AMSTRAD CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

EN VEDETTE !

NETHER WORLD
AFTER BURNER
DRAGON NINJA
WEC LE MANS
ROBOCOP

LES MEILLEURS POKES SUR CPC

ISSN 0292-8160 - 12 - 21 F - 151 FL - 153 F - 5,50 FS - 1660 CFA

N°12 21 F
MENSUEL
FEVRIER 89

M 2256 - 12 - 21,00 F
3792256021003 00120

"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 rétrécie, 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.

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 legende 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 chaines et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

TIGER ROAD™

Écrans tirés de versions différentes.

CAPCOM™

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.

SOMMAIRE

6/15 **Actuel**

16/17 **Nominés des A 100 %**

18/19 **Amcharge**

22/31 **Softs à la une**

32 **Abonnement**

33 **Concours Thunder Blade**

35/37 **Courrier des lecteurs**

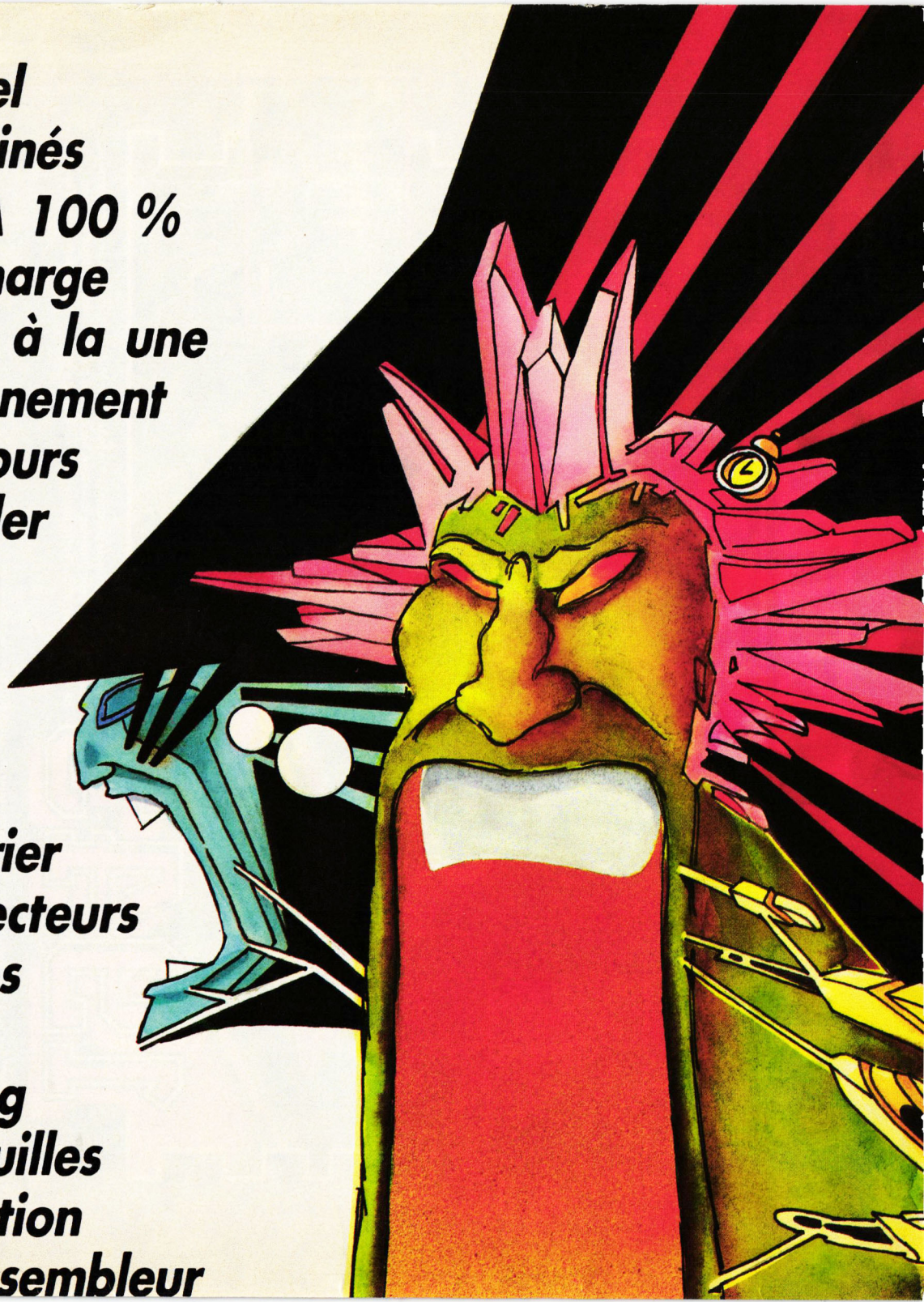
38/41 **Pokes**

42/59 **Help**

62/66 **Listing**

67/69 **Bidouilles**

70/71 **Initiation à l'assembleur**



AIRE

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Rédaction : Denis JARRIL, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, François SORNAY, SEPTH, Pierre OUIN.
Couverture : **COUCHO**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. [Tout droit de reproduction réservé pour tous pays].
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International SA
nal S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA

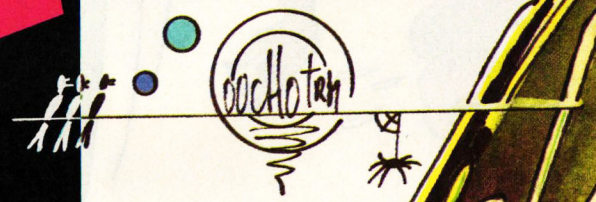
PUBLICITE : **Tél. 45.34.32.44**
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA

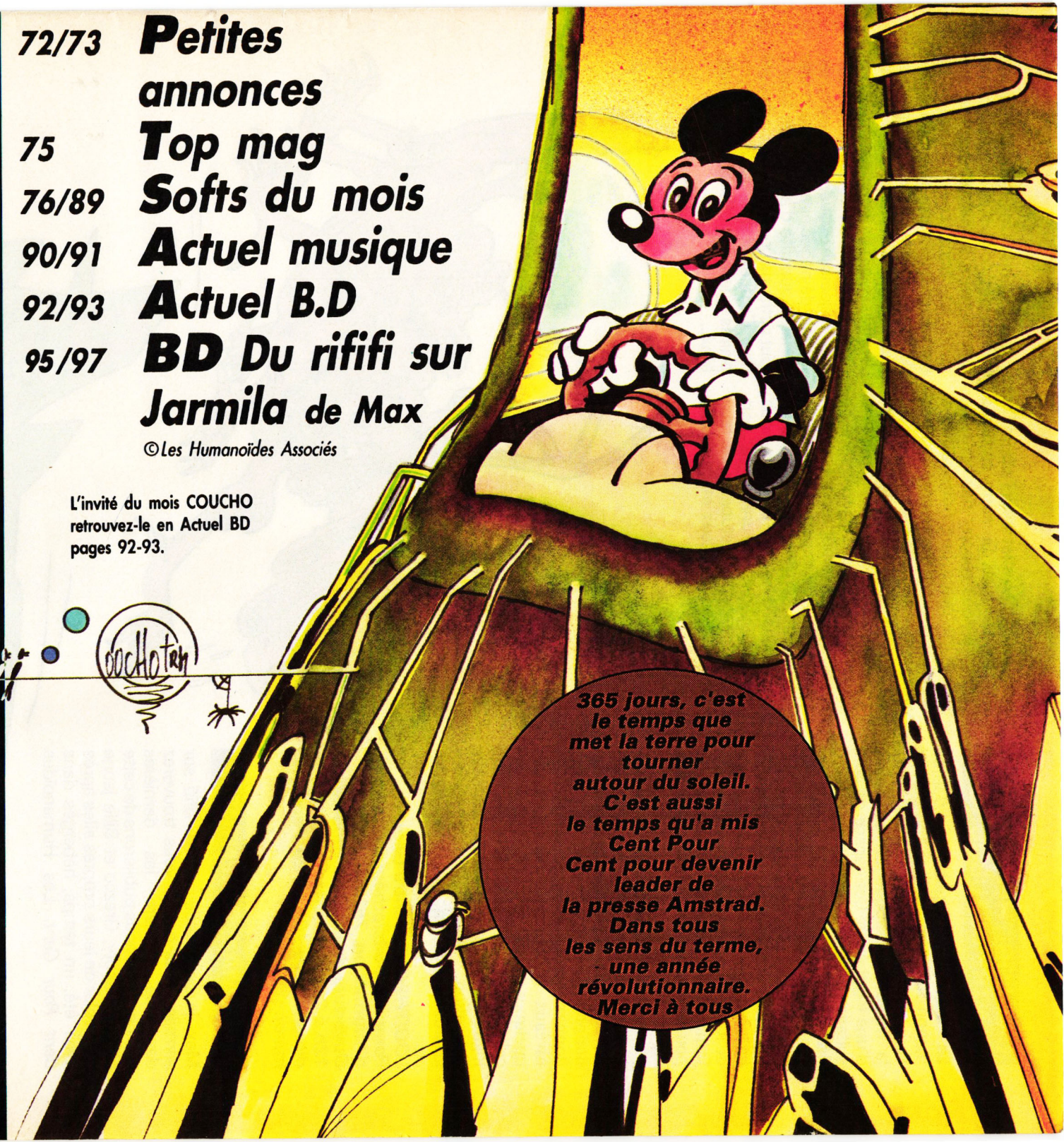
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

