jeux originaux (Gunship, Karnov, Beyond Ice Palace, TurboCopy 1 et 3...) + boîtes rangement K7. Le tout 2 500 F (t.b.e). Demander Alain au 47 75 09 83 (après 18 h).

- Vds ou échange logiciels originaux sur CPC 6128 (possède Target Renegade, Renegade, Paper Boy, Prohibition, Gryzor...). Prix pour la vente : 70 F. Envoyez vos listes à Jérémy Deleplanque, 9, contour de l'Eglise, 59242 Templeuve. Tél. : 20 59 32 25.

- Cherche renseignements (comment pouvoir décoller) ou photocopie du jeu Delta Mission. Urgent. Stéphane Mégrat, 28 A, allée des Canuts, 42630 Régny. Tél. : 77 63 04 74.

- Vends Amstrad CPC 464 couleur + nbx jeux originaux + manette + revues, le tout : 1 700 F. Assez urgent. Demander Renaud au 98 56 09 87, ou écrire à R. Huitric, 45, la Grande-Allée, 29170 Fouesnant.

- Cherche solution complète du jeu Head Over Heels, et correspondant sur 6128 pour échange de jeux. Gilles Davesne, 17, avenue du 8-Mai, 60000 Beauvais.

- Club, journal 3 p., centres d'échanges, viennent de se créer pour vous, gratuitement. Avec un super concours sponsorisé, vos trucs récompensés, des helps, des annonces gratuites, et plein de cadeaux... Doc. contre deux timbres + env. à Fabrice Hallais, 4, allée Berny-d'Houville, 93190 Livry-Gargan (en plus, disk en cadeau aux plus rapides).

- Cherche Amstrad 6128 (clavier), ou 520 ST Atari (clavier), bon état, 2 000 F minimum. Vends 464 + 20 jeux et utilitaires originaux + câblé Centronics imprimante + 20 K7 vierges + revues programmes, pour 3 000 F. Bonne affaire. Alexandre Kayser, 214, rue des Robots, 92160 Antony. Tél. : 46 68 15 93.



- Urgent ! Cherche Wonder Boy et Nemesis en prêt ou location. Je paye les frais de port et renvoie un jeu (avec pokes) en sus. Possède aussi nombreux Strange, Titan, Nova, et logiciels version K7. Envoyez vos propositions à David Fillatre, St-Pierre-d'Exideuil, 86400 Civrav. Tél. : 49 87 23 32 (après 18 h).
- Vds CPC 464 + Nbx jeux + livres + Speed King + 2 gt K7 : 2500 F. Tél. : 16 43 24 34 59 du lundi au vendredi. Nicolas MORDRET, la Rochère, 72230 Mulsanne.
- Echange nombreux jeux sur Disk aux possesseurs d'un CPC 664 ou 6128. Vends originaux : Skate Crazy, Les Géants De L'Arcade (Road Runner, Indiana Jones, Rygar et Gauntlet), Pharaon, prix intéressant. Sur K7, Relief Action. Ecrire à Jérôme Friche, 34, La Gineste-Basse, 12700 Capdenac. Tél. : 65 64 86 91.
- Cherche le jeu Bubble Bobble + moniteur couleur (Amstrad CPC 464). Raphaël Mei, rue Neyret, 01600 Parcieux. Tél. : 78 98 04 24.

- URGENT. Achète jeux originaux sur Disk CPC 6128, 40 F. Sur K7 CPC 464, 30 F. REPENDRE VITE SVP ! (envoyer la liste des jeux). Miguel Gonçalves, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48 33 93 96.
- Vends jeux originaux pour CPC 464. K7 : 3 compilations (Oc. All Star Hit 2, Imagine Arcade Hit, les Gremlins) + Out Run et Darkside. 85 F l'unité ou 250 F le tout. Pour CPC 6128. Disk : Meurtres Sur l'Atlant. (avec tous les docs.) et Hit Pack 2, 100 F le jeu. Le tout en très bon état. Sielfried Perrot-Minnot, 25, chemin du Grand-Mont, 25500 Morteau. Tél. : 81 67 28 05 (mercredi après-midi).
- Echange Hercule 2 (version plus) contre Jade. Echange Azimuth Head Aligement Tape (utilitaire d'azimutage de tête de lecture cassettes) + Out Run (K7). Echange aussi disk et K7. Me contacter au 73 73 15 57, après 17 h (pas sérieux s'abstenir), ou m'écrire : Benoît Douarre, RN 89 Limpentine, 63190 Lezoux. Salut, et vive Amstrad Cent Pour Cent.
- Vds Amstrad CPC 464 monochrome + adapt. Péritel + joystick + nombreuses revues + jeux originaux + imprimante Seisk. GP 500 M. L'ensemble 2 000 F. Possibilité de paiements en plusieurs fois. Denis Auplat, 3, square G. Guiltet, 49300 Cholet. Tél. : 41 58 51 83.

- Vends 14 K7 de jeux originaux pour 500 F le tout (frais de port éventuels compris). Christophe Bourin, 32, rue Massenet, 95210 St Gratien. Tél. : 39 89 88 82 (après 18 h).
- Vends console MatTél + 2 manettes + 3 jeux originaux (Reversi, Hazetron, Sea Battle Naval). Le tout 400 F. Contacter Arnaud Soulier, 18, rue Victor-Clappier, 83000 Toulon. Tél. : 94 92 08 90.
- Salut les potes. A tous les fans de l'Amstrad CPC 464, je cherche des jeux originaux nouveaux. Vends également d'anciens Hit ou New, possibilité d'échanges. Téléphoner aux heures de repas au 75 41 21 98, et demander Toto.
- Vds Amstrad CPC 6128 couleur (sous garantie) + manette + 55 jeux originaux + 4 log. scolaires + 2 notices, pour 3 500 F. Joel Canovaï, 10, rue du Ponceau, 95000 Cergy. Tél. : 34 22 11 72 (après 19 h).
- Vends Amstrad 6128 couleur (sept. 87) + AMX ART + nombreux jeux originaux + nombreuses revues. Le tout pour 3 500 F. Ecrire à Jean-Cristophe Coppin, 28, rue de Corancez, 28360, Chartres. Tél. : 31 26 06 51 (après 19 h).
- Echange Hercule 2 contre Jade ou Contact, pour CPC 6128 (disk). Ecrire à Eddy Amedién-Robert, Villa "Eddy" Providence, 97139 Abymes. Tél. : 82 25 38.

- Vends Oric Atmos, avec toutes les prises. Le tout pour 500 F. Arnaud Soulier, 18, rue Victor-Clappier, 83000 Toulon. Tél. : 94 92 08 90.
- Recherche tous listings (jeux ou utilitaires). Téléphoner au 93 37 61 57 (après 18 h), ou écrire à François Gau, 44, bd Napoléon III, 06200 Nice.
- Urgent !! Je vends un Amstrad CPC 464 monochrome en parfait état + guide + jeux originaux. Prix : 900 F. Dépêchez - vous, svp. Jean-Benoît Bourdeau, 9, rue du Grand-Filaine, 41000 Blois. Tél. : 54 74 62 95.
- Recherche trucs, astuces, programmes et bidouilles (en basic, langage machines...) pour Amstrad, Spectrum + ou 2+, Atari x2 et 5+. Faire offre à David PetitJean, 14, square Eco-Delibes, 51200 Epernay (timbre remboursé + envoi de programmes). Tél. : 26 54 84 75.
- Vds Amstrad 464 couleur + lecteur DDI-1 + ampli-synthé vocal + joystick + une quarantaine de softs originaux (Discology 5-1, Captain Blood, dBase 2...). Prix : 3 000 F, à débattre. Vds aussi séparément livres Micro Application : bible du programmeur, guide du graphisme à moitié prix. Modem DTL 2000 + V21/V23, 1 000 F. Philippe Licini, Les Meix, 88360 Rupt-sur-Moselle. Tél. : 29 24 44 77 (après 18 h 30).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... N° Tél.: .....

Code Postal : ..... Ville : .....

.....

.....

.....

Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY

# TAPE A TORT

Ce mois-ci, comme cadeau de Noël, Alain Massoumpour, notre héros cent pour cent pur et dur, nous offre sa routine de sprites. Plus sympa que lui, tu meurs. Alors tapez-moi cela en cœur et que le meilleur l'utilise ! Errare humanum est. Dans le dernier listing, Bidibul, à la ligne 100, il faut changer IF VAL("&" + C\$) MOD 256 <> C par IF VAL("&" + C\$) <> C MOD 256 pour que tout tourne correctement. Et ouais, on fait des galipettes pour que tout se passe mieux pour ceux qui tapent, et dans le coup, on se retrouve sur les fesses. Vous tapez donc les trois programmes, que vous sauvez sur un quelconque support. Pour faire une cassette ou une disquette de travail, il faut sauver le programme basic en premier, lancer le créateur de sprite. bin à la suite, pour qu'il génère ce programme binaire. Et le tour est joué. Dans chaque programme utilisant cette routine de sprites, il vous faudra, avant toute chose, taper les lignes suivantes :

MEMORY 33000  
LOAD "FICHIER.SPR" :  
'Fichier contenant les sprites  
LOAD "RSX. BIN" : '  
Fichier des RSX  
CALL & 9D37 :  
'Initialisation des RSX  
De cette manière, les RSX sont utilisables avec des sprites contenus dans "fichier", préalablement créé avec l'éditeur. L'ordre des fichiers sur cassette sera donc le programme basic de votre conception en premier, le fichier contenant les sprites en deuxième, et le programme RSX. BIN créé par son générateur en troisième. Les RSX utilisés sont les suivants :

- AFFICHE, x, y, n : doit être obligatoirement utilisé une fois avant les autres RSX. Il permet de positionner le sprite n aux coordonnées x, y. x va de 1 à 80 caractères en mode 2, et y de 1 à 25 lignes.
- EFFACE, n : permet d'enlever le sprite n de l'écran.
- DROIT, n : fait se déplacer le sprite vers la droite.
- GAUCHE, n : fait l'inverse de ci-dessus.

- HAUT, n : fait monter le sprite n sur l'écran.
- BAS, n : fait descendre le sprite n vers le bas de l'écran.
- LENT : force tous les sprites à se déplacer lentement.
- RAPIDE : fait le contraire du RSX précédent.
- POSITION, n : permet de connaître la position du sprite n (l'abscisse se trouve en PEEK (&A041) et l'ordonnée, soit y, en PEEK (&A042)).
- TOUCHE, n1, n2 : permet de savoir si une collision a eu lieu entre le sprite n1 et le sprite n2. Le résultat se lit à l'adresse &A02B, 1 si une collision s'est produite et 0 dans le cas contraire.

Voilà, à vous de vous amuser maintenant. Si vous êtes content de ces routines, peut-être qu'Alain vous offrira la dernière version à Noël prochain. A plus !

Sined content



# TAPE A TORT



```

10 *****
11 ** Alain Massoumpour **
12 ** Presente **
13 ** Sprite Editor **
14 ** Pour Amstrad **
15 ** Cent Four Cent **
16 *****
17 IF PEEK(40000)=0 THEN MEMORY 14000:L
18 OAD"SPRITE.BIN"
19 GOSUB 890:GOSUB 710:GOTO 1450
20 *****
21 ** TESTS DU CLAVIER **
22 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 780
23 IF INKEY(28)=0 THEN GOSUB 1180
24 IF INKEY(29)>0 THEN GOTO 320
25 PO=33000+(SPRI-1)*24*32
26 POK1=INT(PO/256):POK2=PO-POK1*256
27 CALL &9C67,POK2:POKE &9C68,POK1
28 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 350
29 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 410
30 IF INKEY(0)=0 THEN GOSUB 470
31 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 530
32 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 590
33 IF INKEY(36)=0 THEN GOSUB 640
34 IF INKEY(9)=0 THEN FOR ATTEN=1 TO 80
35 :NEXT I
36 IF INKEY(53)=0 THEN GOSUB 2640
37 GOTO 150
38 *****
39 ** CURSEUR A DROITE **
40 IF X=XMAX THEN RETURN
41 CALL &9CE9,1,252,X,Y:X=X+16
42 CALL &9CE9,1,252,X,Y:RETURN
43 *****
44 ** CURSEUR A GAUCHE **
45 IF X=XMIN THEN RETURN
46 CALL &9CE9,1,252,X,Y:X=X-16
47 CALL &9CE9,1,252,X,Y:RETURN
48 *****
49 ** CURSEUR EN HAUT **
50 IF Y=YMAX THEN RETURN
51 CALL &9CE9,1,252,X,Y:Y=Y+8
52 CALL &9CE9,1,252,X,Y:RETURN
53 *****
54 ** CURSEUR EN BAS **
55 IF Y=YMIN THEN RETURN
56 CALL &9CE9,1,252,X,Y:Y=Y-8
57 CALL &9CE9,1,252,X,Y:RETURN
58 *****
59 ** AFFICHE LE POINT **
60 CALL &9DE9,TEST(X,Y-2),253,X,Y-2
61 CALL &9DE9,STYL,253,X,Y-2
62 PLOT 512+X/4,(Y-24)/4,STYL

```

```

1270 PEN #1,11:LOCATE #1,4,3:PRINT #1,"
1280 MENU
1290 LOCATE#1,2,18:PEN #1,7:PRINT #1,STR
1300 ING$(10,254):
1310 GOSUB 1330:CALL &BB18:CALL &9C4C:RE
1320 TURN
1330 *****
1340 ** CLEAR INPUT **
1350 CL$=INKEY$:IF CL$<>" " THEN 1330
1360 RETURN
1370 *****
1380 ** VIDE UN TAMPON **
1390 PO=33000+(SPRI-1)*24*32
1400 POK1=INT(PO/256):POK2=PO-POK1*256
1410 POKE &9C67,POK2:POKE &9C68,POK1
1420 CALL &9C58:RETURN
1430 *****
1440 ** MENU INITIAL **
1450 MODE 0:PEN 7:FOR I=1 TO 3
1460 PRINT STRING$(20,254):NEXT
1470 PEN 11:LOCATE 3,2:PRINT "CREATION S
1480 PRITES":
1490 DATA TRAVAIL,SPRITE,EFFACE,SAVE,LOA
1500 D CATALOGUE,VISION
1510 RESTORE 1480:FOR I=1 TO 7:READ A$
1520 PEN 10:LOCATE 3,5+I*2:PRINT I:;PEN
1530 *****
1540 PRINT STRING$(8,"."):PEN 2:LOCATE 1
1550 +I*2
1560 PRINT A$:NEXT I:PEN 13:LOCATE 2,23
1570 PRINT "SPRITE EN COURS: ";PEN 1
1580 PRINT SPR1:GOSUB 1330
1590 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN 1550
1600 IF A$<"1" OR A$>"7" THEN 1550
1610 A=VAL(A$):ON A GOTO 1610,1650,2250,
1620 1980,2100,1810,2750
1630 ***** TRAVAIL **
1640 GOSUB 1000:GOSUB 1330:GOTO 150
1650 ***** SPRITE **
1660 CALL &9C40:WINDOW#1,2,19,7,18
1670 PAPER #1,3:CLS#1:PEN #1,7
1680 FOR I=1 TO 2:LOCATE#1,2,1
1690 PRINT#1,STRING$(16,254):NEXT I
1700 LOCATE #1,12,12:PRINT#1,STRING$(16,2
1710 54):
1720 PEN#1,2:LOCATE#1,2,4:PRINT#1,"CHOIX
1730 DU SPRITE
1740 LOCATE#1,2,6:PRINT#1,"COURANT":PEN
1750 #1,10
1760 LOCATE#1,12,6:PRINT#1,"(1-9)":;PEN
1770 LOCATE#1,10,9:PRINT#1,"?":GOSUB 133
1780 0
1790 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 1740
1800 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 1740
1810 SPR1=VAL(A$):CALL &9C4C:LOCATE 18,2
1820 *****
1830 PEN 1:PRINT SPRI:GOSUB 1330:GOTO 15
1840 0
1850 ***** CATALOGUE **
1860 CALL &9C40:WINDOW#1,4,14,3,24:PAPER
1870 #1,5:CLS#1:PEN#1,7
1880 FOR I=2 TO 4:LOCATE#1,1,1:PRINT #1,
1890 STRING$(11,254):
1900 NEXT I:PEN#1,11:LOCATE#1,2,3:PRINT#
1910 1,"CATALOGUE":
1920 POKE &9C5A,&CF
1930 E &9C5A,&CF
1940 PEN#1,10:PO=4:FOR I=13000 TO 15048
1950 STEP 14
1960 IF PEEK(I)<>FF THEN 1920
1970 IF PEEK(I+9)<>83 THEN 1920

```

```

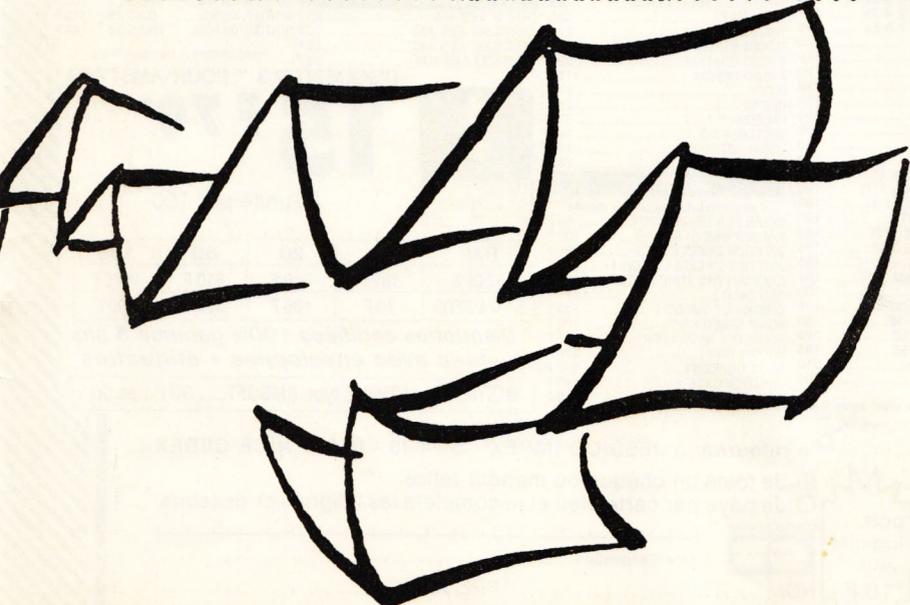
620 RETURN
630 '** EFFACE LE POINT **
640
650 CALL &9CE9 TEST(X,Y-2),253,X,Y-2
660 PLOT 512+X/4,(Y-24)/4,0:RETURN
670
680 '** LES ENCRES **
690
700 DATA 0,26,20,14,2,1,3,6,15,24,18,9,7
710 16,13
720 RESTORE 710:FOR I=0 TO 15
730 READ A:INK I:A:ENCRE(I)=A:NEXT I
740 BORDER ENCRE(0):RETURN
750
760 '** PEN **
770
780 LOCATE 17,STYL:PEN STYL
790 PRINT CHR$(32);STRING$(2,255);CHR$(13
2)
800 STYL=STYL+1:IF STYL=16 THEN STYL=1
810 LOCATE 17,STYL:PEN STYL:PRINT STRING
$(14,255)
820 STYL=STYL+1:IF STYL=16 THEN STYL=1
830 STYL=RIGHT$(STYL,LEN(STYL)-1)
840 IF LEN(STYL)=1 THEN STYL="0":STYL
850 LOCATE 18,17:PRINT STYL:RETURN
860
870 '** INITIALISATION **
880
890 SYMBOL 255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,0
900 SYMBOL 254,0,0,0,255,255,0,0,0
910 SYMBOL 253,24,24,24,24,0,0,0,0
920 SYMBOL 252,0,4,16,4,0,0,0,0
930 DIM ENCRE(15):GOSUB 1380:NEXT
940 FOR SPRI=1 TO 9:GOSUB 1380:NEXT
950 XMIN=0:YMIN=24:XMAX=496:YMAX=400:X=0
:Y=24
960 SPRI=1:RETURN
970
980 '** ECRAN **
990
1000 MODE 0:PAPER 0:PEN 1
1010 A$="PATIENTEZ S.V.P."
1020 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 18,I
1030 PRINT MID$(A$,I,1):NEXT I
1040 TA=(SPRI-1)*32*24+33000
1050 TA1=INT(TA/256):TA2=TA-TA1*256
1060 POKE &9CE7,TA2:POKE &9CE8,TA1
1070 POKE &9CE6,TA2:POKE &9CE5,TA1
1080 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23):CHR$(1)
1090 CALL &9D3B:IF PEEK(&9D54)<>0 THEN C
ALL &9CCE:CALL &9C69
1100 CALL &9CE9,1,252,X,Y
1110 FOR I=1 TO 15:LOCATE 18,I:PEN I
1120 PRINT STRING$(2,255):NEXT I:PEN 1
1130 LOCATE 17,1:PRINT STRING$(4,255)
1140 STYL=1:PEN 1:LOCATE 18,17:PRINT "01"
1150
1160 '** MENU TRAVAIL **
1170
1180 CALL &9C40:RESTORE 1190
1190 DATA MENU,PEN,EFFACE,LIGNE,FILL,SOR
TIR
1200 WINDOW #1,4,15,3,21:PAPER #1,5:CLS#
1
1210 FOR I=0 TO 5:READ A$:LOCATE #1,2,I*
2+6
1220 PEN #1,10:PRINT #1,LEFT$(A$,1):PEN
#1,3
1230 PRINT #1,STRING$(9-LEN(A$),".");:PE
N #1,2
1240 FOR I=2 TO 4:LOCATE #1,2,I
1250 PRINT #1,STRING$(10,254):NEXT I

```

```

1880 IF PEEK(I+10)<>80 THEN 1920
1890 IF PEEK(I+11)<>82 THEN 1920
1900 PO=PO+2:FOR J=1 TO 8:LOCATE#1,2+J,P
0
1910 PRINT#1,CHR$(PEEK(I+J)):NEXT J
1920 NEXT I:IF PO=4 THEN 1940
1930 GOSUB 1330:CALL &BB18
1940 CALL &9C4C:GOSUB 1330:GOTO 1550
1950
1960 '** SAVE **
1970
1980 CALL &9C40:WINDOW#1,5,14,6,14:PAPER
#1,5:CLS#1
1990 FOR I=2 TO 4:PEN #1,7:LOCATE#1,2,I:
PRINT #1,STRING$(8,254)
2000 NEXT I:PEN #1,11:LOCATE#1,4,3:PRINT
#1,"SAVE"
2010 PEN#1,3:LOCATE#1,2,6:PRINT#1,"NOM :
?"
2020 LOCATE#1,2,8:PEN#1,10:INPUT#1,"",NO
M$
2030 IF LEN(NOM$)>8 THEN CLS#1:GOTO 1990
M$
2040 IF NOM$="" THEN 2060
2050 NOM$=NOM$+" SPR":SAVE NOM$,B,33000,
9*32*24
2060 CALL &9C4C:GOSUB 1330:GOTO 1550
2070
2080 '** LOAD **
2090
2100 CALL &9C40:WINDOW#1,5,14,6,14:PAPER
#1,5:CLS#1
2110 FOR I=2 TO 4:PEN #1,7:LOCATE#1,2,I:
PRINT #1,STRING$(8,254)
2120 NEXT I:PEN #1,11:LOCATE#1,4,3:PRINT
#1,"LOAD"
2130 PEN#1,3:LOCATE#1,2,6:PRINT#1,"NOM :
?"
2140 LOCATE#1,2,8:PEN#1,10:INPUT#1,"",NO
M$
2150 IF LEN(NOM$)>8 THEN CLS#1:GOTO 2110
2160 IF NOM$="" THEN 2190
2170 POKE &BB5A,&C9:ON ERROR GOTO 2200
2180 NOM$=NOM$+" SPR":LOAD NOM$,33000
2190 POKE &BB5A,&C9:CALL &9C4C:GOSUB 133
0:GOTO 1550
2200 LOCATE#1,2,8:PEN#1,10:POKE &BB5A,&C
9:PRINT#1,"ERREUR"
2210 CALL &BB18:CLS#1:RESUME 2110
2220
2230 '** EFFACEMENT **
2240
2250 CALL &9C40:WINDOW #1,3,16,6,22:PAPE
R#1,5:CLS#1
2260 PEN#1,7:LOCATE#1,2,16:PRINT#1,STRIN
G$(12,254)
2270 FOR I=1 TO 3:LOCATE#1,2,I:PRINT#1,S
TRING$(12,254):NEXT
2280 PEN#1,11:LOCATE#1,3,2:PRINT#1,"EFFA
CEMENT"
2290 PEN#1,3:LOCATE #1,3,5:PRINT#1,"CONF
IRMEZ"
2300 LOCATE #1,2,7:PRINT#1,"L'EFFACEMENT
"
2310 LOCATE #1,3,9:PRINT#1 "DU SPRITE"
2320 LOCATE #1,6,11:PRINT#1,"No";PEN#1,
10:PRINT#1,SPRI
2330 LOCATE #1,2,14:PEN#1,1:PRINT#1,"OUI
/ NON
?"
2340 WINDOW #1,3,16,9,20
2350 GOSUB 1330:IF INKEY(46)=0 THEN 2370
2360 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 1380:GOTO
2380 ELSE 2350
2370 CLS#1:LOCATE#1,4,7:PRINT#1,"ABANDON
":GOTO 2400

```



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

# JESSICO

Quand les prix sont si bas,

les souris dansent !