72/73 **Petites annonces**
75 **Top mag**
76/89 **Softs du mois**
90/91 **Actuel musique**
92/93 **Actuel B.D**
95/97 **BD Du rififi sur Jarmila de Max**

©Les Humanoïdes Associés

L'invité du mois COUCHO retrouvez-le en Actuel BD pages 92-93.





UNE LOGITHEQUE AU CENTRE BEAUBOURG

La bibliothèque publique d'Information du centre Georges Pompidou à Paris vient de s'ouvrir définitivement à la micro-informatique en se dotant d'une logithèque. Cet espace de consultation en libre accès, inauguré le 20 décembre 1988, a été conçu en collaboration entre les constructeurs, les éditeurs, le Centre national de documentation pédagogique et la BPI.
La logithèque rassemble une sélection de logiciels professionnels et éducatifs français et étrangers. Les utilisateurs pourront tester et comparer les logiciels disponibles, et s'initier ou se perfectionner à la micro-informatique. Plus précisément, pour les utilisateurs de CPC, la logithèque propose un nanoréseau équipé de machines 8 bits donnant accès à des logiciels éducatifs, niveaux collège et lycée. A noter, quelques noms d'éditeurs qui ont collaboré à la réalisation de cette logithèque : Carraz Editions, Hachette Education, Hatier Sermap, Infogrammes, Nathan Logiciels, Jériko, etc.

LOGITHEQUE, centre Georges Pompidou, bibliothèque publique d'Information, 75197 Cedex 04. Ouverture du lundi au vendredi de 12h à 22h, les samedi et dimanche de 10h à 22h. Fermé le mardi.

CIAO MAX, A BIENTOT

Max, le dessinateur de *Du rififi sur Jarmila*, nous quitte. Vous trouverez dans ce numéro les dernières planches que nous publierons de cette histoire. Spoty, Grezco et Bille jaune vont voler de leurs propres ailes après avoir été, un temps, hébergés dans *Cent Pour Cent*. Les Humanoïdes associés vont en effet sortir l'album *Du rififi sur Jarmila*. Si nous sommes tristes de nous séparer des héros de Max, c'est parce que nous adorons cette BD et que, d'après votre courrier, vous l'aimez aussi. Pourtant, ce n'était pas évident. Quelques critiques nous ont été adressées, déplorant de trouver de la BD dans un magazine de micro, d'autres n'appréciant pas le style de Max. Qu'importe ! Max, nous en sommes sûrs est un précurseur. Ces dessins? à l'apparence naïve, nous renvoient dans un univers à part peuplé de monstres stupides, de faux méchants sentimentaux et de robots sympathiques. Un univers à la fois proche des contes et des jeux micro. Les couleurs, la mise en page, le scénario ne sont pas l'œuvre d'un technicien froid, mais celle d'un auteur de talent, faisant passer au premier plan l'émotion et l'humour. *Du rififi sur Jarmila* était fait pour paraître dans *Cent Pour Cent* et vous l'aviez compris. Réjouissez-vous, nous sommes en train de négocier afin d'obtenir une certaine quantité d'albums de Max à tout petit prix pour les lecteurs de *Cent Pour Cent*, ainsi que quelques exemplaires que nous offrirons. A bientôt, Max...

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 464 664 6128
Disc: 149 F. Cas: 129 F.

COSMIC SOFTWARE(c) ESAT 88

TOUS NOS PRODUITS SONT DISPONIBLES CHEZ LES MEILLEURS REVENDEURS

CONFORAMA

Virgin MEGASTORE

GENERAL le temple de l'électronique

fnac

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 : _____

CPC 12

DESIGNATION DES ARTICLES DESIRES : _____

ESAT SOFTWARE

La société bordelaise, surtout connue pour ses utilitaires, a décidé de créer deux nouveaux labels Cosmic Software et Magic Soft, afin de mieux répertorier ces nouveaux produits. La répartition des softs sur ces différents labels se fera comme il suit. Esat Software sera le label regroupant les utilitaires grand public et professionnels, production traditionnelle de la marque. Le label Cosmic Software englobera la gamme ludique, avec, pour premières parutions (disponibles quand vous lirez ces lignes), deux compilations, Les Inédits 1 comprenant trois jeux : Bactérix, Zarxas, Fireball et Les Inédits 2 composé de quatre jeux : Skylab, Scientific, Atomic Fiction et Thunder Fichter. Enfin, c'est sous le label Magic Soft que sortiront ce que l'on appelle pudiquement les utilitaires de sauvegarde, avec un produit qui paraît particulièrement intéressant : Memory. Cet utilitaire résident permettra d'interrompre la plupart des jeux afin de les sauvegarder, puis de les reprendre plus tard sans qu'aucun des paramètres ne soit changé, à la manière des cartes d'interruption... A vous d'imaginer toutes les applications possibles d'un tel logiciel.

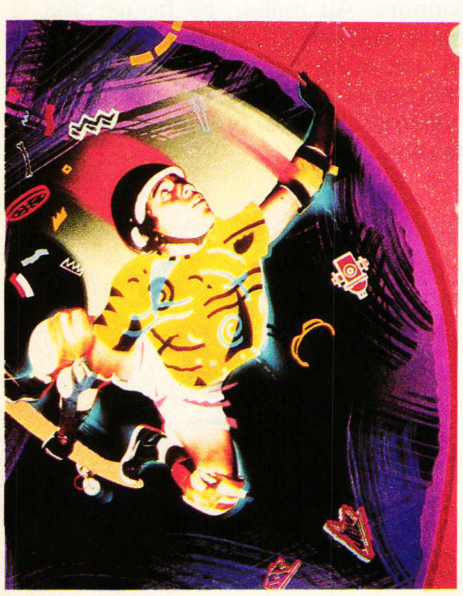
ESAT SOFTWARE, 57, rue Tondu, 33000 Bordeaux.

PROBE FRAPPE ENCORE

Après le superbe Savage, la société Probe Software a développé pour Firebird un nouveau jeu : Dynamic Duo. C'est un arcade-stratégie pour un ou deux joueurs. Vous devrez vous déplacer dans des salles remplies de dangers, à la recherche des fragments d'une clé vous donnant accès à la salle principale. Après avoir récupéré les dix fragments de la clé, il faudra les assembler dans le bon ordre et trouver la bonne salle. Comme vous pouvez le voir sur la photo, l'écran de jeu est découpé en trois sections horizontales. En haut se situe l'écran de jeu avec les deux héros réunis, ou simplement le personnage principal dans le cas d'une partie à deux joueurs. Au milieu, se trouve soit la carte, soit le second personnage. Dans le bas sont disposés le score et les morceaux de la clé qui ont déjà été collectés. Sortie prévue pour début février.

ELECTRONIC ARTS

La firme américaine annonce pour les semaines à venir deux softs enfin adaptés sur CPC. Le premier, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, est un simulateur de vol complet, avec trois niveaux d'instruction : depuis les premières leçons, atterrissage, décollage, jusqu'aux figures acrobatiques, la course d'obstacle en 3D au milieu des buildings, en passant par le vol plané ou la chute libre. Chuck Yeager, pour ceux qui l'ignorent encore, est un des plus fameux pilotes d'essai des Etats-Unis. C'est notamment lui qui franchit le premier le mur du son et sa vie a été retracée dans le film *l'Etoffe des héros*. Le soft évoque la carrière de Chuck en mettant à votre disposition la plupart des avions qui sont passés entre les mains de l'as des airs. Encore plus fort, vous pourrez vous retrouver dans les mêmes conditions de Chuck lorsqu'il essayait un nouvel appareil, en vous mettant aux commandes d'un prototype dont vous ignorez au préalable les réactions. Comme l'a dit Chuck en personne : "La simulation est vraiment très réaliste. Les programmeurs d'Electronic Arts ont réussi à transformer la peur que l'on éprouve lors d'un vol d'essai en un jeu amusant pour tous."
Skate or Die, le deuxième soft d'E.A. est beaucoup plus terre à terre puisqu'il s'agit d'une simulation de skateboard. Le joueur commencera par choisir son matériel, puis aura le choix entre cinq épreuves. Trois sont reprises sur les compétitions officielles de skate professionnel. Les deux autres ont été conçues de façon à rendre les impressions que l'on éprouve en pratiquant ce sport. Le mois prochain, nous vous parlerons plus en détail de ces deux logiciels, pour lesquels nous vous réservons quelques surprises...



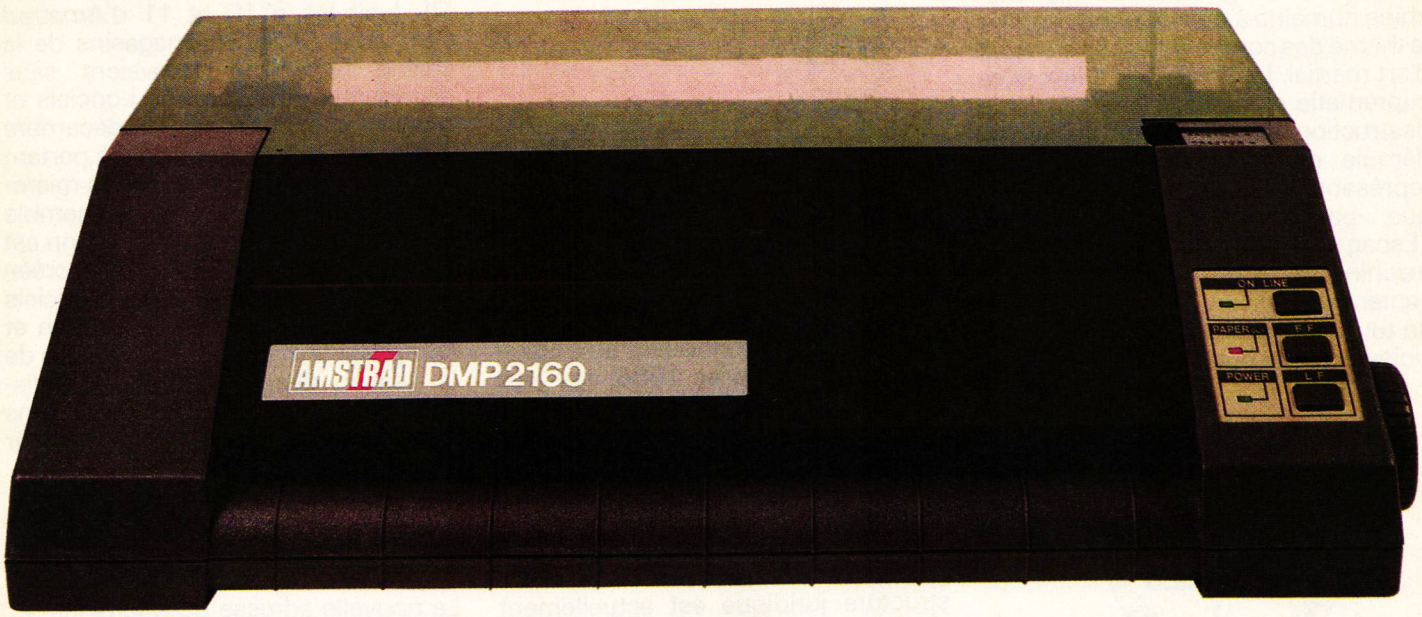
A 100%

C'est la dernière ligne droite, la date limite pour participer au vote des A 100 % est le 15 février 1989. Après un premier dépouillement des bulletins réponses que vous nous avez déjà envoyés, nous pouvons vous dire que... Non, nous ne vous diront rien pour ne pas influencer votre vote. Sachez, cependant, que rien n'est joué. Tout peut encore être chamboulé. Il y a une énorme bataille entre plusieurs prétendants dans pratiquement toutes les catégories. Reportez-vous aux pages 16 et 17 pour remplir votre bulletin. Soyez intransigeant et fiez-vous uniquement à votre propre goût. N'oubliez pas que c'est vous qui allez désigner les meilleurs softs de l'année 1988. Déjà, à la rédaction, les paris sont engagés, nous attendons avec impatience les résultats définitifs, dépêchez-vous. Comme prévu nous organiserons une fête pour la remise des prix et certains d'entre vous pourront y participer. Les résultats et tous les détails dans le prochain numéro...

UN INCIDENT TECHNIQUE

Comme vous l'avez sans doute remarqué, les écrans que nous présentions dans le test du Manoir de Mortevielle, appartenaient à la version ST. Bien loin de nous l'envie de vous tromper, surtout qu' en la matière les écrans du CPC n'ont pas grand-chose à leur envier. Ce petit incident était dû à l'égarement passager des photos ; nous vous en montrons donc quelques-unes pour que vous vous fassiez une idée de la qualité graphique du soft. Et que les mauvaises langues bretonnes se taisent ; nous, quand on fait ce genre de choses, on a l'honnêteté de prévenir les lecteurs. En tout cas, le jeu a bien été testé sur un CPC, et par un journaliste consciencieux encore. Le premier qui en doute se prend une baffe dans la tête.

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.

MENDÈS-FRANCE M.C.

= 1690 F TTC*

AMSTRAD
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 _____

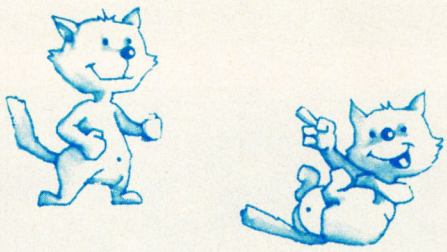
Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

CPC 12

DUR ET CRUEL

US Gold annonce la prochaine sortie d'Human Killing Machine (la machine humaine à tuer). Ce soft reprend le thème des combats de rues sur fond d'art martial. Le héros doit affirmer sa suprématie en semant la terreur et la destruction autour de lui. Le jeu se déroule dans cinq pays différents, représentant cinq niveaux. Dans chaque pays, l'URSS, la Hollande, l'Espagne, l'Allemagne et le Liban, la machine humaine affronte un représentant de chacun de ces pays. Bref, un tour du monde de la haine et de la violence, juste pour rire évidemment.

ACCORD LORICIELS-BRODERBUND



Broderbund, 2e éditeur américain de jeux sur micro distribuait, aux Etats-Unis, depuis janvier 1988, les jeux Loriciels. Cette collaboration entre les deux sociétés s'élargit aujourd'hui : Loriciels va devenir la tête de pont de la firme américaine en Europe. Echange de créativité de part et d'autre, distribution réciproque seront les deux grands axes de cette association. Une structure juridique est actuellement mise en place pour gérer cette nouvelle activité. Good luck !