### AMSTRAD TOP HITS

BEST DE US GOLD ... 145/195	1943	92/140	SKATE OR DIE	92/142
Out run- Gauntlet 2- 720°	92/140	132/172	SKY HUNTER	132/172
California G.-Rolling Thunder	140/189	136/186	SPACE RACER	136/186
<b>12 JEUX EXCEPTION. 129/149</b>			STAR TREK	92/142
Cybernoïd-Deflector-Tour	135/185	95/145	SUPER SPORTS	95/145
de force-Mask 2-Blood Brothers	182/220	87/136	ALIENOR COMPTA	145/200
+Hercules-Northstar-Ranama etc.	92/145	92/140	AMSTRAD STARTEXT	37/75
<b>AMST.GOLD HIT 3 ..... 112/192</b>			AMX PAGEMAKER	55/50
Trantor-Solomon's Key	95/145	95/145	ASSOCIATION SOFT	280
WC Leaderboard-Bravestar	165/192	192	KIT AMX PAGEMAKER	350
Rampart-Capt. America	92/142	92/136	LE MINI JOURNAL	75/50
<b>ARCADE ACTION..... 115/182</b>			ASTRO 2001.....	345
Barbarian-Renegade	87/136	95/145	ASTRONOMIC STUDIO	250
Supersprint-Rampage-1K2	142/192	92/136	AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
<b>COLLECT.KONAMI ..... 112/182</b>			BANCOMSTRAD	250
Jackal-Shaolin R. Nemesis	92/145	92/140	BIORYTHMES	150
Jalilbreak-Ye Ar Kung fu 2	92/136	140/149	BOURSE 2000.....	650
+ Green beret-Year Kung Fu	126/166	155/195	BULJET (HIT 4)	370
Hypersport-Pingpong-Mikie	92/145	112/182	CALCOMAT	360
<b>TRESOR US GOLD ..... 95/192</b>			CONTACT	380
Gauntlet-Leaderboard	92/145	95/145	D.A.M.S.	295/395
Infiltrator-Metrocross-Ace of	142/192	95/145	D BASE 2	780
<b>ELITE 6 PACK 3 ..... 92/140</b>			DATAMAT	375
Dragon'lair 1-2	95/145	142/192	DESSIN 3D	250
Enduro Racer-Quartet	92/140	135/175	DISCOBOLE	350
<b>FIST AND THROTTLES . 95/139</b>			DISCOLOGY V.5.1.	350
Enduro racer-Buggy boy	135/175	145/225	MASTER SAVE	190
Ikari War.-Dragon's Lair-Thundercats	92/136	87/136	ECHESSOFT	395
<b>FORCES MAGIQUES .. 146/196</b>			FINANCIOUS	275
Panthers Rose-Western Gam	95/145	185/225	GESTION DE FICHERS	180/195
Vampires empire - Clew smart	92/136	87/136	GESTION DE FICHERS	300
<b>F. BRUNO BIG BOX..... 125/172</b>			GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
F. Bruno Boxing-Airwolf	95/145	92/136	GESTION DOMESTIQUE	180/195
Bomjack-Saboteur-Ghost'n Goblins	92/136	92/136	GRAPHEUR	350
<b>GAME SET MATCH 2 . 142/192</b>			GRAPHO	299
Match day 2-Basket Master	87/136	95/145	HERCULE 2	395
Super Hang On-champion ship-Sprint	192	142/192	IMPRESSION	240
Track and field-Cricket-Snooker-Golf	92/140	135/175	IMPRIM'IMAGE	280
<b>GAME SET MATCH ..... 126/175</b>			INTEGRE (L)	475
Tennis-Hypersport-Pingpong	95/145	185/225	INTERMUSIC	245
Foot-Golf-Baseball-Boxing	92/136	87/136	INTERPRETE 2	280
Foot-Super decathlon	172	146/192	JADTEL	575
<b>JEANS D'ARCADE 2. 142/192</b>			LA SOLUTION	575
Street fighter-Side arms	126/166	195	LOTO SPORTIF 'N2	275
Bionic commando-Gunsmoke-Désolator	182	220	MATERCALC	370
Shackled	92/136	92/136	MATERFILLE	395
<b>HISTORY THE MAKING.239/282</b>			MATH-UTILITAIRE	280
Leaderboard-Express raider	126/166	225	MEGACODE 3D.	225
Impossible mission-Supercycle-Gauntlet	95/135	95/135	MEMORY	350
Beach Head-Spy Hunter-Road Runner	92/135	95/135	MENTEL	440
etc.	87/136	95/135	MESPHISTO	205
<b>IMAGINE ARC.HIT ..... 96/140</b>			MESSIE COMPILATEUR	375
Arkanoid-Game Over	192/242	225	MORSE	200
Mag Max-Legend of Kage	92/136	92/136	MULTIFACE 2	575
Slap Fight-Year Kung Fu 2	126/166	195	MULTIPLAN	489
<b>GOLD SILVER BRONZ. 146/195</b>			MUSIC PRO	335
Epyx 23 épreuves sportives	92/136	92/136	MUSIC STUDIO	210
<b>KARATE ACES..... 112/172</b>			MUSIC SYSTEM	185
Kung fu master- Bruce Lee	152/189	145	OP ART STUDIO	235
+ Uchi mata-Avenger-Samurai T	232	225	PENCIL	660
-Way of Tiger- Way Exploding fist	142/196	199	POCKET BASE	780
<b>LEADERBOARD P.3 ..... 142/165</b>			POCKET WORDSTAR	875
Leaderboard-Leaderboard tour.	142/196	199	PROGRAMMEUR	145
-World class Leaderboard	95/145	95/145	PROGRAMMEUR STUDIO	210
<b>LES AS DE L'ESPACE. 145/195</b>			PROJECT PLANNER	265
Xevious-Cybernoïd-Northstar	126/176	150	PSYCO-TEST	185
Zynaps-Trantor-Exolon	86/126	150	SEMABANK	395
<b>LES AS DU CIEL..... 142/192</b>			SEMATSATS.	395
Adv Tactical flight-Ace	136/185	199	SEMIFICH.	240
Advs Tactical flight-Ace	142/192	199	SILIPACK	280
Spitfire 40-Tomahawk-Air traffic	142/192	199	TIOTOR 3D	250
Control-Strike force Harrier	92/136	92/136	TECHNIC STUDIO	250
<b>LES FUTURISTES ..... 146/196</b>			SUPERPAINT	245
B. Morane Science fiction	143/195	150	TAS COPY	270
Saphir-Mines au Diam.-Anthropie	92/136	92/136	TAS-SIGN	365
<b>OCEAN DYNAMITE ..... 145/195</b>			TAS-SIGN	320
Platoon-Creator	142/192	150	TASPRINT	380
Karnov-Prédator	126/166	195	TASWORD - MAIL MERGE	425
+Salamander-Driller-Grzyoz	95/145	95/145	TRANSLOCK 2	275
<b>OCEAN STAR HIT 2..... 96/140</b>			TURBO EXPERT	235
Army moves-Mutant-Wizab	92/142	250	TURBO GRAPHIX	690
Head Over Heals-Cobra-Tank	92/140	199	TURBO PASCAL	1150
<b>SIMULATION PACK .... 142/189</b>			ULOS	375
Grand Prix 500-Quad	146/192	199	ULISE	280
+Superski	160	199	VALEUR- 1 2	375
<b>SUPREME CHALLENGE. 125/165</b>			VECTORIA 3 D	399
Tetris-Elite-Starglider	92/136	92/136	VOCAL STUDIO	250
Sentinel-Ace 2	136/185	150	ZENITH 2	280
<b>LES DEFIS DE TAITO . 136/195</b>				
T. Renegade-Arkanoid 1-2	87/140	195		
Bubble bobble-Flying shark-Slapf.	95/145	95/145		
<b>TOP TEN COLLECT..... 96/142</b>				
Saboteur 1-2-Sigma 7	92/142	199		
Crit. Mas-Airwolf-Thatanos	95/145	95/145		
Deep strike-Combat Lying	92/136	95/145		
Bomjack 2-Turbo esprit	95/145	95/145		
<b>ALBUM DIGITAL ..... 97/142</b>				
SECRET DEFENSE	142/192	199		
<b>ALBUM UBISOFT ..... 162/192</b>				
SHOOT'OUT	95/145	95/145		
<b>OCEAN STAR HIT 1..... 92/142</b>				
SILENT SERVICE	95/149	95/149		
SKATE BALL	142/182	210		
		199		

### AMSTRAD TOP HITS

4x4 OFF ROAD RACING	92/140	132/172
944 TURBO CUP	140/189	136/186
A 320	140/189	136/186
ACTION SERVICE	135/185	92/142
AIR BORNE RANGER	182/220	95/145
AFER BURNER	92/145	92/140
ARCADE WIZARD	95/145	95/145
ARCHE CAPT. BLOOD.	165/192	192
ARCHON COLLECTION	92/142	92/136
ARTURA	95/135	92/136
BARBARIAN 2	87/136	95/145
BARD'S TALE	142/192	92/136
BATMAN	92/145	92/140
BEYOND ICE PALACE	92/140	92/140
BIONIC COMMANDOS	92/136	92/140
BLACK LAMP	87/136	92/140
BOB WINNER	126/166	140/149
BOMBUZAL	92/145	155/195
BUSHIDO	92/140	112/182
BUTCHER HILL	95/145	87/136
CARRIER COMMAND	142/192	95/145
CHICAGO 30'S	95/145	92/142
CONSPIRATION	185	142/192
CORPORATION	92/140	135/175
CRAZY CARS II	135/175	92/142
CYBERNOID 2	92/136	145/225
DALEY'S THOMPSON O.C.	92/136	87/136
DARK FUSION	95/145	185/225
DOUBLE DRAGON	95/145	87/136
DRAGON NINJA	95/145	92/136
DREAM WARRIOR	92/136	92/136
DYNAMIC DUO	92/142	92/136
ECHELON	87/136	95/145
EMMANUELLE	192	87/136
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96/149	
EXIT	143/192	
F15 STRIKE EAGLE	96/146	
HERNANDEZ MUST DIE	92/136	
FER ET FLAMMES	246	
FINAL COMMAND	172	
FIRE AND FORGET	126/166	
FISH	182	
FOOTBALL MANAGER 2	92/136	
FREEDOM	192	
FUSION 2	182	
GALACTIC CONQUER.	126/166	
GAME OVER 2	87/125	
GARY L. HOT SHOT	95/135	
GARY LINKERS SUP	92/135	
G.I. HERO	87/136	
GUERRILLA WARS	87/136	
GUNSHIP	192/242	
HEROS OF THE LANCES	92/136	
HOPPINGMAD	96/145	
INDIAN MISSION.	156	
IRON HAND	95/145	
IRON HORSE	95/145	
IRON LORD	152/189	
JUNGLE BOOK	232	
L'ANGE DE CRISTAL	142/196	
LANCELOT	142/196	
LASER SQUAD	95/145	
LIGHTNING	95/145	
LIVE AND LET DIE	92/136	
MACH 3	126/176	
MAD MIX	86/126	
MATA HARI	136/185	
MAXI BOURSE	142/192	
MEURTRE A VENISE	142/192	
MONTE-CHRISTO	192	
MOTOR MASSACRE	92/136	
NEPTUNE	143/195	
NETHERWORD	92/136	
NIGEL MANSELL	92/145	
NIMITZ	95/156	
NORTH AND SOUTH	142/192	
OFF SHORE WARRIOR	126/166	
OPERATION WOLF	95/145	
OVERLANDER	92/140	
PAC LAND	92/142	
PAC MANIA NAMCO	95/145	
PEGASUS	146/192	
PETER PAN	160	
PIRATES	142	
POOL OF RADIANCE	92/136	
PUFFY'S SAGA	136/175	
PURPLE SATURN DAY	192/242	
RAMBO 3	87/136	
RAMBO 3	87/136	
RASTAN	87/140	
RETURN OF THE JEDI	95/145	
REX	95/149	
ROAD BLASTERS	87/136	
ROBOCOP	95/145	
ROY OF ROVERS	92/136	
R. TYPE	95/145	
SAMOURAI WARRIOR	87/136	
SAVAGE	95/145	
SECRET DEFENSE	142/192	
SDI	95/145	
SHOOT'OUT	95/145	
SILENT SERVICE	95/149	
SKATE BALL	142/182	

### UTILITAIRES

CPD	
ADES DEBUGG	280
ADVANCED MUSIC SYST.	280
ALIENOR COMPTA	1450
AMSTRAD STARTEXT	37/75
AMX PAGEMAKER	55/50
ASSOCIATION SOFT	280
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	75/50
ASTRO 2001.....	345
ASTRONOMIC STUDIO	250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BANCOMSTRAD	250
BIORYTHMES	150
BOURSE 2000.....	650
BULJET (HIT 4)	370
CALCOMAT	360
CONTACT	380
D.A.M.S.	295/395
D BASE 2	780
DATAMAT	375
DESSIN 3D	250
DISCOBOLE	350
DISCOLOGY V.5.1.	350
MASTER SAVE	190
ECHESSOFT	395
FINANCIOUS	275
GESTION DE FICHERS	180/195
GESTION DE FICHERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GRAPHEUR	350
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L)	475
INTERMUSIC	245
INTERPRETE 2	280
JADTEL	575
LA SOLUTION	575
LOTO SPORTIF 'N2	275
MATERCALC	370
MATERFILLE	395
MATH-UTILITAIRE	280
MEGACODE 3D.	225
MEMORY	350
MENTEL	440
MESPHISTO	205
MESSIE COMPILATEUR	375
MORSE	200
MULTIFACE 2	575
MULTIPLAN	489
MUSIC PRO	335
MUSIC STUDIO	210
MUSIC SYSTEM	185
OP ART STUDIO	235
PENCIL	660
POCKET BASE	780
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR	145
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PROJECT PLANNER	265
PSYCO-TEST	185
SEMABANK	395
SEMATSATS.	395
SEMIFICH.	240
SILIPACK	280
TIOTOR 3D	

```
2380 CLS#1: LOCATE#1,3,4:PRINT#1,"SPRITE
No";SPRI
2390 LOCATE#1,5,9:PRINT#1,"EFFACE."
2400 GOSUB 1330:CALL &BB18:CALL &9C4C:GO
TO 1450
2410
2420
2430
2440
2450 FOR A=X+16 TO XMAX STEP 16:IF INKEY
(47)=0 THEN 2600
2460 IF TEST(A,Y-2)<>COU THEN 2510
2470 CALL &9C4A/4,(Y-24)/4,STYL
2480 CALL &9CE9,TEST(A,Y-2),253,A,Y-2
2490 NEXT A
2500 CALL &9CE9,STYL,253,A,Y-2
2510 FOR A=X-16 TO XMIN STEP -16:IF INKE
Y(47)=0 THEN 2600
2520 IF TEST(A,Y-2)<>COU THEN 2570
2530 PLOT 32,A/4,(Y-24)/4,STYL
2540 CALL &9CE9,TEST(A,Y-2),253,A,Y-2
2550 NEXT A
2560 CALL &9CE9,TEST(X,Y-2),253,X,Y-2
2570 CALL &9CE9,STYL,253,X,Y-2
2580 PLOT 512+X/4,(Y-24)/4,STYL
2590 CALL &9CE9,1,252,X,Y:GOSUB 1330:RET
URN
2600
2610
2620
2630
2640
2650 XSTO=X:YSTO=Y:COUFI=TEST(X,Y-2)
2660 FOR Y=YSTO+8 TO YMAX STEP 8:IF INKE
Y(47)=0 THEN 2710
2670 GOSUB 2440:NEXT Y
2680 FOR Y=YSTO-8 TO YMIN STEP -8:IF INK
EY(47)=0 THEN 2710
2690 IF TEST(X,Y-2)<>COUFI THEN 2710
2700 GOSUB 2440:NEXT Y
2710 X=YSTO:Y=YSTO:GOTO 2440
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990
10000
```



# DU BASIC A L'ASSEMBLEUR

Ce mois-ci, nous allons aborder un problème important : le transfert de paramètres du Basic vers l'assembleur. Cette petite technique a déjà été abordée, mais jamais en profondeur. Nous allons essayer de faire disparaître cette lacune.

## PARACHUTAGE DE PARAMETRES

Qu'est-ce que des paramètres ? Des variables que l'on peut s'amuser à se passer d'un programme Zikba vers un programme assembleur. Il est très sympathique de pouvoir utiliser et passer des variables indépendamment du Basic vers l'assembleur et vice versa. Bien des routines que nous vous avons proposées depuis la création de *Cent Pour Cent* fonctionnent sur ce principe d'échange de données entre les deux langages. Comment est-il possible de se balancer des variables indépendamment du Basic vers l'assembleur et de l'assembleur vers le Basic sans que personne n'y perde ses petits ? C'est simple, et voici le petit truc permettant de le faire.

Lorsque vous faites un Call Adresse, il est possible d'ajouter différents arguments, séparés par des virgules. Attention, petit rappel, le signe arobas (@) permet de préciser, sous Basic, que l'on désire non pas le contenu de la variable qui le suit mais son adresse en mémoire. Voici un exemple d'appel de routines en langage machine suivi de paramètres :

CALL ADR,@A%,@B%,@C\$,@E

Les descripteurs des variables entières A et B, de la variable alphanumérique C\$ et de la variable réelle E seront passés à la routine située à l'adresse ADR. Qu'est-ce qu'un descripteur ? Ce sont quelques octets précisant la taille et l'adresse d'une donnée quelconque. Ce procédé permet d'augmenter la vitesse d'accès aux données et d'avoir des in-

formations rapides sur la variable traitée. Comme vous avez pu le remarquer, nous ne passons que les adresses des variables au programme assembleur. Si vous passez directement une variable réelle, elle sera arrondie puis envoyée à la routine. Par contre, dans le cas d'une chaîne de caractères, l'adresse du descripteur est toujours envoyée, même si cela n'est pas précisé dans la ligne de commande. Voici maintenant comment sont envoyés les paramètres :

Toutes les valeurs sont des mots de seize bits.

Le registre A contient le nombre de paramètres.

Le registre IX pointe sur la file des variables envoyées.

Cela signifie que le premier paramètre se trouve en IX+0 et IX+1, le second en IX+2 et IX+3, le troisième en IX+4 et IX+5, etc. Ces valeurs de seize bits sont codées en poids faible - poids fort, bien entendu, ce qui signifie que le premier paramètre est en fait (IX+0) + (256 x (IX+1)). Un petit truc sympa : le dernier paramètre est contenu dans DE, ce qui permet de ne pas trop s'embêter pour un passage d'une seule variable.

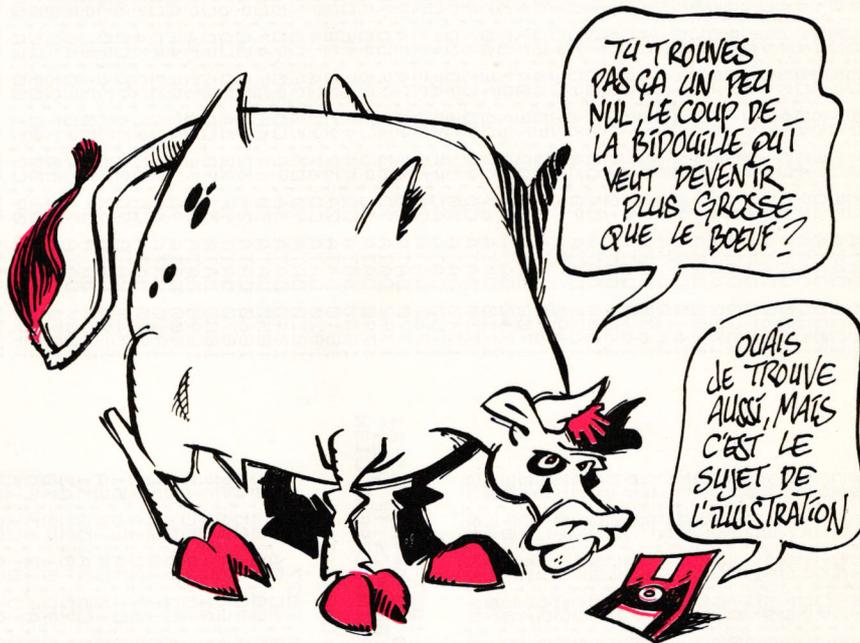
Il faut faire la différence entre les différents types de données que nous pourrions rencontrer dans nos futurs

programmes. Il faut les séparer en deux classes : les données alphanumériques et les données numériques.

## ICI ALPHA : REPONDEZ LA TERRE !!!

Les données alphanumériques sont simples à traiter ; elles ne possèdent aucune sous-classe. En effet, une donnée Basic alphanumérique ne peut être qu'une chaîne de caractères d'une taille précise. Cette taille s'étale de 0 à 255 caractères. Comme toute forme de stockage, les chaînes possèdent des identificateurs, permettant d'avoir rapidement des informations sur l'organisation des données en mémoire. En l'occurrence, un identificateur de chaînes de trois octets permet de savoir quelle est la taille du stockage (longueur de la chaîne sur un octet), et son adresse (sur seize bits, codés en octet de poids faible avant octet de poids fort). Lorsque vous demandez au Basic de vous passer une chaîne de caractères vers l'assembleur, par l'intermédiaire d'un Call, il vous parvient, non pas les octets de la chaîne un par un, mais une adresse pointant sur le descripteur.

Pour travailler sur la variable proprement dite, il vous faudra récupérer la taille de la variable alphanumérique



**DISTRIBUTEUR**  
Agrée **AMSTRAD**  
**FAMILIAL et PROFESSIONNEL**



**ATARI - THOMSON - CITIZEN**  
**EPSON - TOSHIBA - ETC...**

135, Av. R. Salengro - 94500 CHAMPIGNY S/MARNE - Tél.: 48. 81.09.40 Ouvert du Lundi au Samedi - RER Joinville - Bus 108A Pl J.B. Clément

**IMPRIMANTES 80 cl.**

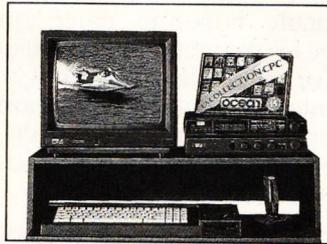
- CITIZEN 120 D.....1750 F  
AMS. DMP. 3160.....1990 F  
EPSON LX 800.....2649 F  
CITIZEN 120 D MINITEL.....2600 F  
EPSON LQ 500 .....3990 F

**STOP AFFAIRE!!! 1690 F**

AMS. DMP 2160  
+ TRAITEMENT DE TEXTE TEXTOMAT

**ACCESSOIRES**

- JOYSTICK  
KONIX SPEED KING.....**90 F**  
QUICK SHOT II TURBO.....165 F  
DOUBLEUR JOYSTICK.....55 F  
- CABLE IMPRIMANTE.....140 F  
- RUBANS-PAPIER-DISQUETTES



**A SAISIR**

**AMSTRAD CPC 6128.....3 490 F**  
**STATION AMSTRAD.....1 290 F**

un adaptateur télévision  
un radio réveil PO. GO. FM.  
un joystick  
15 jeux  
un bureau

**4 780 F**

**SEGA**

CONSOLE SEGA.....990 F  
JOYSTICK SEGA.....145 F  
JEUX SEGA:  
OUT RUN.....240 F  
AFTER BURNER.....269 F  
ALEX KIDD.....285 F  
SPACE HARRIER.....190 F  
SECRET COMMAND.....190 F

**PC**

PC 1512 SD MONO.....4990 F  
PC 1512 DD MONO.....**6490 F**  
PC 1512 SD COUL.....6790 F  
PC 1512 DD COUL.....**8300 F**

**ET TOUTE LA GAMME PC PROFESSIONNELLE**  
**DIVERS JEUX SUR PC: CONSULTEZ NOUS**

DIGITALISEUR ARA CPC.....1190 F  
SERVEUR KENTEL CPC.....490 F  
SERVEUR PENTEL CPC .....610 F  
HANDY SCANNER CAMERON T.2 PC .....2370 F

EN VENTE:

EDUCATIF. NATHAN. HATIER. CARRAZ.  
ET AUTRES LOGICIELS  
JEUX THOMSON. ATARI.

**JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.**

FREEDOM.....195 F  
WARRIOR.....165 F  
GRAND PRIX.....145 F  
FIRE & FORGET.....165 F  
OPERATION WOLF.....149 F  
BARBARIAN II.....139 F



RAMBO III.....139 F  
ARKANOID.....139 F  
FER et FLAMME.....249 F  
ARC. CAP. BLOOD.....205 F  
MATA HARI.....185 F  
EMP. STRIKES.....155 F



**JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.**  
TURBO CUP.....230 F  
GUNSHIP.....245 F  
SILENT SERVICE.....129 F  
F 15 STRIKE EAGLE.....129 F  
FLIGHT SIMUL III.....335 F  
PETER PAN.....160 F

**CRÉDIT IMMÉDIAT - CARTE - PLURIEL, AUREORE, CARTE BLEUE**

contenue par l'adresse transmise par le Basic, le poids faible de son adresse contenue en adresse transmise plus un, et le poids fort de cette même adresse contenue par l'adresse transmise plus deux. Voici un petit truc plus parlant.

CALL Adr,@A\$ (ou CALL Adr,A\$)  
ORG ADR  
EX DE,HL; adresse du descripteur dans HL  
LD B,(HL); pour récupérer la longueur dans B  
INC HL; passer à l'octet suivant du descripteur  
LD E,(HL); E = poids faible de l'adresse de la chaîne  
INC HL; voir ci-dessus  
LD D,(HL); D = poids fort de l'adresse de la chaîne  
Avec ce petit exemple, l'adresse de la chaîne est dans DE et sa longueur est dans B. Vous pouvez ainsi modifier la chaîne, ou sa longueur, comme vous le désirez et, de cette manière, la récupérer sous Basic après un quelconque travail effectué.

**PAS D'ALPHA : TERRIFIANT**

En ce qui concerne les données non alphanumériques, c'est-à-dire les don-

nées numériques, il en existe deux sortes : les entiers et les réels. Pour les entiers, pas de problèmes. Ce sont de simples valeurs seize bits de la même structure que les registres HL ou DE. Il vaut mieux, dans tous les cas, passer l'adresse de la variable, ce qui permet de récupérer la variable sous Basic, même si elle a été modifiée. Un exemple vaut mieux que deux tu l'auras.

D=100:CALL Adr,@D:?D  
ORG ADR  
LD (DE),A ; A contient le nombre de paramètres RET.  
Dans ce cas, le PRINT D donnera 1, car nous avons mis A dans la variable. Etonnant, non ?  
Pour le deuxième type de données numériques, soit les réels, je ne suis pas de taille à vous en parler. Il y a des livres pour cela. Sachez simplement qu'ils sont codés sur cinq octets, dont quatre pour l'indice et un pour l'exposant. Ça me fait une belle jambe, comme dirait Miss X.

**AU MOIS PROCHAIN, OU LE GRAPHISME SERA ROI**

Pour récapituler : pour passer une vari-

able à une routine en langage machine, il faut que celles-ci existent déjà, sans quoi cela ne marche pas. Et bien voilà, encore des bidouilles de finies. Alors amusez-vous bien pendant le mois qui va nous séparer du *Cent Pour Cent* suivant. En prévision, dans nos pages : un mode 1 seize couleurs, un mode 0 huit couleurs, et un mode 0 de 27 couleurs. Et si vous êtes sages, l'art de se faire des RSX. A plus.

*Sined qui mal y pense*



**Comme promis, pour une fois qu'il tient ses promesses celui-là, nous allons, enfants de la partie, faire notre premier vrai programme en assembleur. Ouais ! Génial ! Clap, clap, clap, extase, joie, bonheur, etc.). A partir d'un listing de conception 100 % Cent Pour Cent, nous aborderons (par bâbord, mille sabords) les coins les plus étranges (de cake) de ce langage si machine.**

Bon, fini de rire. C'est ici que débutent réellement les cours assembleurs de papy Sined. Fini les explications imbitables (que l'on ne peut biter, c'est-à-dire transformer en bits) et les listes d'instructions rébarbatives (sorties tout droit de la bouche d'un barbare). Nous allons maintenant utiliser toutes les mnémoniques que nous avons vues dans les initiations précédentes. Mais là, c'est plus pour de rire, le moindre faux pas et c'est la laborieuse plan-touille du CPC qui se retrouve illico presto aux fraises. Alors, première étape, on se jette sur son CPC que l'on allume. Deuxième étape, on met la pancarte "Do not disturb pendant la sieste" sur sa porte. Troisième étape, on

engueule bobonne parce qu'elle a rangé les disquettes ce qui fait qu'on ne trouve plus l'assembleur. Ça y est, maintenant tout est prêt, crions donc ensemble le fameux cri de guerre qu'utilisait Geronimo avant Chakatak : Yapukah !

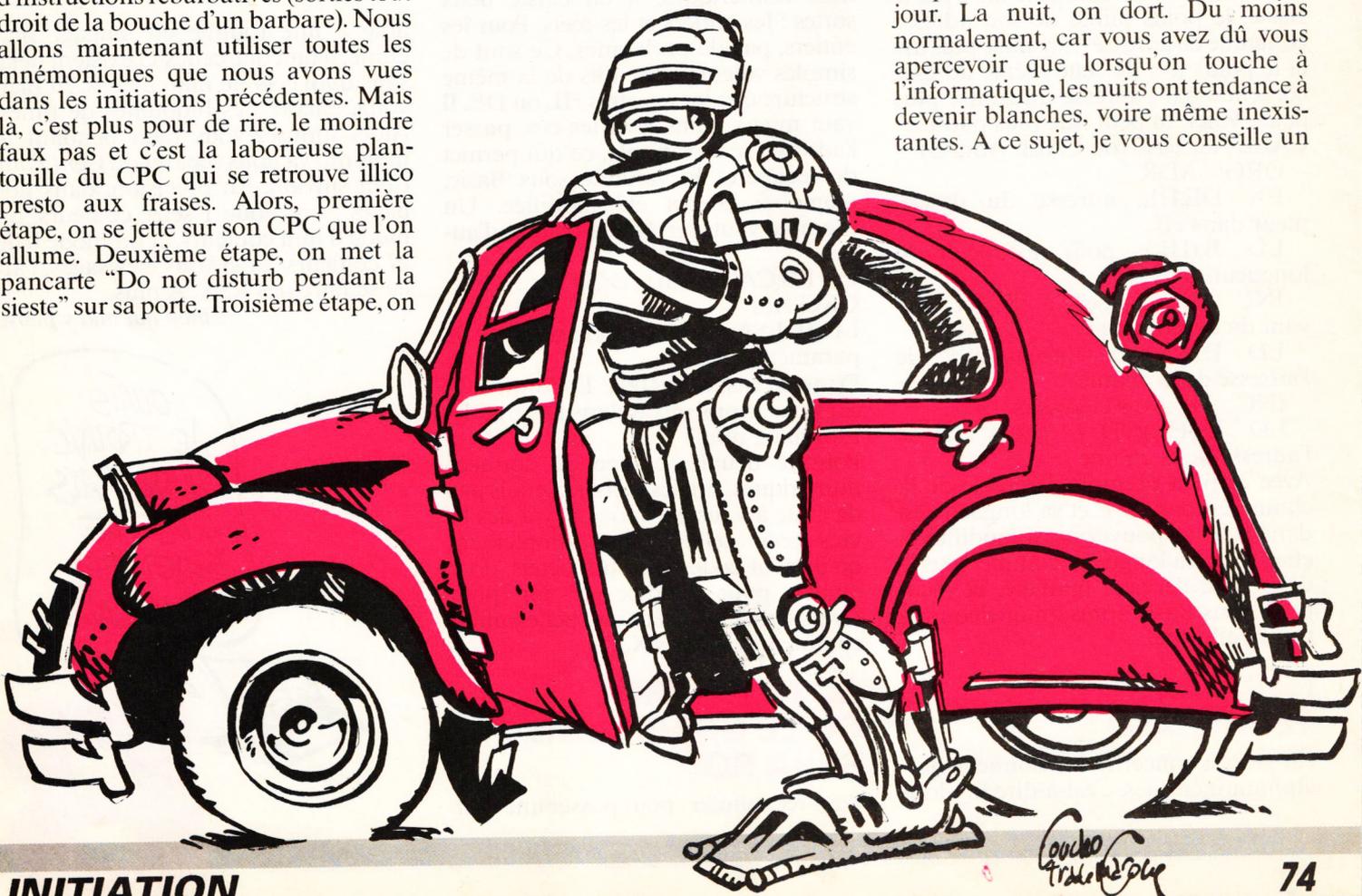
## SCROLLINGS AROUND THE SCREEN

Alors, nous allons faire scroller un message sur l'écran. A priori, c'est simple. Il suffit de faire un petit organigramme de ce que l'on va faire par la suite. Comme disait Lanico Starcrav, un ex toujours grand ami de présentement moi-même, un gros problème n'est qu'une suite de petits problèmes. Donc, lorsque l'on se trouve face à un gros ennui, il suffit de le décomposer en une suite de petits ennuis résolubles simplement un par un. Programmer le défilement d'un message quelconque n'est pas une mince affaire, mais si on décompose ce scrolling en une suite de petits travaux, la programmation devient tout de suite plus simple et plus limpide.

Avant tout, il faut prévoir deux versions principales. Une utilisable

sous Basic, et l'autre directement appellable en assembleur. Mais ceci n'est qu'un petit problème sur lequel nous reviendrons plus tard. Pour faire défiler un message sur une ligne, il faut avant tout décaler la ligne d'un caractère vers la gauche, puis afficher le caractère suivant de la chaîne en fin de ligne. Si on répète cette opération plusieurs fois, le message se décalera vers la gauche, ce qui est normal, puisqu'on lit de la gauche vers la droite. Poursuivons plus encore notre dépeçage. Pour décaler d'un caractère vers la gauche, il faut en fait décaler huit lignes de pixels. Pour décaler huit lignes, il faut décaler huit fois une ligne (cela paraît bête, mais il fallait y penser). Pour décaler une ligne, il faut décaler un par un les octets qui la composent. Une fois les octets des huit lignes de pixels formant la ligne de caractères décalés, il suffit de faire un Locate en fin de ligne (pour positionner le curseur) et, pour finir, inscrire le caractère de la chaîne, si elle n'est pas finie. C'est simple, non ?

En fait, le truc pour programmer en assembleur, c'est de décomposer au maximum le programme à réaliser, pour le transformer en une multitude de petites tâches simples comme le jour. La nuit, on dort. Du moins normalement, car vous avez dû vous apercevoir que lorsqu'on touche à l'informatique, les nuits ont tendance à devenir blanches, voire même inexistantes. A ce sujet, je vous conseille un



# RISQUES ET PERILS

1:	:		
2:	:		
3:		ORG	#9000
4:		EXEC	\$
5:	:		
6:		EX	DE, HL
7:		LD	A, (HL)
8:		INC	HL
9:		LD	E, (HL)
10:		INC	HL
11:		LD	D, (HL)
12:		PUSH	DE
13:		POP	HL
14:		ADD	A, E
15:		LD	E, A
16:		JR	NC, SUIT
17:		INC	D
18:	SUIT	XOR	A
19:		LD	(DE), A
20:	PASS	PUSH	HL
21:		CALL	#BD19
22:		LD	HL, #C781
23:	LOOP	LD	B, #4F
24:		PUSH	HL
25:		PUSH	HL
26:		POP	DE
27:		DEC	DE
28:	BOUC	LD	A, (HL)
29:		LD	(DE), A
30:		INC	HL
31:		INC	DE
32:		DJNZ	BOUC
33:		LD	DE, #800
34:		POP	HL
35:		ADD	HL, DE
36:		JR	NC, LOOP
37:		LD	HL, #5019
38:		CALL	#BB75
39:		POP	HL
40:		LD	A, (HL)
41:		INC	HL
42:		OR	A
43:		JR	Z, SORS
44:		CALL	#BB5A
45:		JR	PASS
46:	SORS	LD	A, 32
47:		JP	#BB5A

petit truc : ne dormez pas la première nuit, vous dormirez à coup sûr à la deuxième (quoique cela ne marche pas à tous les coups). Une fois que vous avez réduit votre gros problème en plein de petits, il suffit de les anéantir un par un. Eh, le petit frisé là-bas qui dit que c'est facile à dire. Je vais te montrer qu'on peut aussi le faire. Mais avant tout, trois lignes de silence pour ce pauvre Robby qui est parti sous les drapeaux servir la France. Il doit penser à nous, alors rendons-lui la pareille et prions tous ensemble pour qu'il soit le moins malheureux et maltraité possible.

Voilà, les trois lignes de silence pour Robby sont passées, alors au boulot (Bisou Biro).

## COMMENT CA MARCHE, C'EST TRES SIMPLE

Les lignes 3 et 4 (wouahlauté, y dit : "3 4" et y dit qui c'est qui dit : "3 4". C'est

comme si j'dis "3 4" et que j'dis qui c'est qui dit : "3 4". Paf ! une baffé pour le chef qui vient d'essayer de faire du Coluche). Ces lignes, donc, servent à définir où se logera le programme en mémoire, et à quelle adresse il sera appelé. Sous Dams, vous devrez remplacer EXEC par ENT.

Les lignes 6 à 19, nous les reverrons plus tard.

La ligne 20 permet de sauvegarder HL, pour ne pas qu'il soit détruit ou perdu lors des travaux faits avec lui. Il contient, à ce moment de la routine, l'adresse du caractère à écrire.

La ligne 21 contient le Call permettant de se synchroniser avec le balayage écran, pour ne pas que des schmurs voraces viennent interférer avec notre beau décalage mémoire (Frame en Zikba, comme dirait le poté Jean-Pierre).

La ligne 22 positionne le double registre HL pour qu'il pointe sur le second octet de première ligne de pixels de la dernière ligne écran.

Ensuite, dans la ligne 23, on charge 79 (4F en hexadécimal) dans le registre B, ce qui est le nombre de décalages d'octets à faire par ligne.

En ligne 24, on sauvegarde encore HL qui contient maintenant l'adresse du second octet de la ligne en cours de décalage.

Lignes 25 et 26, on copie HL dans DE par l'intermédiaire de la pile. On aurait aussi pu faire LD E,L et LD D,H ou inversement, mais je trouve que c'est plus marrant comme cela. C'est aussi moins rapide, mais on s'en fout, dans le cas présent, nous n'avons pas besoin d'aller vite.

En ligne 27, nous décrétons DE qui contient ainsi l'adresse de l'octet de la première ligne en cours de modification.

De la ligne 28 à la ligne 32, on met le contenu de l'adresse pointée par HL dans celle pointée par DE, ce qui revient à décaler à gauche d'un octet. On incrémente ensuite les deux registres pour les faire avancer sur la ligne. L'opération est répétée 79 fois (soit le contenu de B).

Des lignes 33 à 35, on charge 2048 dans DE, on récupère l'adresse de la ligne en cours sur la pile, et on lui additionne DE pour passer à la ligne suivante.

Ligne 36, si la Carry a été positionnée, cela signifie que HL ne pointe plus dans l'écran, et que nous avons fini de décaler les huit lignes de pixels.

Lignes 37 et 38, H contient 80 (50 hexa), L contient 25 (19 hexa) et on fait un petit Locate tout bête en appelant le vecteur système approprié.

En ligne 39 et 40, on récupère l'adresse du caractère à imprimer empilée au début, et on le charge dans A.

En ligne 41, 42 et 43, on incrémente HL pour qu'il pointe sur le caractère suivant, on regarde si c'est la fin de chaîne (si A=0), et on sort si c'est le cas. Ligne 44 et 45, on écrit le caractère situé dans A et on boucle.

Ligne 46 et 47, on écrit un espace pour ne pas doubler le dernier caractère de la ligne, et on s'en retourne par le RET situé à la fin de la routine BB5A.

## REVENONS-Y GAIEMENT

Tout à l'heure, nous vous avons parlé des lignes de 6 à 19. Elles servent seulement à récupérer l'adresse de la chaîne de caractères envoyée par le Basic. Le dernier paramètre d'un Call est dans DE. Pour une chaîne de caractères, c'est l'adresse d'un descripteur que le Basic nous envoie. Ce descripteur est fait de la manière suivante : le premier octet contient la taille de la chaîne, et les deux suivants son adresse avec le poids faible de celle-ci d'abord. La petite routine sert à récupérer l'adresse et à mettre un zéro à sa fin.

## SEE YOU LA PROCHAINE FOIS

Encore une fois, je n'ai plus de place pour écrire mes bêtises. Je vous laisse donc en disant pour la énième fois : le dernier Métalica est béton d'enfer (pour les hardos qui aiment le gras dur). Bécot à tous et à la prochaine.

PS : Ayez une petite pensée tous les jours pour notre petit Biro qui est parti au SN, cela lui tiendra chaud au cœur.

*Sined l'assembler*

# A 100 %, VOTEZ POUR LES DE L'ANNEE

Bon, on a décidé de faire des prix sur les meilleurs softs de l'année 88. Alors voilà, ya un bulletin de vote quelque part dans cette double page, vous me le remplissez et l'envoyez chez nous : A 100 %, MEDIA SYSTEME EDITION, 53, avenue Lénine, 94250 GENTILLY. Pour les neuf premiers prix (de ARCADE ACTION à ADAPTATION BD, CINE, CARTOON) il faut sélectionner vos trois softs préférés parmi la liste de ceux que nous avons testés dans Cent Pour Cent. Pour le reste (de MEILLEUR GRAPHISME à PRIX DE L'EDITEUR 88) vous mettez ce qui vous chante du moment que ça concerne les nominés de l'année 88, OK ? Pour le prix du meilleur utilitaire, il suffit de mettre le nom de

l'utilitaire que vous avez le plus utilisé en 1988. Pour le prix de l'éditeur 88, il faut inscrire le nom de l'éditeur qui vous plaît le plus, qui vous semble le plus dynamique ou tout simplement celui qui produit les jeux qui vous éclatent le plus. Bon. Les abréviations après le nom de certains softs sont les abréviations des autres rubriques dans lesquelles ils sont également nominés. Les prix s'appellent les A 100 % et certains d'entre vous seront invités à la remise des prix en début février 89 par tirage au sort ! Je ne vous parle pas des nombreux lots (tee-shirts Miss X, jeux, plus quelques surprises) que nous ne manquerons pas de vous attribuer.

## LISTE DES NOMINES A 100 % ARCADE ACTION

1943 - Go - CU  
Arkanoid 2 - Imagine  
Beyond The Ice Palace - Elite  
Billy 2 - Loricels  
Bubble Ghost - Ere Informatique  
Cybernoïd - Hewson  
Cybernoïd 2 - Hewson  
Fire And Forget - Titus  
Flying Shark - Firebird  
Gauntlet 2 - US Gold  
Gryzor - Ocean - CU  
Hotshot - Addictive  
Karnov - Data East - CU  
Live and Let Die - Domark and Elite  
- CINE  
Mach 3 - Loricels  
Nebulus - Hewson  
Northstar - Gremlin Graphics  
Operation Wolf - Ocean - CU  
Platoon - Ocean - CINE  
Road Blasters - US Gold - CU  
Rolling Thunder - Namco - CU

Salamander - Imagine - CU  
Samurai Warrior - Firebird  
Savage - Firebird  
Skate Crazy - Gremlin  
Solomon's Key - US Gold - CU  
Street Fighter - Go - CU  
Target Renegade - Imagine  
Titan - Titus  
Venom Strikes Back - Gremlin  
Vindicator - Imagine  
Virus - Primus Avrilus Software

## ARCADE AVENTURE

Astérix Chez Rahazade - Cocktail Vision - BD  
Blueberry - Cocktail Vision - BD  
Dark Sceptre - Firebird  
Dark Side - Incentive Software  
Driller - Incentive Software  
Enlightenment Druid 2 - Firebird  
Heroes of The Lance - US Gold  
Impossible Mission 2 - Epyx  
La Marque Jaune - Cobra Soft - BD  
La Panthère Rose - Magic Bytes - BD  
Master of the Universe - Gremlin -

## BD/CART

Nitroglycérine - Cocktail Vision - BD  
Pirates - Micropose  
Inside Outing - The Edge  
Terramex - Grand Slam Entertainment  
The Last Ninja 2 - System 3  
Totale Eclipse - Incentive Software  
Turlogh le Rôdeur - Cobra Soft - BD  
Wizard Warz - Go

## SIMULATIONS SPORTIVES

Basket Master - Ocean  
Bobsleigh - Digital Integration  
Buggy Boy - Elite - CU  
California Games - Epyx  
Crazy Cars - Titus  
Daley Thompson's Olympic Challenge - Ocean  
Gold, Silver, Bronze - Epyx  
IK+ - System 3  
Nigel Mansell's Grand Prix - Martech  
944 Turbo Cup - Loricels  
Par 3 - Access

# MEILLEURS SOFTS

Superski - Microids  
Supersports - Gremlin  
The Games, Winter Edition - Epyx  
Western Games - Magic Bytes  
World Class Leader Board - Access

## SIMULATIONS DE GUERRE

Arctifox - Electronic Arts  
ATF - Digital Integration  
Gunship - Micropose  
Night Raider - Gremlin  
PHM Pegasus - Electronic Art  
The Hunt For Red October - Argus  
Press Software

## AVENTURES

Captain Blood - Ere Informatique  
Conspiration - Ubi Soft  
Crash Garrett - Ere Informatique  
Exit - Ubi Soft  
Han d'Islande - Loriciels  
Hurlements - Ubi Soft  
Jinxter - Rainbird  
Knight Orc - Rainbird  
L'affaire Santa Fe - Infogrames  
L'île - Ubi Soft  
La Chose de Grotembourg - Ubi Soft  
La Dernière Mission - MBC  
Mindfighter - Activision  
Oxphar - Ere Informatique  
Qin - Ere International  
Sky Hunter - Ere Informatique  
The Bard's Tale - Electronic Arts  
The Guild of Thieves - Rainbird  
Time And Magik - Mandarin Software

## REFLEXIONS ET STRATEGIE

Eye - Endurance Games  
Guadalcanal - Activision  
Maxi Bourse - Cobra Soft  
Scrabble Deluxe - Leisure Genius  
Tetris - Mirrorsoft

## JEUX EDUCATIFS

Au Nom de l'Hermine - Cocktail Vision  
Les Voleurs Du Temps - Carraz Editions

Troubadours - Lankhor  
Vie et Mort des Dinosaures - Carraz Editions

## ADAPTATIONS COIN UP

1943 - Go - AA  
Buggy Boy - Elite - SS  
Gryzor - Ocean - AA  
Karnov - Data East - AA  
Operation Wolf - Ocean AA  
Road Blasters - US Gold - AA  
Rolling Thunder - Namco - AA  
Salamander - Imagine - AA  
Solomon's Key - US Gold - AA  
Street Fighter - Go - AA

## ADAPTATIONS B.D./CINE/CARTOON

Astérix Chez Rahazade - Cocktail Vision - AAV  
Blueberry - Cocktail Vision - AAV  
Bobo - Infogrames - AA  
Captain America - US Gold - AA  
Charlie Chaplin - US GOLD  
Garfield - The Edge - AA  
Iznogoud - Infogrames - AA  
La Marque Jaune - Cobra Soft - AAV  
La Panthère Rose - Magic Bytes - AAV  
Live and Let Die - Domark and Elite - AA  
Master of the Universe - Gremlin - AAV  
Mickey Mouse - Gremlin - AA  
Nitroglycérine - Cocktail Vision - AAV  
Platoon - Ocean - AA  
Turlogh le Rôdeur - Cobra Soft - AAV

- Prix attribués par les lecteurs -

### - Abréviations utilisées -

AA : Arcade/Action  
SS: Simulation Sportive  
AVT : Aventures  
EDU : Jeux Educatifs  
BD : Adaptation BD  
CART : Adaptation Cartoon  
AAV : Arcade/Aventures  
SG : Simulation de Guerre  
REF : Réflexion & Stratégie  
CU : Adaptation Coin Up  
CINE : Adaptation Cinoche

Salut les poteaux !

Je m'appelle : .....

J'habite : .....

J'ai ..... ans.

Je possède un CPC 464,664,6128 (rayez les mentions inutiles).

Mes votes :

Arcade Action : Arcade Aventures : Simulations Sportives :

1: .....

1: .....

1: .....

2: .....

2: .....

2: .....

3: .....

3: .....

3: .....

Simulations de Guerre : Réflexion-Stratégie : Aventures :

1: .....

1: .....

1: .....

2: .....

2: .....

2: .....

3: .....

3: .....

3: .....

Jeux Educatifs : Coin-Up : BD, Cinéma, Cartoon :

1: .....

1: .....

1: .....

2: .....

2: .....

2: .....

3: .....

3: .....

3: .....

Meilleur graphisme : .....

Meilleure animation:.....