LORINN

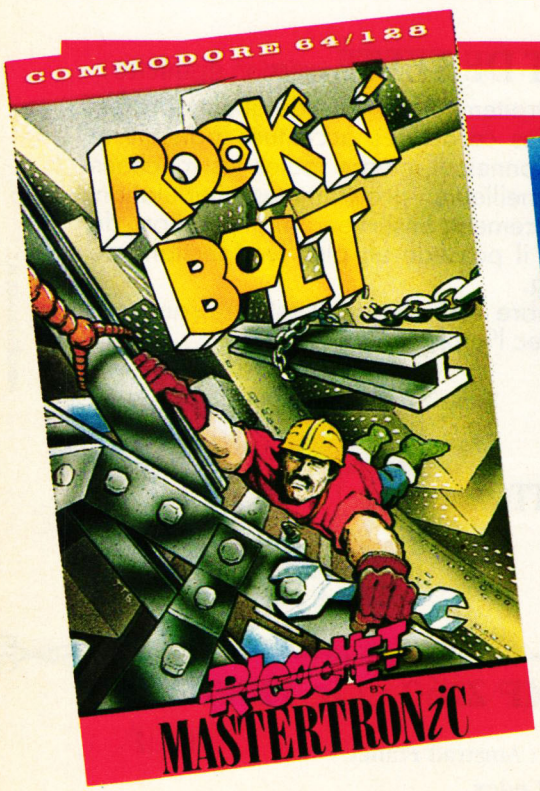
Suite au dépôt de bilan de la société FIL (voir les n°10 et 11 d'*Amstrad Cent Pour Cent*), les magasins de la chaîne NASA se trouvaient sans distributeur. Les sociétés Loriciels et Innélec ont signé, le 16 décembre 1988, un contrat d'exclusivité portant sur la distribution des produits micro-informatiques auprès de l'ensemble des points de vente NASA. Lorinn est le nom de la nouvelle société créée pour gérer cette activité. Loriciels s'occupera de la partie facturation et comptabilité et Innélec se chargera de la gestion des stocks et de la distribution proprement dite. Souhaitons à cette nouvelle société un meilleur sort que son prédécesseur.

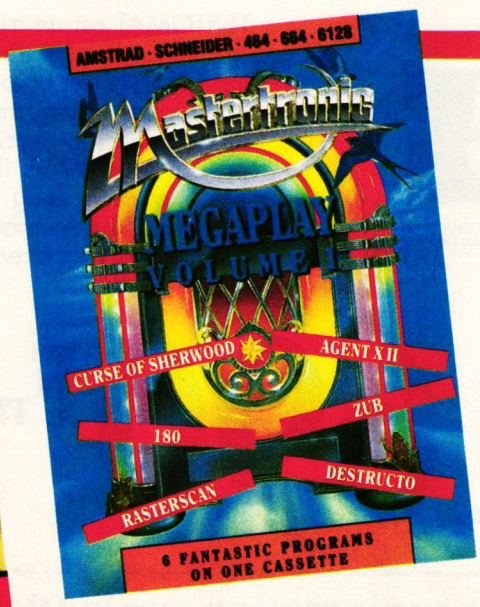
A NOTER

La nouvelle adresse de Microïds, 12, place de l'Eglise, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél: 46 81 80 00. A propos de Microïds, Highway Patrol et Chicago ne sont toujours pas disponibles. Ce serait amusant s'ils sortaient en même temps que Crazy Cars II de Titus... !

POUR QUELQUES BUDGETS DE PLUS

Les budgets ne sont pas légion en ce moment. Les compagnies ont profité des fêtes de fin d'année pour lancer sur le marché le gros de leur artillerie, et ont donc délaissé les softs à petit prix que nous aimons bien à *Cent Pour Cent*. Voici une petite sélection: Rock'n Bolt de Ricochet, un petit jeu de plate-forme sympathique, où la rapidité et la précision devront être vos qualités principales. Paste-Man Pat de Silverbird, un scénario marrant, où vous incarnez le rôle d'un colleur d'affiches. On doit recoller dans le bon ordre les morceaux de l'affiche que de mauvais plaisants ont chamboulé dans tous les sens. Une réalisation honnête et des graphismes amusants. Enfin, une compilation budget de six titres, vendue pour moins de 100 francs en G.B. : Mega Play de Mastertronic contient Curse of Sherwood, Agent XII 180, Zub, Raterscan et Destructo. Rien de vraiment fabuleux, juste des jeux kleenex à un mini prix. La micro, c'est ça aussi.





Amstrad se déchaîne !

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 × 5 watts, égaliseur graphique 2 × 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 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 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 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 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 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 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 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 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 !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus

CPC 12

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

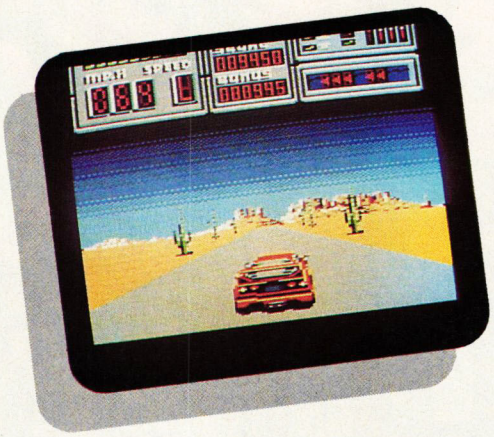
_____ Tél. _____

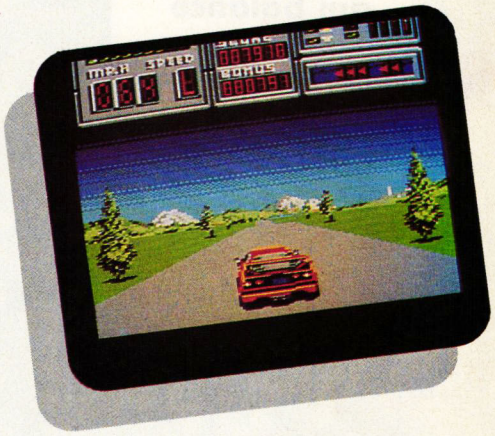
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

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

TITUS GO ON

Certes, Titus continue mais ne termine pas ; j'attends toujours, au moment où j'écris ces lignes, la sortie de Crazy Car II. Chaque mois nous apporte une nouvelle préversion, de plus en plus développée et de plus en plus folle. La dernière en date nous a laissé sur le c... pardonnez-moi, ça m'a échappé. Toujours est-il que celle-ci était animée et de fort belle façon. Tout y était, l'impression de vitesse, le relief et tout. Je ne vous explique pas comme l'estomac fait un bon chaque fois que la Ferrari passe une bosse. Rien à voir avec les sauts à trois mètres que nous imposait Crazy Car. Autre temps, autres impressions. En un mot, le but est d'aller d'un endroit à un autre sans se faire prendre par les flics véreux qui essayent de vous jeter en dehors de la route. Une carte vous permet de retrouver le bon chemin, même si vous avez loupé un embranchement, et cela à travers quatre états, auxquels correspondent quatre paysages différents. En tout cas, beaucoup de plaisir en perspective, mais on aimerait bien que ça ne reste pas de la perspective trop longtemps.
Surtout que derrière, ça pousse. Titus vient d'annoncer son prochain jeu, Knight Force, mais ne frétillez pas trop vite, ce n'est que pour le mois de mai. De toute façon, nous vous en montrerons des écrans avant sa sortie. Vous incarnez un chevalier chargé de retrouver des sorciers qui se sont échappés, à bord de leur tour magique, de leur espace-temps et qui tentent de semer la pagaille spatio-temporelle. L'action se déroule dans trois époques, la Préhistoire, le Moyen Age et l'époque contemporaine. Pour combattre, vous disposez d'une épée aux effets variables, puisqu'ils dépendent de vos succès. Une foule de lieux et de monstres vous attendent, du brontosaure au punk. Il vous faudra faire face sans ciller, mais c'est votre courage et votre agilité qui ont guidé le choix du Grand Maître. Un jeu qui mélange aussi bien l'aventure, l'arcade, la stratégie et la réflexion. Une affaire à suivre.





LES MILLE ET UN VOYAGES

Heureux qui comme Carraz à fait mille et un voyages dans le monde des contes... Ce n'est pas la première fois que cet éditeur nous surprend agréablement avec ces logiciels. Mais, ici, dès la première image, un monde magique apparaît, ce monde, c'est celui des contes avec, en plus, et pour le plus grand plaisir des tout-petits, un soupçon de dessins animés.
Les Mille et Un Voyages est un logiciel destiné à un assez large public d'enfants, de trois à dix ans. Les auteurs ont donc dû varier les possibilités de ce soft. En sélectionnant l'icône adéquate, il est possible d'obtenir soit une histoire uniquement faite avec des animations, soit une histoire avec un texte en plus, et même, pour les plus grands, de modifier celui-ci, lorsque l'histoire est complète ; cela grâce à un traitement de texte très convivial.
Les plus petits pourront donc construire une histoire en choisissant au fur et à mesure ses différents éléments, représentés par des icônes que l'enfant choisira dans le tiroir d'un coffre. On commence, bien entendu, par un fond, qui peut être la plage, la campagne, la ville ou l'espace. Puis, on choisit le héros de cette histoire. Lorsque l'enfant a choisi celui-ci, l'histoire commence. S'il n'est pas satisfait, il dirigera la petite main qui lui sert à sélectionner les icônes et pourra l'effacer. Si, au contraire, cela correspond à ce qu'il désire, soit il passera à la suite de son histoire en y rajoutant un élément, soit il repassera l'animation en cliquant sur l'icône représentant une caméra. Les plus grands pourront, en même temps que l'animation se déroule, lire l'histoire en bas de l'écran.
Les graphismes ressemblent à des gravures du XIXe avec des couleurs très pastel ; le mode 1 utilisé ne permettant que l'emploi de quatre couleurs, l'animation, elle, se déroule dans une fenêtre rectangulaire en haut de l'écran. Après chaque choix proposé, l'enfant peut toujours l'effacer ou demander à voir l'ensemble de l'histoire. Une fois l'histoire terminée, il est possible de la sauvegarder sur une disquette vierge, que l'on aura formatée précédemment.
Les enfants peuvent aussi se servir des quatre planches en carton, fournies avec le logiciel, et représentant les quatre fonds, ou encore découper les petits personnages qu'ils déplaceront à leur gré en suivant leur histoire.
De plus, le traitement de texte permet à ces enfants de commencer à se familiariser avec un outil informatique, qu'ils risquent de retrouver tout au long de leur vie.

LES MILLE ET UN VOYAGES de CARRAZ
Disponible uniquement sur disquette
Prix : 290 F

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

1290 F TTC*

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 !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD CPC12

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

MENDES FRANCE, M.C.

TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !

DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615**, tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE_BP 36 06561 VALBONNE Cedex CPC 12

NOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F ..... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F ..... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F ..... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F ..... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __/__

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

LUCASFILM

La compagnie de Georges Lucas, célèbre pour ses films (*la Guerre des étoiles, Indiana Jones,* etc.) a été créée en 1971 et s'est taillée, depuis, une excellente réputation pour la création d'effets spéciaux et sonores. En 1983, Georges Lucas lance Lucas Game, qui n'a pas connu un grand succès en France. Aujourd'hui, Lucas Game est distribué par US Gold en Europe et lance sur le marché de nouveaux jeux, dont Indiana Jones, The Last Crusade qui sortira sur CPC accompagné des célèbres fouet et chapeau et des vêtements de l'aventurier. Une politique marketing agressive qui n'est pas faite pour nous déplaire, si toutefois le soft en vaut la peine...

RETARD, VOUS AVEZ DIT RETARD

Double Dragon de Melbourn House se fait toujours attendre. Annoncé pour la fin octobre, il n'est toujours pas disponible sur CPC. Remarquez, ce n'est pas le seul, la liste serait longue et fastidieuse. C'est une vieille tradition dans le monde de la micro d'annoncer des dates de sortie plus ou moins fantaisistes. Nous trouvons cela lassant et quelque peu désobligeant vis-à-vis des acheteurs.

COMPILATIONS

Deux petites compilations viennent d'échouer sur les rivages de notre petit île ludique. Sitôt arrivées, sitôt prises en charge, dépouillées et examinées sous toutes les coutures. Voici donc le rapport ludico-légal transmis par notre ludicien-légiste.

DIX SUR DIX

Drôle de titre pour une drôle de compilation. Bien sûr, comme vous pouvez vous en douter, il s'agit de dix jeux. Mais pourquoi sur dix ? Simple, c'est parce qu'ils viennent tous d'un éditeur différent.
Certains sont très connus, d'autres moins, certains sont vieux, d'autres plus récents. Une seule chose est sûre, ils sont tous sur cette compilation. Trantorde Go, peut-être le plus connu des softs de cette compilation (il est encore dixième dans le Top Mag de ce mois), est un jeu dans lequel vous incarnez un commando envoyé sur une planète pour désamorcer une bombe nucléaire, mais les couloirs, pleins de monstres, l'obligent à recourir à son lance-flammes. Dans le lot, on retrouve aussi un certain nombre de simulations, comme Mercenary, un simulateur de vol à bord d'un vaisseau inter-galactique ; 10th Frame, une simulation de bowling sur une piste vue en perspective ; Hardball de Accolade, une simulation de baseball, et Bobsleigh de Digital Intégration, un soft dont nous vous avions parlé dans le numéro 2 et qui avait obtenu la note, non négligeable, de 80 %. L'arcade est aussi au rendez-vous avec Shackled de Data East, testé dans le numéro 7 avec la note de 65% ; Léviathan de English Software, combattre les vaisseaux adverses et récupérer du carburant et des armes en survolant une planète. Et puis il y les autres : Xeno de Grandslam, une espèce de foot du futur, un des jeux préférés de Sined ; Armagedon Man de Martech, moitié arcade, moitié stratégie et enfin Cholo de Firebird, un jeu où l'on commande un robot après la guerre atomique. Cela nous fait un petit ensemble varié qui réjouira certainement les nouveaux possesseurs de CPC.
DIX SUR DIX de US Gold
Distribué par SFMI
K7 : 149 F
Disk : 199 F

DYNAMITE

Il y a vraiment des jours où tout va de travers. Et aujourd'hui s'en est un. Je prends une compilation au hasard ; tenez, Dynamite, par exemple, ce n'est pas une compilation, c'est un Best Of. Réussir à mettre sur les mêmes disquettes Gryzor (n°1, 75%) et Karnov (n°6, 85 %), respectivement troisième et dix-huitième au Top Mag, sans oublier Driller (n°2, 85 %), le premier jeu en freescape. Mais comment font-ils ? Les autres jeux sont de la même trempe. Salamander, que nous avons testé dans le numéro 9 a quand même obtenu 70 %, ou Platoon (n° 2) qui, lui, a obtenu 75 %, et est septième au Top Mag de ce mois. Heureusement, nous avons quand même trois jeux qui sont un peu en dessous ; il s'agit de Predator (n°3, 55 %), Crazy Cars (n°1, 55 %), qui avait un peu été sous-noté à l'époque de sa sortie, et je le dis sans honte, c'est moi qui ai fait le test (il a d'ailleurs fait une brillante carrière depuis), et le dernier, Combat School, un soft gentil, mais sans plus. Pour ceux qui ne possèdent pas les quatre premiers jeux, une occasion a ne pas rater.
DYNAMITE de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 149 F
Disk : 199 F

GENERAL VIDEO EMBAUCHE

Si vous cherchez un emploi et connaissez la micro. Général Vidéo embauche des vendeurs. Les postes à pourvoir sont situés dans la région parisienne. Pour tout contact, appelez le 42 06 50 50 et demandez monsieur Dewavrin.