Meilleur scénario : .....

Meilleure musique : .....

Utilitaire de l'année : .....

Prix de l'éditeur 88 : .....

Ça y est j'ai voté, à plus les aminches !

**Bisous.**



# RECAP

## CHRONIQUES DE SOFT

ALTERNATIVE WORLD GAMES - GREMLIN - 64 % - N°9 P 113  
APOCALYPSE-ERE INFORMATIQUE - 55 % - N°5 P 69  
ARKANOID - IMAGINE - TAITO - 90 % - N°2 P117 N°4 P 22  
ARCTIFOX - ELECTRONIC ARTS - 65 % - N°6 P 24  
ARTURA - GREMLIN - 73 % - N°10 P 95  
ASTERIX CHEZ RAHAZADE - COCKTEL VISION - N°1 P 138  
ATF - DIGITAL INTEGRATION - 80 % - N°2 P 22  
ATOMIK - FIL - 0 % - N°7 P 63  
A 320 - LORICIELS - 63 % - N°10 P 111  
AQUANAUTE - FIL - 40 % - N°6 P 69  
BAD CAT - GO - 60 % - N°7 P 69  
BALLE DE MATCH - DL RESEARCH - N°5 P 77  
BARBARIAN - PALACE SOFTWARE - N°3 P 111  
BASKET MASTER - OCEAN - 80 % - N°2 P 20  
BATMAN - OCEAN DISK - N°1 P 159  
BEDLAM - GO - 65 % - N°3 P 58  
BEYOND THE ICE PALACE - ELITE SYSTEMS - 80 % - N°5 P 15  
BILLY 2 - LORICIELS - 70 % - N°1 P 59  
BIONIC COMMANDO - GO - 0 % - N°7 P 63  
BLOOD BROTHERS - GREMLINS - 70 % - N°5 P 26  
BLOOD VALLEY - GREMLIN - 55 % - N°4 P 80  
BLUEBERRY - COKTEL VISION - N°1 P 149  
BOBO - INFOGRAMES - 75 % - N°8 P 71  
BOBSLEIGH - DIGITAL INTEGRATION - 80 % - N°2 P 65  
BUBBLE BOBBLE - FIREBIRD - 65 % - N°3 P 61  
BUBBLE GHOST - ERE INFORMATIQUE - 75 % - N°1 P 60  
BUGGY BOY - ELITE - 65 % - N°5 P 33  
CALIFORNIA GAMES - EPYX - 70 % - N°1 P 62  
CAPTAIN AMERICA - US GOLD - N°1 P 155  
CAPTAIN BLOOD - ERE INFORMATIQUE - 90 % - N°4 P 20  
CHAIN REACTION - DURELL - 0 % - N°3 P 71  
CHAMPIONSHIP SPRINT - ELECTRIC DREAMS - 40 % - N°3 P 53  
CHARLIE CHAPLIN - US GOLD - 65 % - N°6 P 18  
COMMANDO - ELITE - 60 % - N°2 P 130  
COMPILATIONS JEUX - N°4 P92 N°5 P31 N°5 P75 N°6 P 85  
CONSPIRATION - UBI SOFT - 70 % - N°4 P 24

CRASH GARRETT - ERE INFORMATIQUE - 77,5 % - N°3 P 20  
CRUCIAL TEST - TOMAHAWK - 69 % - N°10 P 105  
CYBERNOID - HEWSON - 75 % - N°3 P 57  
CYBERNOID 2 - HEWSON - 91 % - N°9 P 20  
CYBORG - SOFTHAWK - 30 % - N°3 P 56  
CRAZY CARS - TITUS - 55 % - N°1 P 56  
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE - OCEAN - 92,5 % - N°8 P 27  
DARK SCEPTRE - FIREBIRD - 70 % - N°4 P 76  
DARK SIDE - INCENTIVE SOFTWARE - 90 % - N°6 P 16  
DEMON'S REVENGE - FIREBIRD - 70 % - N°6 P 71  
DESOLATOR - US GOLD - 70 % - N°6 P 73  
DONKEY KONG - OCEAN - 80 % - N°2 P 119  
DREAM WARRIOR - US GOLD - 65 % - N°7 P 83  
DRILLER - INCENTIVE SOFTWARE - 85 % - N°2 P 26  
ELITE - FIREBIRD - N°1 P 112  
ENLIGHTENMENT DRUID 2 - FIREBIRD - 85 % - N°4 P 26  
EXIT - UBI SOFT - 85 % - N°1 P 20  
EYE - ENDURANCE GAMES - 75 % - N°2 P 52  
FAMOUS COURSES OF THE WORLD - ACCESS - 70 % - N°10 P 99  
FERNANDEZ MUST DIE - IMAGE WORKS - 76 % - N°10 P 91  
FIRE AND FORGET - TITUS - 85 % - N°8 P 20  
FIRETAP - ELECTRIC DREAM - 22,5 % - N°3 P 71  
FLYING SHARK - FIREBIRD - 65 % - N°2 P 127  
FUSION 2 - LORICIELS - 65 % - N°9 P 103  
GABRIELLE - UBI SOFT - 60 % - N°4 P 77  
GALACTIC CONQUEROR - TITUS - N°10 P 39  
GALACTIC GAMES - ACTIVISION - 60 % - N°3 P 55  
GARFIELD - THE EDGE - 70 % - N°5 P 71  
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS - GREMLIN - 50 % - N°8 P 77  
GAUNTLET 1 ET 2 - US GOLD - 80 % - N°1 P65 N°2 P 123  
GBA BASKETBALL - ACTIVISION - 60 % - N°2 P 21  
GEE BEE AIR RALLY - ACTIVISION - 60 % - N°4 P 78  
GOLD,SILVER,BRONZE - EPYX - 80 % - N°8 P 22  
GRYZOR - OCEAN - 75 % - N°1 P 57  
GUADALCANAL - ACTIVISION - 75 % - N°2 P 19  
GUERRILLA WAR - IMAGINE - 53 % - N°10 P 117  
GUNSHIP- MICROPOSE - 80 % - N°7 P 22  
HOPPING MAD - ELITE - 65 % - N°6 P 77  
HOTSHOT - ADDICTIVE - 75 % - N°8 P 67

GOTHIK - FIREBIRD - 70 % - N°5 P 67  
GUNSMOKE - GO - 45 % - N°5 P 68  
HAN D'HISLANDE - LORICIELS - 80 % - N°1 P 18  
HERCULES SLAYER OF THE DAMNED - GREMLIN - 49 % - N°9 P 111  
HEROES OF THE LANCE - US GOLD - 80 % - N°9 P 65  
HIGH EPIDEMY - FIL - 50 % - N°8 P 28  
HIGHWAY ENCOUNTER - VORTEX - N°2 P 31  
HURLEMENTS - UBI SOFT - 75 % - N°3 P 23  
IKARI WARRIORS - ELITE - N°1 P 114  
IK+ - SYSTEM 3 - 70 % - N°2 P 24  
IMPOSSIBLE MISSION - EPYX - 80 % - N°5 P 22  
INDIANA JONES - ATARI GAMES - 15 % - N°2 P40 N°3 P 119  
IZNOGOUD - INFOGRAMES - N°1 P 141  
JINXTER - RAINBIRD - 90 % - N°6 P 15  
KARATE ACE - GREMLIN - N°7 P 30  
KARNOV - DATA EAST - 85 % - N°6 P 20  
KNIGHTMARE - ACTIVISION - 60 % - N°2 P 60  
KNIGHT ORC - RAINBIRD - 70 % - N°2 P 29  
LA CHOSE DE GROTEMBOURG - UBI SOFT - 75 % - N°2 P 53  
L'AFFAIRE SANTA FE - INFOGRAMES - 63 % - N°2 P 64  
LA MARQUE JAUNE - COBRA SOFT - 80 % - N°1 P151 N°3 P 18  
L'ANGE DE CRISTAL - ERE INFORMATIQUE - 90 % - N°1 P 16  
LA PANTHERE ROSE - MAGIC BYTES - 75 % - N°5 P 20  
LE MAITRE DES AMES - UBI SOFT - 60 % - N°1 P 63  
LES PASSAGERS DU VENT - INFOGRAMES - N°1 P 147  
L'ILE - UBI SOFT - 89 % - N°10 P 35  
LIVE AND LET DIE - DOMARK AND ELITE - 79 % - N°9 P 31  
MACH 3 - LORICIELS - 75 % - N°1 P 64  
MADBALLS - OCEAN - 50 % - N°3 P 52  
MAD MIX GAME - TOPO SOFT - 61 % - N°10 P 101  
MARAUDER - HEWSON - 70 % - N°8 P 79  
MARBLE MADNESS - MELBOURNE HOUSE - 60 % - N°2 P 129  
MASTER OF THE UNIVERSE - GREMLIN - 70 % - N°1 P 100  
MATA-HARI - LORICIELS - 55 % - N°8 P 33  
MAXI BOURSE - COBRA SOFT - 70 % - N°7 P 77  
M'ENFIN - UBI SOFT - N°1 P 145  
MICKEY MOUSE - GREMLIN - 70 % - N°7 P 68  
1943 - GO - 70 % - N°8 P 31  
MINDFIGHTER - ACTIVISION - 80 % - N°7 P 79  
MOMY - SOFTHAWK - 5 % - N°3 P 71  
NEBULUS - HEWSON - 95 % - N°5 P 18

NEMESIS - KONAMI - 80 % - N°2 P 124  
 NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX - MARTECH - 80 % - N°3 P 26  
 NIGHT RAIDER - GREMLIN - 75 % - N°7 P 26  
 944 TURBO CUP - LORICIELS - 75 % - N°9 P 22  
 NINJA SCOOTER SIMULATOR - SILVERBIRD - 65 % - N°6 P 72  
 NITROGLYCERINE - COKTEL VISION - N°1 P 145  
 NORTHSTAR - GREMLIN GRAPHICS - 75 % - N°2 P 56  
 JFF SHORE WARRIOR - TITUS - 68 % - N°9 P 105  
 ON Q - MASTERTRONIC - 70 % - N°6 P 75  
 OPERATION WOLF - OCEAN - 90 % - N°9 P 25 - N°10 P 24  
 OUT RUN - US GOLD - 35 % - N°1 P 24  
 OVERLANDER - ELITE - 45 % - N°7 P 75  
 OXPBAR - ERE INFORMATIQUE - 85 % - N°1 P 28  
 PACMANIA - GRANDSLAM - 81 % - N°9 P 29  
 PAPERBOY - ELITE - 80 % - N°2 P 120  
 PAR 3 - US GOLD - 90 % - N°8 P 81  
 PHM PEGASUS - ELECTRONIC ART - 65 % - N°7 P 73  
 PIRATES - MICROPOSE - 95 % - N°3 P 28  
 PLATEFORME - MBC - 45 % - N°4 P 81  
 PLATOON - OCEAN - 75 % - N°2 P 59  
 PREDATOR - ACTIVISION - 55 % - N°3 P 51  
 PROHIBITION - INFOGRA-MES - 70 % - N°2 P 128  
 PSYCHO PIGS UXB - US GOLD - 60 % - N°8 P 73  
 QIN - ERE INTERNATIONAL - 87,5 % - N°1 P 52  
 RAMBO - OCEAN - N°3 P 117  
 RAMBO 3 - OCEAN - N°9 P 27  
 RAMPAGE - ACTIVISION - 65 % - N°2 P 55  
 RASTAN SAGE - IMAGINE - 69 % - N°9 P 109  
 ROAD BLASTERS - US GOLD - 85 % - N°8 P 21  
 ROLLING THUNDER - NAMCO - 70 % - N°1 P 61  
 ROY OF THE ROVERS - GREMLINS - 66 % - N°10 P 107  
 RX 220 - MICROIDS - 5 % - N°2 P 41  
 SAI COMBAT - GASOLINE SOFTWARE - N°5 P 78  
 SALAMANDER - IMAGINE - 70 % - N°9 P 107  
 SAMURAI WARRIOR - FIREBIRD - 75 % - N°8 P 75  
 SAVAGE - FIREBIRD - 87 % - N°10 P 22  
 SCRABBLE DELUXE - LEISURE GENIUS - 85 % - N°5 P 16  
 SHACKLED - DATA EAST - 65 % - N°7 P 71  
 SIDEARMS - GO - 65 % - N°3 P 54  
 SIDE OUTING - THE EDGE - 70 % - N°3 P 60

SKATE CRAZY - GREMLIN - 85 % - N°5 P 27  
 SKY HUNTER - ERE INFORMATIQUE - 85 % - N°5 P 12  
 SOLOMON'S KEY - TECMO/US GOLD - 75 % - N°1 P 58  
 SORCERY - VIRGIN GAMES - N°2 P 30  
 SPACE RACER - LORICIELS - 50 % - N°5 P 29  
 STREET FIGHTER - GO - 75 % - N°7 P 24  
 SUPER HANG ON - ELECTRIC DREAMS - 15 % - N°2 P 41  
 SUPERSKI - MICROIDS - 70 % - N°1 P 26  
 SUPERSPORTS - GREMLIN - 73 % - N°9 P 35  
 SUPERSPRINT - ELECTRIC DREAMS - 15 % - N°2 P 40  
 TARGET RENEGADE - IMAGINE - 85 % - N°7 P 20  
 TERRAMEX - GRAND SLAM ENTERTAINMENT - 80 % - N°2 P 61  
 TETRIS - MIRRORSOFT - 72,5 % - N°3 P 59  
 THE BARD'S TALE - ELECTRONIC ARTS - 70 % - N°6 P 26  
 THE EMPIRE STRIKES BACK - DOMARK - 65 % - N°8 P 68  
 THE FLINTSTONES - GRANDSLAM ENTERTAINMENT - 65 % - N°6 P 81  
 THE FURY - MARTECH - 52,5 % - N°6 P 79  
 THE GAMES WINTER EDITION - EPYX 65 % - N°9 P 33  
 THE GREAT GIANA SISTERS - RAINBOW ARTS - 90 % - N°8 P 29  
 THE GUILD OF THIEVES - RAINBIRD - 95 % - N°2 P 16  
 THE HUNT FOR RED OCTOBER - ARGUS PRESS SOFTWARE - 70 % - N°4 P 82  
 THE LAST NINJA 2 - SYSTEME 3 - 90 % - N°10 P 26  
 THE TRAIN - ACCOLADE - 60 % - N°8 P 83  
 THE WAY OF THE EXPLODING FIST - MELBOURNE HOUSE - N°3 P 64  
 3D GRAND PRIX - AMSOFT - N°3 P 65  
 THUNDER BLADE - US GOLD - N°10 P 19  
 TIME AND MAGIK - MANDARIN SOFTWARE - 70 % - N°6 P 22  
 TITAN - TITUS - 96 % - N°9 P 18  
 TORNADO LOW LEVEL - VORTEX SOFTWARE - N°5 P 76  
 TOTAL ECLIPSE - INCENTIVE SOFTWARE - 86 % - N°10 P 28  
 TOUR DE FORCE - GREMLIN GRAPHICS - 40 % - N°2 P 63  
 TURLOGH LE RODEUR - COBRA SOFT - N°1 P 161  
 VENOM STRIKES BACK - GREMLINS - 80 % - N°4 P 28  
 VICTORY ROAD - IMAGINE - 60,5 % - N°10 P 93  
 VIE ET MORT DES DINOSAURES - CARRAZ EDITIONS - 75 % - N°8 P 69  
 VINDICATOR - IMAGINE - 85 % - N°8 P 24  
 VIRUS - PRIMUS AVRILUS SOFTWARE - 100 % - N°3 P 30  
 VIXEN - MARTECH - 55 % - N°6 P 68

WAR CARS CONSTRUCTION SET - FIREBIRD - 0 % - N°6 P 83  
 WAR HAWK - FIREBIRD - 60 % - N°5 P 28  
 WESTERN GAMES - MAGIC BYTES - 80 % - N°2 P 57  
 WIZARD WARZ - GO - 75 % - N°7 P 28  
 WONDER BOY - ELECTRIC DREAMS - 40 % - N°2 P 121  
 WORLD CLASS LEADER BOARD - ACCESS - 85 % - N°1 P 54  
 YEAR KUNG FU - IMAGINE - 65 % - N°2 P 131  
 ZORRO - DATA EAST - N°3 P 109

## LISTE DES BUDGETS CHRONIQUES

ALIEN 8 - RICOCHET - 80 % - N°2 P 89  
 BALL BLAZER - MASTERTRONIC - 70 % - N°8 P 62  
 BEACH BUGGY SIMULATOR - FIREBIRD - 60 % - N°6 P 82  
 BEACH HEAD 2 - AMERICANA SOFTWARE - 60 % - N°2 P 89  
 BOULDER DASH - PRISM LEISURE CORPORATION - 80 % - N°2 P 90  
 COMBAT ZONE - ALTERNATIVE SOFTWARE - 60 % - N°7 P 84  
 FRUIT MACHINE SIMULATOR - CODE MASTERS - 25 % - N°9 P 115  
 GHOSTS HUNTERS - CODE MASTERS - 90 % - N°5 P 73  
 GP SIMULATOR - CODE MASTERS - 80 % - N°5 P 72  
 GRAND PRIX TENNIS - MASTERTRONIC - 70 % - N°3 P 62  
 GUN STAR ET ULTIMA RATIO - FIREBIRD - 70 % - N°8 P 62  
 I BALL 2 - FIREBIRD - 70 % - N°5 P 73  
 KICKSTART 2 - MASTERTRONIC - 70 % - N°9 P 118  
 KILLER COBRA - MASTER6 TRONIC - 70 % - N°6 P 83  
 KUNG FU MASTER - AMERICANA SOFTWARE - 70 % - N°2 P 90  
 MEGABUCK - SILVER RANGE FIREBIRD - 70 % - N°2 P 89  
 MISSION GENOCIDE - SILVER RANGE FIREBIRD - 80 % - N°2 P 89  
 MOON CRESTA - ALTERNATIVE SOFTWARE - 30 % - N°9 P 117  
 NIGHTSHADE - RICOCHET - 70 % - N°2 P 89  
 ON THE RUN - FIREBIRD - 55 % - N°9 P 117  
 POGOSTICKS OLYMPICS - FIREBIRD - 40 % - N°6 P 85  
 PROFESSIONAL SNOOKER SIMULATOR - CODE MASTERS - 70 % - N°5 P 72  
 PRO SKI SIMULATOR - CODE MASTERS - 70 % - N°8 P 61  
 RACK IT - HEWSON - 70 % - N°3 P 63  
 RALLY DRIVER - ALTERNATIVE SOFTWARE - 60 % - N°8 P 62  
 ROBIN HOOD - CODE MASTERS - 80 % - N°5 P 73  
 ROGUE - MASTERTRONIC - 50 % - N°7 P 87  
 SABRE WULF - RICOCHET - 65 % - N°2 P 87  
 SARRACEN - AMERICANA SOFTWARE - 0 % - N°3 P 63

# VIDEOSHOP

# VIDE

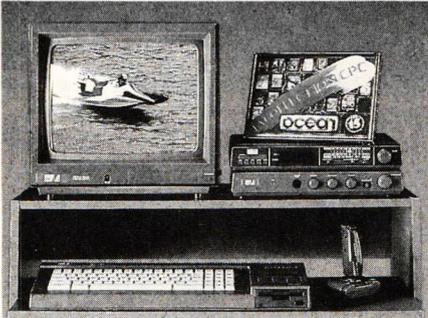
VIDEOSHOP à NEUILLY  
7, rue de l'Eglise  
92200 Neuilly  
Tél. : (1) 46.40.73.26

50, rue de Richelieu - 75001 Paris  
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

251, Bld Raspail - 75014 Paris  
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

*l'informatique de loisir*

## GAMME 6128



L'ordinateur le plus répandu sur le marché, avec une incroyable bibliothèque de programmes (Jeux, Utilitaires, Educatifs ...).

### OFFRE SPÉCIALE

- AMSTRAD 6128 Couleur
- + 50 Jeux.
- + 1 Manette.

Valeur 4.990,00 F

**3.790,00 F**

- AMSTRAD 6128 Couleur + Tuner Valeur 5.280,00 F 4.750,00 F
- STATION AMSTRAD (Tuner) 1.290,00 F

## GAMME PC 1512



- Livré en standard avec GEM  
+ DOS 3.2 + Souris  
+ Intégrale PC + 10 Jeux  
+ 1 Manette.

### OFFRE SPÉCIALE

- SD Couleur
- + Intégrale PC.
- + 10 Jeux.
- + 1 Manette.

Valeur : 8.250,00 Francs

**6.990,00 F**

Sans imprimante  
Avec imprimante CITIZEN 120 D

SD Monochrome	: 4.990,00 / 6.490,00
SD Couleur	: 7.450,00 / 7.990,00
DD Monochrome	: 6.990,00 / 7.990,00
DD Couleur	: 8.990,00 / 9.990,00

Magasins ouverts le Dimanche du 1<sup>er</sup> au 31 décembre 1988  
Nocturnes les mercredis et vendredis jusqu'à 22 heures

**2 ANS GARANTIE PIÈCES ET MAIN-D'ŒUVRE**

Achetez en novembre, payez en février !  
Crédit CREG\* - 90 jours  
Règlement en 4 fois sans frais  
Vente par correspondance  
Département occasions / reprises  
Service après vente express 24 heures

Formation  
Leasing  
Installation  
Assistance téléphonique

## GAMME PC 1640



Livré avec le fabuleux Tableur "QUATTRO"

### OFFRE SPÉCIALE

- 1640 HD 20
- + Moniteur Monochrome.
- + Imprimante LQ 3500
- + Logiciel "QUATTRO".
- + 1/2 journée formation.
- + 1 an de maintenance gratuite sur site.

Valeur : 12.980,00 Francs

**11.490,00 F HT**

13.627,14 F TTC

	Sans imprimante	Avec Imprimante CITIZEN 120 D
SD Monochrome	: 6.850,00 / 7.990	
SD Couleur	: 9.990,00 / 10.990,00	
DD Monochrome	: 8.490,00 / 9.490	
DD Couleur	: 11.990,00 / 12.990,00	

\* Sauf accessoires 3 mois

Avec Moniteur Couleur ECD  
Valeur : 18.400,00 Francs

**14.490,00 F HT**

17.185,14 F TTC

## GAMME 2286 et 2386

AMSTRAD frappe fort une nouvelle fois en annonçant des 286 à moins de 12.000,00 francs et des 386 à moins de 29.000,00 francs.  
Des prix à faire pâlir tous les concurrents !!!

Maintenance GRATUITE 1 AN

Du 1er novembre au 31 décembre : des promotions encore plus exceptionnelles !!!  
Des milliers de cadeaux à gagner !!!  
Des ordinateurs à prix défiant toute concurrence pendant 1 heure dans tous nos magasins !

# INTELCOM

# INTELCOM

# INTELCOM

# INTEL

*l'informatique professionnelle*

*l'inform*

47, rue de Richelieu - 75001 Paris  
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris  
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

# SHOP

# VIDEOSHOP

## l'informatique de loisir

## l'informatique de loisir

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

mise pendant 1 an sur tous  
logiciels périphériques, accessoires

### DISQUETTES

5 1/4 Double Face,  
Double Densité 48 TPI  
- par 10 : 2.90 F l'unité  
- par 100 : 2.80 F l'unité  
- par 500 : 2.60 F l'unité

5 1/4 Double Face,  
Haute Densité 96 TPI  
- par 10 : 10.00 F l'unité  
- par 100 : 9.00 F l'unité

3 1/2 Double Face,  
Double Densité  
- par 10 : 10.00 F l'unité  
- par 100 : 9.00 F l'unité

3 1/2 Double Face,  
Haute Densité  
- par 10 : 40.00 F l'unité  
- par 100 : 35.00 F l'unité

### GAMME PCW

Livré avec Intégrale PCW  
- PCW 8256 :  
3997,00 F HT (4740,44 F TTC)  
- PCW 8512 :  
4997,00 F HT (5926,44 F TTC)  
- PCW 9512 :  
5490,00 F HT (6511,14 F TTC)

### GAMME PORTABLE

PPC 512 SD : 5.490,00  
PPC 512 DD : 7.450,00  
PPC 640 SD : 6.850,00  
PPC 640 DD : 8.490,00

Tout achat de portable  
bénéficie de conditions  
spéciales sur la fabuleuse  
imprimante DICONIX !!!

Toute la gamme profession-  
nelle bénéficie d'une  
1/2 journée de formation,  
d'une maintenance sur site  
gratuite d'un an.