A-100%, VOTEZ MEILLEURS SOFTS

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 nous l'envoyez chez nous : A-100%, MEDIA SYSTEME EDITION, 53 avenue Lénine, 94250 GENTILLY. Pour les neuf premiers prix (de ARCADES ACTION à ADAPTATION B.D, 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 certain softs sont les abréviations des autres rubriques dans lesquelles ils sont également nommés. 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-shirt Miss X, jeux, plus quelques surprises) que nous ne manquerons pas de vous attribuer.

LISTE DES NOMINES A-100% ARCADES ACTION

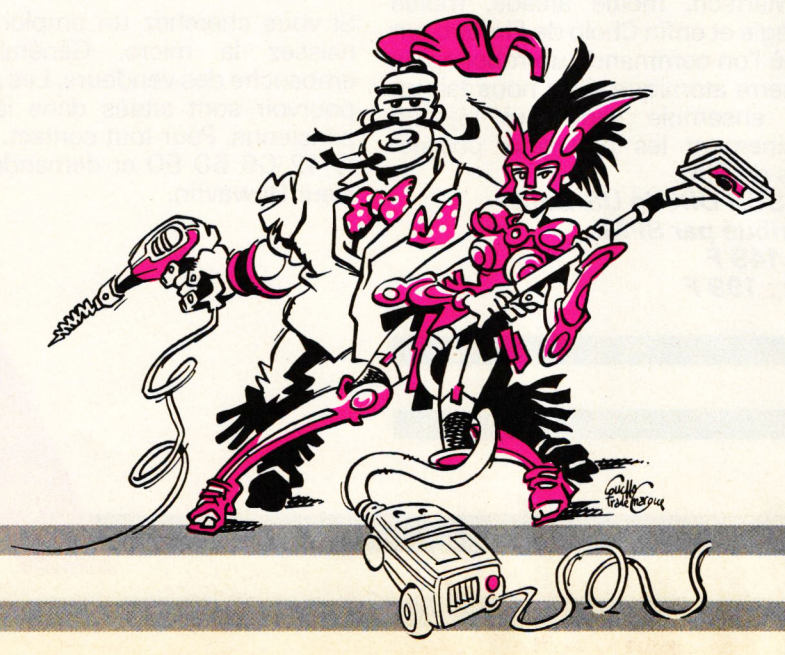
1943 - Go - CU
Arkanoid 2 - Imagine
Beyond The Ice Palace - Elite
Billy 2 - Loriciels
Bubble Ghost - Ere Informatique
Cybernoïd - Hewson
Cybernoïd 2 - Hewson
Fire And Forget - Titus
Flying Shark - Firebird
Gauntlet 2 - US Gold
Gryzor - Ocean - CU
Hotshot - Addictive
Karnov - Data East - CU
Live and Let Die - Domark and Elite - CINE
Mach 3 - Loriciels
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 - Gremlins
Vindicator - Imagine
Virus - Primus Avrilus Software

ARCADES AVENTURE

Astérix Chez Rahazade - Cocktel Vision - BD
Blueberry - Coktel 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 - Coktel Vision - BD
Pirates - Micropose
Inside Outing - The Edge
Terramex - Grand Slam Entertainment
The Last Ninja 2 - System 3
Total 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 - Loriciels
Par 3 - Access
Superski - Microids
Supersports - Gremlin
The Games, Winter Edition - Epyx
Western Games - Magic Bytes
World Class Leader Board - Access



POUR LES DE L'ANNÉE

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

AVENTURE

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'Ermine - Coktel 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 - Cocktel Vision - AAV
Blueberry - Coktel 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 - Coktel Vision - AAV
Platoon - Ocean - AA
Turlogh le Rôdeur - Cobra Soft - AAV

- Prix attribués par les lecteurs -

- Abréviations utilisées -

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

Salut les poteaux !
Je m'appelle: .....
J'habite : .....
J'ai ..... ans.
Je possède un CPC 464,664,6128 (rayez les mentions inutiles).

Mes votes :
Arcades Action : Arcades Aventure : Simulations Sportives :
1:..... .....
1:..... .....
1:..... .....
2: ....
2: ....
2: ....
3: ....
3: ....
3: ....

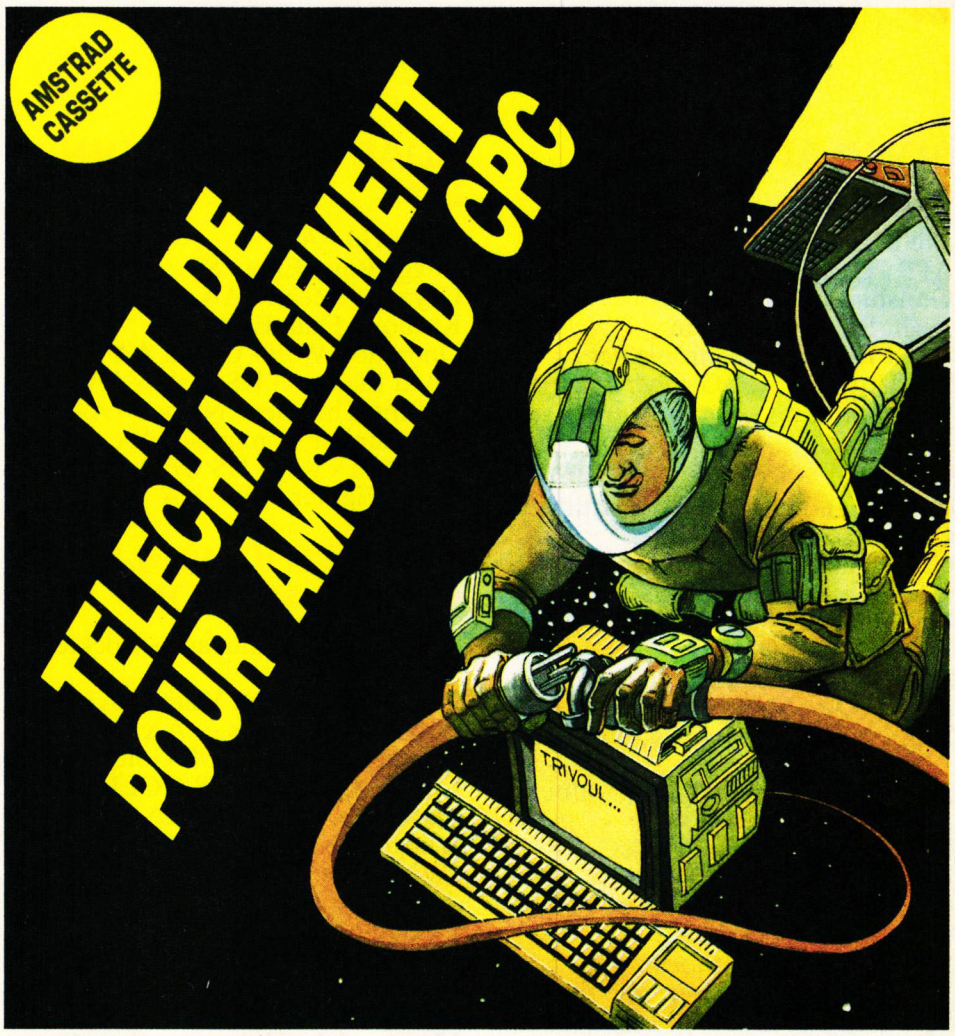
Simulations De Guerre : Reflexion-Strategie : Aventures :
1:..... .....
1:..... .....
1:..... .....
2: ....
2: ....
2: ....
3: ....
3: ....
3: ....

Jeux Educatifs : Coin-Up : B.D, Cinema, Cartoon :
1:..... .
1:..... .
1:..... .
2:..... .....
2:..... .....
2:..... .....
3:..... .....
3:..... .....
3:..... .....

Meilleur Graphisme : .....
Meilleur Animation : .....
MeilLeur Scénario : .....
Meilleure Musique : .....
Utilitaire de l'année : .....
Prix de l'éditeur 88 : .....
Ca y est j'ai voté, à plus les aminches !
Bisoux.