### IMPRIMANTES

- DMP 3160 : 2290,00  
- DMP 4000 : 3490,00  
- LQ 3500 : 3490,00  
- CITIZEN 120 D : 1.590,00  
- CITIZEN LSP 100 : 2490,00  
- EPSON LX 800 : 2490,00  
- EPSON LQ 500  
(24 Aig, 80 Col) : 3.490,00  
- SEIKOSHA SL 80 AI  
(24 Aig, 80 Col) : 3790,00  
- SEIKOSHA  
SL 130 AI  
(24 Aig, 132 Col) : 6990,00  
- MARGUERITE  
SILVER REED : 2990,00  
- LASER  
RICOH 6000: 17.900,00 F HT  
(21.229,00 F TTC)

### OFFRES MÉDICALES

#### 1. OFFRE PCW.

- PCW 8512  
+ Intégrale PCW  
+ Logiciel médical "MEDITOR"  
7.990,00 F T.T.C.

#### 2. OFFRE PC 1512.

- PC 1512 Disque Dur 20 MEGA  
+ Moniteur Monochrome  
+ Imprimante CITIZEN 120 D  
+ Logiciel : MEDI MASTER  
14.900,00 F T.T.C.  
VERSION COULEUR :  
16.900,00 F T.T.C.

#### 3. OFFRE PC 1640.

- PC 1640 Disque Dur 20 MEGA  
+ Moniteur Monochrome  
(Carte Hercules)  
+ Imprimante CITIZEN 120 D  
+ Logiciel : MEDI MASTER  
16.500,00 F T.T.C.  
VERSION COULEUR  
(Carte EGA)  
19.500,00 F T.T.C.

Plus de 5000 logiciels en  
stock permanent !  
Tous travaux d'installation  
sur demande !  
Impression Laser en libre  
service !

### JEUX PC

- America's cup : 199,00  
- Chuck Yeager's : 299,00  
- Chessmaster 2000 : 299,00  
- Crash Garrett : 199,00  
- F 15 Strike Eagle : 195,00  
- Flight Simulator : 390,00  
- Gunship : 299,00  
- Infiltrator II : 290,00  
- Iznogoud : 199,00  
- Qin : 199,00  
- Sapiens : 199,00  
- Silent Service : 199,00  
- Word Class leader  
Board : 299,00

### ÉDUCATIFS

- Big Ben (Anglais) : 280,00  
- Conjuguer : 295,00  
- Fonctions  
numériques : 229,00  
- Géométrie plane : 229,00  
- Math 3ème : 249,00  
- Math 6ème : 249,00  
- Micro Scrabble : 245,00

### LOGICIELS

#### - Traitements de texte :

• WORDSTAR : 750,00  
• WORD JUNIOR : 990,00  
• SPRINT : 1490,00  
• WORD 4 : 3990,00

#### Tableurs :

• MULTIPLAN  
JUNIOR : 490,00  
• CALCOMAT : 990,00  
• SUPERCALC 3.2 : 750,00  
• QUATTRO : 1990,00  
• MULTIPLAN 3 : 2490,00  
• EXCEL : 4990,00

#### - Gestion :

• ALIENOR II  
(Comptabilité) : 1990,00  
• CRESUS II (Paie) : 1990,00  
• ARRAKIS  
(Gestion  
commerciale) : 1990,00  
• DAMOCLES  
(Stock,  
facturation) : 1990,00  
• SAARI  
(Comptabilité) : 4990,00  
• SAARI (Paie) : 4990,00  
• JAGUAR  
(Comptabilité) : 1990,00  
• MCAISSE  
(Gestion  
boutique) : 3990,00  
• WALL STREET  
(Bourse) : 990,00

### LOGICIELS

- Médical  
- MEDIFISC  
(PC - PCW) : 990,00  
- MEDITOR (PCW) : 2490,00  
- MEDIMASTER  
(PC) : 4990,00

### LANGAGES

- J'APPRENDS  
MS DOS : 490,00  
- TURBO PASCAL : 990,00  
- TURBO BASIC : 990,00  
- TURBO PROLOG : 990,00  
- TURBO C : 1190,00

### BIBLIOGRAPHIE

- Guide Réf.  
Techniques  
• PC 1512 : 249,00  
• PC 1640 : 249,00  
- Grand livre  
MS DOS : 149,00  
- Bien débiter  
sur PC : 149,00  
- Bible PC : 299,00  
- Disquette  
et disque Dur PC : 269,00  
- Guide TURBO C : 129,00  
- Guide MS DOS : 99,00  
- Programmation  
AMSTRAD PC : 249,00  
- Livre  
des Imprimantes : 299,00

### PÉRIPHÉRIQUES

- Lecteurs disquette :  
- 5" 1/4 360 ko  
Interne : 790,00  
- 5" 1/4 1,2 Mo : 1190,00  
- 3" 1/2 720 ko  
Interne : 990,00  
- 3" 1/2 1,44 Mo : 1690,00  
- Carte Disque dur  
20 Mo : 2990,00  
- Carte Disque dur  
30 Mo : 3490,00  
- Kit Disque dur  
20 Mo  
+ Control + Cables : 2690,00  
- Kit Disque dur  
30 Mo  
+ Control + Cables : 2990,00

### STREAMERS

STREAMERS  
- STREAMER 40 Mo  
XT-AT Interne : 2990,00  
- STREAMER 40 Mo  
XT-AT Externe : 3990,00  
- STREAMER 60 Mo  
XT-AT : 7990,00

### CARTES / INTERFACES

- Manette : 299,00  
- Multifonction : 490,00  
- 640 Ko : 490,00  
- EGA : 1290,00  
- VGA : 2890,00  
- Modem Olitec  
2400/2400 : 2990,00  
- Handy Scanner : 3490,00  
- Souris Handy : 790,00

EXCEPTIONNEL !!!  
Moniteur EGA :

# 3690,00 TTC

Citizen HQP 45 (132 Col., 24 Aig.)  
4.990 F

## appelez-nous au (1) 42.96.93.95

BON DE COMMANDE à retourner à VIDEOSHOP Département VPC B.P. 105 - 75749 Paris cédex 15  
Tél. : (1) 45.38.98.88

### EXCEPTIONNEL

Logiciel SYMPHONY

## 3.990 F TTC

### Attention quantité limitée !!!

### PC 15

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : .....  
Ville : .....  
Tél. : .....  
Ordinateur : .....  
(marque)

Expédition Sernam express 48 h.

\* Matériel : 100 F par colis  
Logiciel : 15 F

Crédit \*\*

Chèque

Carte Bleue

C.C.P.

Crédit \*\* : joindre photocopies  
dernière fiche de paie, carte  
d'identité, quittance EDF et RIB

Documentation complète contre  
3 timbres à 2,20 F

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX T.T.C.
REMISE CLUB		
CARTE N° .....		
FRAIS DE PORT *		
TOTAL T.T.C.		

N° de carte

DATE : SIGNATURE :

Date d'expiration

Tit Creg Teg 18,72 % au 1.12.88

nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises)

nos non contractuelles

au 1.12.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat

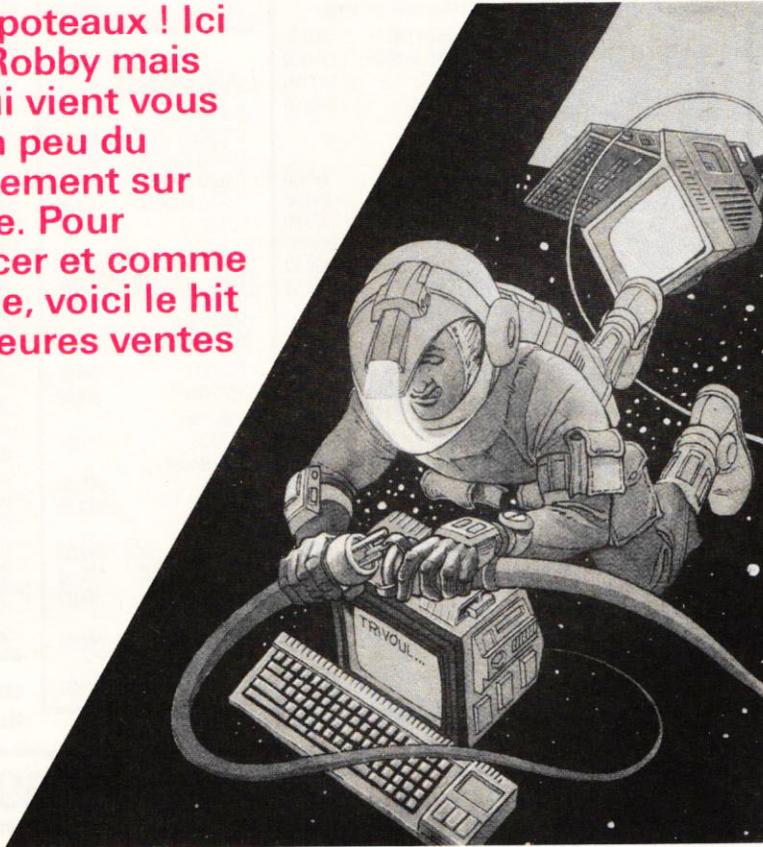
# COM

## matique professionnelle

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

# J'AMCHARGE, TU AMCHARGES, ILS AMCHARGENT

Salut les poteaux ! Ici non pas Robby mais **Sept**, qui vient vous causer un peu du téléchargement sur Amcharge. Pour commencer et comme d'habitude, voici le hit des meilleures ventes du mois.



Alors, qui est le premier ce mois-ci ? Je rappelle aux paralysés du cerveau que le mois dernier nous avions dans le peloton de tête Zynaps (troisième, excellent tchactchac-poumpoum), précédé de peu par Astérix and the Magic Cauldron (beuark, nul, caca mais deuxième quand même) et Xevious (premier, tchactchac-poumpoum aussi mais moins bon que Zynaps). Qu'en est-il aujourd'hui, y a-t-il eu des changements ? Tatataaaa, bruits divers et images qui défilent à toute allure (j'ai piqué ce plan au débilitissime Marc Toesca, qui présente le Top 50 sur Canal + en clair et en défoncé). Eh bien, d'énormes bouleversements sont intervenus en un mois. Entrée en force à la troisième position de Batty,

un casse-briques entièrement pompé sur Arkanoid mais très bien quand même. Astérix est-il redevenu premier, ou bien a-t-il été éjecté purement et simplement ? Toujours est-il que le second est encore un petit nouveau : A.C.E., simulateur de vol de combat, très bien paraît-il, mais moi j'aime pas. Chacun ses goûts, hein. Là, le suspense est intenable ; quel est donc le premier ? Allez, je vous le donne en mille : Astérix and the Magic Cauldron, oui. Bon, je veux pas être méchant, mais là, vous me décevez. Qu'est-ce qui vous prend d'aller acheter cette nullité, hmmm ? Soyez sympa, je ne veux plus le voir le mois prochain, d'accord ? Merci d'avance.  
Le hit-parade des locations, mainte-

nant. Je vous rappelle le dernier classement : troisième, Scalectrix (pas géant à mon avis, mais bon) ; en seconde place, Crazy Cars ; et en pole position, Arkanoid 2. Eh bien tenez-vous bien (tenez-vous mieux, SVP), rien n'a changé. Incroyable.

## SPACE HARRIER DE SEGA ET ELITE

Ce jeu a beau être sorti sur CPC il y a déjà deux ans, il est encore d'actualité aujourd'hui puisque Elite en a sorti la version ST, il n'y a pas très longtemps, et qu'un nouveau Scenery Disk vient d'être mis en circulation. Oui, je sais, vous n'en avez rien à foutre de la version ST, mais il fallait bien que je trouve une introduction à cet article. C'est ce que l'on appelle une ruse de journaliste.

Je n'ai sans doute pas besoin de vous présenter le jeu : adapté d'une machine d'arcade du géant Sega, le jeu vous met dans la peau d'un étrange personnage, revêtu d'un habit de lumière, vu de dos et courant sur un immense damier, dont le défilement donne l'effet de vitesse. Et qu'est-ce qu'il fait, ce charmant bambin ? Il tire sur tout ce qui bouge, tiens. Car figurez-vous que des tas d'immondes extraterrestres, tous plus horribles les uns que les autres, se sont mis dans la tête d'envahir sa planète ; notre héros ne pouvait bien entendu pas laisser passer ça...

La réalisation de ce jeu est absolument sans reproche. Juste un petit regret : alors que le personnage est un vrai sprite avec plein de couleurs partout et tout et tout, les objets du décor et les monstres sont représentés en fil de fer. Certes, on gagne ainsi en vitesse, mais on perd en esthétique. Sinon, la musique, très fidèle à la version originale, est tout bonnement géniale. En un mot comme en cent, superbe !

(le chaud) **Sept**

Abonnez-Vous

1 AN

11 NUMEROS

210<sup>F</sup>

AU LIEU DE 231<sup>F</sup>

SPECIAL ABONNEMENT



AMSTRAD

CENT POUR CENT  
ABONNEMENT "SPÉCIAL PARRAINAGE"

Oui!

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 210 F\* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville \_\_\_\_\_

Signature obligatoire :

\* Offre valable pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.

Mémoire France M. S. P. C. Paris B 302 493 630.

**PARRAINEZ**  
L'ABONNEMENT D'UN AMI  
ET GAGNEZ LE KIT  
DE TELECHARGEMENT



Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M.  Mme  Mlle

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Bâtiment \_\_\_\_\_ Etage \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_

qui m'a transmis cette offre.

Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette.

Important : Cochez la case correspondant à votre CPC.

A défaut de parrain, l'abonné peut indiquer son nom pour recevoir le kit de téléchargement.

Pour bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez ce bon dans une enveloppe timbrée accompagnée de votre chèque de 210 F libellé à l'ordre de :

**MEDIA SYSTEME  
EDITION**

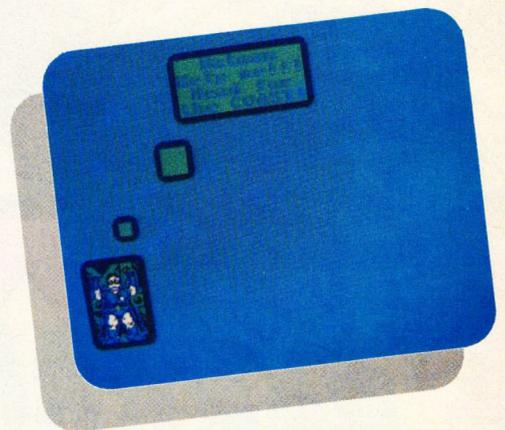
53 Avenue Lénine  
94250 GENTILLY

82%

# MAN, T'ES OK, T'ES BAT, T'ES IN !!!

**Vous connaissez déjà Batman d'Océan, le premier ; eh bien, je vais vous dire un truc : le second, nommé the Caped Crusader, soit, traduit du rosbif, le Champion à cape, n'a rien à voir avec le premier. Comme quoi, c'est pas parce qu'on a les mêmes parents qu'on se ressemble.**

D'aucuns diront qui c'est-y que ce Batman ??? Encore un enguirlandé qui se prend pour un super héros. Ça tombe bien, c'est Noël, il pourra décorer les rues de la ville. A ceux-là, je répondrai que, dans le cas de Batman, c'est bien l'habit qui fait le moine, et que, si vous le rencontrez le lundi soir dans une rue noire, le vendredi, pour sûr, vous courrez encore. Ce chauve au sourire pur en habit de pure chauve-souris n'est en fait ni plus ni moins qu'un homme... mais quel homme !!!  
Pauvre petit garçon qui, quelques années plus tôt, a vu ses parents se faire tuer par de sombres gangsters avides de sang. Tout a commencé dans une ruelle sombre d'une petite ville pas si tranquille que ça, quelque part entre New York et Washington, sur l'autoroute I-95, juste après Philadelphie. Ce jour-là, Bruce Wayne jura, devant les cadavres encore chauds de ses parents, qu'il rendrait justice au nom de tous les faibles et honnêtes gens. C'est ainsi qu'il a travaillé autant qu'il a pu pour faire de son corps une arme redoutable, qui représenterait plus tard



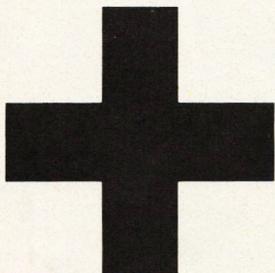
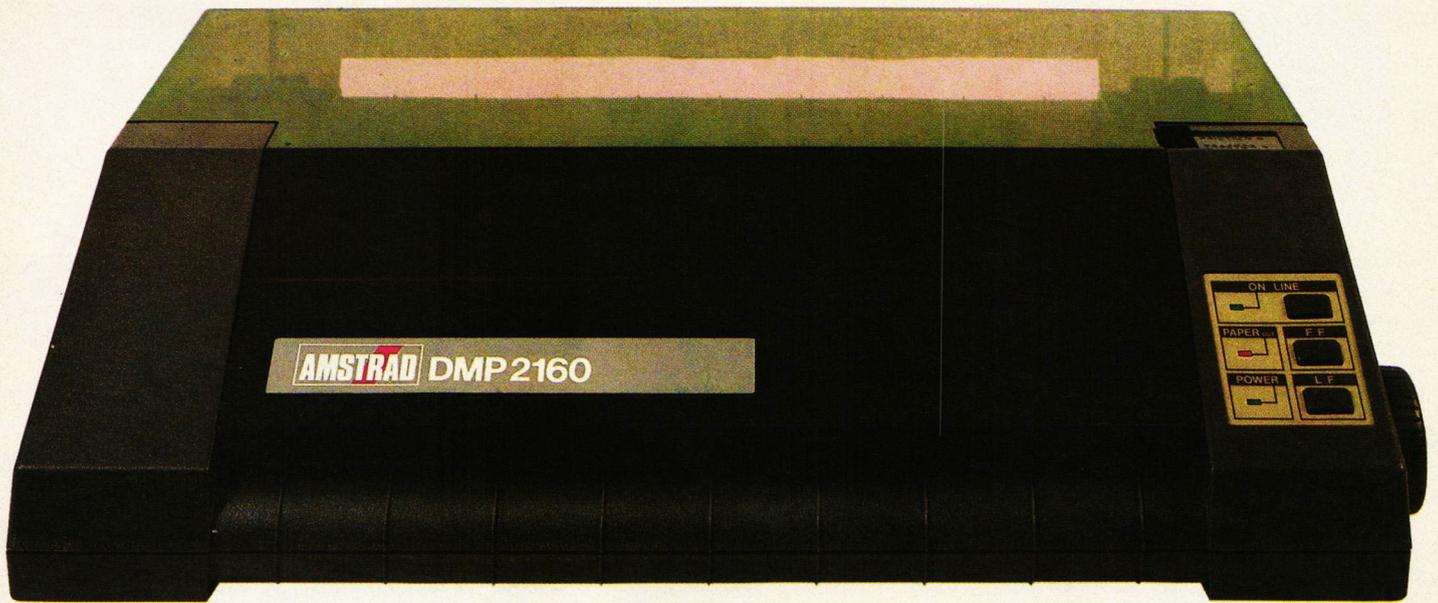
le bras impitoyable de la justice sans juges ni jurés. Cet homme qui, à force de courage et de tenacité, est devenu ce qu'il est, est maintenant craint par tous les escrocs américains. Toute personne ayant accompli un acte déloyal blêmit de terreur à la seule vision d'une ombre se faufilant furtivement dans la nuit. Le simple fait de penser au sort qu'elle pourrait subir si par hasard Batman, le vrai, le grand, le fort, le beau, venait à lui tomber dessus la pétrifie déjà. Batman est le gardien de la justice ; gare à celui qui viendra offenser ce trésor qu'il défend vaillamment. Bref, plus loyal que lui, tu meurs ! Eh oui, ma bonne dame, ça y en a être un super héros pur et dur comme on n'en fait plus.

## ELLE EST PASSEE PAR ICI

Alors avant tout, cadeau. La doc de ce logiciel est en fait un poster. Pile, la doc ; face, le poster. Sympa, non ? Pour continuer sur cette doc, elle est on ne peut plus courte et on ne peut plus non plus concise, et fournie en quatre exemplaires pour ceux qui voudraient apprendre les langues vivantes. Il y a du rosbif, du au lait, de la choucroute et du français (ouf !). Un bon petit repas



# TRAITEMENT DE FAVEUR!



## DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction... Compatible Epson FX et dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.



## TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes (tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 décembre 1988, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP-2160.



# 1690<sup>F<sub>TTC</sub>\*</sup>



La Qualité. L'innovation en plus

\* Prix public généralement constaté.

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

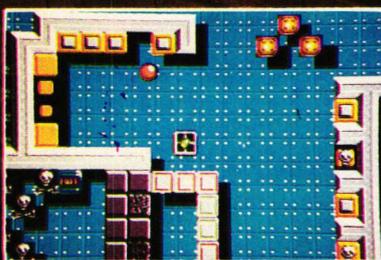
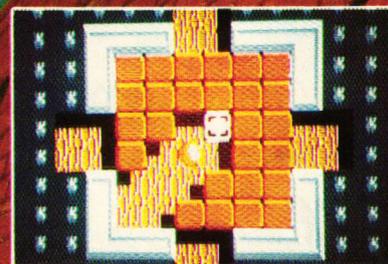
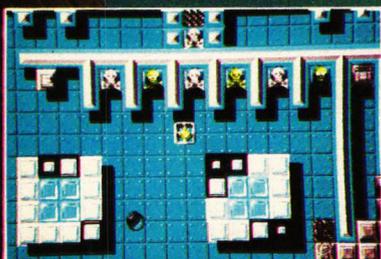
Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Société \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Téléphone \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France  
 B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex  
 Ligne consommateurs : 46 26 08 83  
 Tapez 36 15 code AMSTRAD



# WIZARD

AMIGA  
ATARI ST  
PC  
AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
C 64/128



## TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

européen en quelque sorte. Bref, rien de bien instructif dans ce morceau de papier, si ce n'est les commandes et le fait qu'on nous annonce deux parties différentes dans le jeu. Une dans laquelle il faut chercher et retrouver notre fidèle Robin pour le sortir de ses ennuis causés par le Joker. La seconde partie consiste à détruire l'ordinateur pilotant les robots de l'infâme Pingouin.

Une 'tite page de présentation qui ressemble étrangement au poster et c'est parti. On choisit sa mission, soit son devoir, et en avant la musique, qui vous met immédiatement dans l'ambiance. Le petit air guilleret qui vient vous tirlipoter les oreilles accentue la tension dégagée par les graphismes, au demeurant fort jolis.

## ELLE REPASSERA PAR LA

Vlà t'y pas que le petit père Batman descend le long d'une bat-barre pour arriver dans la bat-cave, histoire de bat-ifoller un peu. Le suspens est intense. On s'attend à voir surgir à tout moment un monstre de l'un des côtés de la bat-fenêtre d'écran. Mais non, cela ne sera pas encore pour cette bat-fois. Batman se déplace avec une aisance et une grâce déconcertantes au milieu des bat-iments souterrains. La manière dont apparaissent les fenêtres est fantastique et celles-ci rappellent tout à fait les cases de la BD. Mais le summum, c'est lorsque l'on tire sur le

bat-ton de joie en appuyant sur feu, pour accéder au menu. Une super chauve-souris géante apparaît alors à l'écran, tout comme dans le dessin animé. On la voit également lorsque l'on ramasse des objets par terre. Parfois, Batman est obligé de se bat-stonner avec des sous-fifres ennemis, qu'il terrasse sans pitié. Il erre dans ces sales dédales de salles dallées, tel un fauve guettant sa proie. Souvent, la batterie adverse lui inflige des coups durs, des balles dans le corps par exemple, mais il ne bat pas en retraite.

## LA CHAUVE-SOURIS QUE VOILA

Je vous assure, ce soft est super bat. Rien à redire. Le but du jeu est de ramasser des objets pour les utiliser au bon moment. Entre les lampes, les lunettes, l'invincibilité, les baskets, et je passe les meilleurs, il faut attendre l'instant crucial, où ils seront vraiment efficaces. Trop manger rend lourd, et passer rend faible. Pas simple de doser dans ces conditions. Les décors sont somptueux, et on ne sait parfois plus si on doit monter, descendre, avancer ou reculer dans ces galeries qui forment un labyrinthe infini. Attention, car l'ennemi nous guette à chaque instant et peut nous réduire à néant en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Faut les détruire tous ces bat-ards.

*Sined le bat-heure*

**BATMAN de OCEAN**  
Distribué par SFMI  
K7 : 95 F  
Disk : 145 F

Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	90 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	76 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	68 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	85 %

**S**

92%

# LE MANOIR DE MORTEVIELLE

**Ou Mortville Manor ou le Manoir de Mortville, quelle que soit son appellation, il s'agit en fait du même jeu. Voilà encore un des jeux clés de la micro, au même titre que Captain Blood ou d'autres. Une vraie enquête policière, avec suspens garanti dans un cadre tout ce qu'il y a de plus envoûtant.**



Photo de la version Atari

*Février 1951. Profession : détective privé. Le froid figeait Paris et mes affaires, lorsque ...; ainsi commence l'enquête qui fut certainement la plus étrange de ma carrière. La surprise vint aussi du fait de l'utilisation de la synthèse vocale qui donnait un aspect plus vivant aux différents dialogues.*

## UN MANOIR SOUS LA NEIGE

Après la réception du message de Julia, je restai perplexe. Quelques jours de vacances au manoir ne me feraient pas de mal. De plus, aucune affaire ne me retenait à Paris, autant en profiter. Je prenais donc le premier train et me retrouvais le lendemain à dix heures devant un vieux manoir couvert de neige et de souvenirs, ceux des vacances de mon enfance. C'était une vieille bâtisse imposante, flanquée de deux tours, avec sur le côté une petite chapelle et, derrière, un petit puits. Le ululement d'une chouette ainsi que le son d'une cloche (tout cela en son digitalisé) achevaient de créer l'ambiance. Max, le domestique, m'accueillit de sa voix froide et impersonnelle. Il était au courant du message que m'avait fait parvenir Julia, mais, malheureusement, j'arrivais trop tard. La vieille femme était morte la veille au soir. Son message m'indiquait bien son état avancé dans la maladie, mais

le danger de mort ne semblait pas être pour elle. Elle avait dû prévoir sa mort prochaine puisqu'elle m'annonçait que, par delà le mur du silence, elle me laisserait un signe. La tempête de neige m'obligeait à rester quelques jours. J'en profiterai pour tirer cette affaire au clair. Je ne savais vraiment pas par où commencer, surtout qu'il me fallait être discret. Je n'étais pas là en mission officielle.

## RECUEILLEMENT A LA CHAPELLE

Tous les jours à dix heures, la famille se retrouvait à la chapelle pour se recueillir sur la dépouille de cette pauvre Julia. Il serait de mauvais ton de ne pas assister à cette petite cérémonie. Il y avait là Léo, le mari de Julia, Pat, le fils de Léo, Guy, le fils de Julia ainsi que sa femme Eva, une blonde pulpeuse, puis des cousins Bob et Luc, accompagné de sa femme Ida. Après avoir longuement observé les lieux et n'osant pas troubler le silence par des questions impertinentes, je me dirigeais vers la maison. Je me retrouvais dans la salle à manger. L'ambiance semblait relativement sereine, j'en profitais pour poser quelques questions sur la mort de Julia. Elle était morte d'une embolie pulmonaire, mort on ne peut plus naturelle, aucun doute là-dessus. Mais alors qui avait été assassiné ?

# STUDIO 100

Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ?  
Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

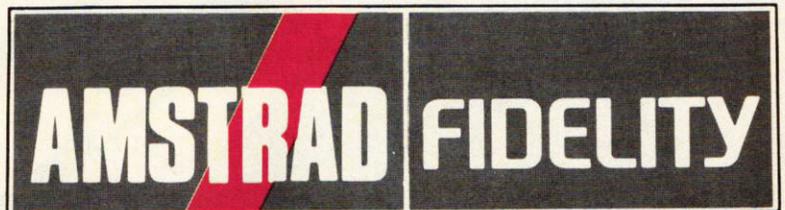
## 3990<sup>FTTC</sup>



Une chaîne plus un studio d'enregistrement. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
- une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
- un tuner PO/GO/FM stéréo,
- un amplificateur 2 x 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
- un égaliseur graphique à 5 bandes,
- deux enceintes acoustiques à deux voies.

Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration. Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



**La Qualité. L'innovation en plus.**

\* (Prix public généralement constaté)

%11

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal | | | | | Ville \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France  
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex.  
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.  
Tapez 3615 Code AMSTRAD.



# UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a qu'un seul résultat... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

**OUTRUN™** ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente... un sacré bon jeu!" *Your Sinclair*

**720™** ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoûtant, une des meilleures réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User*

**GAUNTLET II™** ... "Une des meilleures conversions jamais réalisée." *C. & V.G.*

**ROLLING THUNDER™** ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédant une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

**CALIFORNIA GAMES™** ... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Izap 64*

# LES BESTS D'U.S. GOLD



CBM 64/128  
CASSETTE/DISQUETTE  
SPECTRUM  
48/128K CASSETTE  
AMSTRAD  
CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd. (France)  
S.A.R.L., BP 3, Lot N°1,  
Zac de Mousquières, 6740  
Châteauvieux de Craon  
France

## UNE VISITE DE COURTOISIE

Avant de continuer mon enquête, il faut que je me débrouille pour connaître l'emplacement des chambres de chacun. Je me retrouve donc dans le couloir. La première chambre à gauche est la mienne. En face, la porte est fermée ; il doit s'agir de la chambre de Julia. Il faudra que je me débrouille pour trouver les clés et aller y faire un petit tour. En attendant, je passe à la chambre suivante. Après avoir frappé, comme m'y a habitué mon éducation et, surtout, pour éviter de me retrouver nez à nez avec le propriétaire, je pénètre discrètement à l'intérieur. La chambre est mauve. Je ne résiste pas à l'envie de fouiller les placards et les tiroirs. Mais qu'arriverait-il si je me faisais surprendre ? Après tout, il me reste toujours la possibilité de me cacher derrière les rideaux. L'ambiance est bonne, autant essayer de ne pas la dégrader. Dans un des placards se trouve un manuscrit. Je le prends, je le lirai plus tard, ce n'est ni le lieu, ni le moment. Bon, le reste ne me semble pas d'un grand intérêt, si ce n'est un revolver et des munitions. Assez content de ma découverte, je prends soin de bien refermer toutes les portes.

## UN DEJEUNER FAMILIAL

Pour l'instant tout va bien, personne ne semble me soupçonner. Evidemment, il ne faudrait pas que je déplace trop d'objets. Je décide donc de ne prendre que ce qui me semble important. De retour dans ma chambre, je déplie le manuscrit. Visiblement, il fait référence à un passage secret ; mon choix de questions s'élargit. Mais essayons un peu de voir ce que raconte les pensionnaires de ce manoir. La salle à manger, sur le coup de midi, est un lieu où presque tout le monde se retrouve. Après le repas, je me décide à les interroger le plus discrètement possible. Je commence par des questions sur Julia, ses derniers actes, etc. J'apprends ainsi qu'elle a fait des cadeaux à toute la famille. Si certains veulent bien me répondre, d'autres restent évasifs. Il faudra que je fouille leur chambre pour savoir de quoi il retourne. Toujours est-il que, dans l'ensemble, ils semblent surpris par ces cadeaux. A mon avis, cela fait partie des signes que Julia a voulu me laisser. Mais cette affaire ne cesse de m'intriguer : ce n'est déjà pas facile de trouver un coupable lorsque l'on connaît le crime, alors, pensez donc, quand il faut d'abord découvrir le crime...



Photo de la version Atari

## MENUS EN PAGAILLE

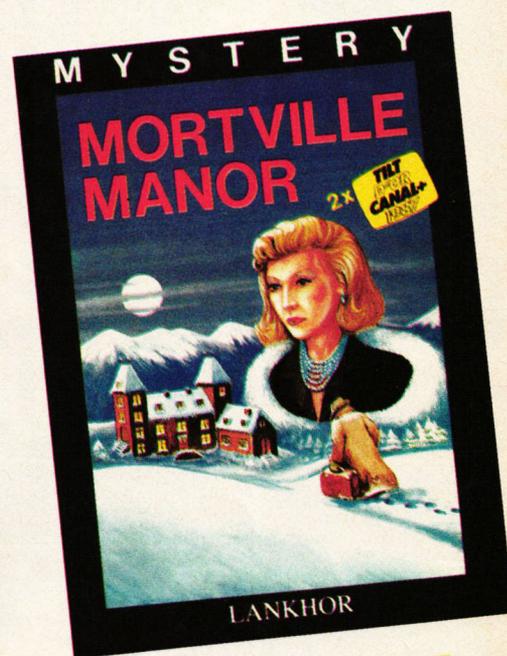
Malheureusement, je ne peux pas poser toutes les questions qui me passent par la tête, d'une part parce que la gestion du jeu se fait par des menus, mais surtout parce que, si j'insiste, les gens me trouveront un peu trop curieux. L'ambiance s'en ressent et ils refusent de répondre. Or, vu la tempête qui souffle dehors, je ne tiens pas du tout à être mis à la porte. Enfin, après quelques heures de repos, le calme sera revenu et je pourrai reprendre l'enquête. Surtout que



Photo de la version Atari

chaque indice que je découvre en fouillant furtivement les différentes pièces du château me permet de poser de nouvelles questions. En tout cas, une chose est sûre, trouver le passage secret ne me servira à rien si je n'ai pas déjà un certain nombre d'éléments de réponse : pour y pénétrer, il faut d'abord répondre à dix questions sur l'enquête. Je vous souhaite donc bien du plaisir à résoudre le mystère du manoir de Mortvielle.

**LE MANOIR DE MORTEVIELLE**  
de LANKHOR  
N'existe qu'en disquette  
Prix : 199 F



Graphisme :	90%
Son :	98%
Animation :	80%
Difficulté :	95%
Richesse :	98%
Scénario :	98%
Ergonomie :	95%
Notice :	85%
Longévité :	90%
Rhaa/Lovely :	95%

S

# LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS

JAMAIS  
VUE!

# GAME SET AND MATCH

# 2

# ocean



MATCH DAY II



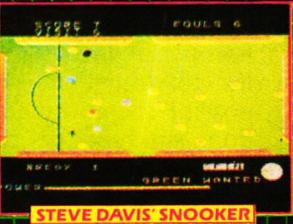
WINTER OLYMPIAD



SUPER HANG ON



BASKET MASTER



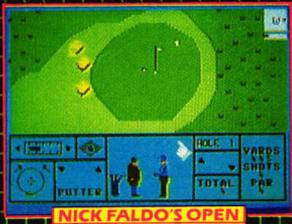
STEVE DAVIS' SNOOKER

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur.

Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.



TRACK & FIELD



NICK FALDO'S OPEN



SUPERBOWL



IAN BOTHAM'S TEST MATCH



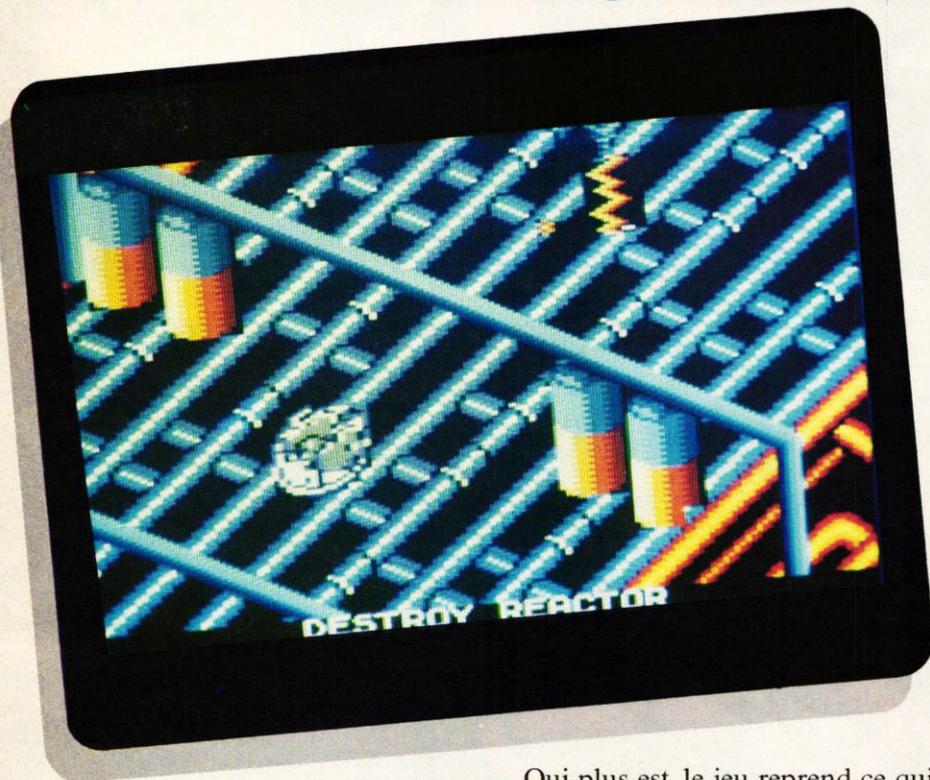
CHAMPIONSHIP SPRINT

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA  
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145  
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

# RETURN OF THE JEDI

70%

**Arrgh ! Tous les fans de la grande saga galactique de Lucas en ont la bave aux lèvres. Voici l'adaptation micro du deuxième volet des aventures de Luke et de Leia, le Retour du Jedi.**



## QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

Changement de décor. Vous voici au volant du Millennium Falcon, vaisseau en forme de punaise à paillettes, serré de près par les navettes impériales. Votre but : détruire le réacteur de Death Star (l'Etoile noire, je suppose). Bon, les sbires de Dark Vador qui vous poursuivent sont aussi idiots que dans la version ciné. Pour détruire efficacement vos poursuivants, roulez vite, décélérez d'un coup le vaisseau vous dépassant, tirez. Simple, non ? Vous avez aussi le choix entre plusieurs niveaux de difficultés, ce qui mettra un peu de piquant à votre quête galactique de liberté. La destruction de votre objectif, tâche aisée s'il en est, vous permet non seulement de remporter un bonus de 10 000 points, mais aussi de passer au tableau suivant. Après un nouveau tour gratuit de moto de l'espace (tronc d'arbre à traverser et oiseau poseur de mines en sus), vous voilà dans la peau d'un autre personnage que les fans de la saga Star Wars connaissent bien : Chewbacca (l'énorme singe pote d'Hans Solo).

Qui plus est, le jeu reprend ce qui me semble les meilleures scènes du film : les combats entre l'empire, menés par l'ignoblissime Dark Vador, et les forces rebelles, réfugiées dans le village des adorables et gentils Ewoks. A vos joysticks !

## MONTE SUR MA MOB DE L'ESPACE !

Dans le film, les poursuites en motos volantes sont vraiment impressionnantes. Evidemment, le soft ne peut faire le poids face aux effets spéciaux sublimes de Lucas. Le jeu est plutôt mignon, côté graphismes, malgré un certain manque de prestance des personnages et des vaisseaux qu'ils pilotent. On commence, en tant que Leia, poursuivi par les soldats de l'em-

pire. L'idéal est d'attirer les poursuivants, tout en évitant leur tir, dans des pièges tendus par les Ewoks. Il est aussi amusant de pousser les motos adverses, particulièrement au moment où elles démarrent. Le but est d'atteindre indemne le village des Ewoks pour passer au tableau suivant. Dommage que l'arrivée au village soit un peu trop rapide : on a à peine le temps d'entrevoir les Ewoks.

## GAFFE AUX BUCHES !

Chewbacca pilote un engin de reconnaissance, et doit éviter diverses mines ou bûches qui dévalent sur lui. Quand il ne s'agit pas de machines de guerre de l'empire. Son but, rejoindre Solo pour exploser la paroi de la Death Star. En cours de chemin, vous devrez affronter d'autres vaisseaux spatiaux, cette fois dans l'espace.

Return of The Jedi est donc varié, ce qui n'est pas désagréable, et les graphismes sont assez réussis pour ne pas lasser (les combats dans l'espace sont une simili-3D sympa). Les déplacements (gestion du joystick) auraient, par contre, pu être un peu mieux étudiés, mais on s'amuse quand même. Les fans de Star Wars seront, eux, comblés de retrouver les situations dans lesquelles ils se sont déjà maintes fois imaginés au beau milieu de leurs rêves les plus fous. Dernier mauvais point, la notice n'est pas d'une clarté exceptionnelle.

**Matt MURDOCK**

**RETURN OF THE JEDI de DOMARK**

**Distribué par UBI SOFT**

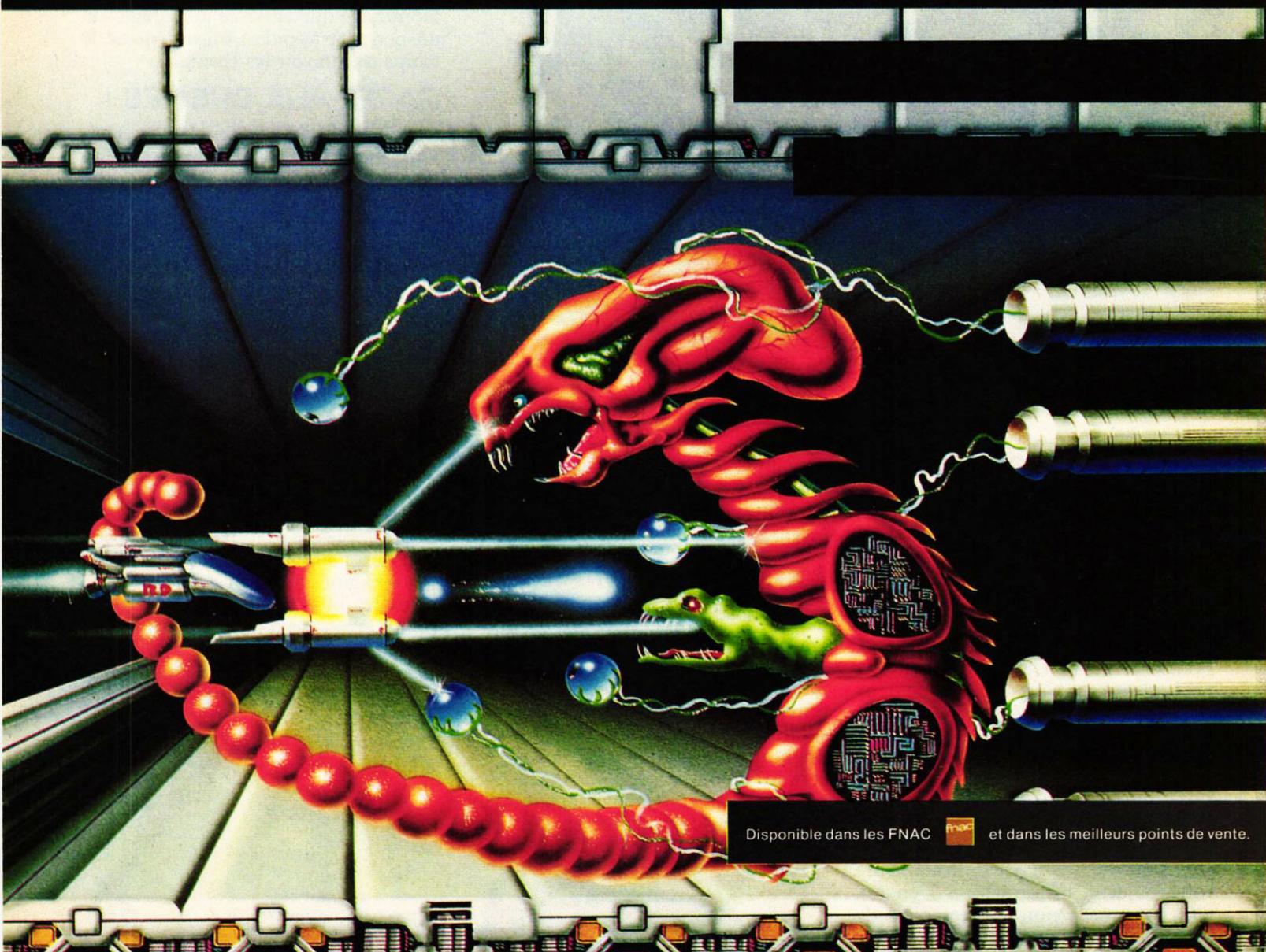
**K7 : 119 F**

**Prix : 169 F**

Graphisme :	77%
Son :	80%
Animation :	70%
Difficulté :	84%
Richesse :	68%
Scénario :	70%
Ergonomie :	50%
Notice :	55%
Longévité :	70%
Rhaa/Lovely :	76%



# RAMBLER™

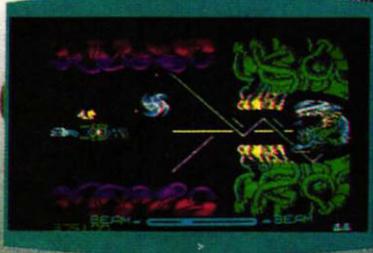


Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente.

Atari ST screen shot



Commodore screen shot



ELECTRIC DREAMS  
SOFTWARE

Distribué par



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

# TIGER ROAD

66%

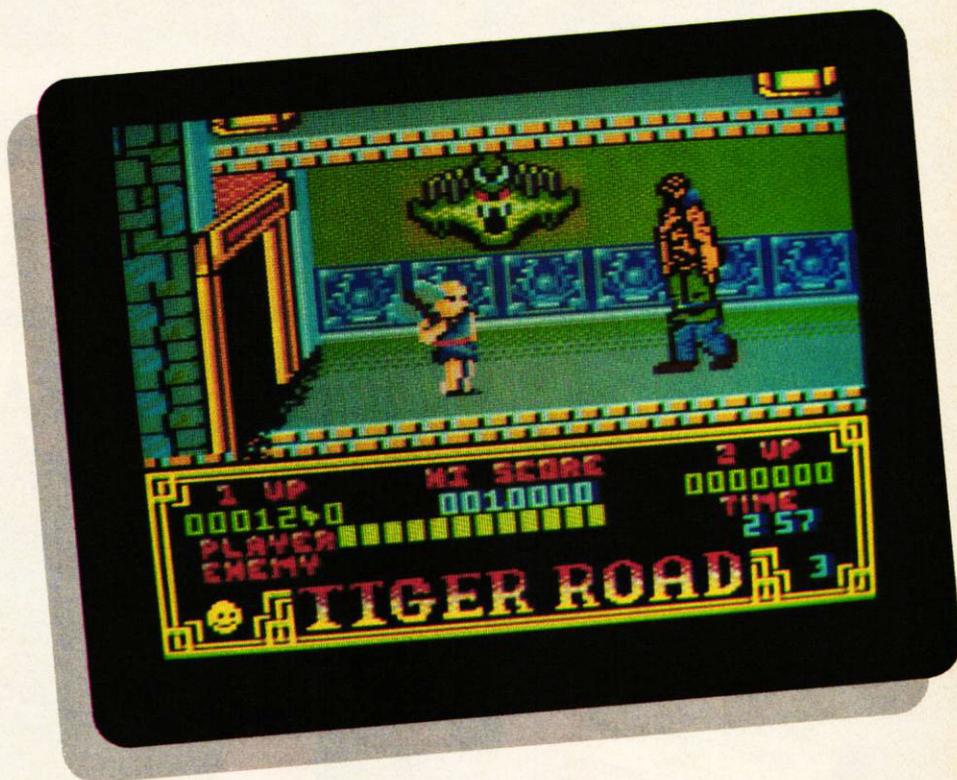
Si un jour l'industrie du jeu d'arcade venait à péricliter, j'en connais qui seraient bien embêtés. Je parle, bien sûr, des éditeurs de softs, dont l'imagination semble au plus bas ces derniers temps.

D'autant plus que, la plupart du temps, le résultat des adaptations est plutôt désastreux. De toutes manières, les bornes d'arcade sont bourrées de microprocesseurs dont le résultat est bien trop bon pour être reproduit sur micro. Mais croyez-vous que cela empêche les susnommés éditeurs de lancer des adaptations en pagaille ? Nenni, le marché est par trop juteux.

Dans l'autre moitié des cas, c'est-à-dire quand le jeu ne présente pas de difficulté insurmontable, le résultat est soit excellent, soit moyen. Excellent lorsque les programmeurs sont des pros consciencieux, et moyen lorsque ce ne sont que de bêtes fonctionnaires à peine motivés par le chèque en fin de mois.

## ET ALORS ?

Justement, les gars qui ont programmé Tiger Road d'après le hit de Capcom devaient faire partie de cette seconde catégorie. Parce que, bon, faut pas exagérer, les ceusses qui connaissent la version originale seront d'accord avec moi pour dire que rien, dans ce jeu, n'était trop difficile à refaire sur un micro, serait-ce un ZX 80 (non, j'exagère un peu, là, quand même). Résultat des courses, Tiger Road sur CPC est un jeu intéressant par certains côtés, mais bâclé par beaucoup d'autres.



## EXPLICATURES

Commençons (une fois de plus, quelle originalité, il est des fois où j'arrive encore à m'étonner moi-même) par le commencement.

Dans Tiger Road, vous incarnez Lee Wong, élève en arts martiaux dans un monastère mystérieux et retranché. Votre mission est de secourir des enfants enlevés par l'infâme Ryu Ken Oh, qui veut leur laver le cerveau pour en faire de bons petits soldats obéissants. Vous parcourez donc la campagne nippone à la recherche de la demeure de Ryu Ken Oh, bien décidé à n'en repartir qu'accompagné des enfants.