AMCHARGE

Salut bande de petits téléchargeurs et de petites téléchargeuses. Je suis sûr que vous faites dépenser plein de sous à papa et maman en vous connectant sans arrêt sur Amcharge, me trompé-je ? Bien sûr que non. Alors changez pas de main, on y vient.



Vous savez, c'est assez délicat de reprendre une rubrique derrière Robby, parce que Robby, c'est quand même quelqu'un. D'ailleurs, vous avez pu remarquer (ou bien vous allez remarquer, si vous lisez cette rubrique en premier) que presque tous les articles parus dans ce numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent* parlent de Robby. Croyez pas que c'est parce qu'on ne se concerte pas entre nous avant chaque numéro, non, c'est simplement parce que nous avons décidé, plus ou moins consciemment d'ailleurs, de lui dédicacer ce numéro anniversaire. Il paraît qu'il ne fallait pas le dire, parce que, quand il lira ça, Robby aura encore plus la grosse tête, mais c'est pas grave, ça lui fera quand même plaisir. Et puis, en un an, sa tête a le temps de dégonfler un peu, hein ? Robby, on t'aime, et on te soutiendra tout au long de cette pénible année. J'espère que ça caille pas trop à Metz, ici ça va bien, merci.
Ca y est ? Les instants larmoyeux sont passés ? Bon, il serait peut-être temps de parler de choses un peu plus sérieuses. En l'occurrence, Amcharge, qui, je ne vous ferai pas l'affront de vous le rappeler, est accessible via le 3615 code AMCHARGE.
Quoi de neuf, ce mois-ci ? D'abord le "clin d'œil" habituel, qui est dédié à The Dambusters. J'avoue d'ailleurs ne pas très bien comprendre pourquoi, vu que ce jeu ne m'a jamais, personnellement, fait particulièrement hurler de joie... Non, je ne l'ai pas dit. Enfin, après tout, c'est pas moi qui choisit le bénéficiaire du "coup de cœur", hein...

HIT PAS RADE

C'est marrant, mais j'aurais crû qu'après les fêtes, on n'entendrait plus parler d'Astérix, ni même de son chaudron magique, pendant quelques temps. Ben non, dites donc : pour sa dix-huitième semaine de présence dans le hit-parade des télé-ventes, il tient encore le haut du pavé ! Incroyable ! Enfin quoi, les mecs, pourriez pas être un peu sérieux, non ? Soyez sympas : je veux le voir en cinquième position maximum d'ici le mois prochain, sinon gare, Super Robby va encore faire parler de lui ! Non mais. Par contre, vous assurez un peu plus avec ACE qui, s'il n'est pas excellent, n'en demeure pas moins agréable à jouer (deuxième position [le Kama Soutra en comporte plus d'une centaine, on a le temps de voir venir]).
Le "clin d'œil", dont je vous entretenais deux paragraphes plus haut, The Dambusters, c'est bien de lui qu'il s'agit, gagne une place et se retrouve en troisième position. Nous trouvons ensuite, dans l'ordre des croissants : Aces of Aces, V! Les Visiteurs, Arkanoïd, Président, Marble Madness, Formula One Simulator et Who Dares Wins 2.
Le hit des télé-locations, maintenant. Pour ainsi dire aucun bouleversement depuis la dernière fois, à savoir : premier, Arkanoïd 2 ; second, Crazy Cars, ce qui tombe d'ailleurs très bien, comme vous l'allez pouvoir constater dans quelques instants ; troisième, Cybernoïd ; quatrième, Match Day 2 ; cinquième, Scalextric. Viennent ensuite, de la sixième à la dixième place : Barbarian, Basil le Détective, Tomahawk, Mickey Mouse et Rampage. Normal, quoi.

DE REVANCHE

LE TELE-JEU DU MOIS : CRAZY CARS DE TITUS

Non, ce n'est pas de la *Roue de la Fortune* ni même du *Star Quizz* que je vais vous parler ; un télé-jeu, c'est tout simplement un jeu disponible soit en location, soit en vente sur Amcharge. Dans le cas présent, Crazy Cars est disponible en location uniquement. J'en profite d'ailleurs pour ouvrir une parenthèse, due aux nombreux coups de fil qu'on ne manque pas de recevoir ici. Sur Amcharge, deux types de jeux sont disponibles : ceux en location, et ceux en vente. Dans les deux cas, vous ne payez que le prix de la communication avec le serveur, dont la durée est bien sûr variable. Plus vous restez longtemps sur Amcharge, plus vous payez cher, c'est normal. Cela est valable pour toutes les rubriques du serveur, pas seulement le téléchargement. Imaginons, par exemple, que vous passiez un quart d'heure à consulter les news, et un autre quart d'heure à télécharger un jeu. Dans ce cas, vous paierez votre jeu au prix d'une demi-heure de télécommunication, pas un quart d'heure. Attention donc au piège. Enfin, un soft en vente est sauvegardable sur cassette ou disquette et réutilisable par la suite, sans avoir à charger un autre programme externe. Un jeu en location, par contre, doit être à nouveau téléchargé chaque fois que vous désirez vous éclater avec. Ce qui clôt notre parenthèse, un peu longue certes, mais utile à plus d'un qui se demande comment cela fonctionne.

Mais revenons à nos moutons. Alors que Crazy Cars 2 ne va plus trop tarder à sortir (Daniel, l'attaché de stress de chez Titus nous a montré une démo animée, croyez-moi, ça assure un max. Vous saviez que c'est le génie qui a pondu Titan qui est sur l'affaire ?), il m'a semblé judicieux de causer du premier volet de cette folle course poursuite à travers tous les Etats-Unis. Pourquoi les Etats-Unis, me direz-vous ? A mon avis, c'est tout bête. Sachant, d'une part, que Titus possède une filiale là-bas aux States, que, d'autre part, le marché américain est quand même beaucoup plus vaste que le nôtre, et que finalement ces pourris de ricains sont plutôt protectionnistes et fiers de leur pays, on peut se dire que c'est là une preuve de diplomatie (et de sens des affaires, Simon) de la part de Titus.

Crazy Cars est donc LE soft qui a réellement lancé et fait connaître Titus, après plusieurs tentatives plus ou moins réussies (Exebus et Mad Dog pour ne citer que ces deux-là). Ce fut un réel succès, à tel point que toutes les machines actuelles ont leur version de Crazy Cars : Amiga, Atari ST, PC et compatibles, Mac Intosh, Thomson TO7, MSX, Spectrum, Commodore 64, et bien sûr CPC. La version CPC, qui fut d'ailleurs la première version 8 bits sortie, était alors absolument somptueuse, à presque tous les points de vue : action, difficulté croissante, rapidité, graphismes simples mais beaux, etc. Seul le son péchait quelque peu, mais bon, on commence à avoir l'habitude. Ah si, Crazy Cars avait quand même un énorme défaut : celui d'être tellement bon, que Titus a sorti coup sur coup Fire & Forget, Off Shore Warrior et Galactic Conqueror, trois jeux moyens reprenant presque octet pour octet ses routines. Quand je vous disais qu'on était commerçant chez Titus...

AmSepth

A

TOUT AMSTRAD SUR VOTRE M

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

INITEL. 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 12

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐
Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐

AMSTRAD

La Qualité.
L'innovation en plus

MENDÈS-FRANCE M.C.

AFTER BURNER

94%

Je suppose que ce nom ne vous est pas indifférent, il s'agit en effet de l'adaptation du super, hyper et autres -per coin-up du même nom. Et quand je dis adaptation, c'est quasiment à croire que vous avez une borne d'arcade dans votre CPC. Du speed et de l'action à ne plus savoir qu'en faire. Joystick sensible s'abstenir.

Décidément le F 14 est un avion qui fait parler de lui, vous vous souvenez sans doute que, le mois dernier, deux F 14 ont descendu deux Mig libyens au cours d'une patrouille. A mon avis, les pilotes ont dû croire qu'ils étaient encore en train de jouer à After Burner (ce qui, entre nous, veut dire post-combustion). Dans ce cas, leur réaction peut être compréhensible. Dans ce jeu, pas de place pour la réflexion, tout est dans le réflexe et la dextérité au joystick.