De l'extérieur, ce jeu pourrait paraître n'être qu'une simulation d'arts martiaux, une de plus. Pourtant, pas du tout : il s'agit en fait d'un jeu d'arcade-aventures, avec scrolling et tout et tout, un peu dans le style Kung-Fu Master, pour ceux qui se souviennent. Y'a des tas d'ennemis qui veulent vous transpercer de leur lance, des géants patibulaires mais presque, et des dragons qui crachent du feu.

Graphiquement joli, quoiqu'un peu confus, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante, mais un peu moins que dans

Operation Wolf, par exemple. Tout serait bien si on ne mourait pas sans raison apparente, si les tableaux étaient identiques à ceux de la version originale, si l'animation n'était pas saccadée, bref, si les programmeurs s'étaient décarcassés un peu. Bande de fainéants, va !

*Tiger Sept*

## TIGER ROAD de GO !

Graphisme :	70%
Son :	70%
Animation :	60%
Difficulté :	70%
Richesse :	70%
Scénario :	70%
Ergonomie :	65%
Notice :	60%
Longévité :	60%
Rhaa/Lovely :	70%



# A LA DEMANDE GÉNÉRALE, UNE COMPILATION DE 10 JEUX BOURRÉES DE VEDETTES.

# PERFORMANCE

LISEZ CES RARE COMPTES RENDUES ET FILEZ AU MAGASIN DE LOGICIEL!! AUTREMENT, VOUS RISQUEZ DE NE PLUS TROUVER DE COPIE!



**SHAKKLED** "Ce jeu devrait faire partie de la collection de n'importe quel joueur" PCW.  
"Une compilation très amusante qui satisfait largement les amateurs de Gauntlet." Sinclair Q



**ARMAGEDDON MAN** "Un bon jeu de guerre stratégique." Amstrad Action.  
"Une simulation de géopolitique globale des plus raffinées." Your Sinclair



**TRANCTOR** "Si nous le décrivions comme 'le meilleur programme Amstrad jamais inventé', cela sonnerait comme un cliché mais cela serait aussi vrai." Amstrad Computer User.  
"Une fusillade originale, programmée avec brio." Your Sinclair Megagame



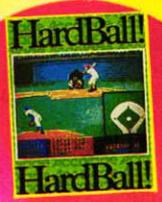
**10TH FRAME** "Une autre simulation de sports eil Access, raffinée et bien programmée."



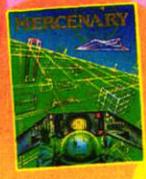
**BOBSLEIGH '900+'** Jugé par ACE. "Une version brillante d'un jeu de société qui, logiquement, aurait dû être impossible à programmer. Très amusant." Your Sinclair.  
"Une simulation passionnante où il y a beaucoup à faire." Crash 88%



**LEVIATHAN** "Une jeu spatial inspiré du Top Vidéo ZZ 'Rough Boy'. Un jeu zaxxonnesque avec une manoeuvrabilité totale et des graphisme à perspective wale."



**HARDBALL** "Une simulation de sport très réaliste qui constitue un nouvel exemple à suivre." ZZAP! 64  
"Il faudrait un sacré jeu de sport pour battre celui-ci." Evaluation CCI: Terrible!



**MERCENARY** "Un classique" ZZAP 64 Médaille d'Or 98%  
"Une réussite colossale." Your Sinclair Megagame.



**XENO** "Meilleur jeu Amstrad CPC" Computer Guardian  
"La meilleure partie de science fiction sportive que j'aie jamais vue. Je l'adore." Sean Masterton, Amix 98%



**CHOLO** Des graphismes à vecteur à 3D superbes. Est-ce réel?"

# LES BARREAUX D'ECHELON

88%

**Chasseur de pirates, vous êtes, et chasseur de pirates, vous resterez, tant que vous n'aurez pas découvert la base que ces maudits hommes ont rendue invisible. Attention, votre grande expérience du C-104 et des combats ne sera pas suffisante pour résoudre l'énigme.**



## PARAMETRABLE A VOLONTE

Une base invisible, des cartes à reconstituer et un code à découvrir, voilà des actions que l'on est pas habitué à voir dans un jeu spatial. Sur Isis, la dixième planète du système solaire, découverte en 1996, une succession d'événements a amené les pirates à installer leur base. Leur nombre grandissant leur permet même actuellement de s'attaquer aux forces de la ISF (International Space Federation). Vous avez donc été chargé de découvrir leur base, ainsi que le secret de son invisibilité.

## LE CHASSEUR DE L'ESPACE

Le C-104 n'est pas un chasseur ordinaire. Outre sa puissance de feu (trois types de missiles), il peut transporter un RPV (petit robot télécommandé de recherche au sol) vous permettant d'avoir des vues extérieures de votre appareil. Il possède un télétransporteur permettant de charger, à bord de votre vaisseau, des objets abandonnés par les pirates. Ceux-ci vous serviront à découvrir le code secret et à reconstituer les différentes cartes. Les clés vous feront connaître les divers paliers d'accès à la base pirate. On commence à sentir poindre la complexité de ce jeu. Je vois déjà vos yeux briller de plaisir. On est effectivement assez loin du banal tchac-tchac poum-poum. Mais une question se pose : que sont devenus les combats dans tout cela ?

Ce jeu fait parfois penser à un soft professionnel tant il possède de paramètres. On peut très bien se contenter de rechercher les objets sans que le moindre appareil apparaisse à l'horizon. Mais si le goût de l'aventure vous habite, vous ne pourrez vous empêcher de chercher querelle à des pirates. Il existe donc une option combat, dans laquelle on peut régler la force de ses adversaires. Autre atout : pouvoir faire disparaître, au cours des combats, les différents décors qui, je vous rassure tout de suite, ne sont pas légion. La phase de combat gagne alors un peu de rapidité. Votre appareil dispose d'un écran de protection qui se baisse chaque fois qu'il est touché. Mais il est toujours possible de rentrer à sa base pour réparer les dégâts ou pour refaire le plein de fuel avant qu'il ne soit trop tard. Votre zone de patrouille est divisée en aires, elles-mêmes séparées en secteurs. On peut rapidement se déplacer entre les



différentes aires. Une carte, fournie avec le logiciel, vous dévoile les secrets des neuf aires qui vous entourent. Les aires plus éloignées sont laissées vierges, le patrouilleur ayant la charge de les remplir en se déplaçant sur sa zone de patrouille. En tout cas, c'est un jeu qui vous occupera pendant des heures avant que vous ne puissiez percer le secret de la base invisible. Mais ne vous affolez pas, l'éditeur a prévu une procédure de sauvegarde. Alors, bonne patrouille.

Lipfy

**ECHELON de US GOLD (Access)**  
Distribué par SFMI  
K7 : 89 F  
Disk : 139 F



Graphisme :	75%
Son :	65%
Animation :	70%
Difficulté :	95%
Richesse :	95%
Scénario :	95%
Ergonomie :	90%
Notice :	100%
Longévité :	100%
Rhaa/Lovely :	95%





**6 FANTASTIQUES  
SUCCÈS D'ARCADE  
DANS**

**1 PACK  
GÉANT**



**LE DEFIS DE**

**TAITO**

**COIN-OP**



© TAITO CORP. 1986

"Excellent – irréprochable. Un futur numéro un." – AMTIX  
"Vraiment impressionnant et tout à fait irrésistible. Un Classique." – YOUR SINCLAIR



© TAITO CORP. 1987

"Simple. Aisé. Un jeu auquel on ne résiste pas. Un succès. COMPUTER & VIDEO GAMES  
"Une superbe conversion d'arcade et une fantastique fusillade. Doit figurer dans la collection ZAPPERS." ZZAP



© TAITO CORP. 1986

"Ce jeu est sans doute l'une des plus belles bagarres de tous les temps. A coup sûr, cela vaut bien la peine d'investir." – A CRASH SMASH



© TAITO CORP. 1987

"Je vous recommande chaudement Arkanoid, pour une seule raison – ce jeu est tout simplement une expérience fantastique." – ZZAP 64  
"Le message est simple – vous désirez un grand jeu d'arcade? Le voilà. COMPUTER GAMES WEEK



© TAITO CORP. 1987

"Un jeu excellent" – COMPUTING WITH THE AMSTRAD CPC  
"Incroyablement frustrant, jouable et passionnant." ACE



**the name of the game**

**AMSTRAD**



© TAITO CORP.

"Vraiment super. Un jeu auquel je reviendrai toujours avec plaisir." – AMSTRAD ACTION  
"Un film débordant d'amusement." – GAMES MACHINE



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



# LES GEANTS DE L'ARCADE



II

## STREET FIGHTER™

Passionnant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaires les plus durs et les plus méchants que vous ayez rencontrés.



## SIDE ARMS™

**La mission:** le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. **La menace:** le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!



## SHACKLED™

Déchaînez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: délivrez vos amis, échappez - vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!



## BIONIC COMMANDO™

Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.



## DESOLATOR™

Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux miroirs.



## GUNSMOKE™

Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!



AMSTRAD CPC  
CASSETTE  
AMSTRAD CPC  
DISQUETTE



# LES CONQUÉRANTS DE LA GALAXIE

**74%**

**Nous avons déjà parlé de la préversion dans le numéro précédent, voici enfin le test de la version définitive de ce soft. Attention, plus question de rester tiède, tout, je vous dirai tout sur ce soft. Après Titan, Titus revient à ses premières amours. En effet, Galactic Conqueror reprend le défilement de Fire and Forget et de Off Shore Warrior, même avec un petit plus, qui en fait un jeu assez intéressant.**



partie ne s'arrête que lorsque le joueur le décide, parce qu'il doit aller faire les courses, chercher sa petite soeur à l'école, ou si son joystick a rendu l'âme, ou encore quand la planète centrale de la galaxie est tombée aux mains des rebs (oui, c'est le surnom des rebelles). Si, en cours de combat, vous voyez votre bouclier faiblir dangereusement, vous avez deux possibilités : soit vous laissez éclater, la fédération n'est pas à un vaisseau près et comme vous avez été cloné avant votre largage..., soit vous enclenchez le bouton d'urgence et vous vous retrouverez directement téléporté dans le vaisseau mère. Dans les deux cas la planète reste aux mains des adversaires. Les rebs envahissent alors d'autres planètes et se rapprochent du centre de la galaxie. Il faut donc bien choisir, sur la carte, la planète qui bloquera leur avance.

## DES DEFENSES EN BETON

Comme je vous l'ai dit la dernière fois, la libération d'une planète se déroule en trois phases. Dans la première, le vaisseau se déplace verticalement et latéralement, reprenant en cela ce que l'on pouvait trouver dans Mach 3, à la différence que les décors sont ici moins riches ou, comme dans ATF, avec une moins grande liberté d'orientation. Au deuxième niveau, en dehors du fait que l'on voit toujours le vaisseau de dos, les possibilités ressemblent plus à ce que l'on peut trouver dans un simulateur de vol. Il est possible, pour mieux atteindre les vagues de vaisseaux adverses, d'effectuer des tonneaux, des

piqués, pendant que l'horizon part dans tous les sens. La troisième phase, elle se passe dans l'espace. On ne possède donc plus de point de repère. Au début, c'est carrément surprenant, d'autant plus que la fluidité du scrolling rend ces phases très réalistes. Si l'on ajoute à cela des bruitages très corrects, on obtient un jeu plutôt réussi.

*Lipfy*

**GALACTIC CONQUEROR de TITUS**

**K7 : 129 F**

**Disc : 169 F**

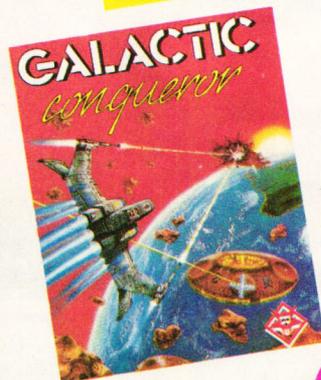


Graphisme :	75%
Son :	73%
Animation :	87%
Difficulté :	70%
Richesse :	65%
Scénario :	70%
Ergonomie :	80%
Notice :	75%
Longévité :	70%
Rhaa/Lovely :	70%

Des invasions galactiques, on en a vu déjà pas mal dans le milieu, mais celle-là est particulièrement bien faite. La présentation est honorable, malgré une musique digitalisée qui laisserait froid un vaisseau du désert, mais ne nous attardons pas sur des détails.

## LA PLANETE BLEUE

Ah, le premier combat, comme c'est émouvant. Largué du vaisseau mère juste au-dessus d'une jolie petite planète bleue, involontairement tombé aux mains des rebelles, je lance mon Thunder Cloud II à l'assaut des premières vagues d'adversaires. Mes passages en rase-mottes font un malheur. Pourtant, il n'est pas toujours facile de se frayer un passage au milieu des différentes lignes de défense qu'ils ont mises en place. Heureusement, mon bouclier me protège des ennemis un peu trop vindicatifs ; il est représenté par une bande rouge en bas de mon écran. Lorsque celle-ci disparaît, je peux faire une croix sur mon vaisseau, mais cela ne veut pas dire que la partie est finie, loin de là. La



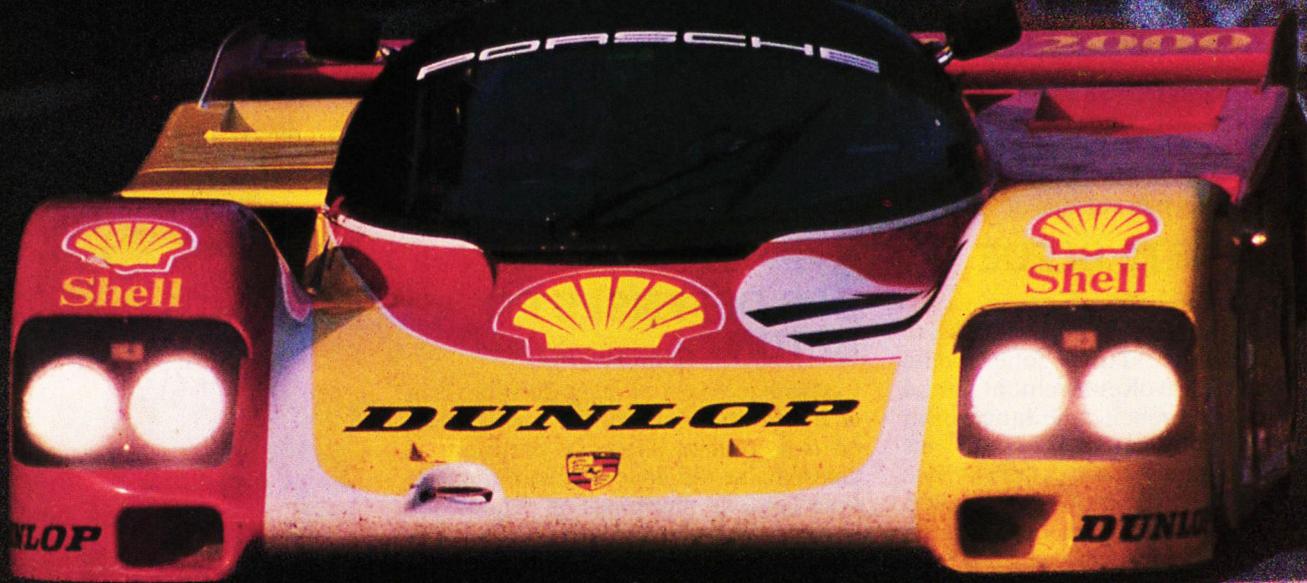
**S**

# WEC LE MANS



*WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources*

*indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.*



**WEC LE MANS n'est pas un jeu – c'est une véritable expérience de pilotage.**



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF  
DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

*...the name  
of the game*

COMMODORE  
AMSTRAD

ATARI ST  
AMIGA

# RAMBO 3

85 %

A force de jouer à des softs qui ne sont que prétexte à dégomme en tout genre de dangereux terroristes ou vilains Soviétiques, nous risquons tous de nous prendre **VRAIMENT** pour Rambo. La rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent (au 53, avenue Lénine, en plus) va finir par ressembler à une jungle en guerre infestée de mercenaires.

Imaginez-vous achetant votre magazine préféré, bazooka au poing. Car Rambo 3 sur CPC risque en rendre fou plus d'un. Normal, il est EXCELLENT.

Aucune raison de s'attarder sur les détails cinématographiques ou idéologiques. Le jeu est si bon que l'on en oublie tout contexte. Rambo 3 est d'abord facile d'accès, les subtilités apparaissant progressivement. Bon, vous venez de charger le jeu et le héros musclé apparaît sur votre écran. En bas se trouve une foule de renseignements : l'énergie, symbolisée par une tête de Rambo, qui se transforme en tête de mort à chaque coup reçu (très beau), le score, l'inventaire des objets ramassés, qui peut défiler (touche J), et l'arme choisie. Au départ, Rambo ne possède qu'un couteau et doit donc combattre au corps à corps. Mais au fur et à mesure que se déroule le jeu, ce cher John trouve des armes disséminées dans les couloirs du camp soviétique.

## EMBRASSEZ-MOI COLONEL...

Le but de Rambo est, comme dans le film troisième du nom, de retrouver son bien-aimé, le colonel Trautman. Mais oui, souvenez-vous, celui-là même qui lui a tout enseigné comme une mère. Trautman est prisonnier quelque part dans le camp, mais où ? Tout est là, car ce soft original fait



rimer arcade et aventure, du moins dans les deux premières parties. Pour bien maîtriser votre recherche d'objets dans le labyrinthe que parcourt Rambo, je vous conseille vivement de dessiner un plan des différentes salles, et de noter ce que vous y trouverez. Comme je ne suis pas vache, je vous donne un tuyau pour passer au second niveau : actionnez l'interrupteur qui se trouve dans l'une des pièces supérieures ; cela vous permettra d'ouvrir la porte de la prison, que vous dénicheriez dans une autre pièce.

## RIEN N'ARRETE RAMBO !

Si vous n'avez pas l'âme d'un démineur, vous aurez fort à faire pour éviter les mines du second tableau et pour trouver le colonel. Remuez vos méninges, que diantre ! Surtout si vous voulez à tout prix passer au troisième niveau, dans lequel Rambo, à bord d'un char en route vers la frontière afghane, se retrouve seul face à l'armée russe. Pour ces bastons du désert, absolument rien à redire. L'ani-



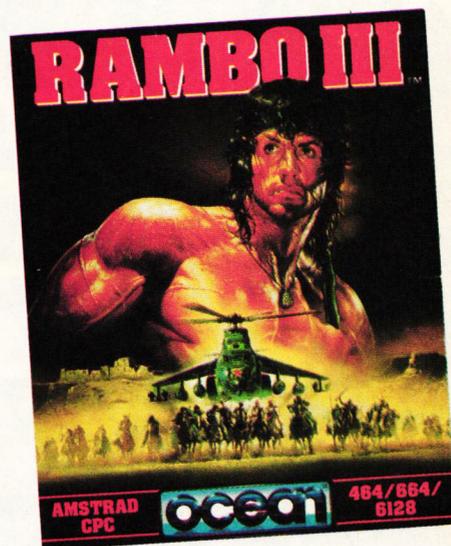
mation et les graphismes sont parfaits et, comme vous l'avait déjà dit Robby dans le n° 9 d'Amstrad Cent Pour Cent (test de préview), on participe là à un grand moment d'arcade sur CPC.

## RAMBO 3, C'EST BETON !

Les concepteurs de Rambo 3 auraient pu se contenter de faire un jeu tout bête de tchactchac-poumpoum. Ils en auraient quand même vendu par camions. Mais ils ont préféré nous offrir un jeu de qualité, proposant labyrinthes façon Gauntlet, libération de prisonniers, réflexion, et gigantesque baston finale. Chapeau ! Ou plutôt bandeau...

**Matt MURDOCK**

**RAMBO de OCEAN**  
Distribué par SFMI  
K7 : 89 F  
Disk : 139 F



Graphisme :	90 %
Son :	80 %
Animation :	95 %
Difficult :	85 %
Richesse :	90 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	100 %
Notice :	70 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %

S

**AVANT-PREMIÈRE  
OFFREZ-VOUS**

à tous les possesseurs d'un  
**AMSTRAD 6128 ou 464 couleur**

**UN ADAPTATEUR QUI PERMET  
DE REGARDER LA TÉLÉVISION  
EN COULEUR SUR L'ÉCRAN DE  
VOTRE AMSTRAD.**

**1290<sup>F\*</sup>**

**15  
JEUX**

**MANETTE  
DE JEU**

**BUREAU**

**RADIO  
RÉVEIL**



Vous possédez déjà un AMSTRAD 6128 (ou un 464\*\*) couleur. Alors lisez bien ceci :  
pour 1 290,00 Francs seulement, AMSTRAD vous propose la station complète suivante :

- Un adaptateur qui permet de regarder la TV en couleur sur votre micro :  
Prise Péritel pour magnétoscope et Canal +  
Alimentation directe par le moniteur  
Haut-parleur incorporé
- \* Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil
- \* les 15 jeux qui ont fait le succès de l'AMSTRAD et que vous devez absolument posséder
- \* Une manette de jeu avec doubleur incorporé
- \* Un bureau design, spécialement conçu pour votre micro.

\* Prix T.T.C. comprenant la station sans l'ordinateur  
\*\* Si votre moniteur est un CTM 644

**BON DE COMMANDE DE LA STATION AMSTRAD**

quantité limitée  
% 11

**A retourner à : S.D.A.E. - BP 108 - ANTONY Cedex - Tél. : (1) 42.37.09.64**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville \_\_\_\_\_

Désire recevoir (sous un délai de 3 semaines)

La station

Cassette 464  Disquettes 6128

Pour le règlement, je coche ci-dessous l'option que j'ai choisie :

**AU COMPTANT**

Je joins à cet envoi un chèque bancaire ou postal de 1 360 Francs  
(1 290 F + 70 F pour participation aux frais de livraison, libellé à  
l'ordre de S.D.A.E.)

**CONTRE-REMBOURSEMENT**

Je joins à cet envoi un chèque bancaire ou postal de 430 F (acompte de  
300 F + 130 F pour participation aux frais de livraison et de contre-  
remboursement) libellé à l'ordre de S.D.A.E. Je réglerai le solde soit  
990 F en contre-remboursement, à la livraison.

Dès que je recevrai votre colis, j'aurai 10 jours pour essayer votre station  
complète et me rendre compte de toutes les possibilités qu'elle peut m'offrir.  
Au terme de ce délai, si je ne suis pas entièrement satisfait, je pourrai vous  
la retourner dans son emballage d'origine.

Dans ce cas, je serai intégralement remboursé des 1 290 F.

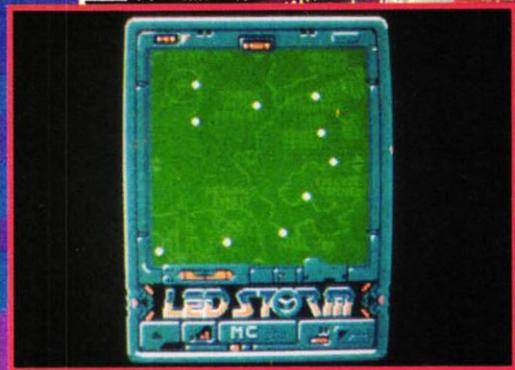
Fait à :

Le :

Signature :



# "PUISSANCE DE MAC"



# LED STORM

## LAZER ENHANCED DESTRUCTION

**LED STORM** Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste. Le combat n'est pas à sens unique - les turbos à laser vous donnent une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice. La route se rétrécit, l'espace est étroit - il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.

CBM 64/128 cassette et disquette Spectrum cassette et disquette Atari ST disquette Amstrad cassette et disquette Amiga disquette.

TM

# "HINE A SOUS ABSOLUE"



# 1943

1943 Enfin une chance de participer à la bataille de Midway. Cette fabuleuse conversion d'arcade dans la pure tradition des shoot'em up vous met aux commandes d'un avion de combat américain. Votre mission est de détruire le porte-avions japonaise Yamato.

**TIGER ROAD™** Une légende ancienne de Chine... lieu où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie de l'impitoyable Ryu Ken Oh en venant à bout de guerriers volants Ninja, de terribles dragons et de lutteurs de Sumo acrobatiques, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de toute votre compétence dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le féroce de l'Orient, Ryu Ken Oh.



# TIGER ROAD

# CAPCOM™

Écrans tirés de versions différentes.

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...  
SANS DOUTE LA PLUS COOL!

# 12 JEUX EXCEPTIONNELS



Disponible sur Amstrad cassette et disquette

MAITRES DE L'UNIVERSE ● MASK I  
CYBERNOID ● BLOOD BROTHERS  
EXOLON ● MARAUDER

VENOM STRIKES BACK ● RANA RAMA  
DEFLEKTOR ● NORTHSTAR  
HERCULES ● NEBULUS

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

# NOUVELLE GENERATION

69%



**Recherchons fortes têtes et graines de génie afin de perpétuer la civilisation humaine au-delà des frontières terrestres.**

**Connaissances sérieuses exigées... A l'aube du XXII<sup>e</sup> siècle, la Terre est à l'agonie. Suite à la petite annonce à laquelle vous avez répondu, vous avez été engagé pour exporter la civilisation sur la seule planète pouvant abriter la vie humaine : Genus II. Votre objectif : être le premier des participants (de 1 à 6) à réussir le grand oral devant le Conseil des Sages de Genus II.**

## VOYAGE, VOYAGE

Dans le hall d'embarquement de la base aérospatiale, les candidats, représentés par des objets en tous genres, tels que crayon ou télé, attendent en file indienne. Face à eux, TP, le héros de la première version du

jeu, pose des questions. Répondez juste quand vient votre tour et gagnez un billet pour l'espace. Avant de vous poser sur Genus II, vous devez traverser six galaxies constituées chacune de nombreuses planètes (inhabitables, malheureusement). Sur certaines planètes seulement, vous trouverez un objet qui vous permettra de passer dans la galaxie suivante, et ainsi de suite jusqu'à Genus II. A bord de la fusée intergalactique, il vous suffit de viser la planète sur laquelle vous voulez atterrir. Une fois sur place, un autochtone biscornu (appelez ça comme vous voudrez) vous pose une question de son choix. Votre écran de contrôle vous indique la catégorie de la question ainsi que le temps qu'il vous reste pour répondre, si vous avez réglé le minuteur. Une bonne réponse sur une planète où se trouve un objet vous permet de le téléporter avec vous à bord de la fusée et de passer dans la galaxie suivante.

## PILOTAGE AUTOMATIQUE

Rassurez-vous, vous n'avez pas été choisi pour cette mission en raison de vos qualités de pilote. Tout ce que l'on vous demande, c'est de répondre aux questions posées. Lorsque vous aurez appris aux petits hommes verts que le King Elvis était blond d'origine, que l'ouzo se boit en Grèce, bref, lorsque vous aurez récolté les six objets requis, votre vaisseau spatial vous mènera tout droit sur Genus II.

## UNE SENTENCE ARBITRALE

Dans la salle du Conseil des Sages, le jury s'installe. Il se compose de six individus identiques, verdâtres et se



laissant pousser négligemment les oreilles à la M. Spock. Un seul parmi eux détient le pouvoir de vous autoriser à vous installer définitivement sur Genus II. Si vous en choisissez un autre mais que vous répondez correctement à sa question, celui-ci disparaît et vous bénéficiez d'une nouvelle chance. Si vous répondez mal, vous devez attendre votre tour avant de recommencer la même scène. Lorsque vous avez trouvé le bon Sage, celui-ci vous pose l'ultime question. Exceptionnellement, vos adversaires peuvent choisir la catégorie où vous ramez le plus (la feuille de marque, accessible à tout moment dans le menu principal, leur donnera de précieuses indications sur vos faiblesses intellectuelles). On n'en finit pas de s'extasier face aux progrès de la technologie moderne, mais il en est une, question, qui me brûle les lèvres depuis le début : que sont devenus nos petits camemberts d'antan ?

*Soizoc*

**TRIVIAL PURSUIT - NOUVELLE  
GENERATION - de DOMARK**

**Distribué par UBI SOFT**

**K7 : 149 F**

**Disk : 149 F**

Graphisme :	70%
Son :	65%
Animation :	65%
Difficulté :	60%
Richesse :	85%
Scénario :	60%
Ergonomie :	75%
Notice :	85%
Longévité :	70%
Rhaa/Lovely :	70%



S

# LES DEUX DOIGTS

Nous voilà, chers amis électroniques, à l'aube d'une nouvelle année qui s'annonce riche en émotions sonores, qu'elles soient barbares, dansantes ou romantiques. Quoi de mieux que de vous présenter une série de nouveaux talents qui vont vous bercer tout au long de 1989 ?

## LES ROMANTIQUES

Commençons en douceur, avec un groupe qui a le goût et la couleur britannique, mais qui vient de notre bon vieux terroir. Normal, si les musiciens sont français, la chanteuse de The Pollen est galloise, et on sent dans leur album *Contrasts* (Danceteria) un certain nombre d'influences typiquement anglaises, comme *The Sound*, *Joy Division* ou *Siouxsie and the Banshees*. Une musique de climat, donc, mêlant voix féminine aérienne et arpèges de guitares filandreux. Pour âmes en peine.

### THE POLLEN CONTRASTS



Voilà un chanteur issu de la pépinière de talents toulousaine et qui risque fort de s'incruster dans nos tympans pour un grand nombre d'années. Le public a, en tout cas, totalement plébiscité son premier 45 tours *les Parfums de sa vie* (Je l'ai tant aimée), sorti l'année dernière chez CBS. Art Mengo (c'est son nom), a longtemps traîné ses claviers de groupe en groupe dans la



Art MENG0

région du Sud-Ouest, allant jusqu'à donner des cours d'orgue ou monter un quartet jazz. Mais son rêve secret, c'était chanter ses propres chansons, diaboliquement mélodiques, véritables drogues pour l'auditeur. Son premier titre ravageur est un mélange subtil d'émotions (la voix bluesy décalée), et d'électronique rythmique. En attendant l'album.

Louise Feron vient, elle aussi, de sortir un premier 45 tours qui ravira les âmes romantiques, chantant une poésie-pop répondant au nom de *Tomber sous le charme* (Virgin), un peu triste mais réellement accrocheuse. Elle est épaulée dans sa tâche par le guitariste chanteur des Dogs, Dominique Laboubée, qui s'en donne à cœur joie à l'harmonica et à la guitare électrique douze cordes. Un 45 tours qui nous fait, ici aussi, attendre la suite avec impatience.

Puisque je vous sens tous prêts à verser une larme, jetez aussi une oreille sur la dernière chanson du groupe Fatidic Seconde, *les Intouchables* (Comotion), qui pourrait devenir l'équivalent des Stranglers en France, avec moins de violence et de cynisme, mais avec une dose supérieure de vague à l'âme européen. Même chose pour The Game, eux aussi sur le label Comotion, et bien placés pour devenir les Dépêche Mode français, avec consécration mondiale à la clé. Ils distillent un spleen sans faille, chanté en

anglais, et emporté par la profonde voix de Marc Dimitri. Leur album, produit par David Tickle (New Order) est attendu pour ce début d'année. Enfin, je finirai cette série romantique avec Charles Urbier, ancien Metal Urbain (le groupe punk/industriel qui a influencé, entre autres, les Béruriers noirs), qui se lance, lui aussi, dans la pop langoureuse, avec un *Triste Twist* (Phonogram) qui ravira les amoureux(es) de Brian Ferry et d'Etienne Daho.

## LES REVEILS ELECTRIQUES

Attention, ces méchants rockers et vilains petits canards, peuvent parfois faire preuve d'une certaine dose de romantisme. Le contraire est tout aussi possible. Commençons avec le Dan Reed Network, un gang ricain au look sauvage très Double Dragon, qui aime autant le hard-rock que le funk. Dan Reed tape pile entre les deux yeux, et il est difficile de se relever après avoir oui leur incroyable album *Tender Prey*, produit par l'un des meilleurs producteurs heavy du moment, Bruce Fairbairn (Bon Jovi, Cult). Voilà une nouvelle bande de guerriers qui fait très très mal. Les Anglais Transvision Vamp ont, eux, des côtés plus mode, ce qui ne les empêche pas de méchamment déménager. Emmenés par une fille au chien fatal, ils réinjectent dans



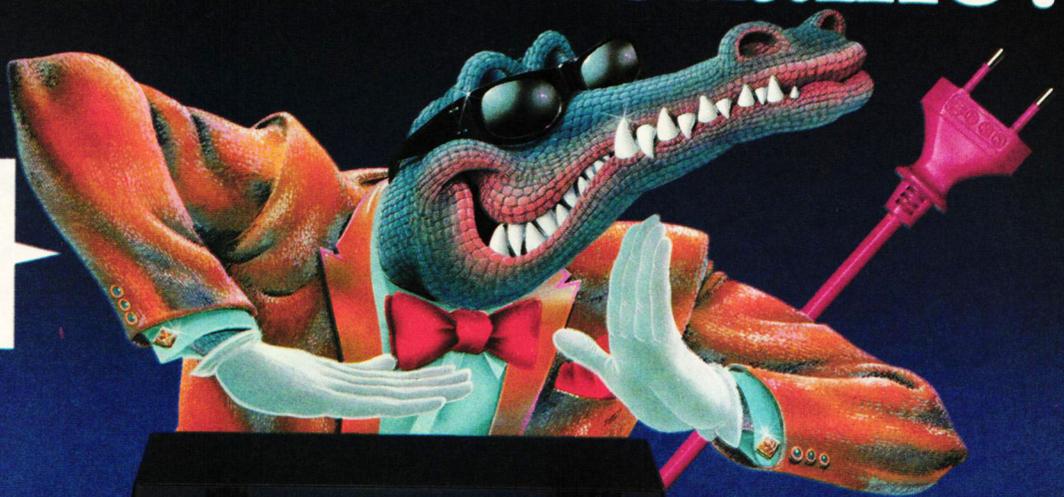
Dan Reed NETWORK

les hit-parades une violence et une hargne qui on cruellement défaut à notre époque mollassonne. Influences Ramones, Blondie, et Sex Pistols, pour situer. *I Want Your Love...* (Wea).

Ne croyez pas qu'en France, on n'en a pas (de l'énergie, allons, qu'allez-vous penser), car voici un tout nouveau chanteur ambiance fortement électrique : Thierry Hazard. Les chercheurs fous aux oreilles décollées par les guitares vengeresses ont sûrement connu son ancien groupe, qui répondait

# Amstrad se déchaîne!

...avec une  
nouvelle gamme  
qui balance



Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

**Chaîne MX 100** : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

**MX 100** : 1 190 F  
**MX 100 T\*\*** : 1 390 F

**Chaîne MX 200** : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

**MX 200** : 1 890 F  
**MX 200 T\*\*** : 2 090 F

**Chaîne MX 300** : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

**MX 300** : 2 390 F

**Chaîne CDX 400** : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

**CDX 400** : 2 490 F  
**CDX 400 T\*\*** : 2 690 F

**Chaîne CDX 500** : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

**CDX 500** : 3 990 F

\* Prix publics généralement constatés.

\*\* Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.

**Et maintenant, musique!**



**La Qualité. L'innovation en plus**

**CPC 11**

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

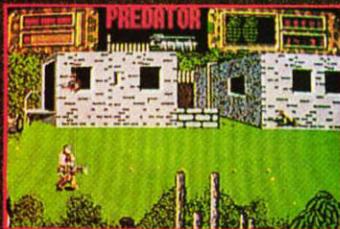
\_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

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

Renvoyez ce coupon à :  
Amstrad France  
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.  
Ligne consommateurs : 46.26.08.83  
Tapez 3615 Code AMSTRAD



# 8 JEUX EXPLOSIFS!



**PREDATOR** Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.  
© Activision



**KARNOV** Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du maléfisant dragon Ryu et trouvez le *Treasure Perdu de Babylone*. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles.  
© Electric Dreams



**COMBAT SCHOOL** Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!  
© Konami



**SALAMANDER** Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit vaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.  
© Konami



**CRAZY CARS** Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des États-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont des marques déposées de Titus Software Corporation.



**DRILLER**



**GRYZOR** © Konami



**PLATOON** Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.  
© 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA  
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

# DANS LA PRISE

au nom de GPS, alias Garage psychiatrique suburbain. Groupe responsable de deux albums et d'une pléiade de 45 tours trop vite oubliés. Thierry Hazard a deux atouts dans le manche de sa

blions pas les excellents Babylon Fighters). Princess Erika, une personnalité, princesse camerounaise, mais aussi un groupe, féminin et félin, qui va promener son set sur les scènes

l'album *Life's Too Good* (BMG) des Sugarcubes, et adressez-moi vos lettres de remerciement à la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Quoi qu'il en soit, j'en parlerai aussi plus en détail le mois prochain.



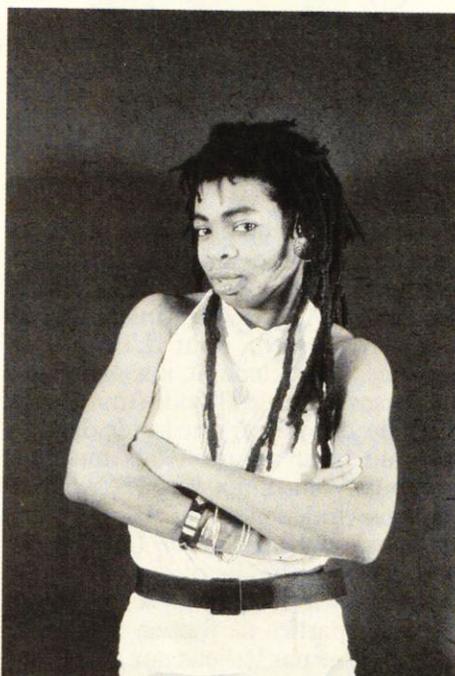
Thierry HAZARD

guitare : des mélodies sucrées, tendance Beatles, et un fort goût pour le déménagement, tendance Ramones ou Deff Leppard. Ecoutez, pour commencer, son 45 tours *Poupée psychédélique* (CBS), images Carnaby Street à l'ère de l'ordinateur, produit par Nick Patrick (Bashung, Mory Kanté). N'hésitez surtout pas, non plus, à (longuement) vous attarder sur la face B, *Un jour c'est oui, un jour c'est non*, qui arrache bien côté énergie et guitares saturées. Sined apprécierait.

## LES FOURMIS DANS LES PIEDS

Ils font danser et ils aiment ça. L'année 1989 sera-t-elle aussi dansante que 1988 ? On n'en doute pas à l'écoute du groupe EBH (initiales de ses trois membres : Ellis, Beggs et Howard), qui ressuscite le style félin de Sly Stone, génie incontesté aujourd'hui tombé dans les abysses. Ecoutez leur dément *Big Bubbles No Trouble* (BMG), qui utilise à temps plein l'instrument du futur qu'est le stick. On en reparlera. "Trop de bla-bla, me cause cet homme-là...", souvenez-vous, l'année dernière, chanté par une des rares représentantes du reggae français (n'ou-

de l'Hexagone tout au long de 1989. L'album est grandement attendu.

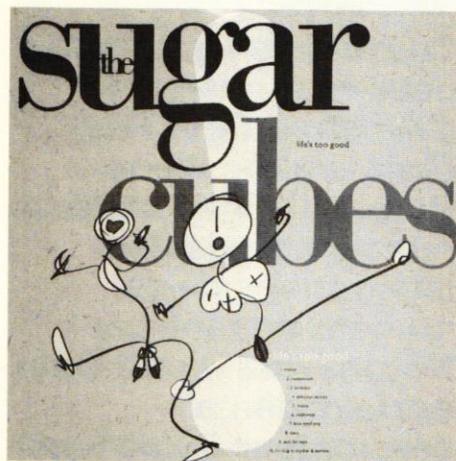


PRINCESS ERIKA

Je finirai avec un groupe islandais absolument inclassable, mais tout autant indispensable. Jetez-vous sur

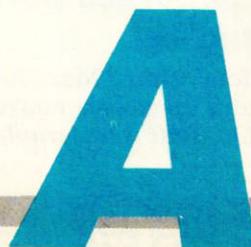
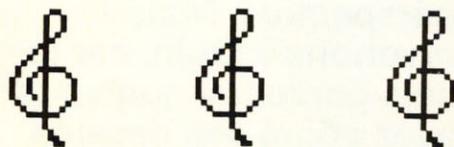
## NOUVELLES DU MOIS: HARD-ROCK

Vous êtes au courant de la reformation de Trust, qui a fait événement lors du concert Paris Monsters of Rock, en septembre 1988 à Bercy (Paris). Que les provinciaux se rassurent, ce concert enregistré vient de sortir sous la forme d'un double-album (ou compact/K7) intitulé *Paris by Night* (Celluloïd). Le groupe, managé par une des meilleures agences anglaises, est aussi en train de signer un contrat mondial



avec une importante compagnie américaine. Album studio en préparation. Et n'oublions pas enfin le dernier disque des New Yorkais Anthrax, qui contient une version sauvage et anglaise du plus grand tube de Trust : *Antisocial* (BMG).

Patrick GIORDANO



# IMAGES-INVITE :



Couverture Fantômette pour ce numéro 11 d'Amstrad Cent Pour Cent, signée Pierre Ouin, qui signe aussi la majeure partie des illustrations de ce numéro de rentrée. Notons que Pierre Ouin est le dixième dessinateur à s'occuper d'un numéro de votre magazine préféré, après Coucho, Max, Monpierre, Imagex, Trivoul, Solé, Zamal, Arno, et Mitton. Beau palmarès, et encore de belles surprises en perspective. Mais revenons à Ouin, car je suis persuadé que vous avez adoré ses dessins dispersés parmi ces pages.

Tout comme Max, dont nous publions tous les mois la nouvelle BD : *Spoty 2*, Du rififi sur Jarmila, Ouin a com-

mencé à la fin des années 70, en pleine ère punk, dans les pages du magazine *Crapaud Baveux*. A l'époque, le mot d'ordre était : refuser toutes les conventions et influences, mais aussi s'amuser et fustiger les aînés. Cette éclaboussure dans le monde morne de la BD lui permet d'intégrer par la suite l'équipe de *Métal Hurlant* et du mensuel *Rigolo*. A la suite de quoi les Humanoïdes Associés publient une série d'albums de Pierre Ouin : *Artie et Cobb se les prennent tous*, *Bloodi trouve pas l'égout*, *Bloodi et les Rongeurs* enfin *Pat Couille et les Plumes au cul*. Tous à lire sans exception, humour vitriol garanti. L'évolution est d'ailleurs flagrante entre le premier et le dernier de ces albums, passant d'un style sale et adolescent, à un dessin rond et beaucoup plus commercial. Les dessinateurs préférés de Pierre Ouin vont des grands classiques (Calvo ou Franquin), à la nouvelle génération des Arno, Weissmuller, Mix Mix, Max ou Pirus. Ouin travaille



d'ailleurs actuellement au scénario surprenant d'une série humoristique sur le thème du baigneur de Cayenne, dessinée par Arno (cf. *Amstrad Cent Pour Cent* n°9), pour *L'Echo des Savanes*. Parallèlement, il redonne vie au personnage de Bloodi (mort, je le rappelle, dévoré par une horde de rats) pour un futur album. Côté musique, ses goûts vont plutôt vers les groupes français indépendants, Parabellum, les Rats, ou Karbala 413 (groupe du parolier-écrivain Géant Vert). Il avoue enfin claquer le gros de ses royalties dans des parties de flipper, même s'il ne dédaigne pas les jeux sur l'Amstrad de son neveu, pourtant bien plus doué que lui. Ses softs préférés : tous ceux où l'on tire, détruit, explose vaisseaux ou divers ennemis. Je pense que tous les lecteurs de ce magazine approuveront.

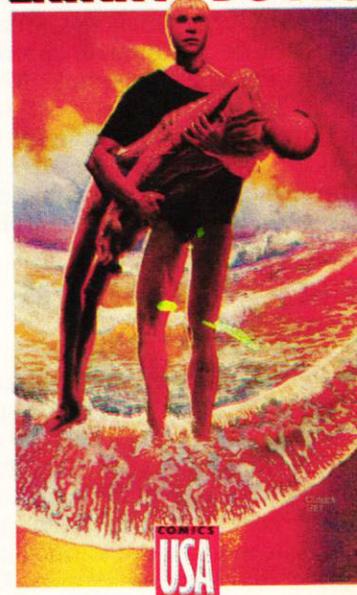


(Pierre Ouin est aussi l'auteur, en collaboration avec Max, de *Fuck Fly and Bomb*, paru aux éditions Futuropolis).

## PREMIERE BOMBE DE L'ANNEE - ENFANTS DU FEU

Richard Corben est l'un des grands maîtres graphiques d'outre-Atlantique. Créateur de mondes, il a commencé dans les années 70, porté par la vague underground, révolutionnant la science-fiction à l'aide de loups-tueurs (Rolf), de femelles pulpeuses, et de corps body-buildés (Den). Un univers qui a énormément influencé le cinéma américain de ces dix dernières années, ses aliens mythiques et ses gros bras musclés (bonjour Schwarzenegger !).

## ENFANTS DU FEU



Aujourd'hui, Corben est une institution, mais raconte toujours ses histoires, illuminées par sa maîtrise sans faille de la technique de l'aérographe. Son dernier album, *Enfants du Feu*, publié chez Glénat US,

# PIERRE QUIN

raconte la rencontre de personnages étranges : deux novaleines aux plaisirs marins et à l'intelligence supérieure, une bande de requins voraces, le sire Zeg, possesseur d'une pierre verte aux pouvoirs secrets, son fidèle Zomug, monstre aux dents tueuses et carnivores, des pirates sans foi ni loi venus voler ces pierres, et deux extraterrestres à la recherche d'une terre promise. Tout ce beau monde se croise sur l'île de Bremuth. Et cela donne un gros Bang ! Ne ratez surtout pas la baston finale, jouissive, entre la combattante extraterrestre et le monstrueux Zormug ; elle est digne des meilleurs moments de Target Renegade.

## SUPER-HEROS DE L'ANNEE : SPIDERMAN

Après le mariage avec Mary Jane, mené avec un certain sens mélo par David Michelinie dans les pages du journal *Nova* (en France bien sûr), l'Araignée reste sous les feux de l'actualité grâce à trois excellents albums proposés par la collection Glénat US : *la Mort du chasseur*, une longue aventure en trois tomes signée Mike Zeck et J.-M. De Matteis. Le chasseur, alias Kraven, est un ancien aristocrate russe qui s'est mis en tête d'exécuter et de remplacer l'Araignée, alias Peter Parker. Le pire, c'est qu'il y parvient, après l'avoir coincée sur le toit d'un building. Il va même faire au tisseur une jolie tombe trophée. Croyez-moi, c'est Mary Jane qui se fait du souci.

Tout aussi indispensable, et dans la même collection, vous pourrez trouver *Bon Anniversaire*, des génies Alan Moore et Dave Gibbons, qui fête avec délice les cinquante ans de Superman et de Batman : avec FORCE. (Notons que ces albums superhéros ne sont pas qu'excellents, leur prix est aussi plus qu'accessible).

## ET POUR QUELQUES ALBUMS DE PLUS...

J'avais déjà parlé ici même de Denis Frémond, et de son personnage sur-réaliste, Jo Engo. Eh bien, sachez que ce dessinateur a plus d'une corde à son arc ; il est le père, outre le délire (organisé) d'Engo, d'une BD (toujours) humoristique, mais fondée sur les sentiments et les comportements humains. Tradition Lauzier et Veyron. *Des filles formidables* (éd. Dargaud), est ainsi un album tout en finesse et intelligence, souvent très SUGGESTIF, mais qui explore avec tendresse un sujet ô combien inépuisable : les filles. Et Frémond les dessine et les met en scène superbement. Quand les sentiments et l'anodin transpercent le papier, dans un album spécial fantasmés. Pour les plus grands des lecteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*, et tous ceux que combats et extraterrestres laissent de marbre. Revenons à des choses plus musclées, avec la dernière aventure en date de Thorgal, *Entre terre et lumière*. Sans surprise, il ravira les amateurs du genre, peuples étranges, sorcellerie, gros bras, et combats d'épée. Jetez

d'ailleurs un œil sur l'*Amstrad Cent Pour Cent* spécial jeux que nous vous avons concocté pour ce début d'année, vous y trouverez Thorgal, aux côtés d'une dizaine d'autres héros dessinés qui ont marqué l'année passée (*Entre terre et lumière*, par Rosinski et Van Hamme, éd. Lombard).



Encore un nouveau Torpédo, *Debout les morts*, c'est pas nous qui nous en plaindront, mais plutôt les auteurs espagnols Bernet et Abuli, qui doivent commencer à voir leurs cerveaux dépérir à force de nous offrir des sensations d'une telle qualité (Glénat). Je quitte un instant les nouveautés album pour vous signaler la parution du nouveau numéro du magazine *Scarce*, toujours consacré aux superhéros et comics américains, avec, dans le numéro de janvier, un dossier concernant l'"incroyable" David Byrne, dessinateur-scénariste qui a récemment fait vivre maintes aventures aux Quatre Fantastiques, ou à Superman, entre autres. Un grand, assurément. Je vous rappelle l'adresse du journal : *Scarce*, asso. Saga, 68, rue Jacques-Prévert, bat.C, appt. 141, 95320 Saint-Leu-la-Forêt.

Patrick GIORDANO



THE No.1

# Thunder Blade



## JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI

Crampez-vous et démez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir - dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs - tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final - le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Éclaircieur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Le jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon.  
THUNDERBLADE™ et SEGA™ sont des marques de  
Sega Enterprises Ltd.  
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes,  
06740 Châteauneuf de Grasse.