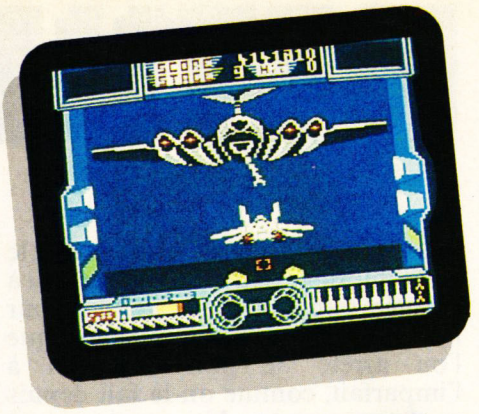
AU PREMIER BING, JE BANG

Dès la présentation, je plonge dans l'univers impitoyable de ce jeu hors norme. Tout y est, Septh me fait remarquer que la musique ressemble à celle de Out Run (et si septh huit neuf le dit... ce doit être onze, euh, vrai !). Mais je ne vais pas m'arrêter à ce genre de détail... Pardon, je me suis arrêté à ce genre de détail. Ah, oui pourtant, ça m'étonne, c'est pas vraiment mon genre. Enfin bref, revenons donc au porte-avions. Car si vous ne le savez pas, les F 14 sont des avions qui ont pour spécialité de décoller des porte-avions, je vous le dit mais surtout ne le répétez pas ! Or

donc, une nouvelle mission de routine va bientôt commencer. Décollage sans problème, si ce n'est que dès mon envol, je suis rattrapé par une patrouille ennemie. Mes canons n'en font qu'une bouchée, mais, très vite, les choses se gâtent. Heureusement, je possède un armement que beaucoup de chasseurs libyens m'envieraient. Dès que mon viseur est verrouillé sur une cible, un petit beep sonore se fait entendre. Il me suffit alors d'appuyer sur le bouton de feu pour que mon missile aille se loger entre les deux yeux du pilote adverse. Je n'ai plus qu'à appuyer autant de fois qu'il y a de beep pour descendre toutes les cibles. Au début, c'est un jeu d'enfant, mais, dans les stages supérieurs, la cadence de tir ressemble plus à un défilé au pas de course de l'armée italienne qu'aux pas de nos braves légionnaires, qui, s'ils ne passaient pas la nuit à aimer Serge Gainsbourg, pourraient peut-être éviter de créer autant d'embouteillages le 14 juillet.

UN PRINCIPE SIMPLE

Ce jeu possède un principe simple : tirez, tirez, il en restera toujours quelque chose ! Enfin, non ! J'exagère, il faut quand même savoir gérer son stock de missiles. On ne s'arrête pas toutes les dix bornes pour faire le plein. Il faut donc savoir bien utiliser ses missiles et, surtout, ne pas les tirer n'importe quand, sur n'importe quelle cible. Comme je vous l'ai expliqué précédemment, il ne faut tirer que lorsque le viseur est verrouillé sur une cible, c'est-à-dire quand un rectangle noir se met autour de l'avion ennemi. Mais ce n'est pas tout, si vous tirez à chaque fois qu'une cible est verrouillée, au bout de quelques stages vous allez vous retrouver sans missiles. Il vaut donc mieux privilégier les avions qui avancent vers vous, surtout que ce sont eux qui vous envoient des missiles. Les avions volant dans le même sens que vous sont moins dangereux, il suffit donc de leur donner la chasse aux canons. Bien sûr, il existe des ravitaillements en vol. Le premier se situe vers le stage 3 : d'un seul coup, je suis surpris par un gros avion qui descend lentement du haut de l'écran. N'ayant pas joué à la



version arcade depuis longtemps, je commence à m'inquiéter en voyant le morceau. Puis, le sang me revenant au cerveau (c'est qu'avec tous les g que je me prends, le sang a plus souvent tendance à se retrouver dans mes bottes que sous mon casque), Je me rappelle qu'il est l'heure de mon casse-croûte et je vois avec plaisir ma soute se remplir de belles petites fusées. Une fusée blanche valant dix missiles oranges, j'en déduis que ce gros plein de soupe m'alourdit, d'un coup, de cinquante missiles, et ne croyez pas que ce soit du superflu.

EN RANG SERRE

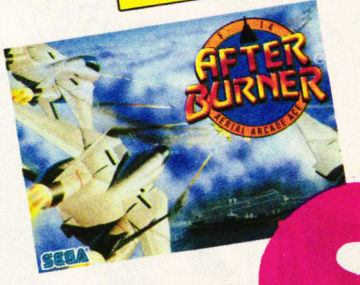
C'est que, plus on avance, plus les ennemis arrivent nombreux. Au début les missiles ne sont pas trop durs à éviter, lorsqu'il vous en arrive un, vous le repérez au bruit et il suffit de donner un petit coup de joystick vers le haut ou vers le bas pour passer à l'aise (ou à côté, suivant les cas). Mais après, c'est un vrai déluge de fer et de feu. Ils se mettent à les tirer en escadrille et, quand cinq missiles vous arrivent dessus, c'est plutôt impressionnant. Quand on va un peu plus loin, c'est encore plus délirant, parce que, au lieu de lancer les missiles en bloc, ils s'amusent à vous les envoyer décalés, dans toutes les directions. A vous de parfaire votre slalom. Bon, il serait peut-être temps que je me pose. J'ai une envie pressante, que voulez-vous, avec tant d'émotions... Voilà justement la première piste, mon avion atterrit, des camions-citernes font le plein. Jusqu'à la petite moto de Super Hang On qui vient saluer mon départ, entre grands, je parle des arcades, parce que pour les adaptations sur CPC, la comparaison est vraiment impossible.

RETOUR A LA CASE DEPART

C'est pas tout ça, mais je vais peut-être me rentrer. Il me reste encore quelques niveaux à passer. Pensez donc, on en est au niveau 5 et le porte-avions se trouve au niveau 23. J'ai encore quelques canyons à traverser, un petit vol de nuit... Pour ce qui est des adversaires, entre les avions qui mitraillent, ceux qui larguent des missiles et, le pire, les missiles sol-air qui viennent se placer dans mon sillage, malgré tous les loopings du monde et la postcombustion, j'ai du mal à m'en débarasser. Heureusement, notre ami le Celtic Gang nous a déjà donné un poke pour mettre le maximum de vie, c'est pour ça que je suis sûr d'arriver à bon port. Sinon je n'aurais peut-être pas encore passé le dixième niveau. Allez, de tout cela on peut quand même tirer une petite morale : il ne faut jamais laisser jouer les pilotes américains à After Burner, ou gare aux châtaignes !

AFTER BURNER de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disk : 169 F

Graphisme :	90 %
Son :	95 %
Animation :	99 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	97 %
Notice :	90 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	100 %



NETHER SAY

Ah ça, il fallait bien que cela tombe un jour... Le jeu qui a relancé Hewson sur 16 bits, bien avant les Cybernoïd et Cie, débarque sur CPC. Enfin. C'est vrai, quoi, on est toujours les derniers servis...

Regardons les choses en face (myopes, astigmates et autres presbytes s'abstenir). Dans la vie, il y a deux sortes de gens : ceux qui ont un CPC et ceux qui ont autre chose, voire rien du tout, ce qui, quand on y pense bien, revient à peu près au même. La deuxième catégorie de personnes sus-citées avait eu, voici de cela quelques mois déjà, l'immense joie de voir débarquer un jeu résolument nouveau, tout droit sorti des ateliers de chez Hewson Consultants. Il marquait, par là même, le retour en première ligne de cet éditeur quelque peu oublié depuis de forts longs et nombreux mois.

Le truc en question - vous l'aurez certainement compris - est NetherWorld, un nom qui s'éternue plus facilement qu'il ne se prononce, comme aimait souvent à me répéter Robby, dont l'humour, je dois bien l'avouer, avait parfois tendance à m'échapper. Tiens, puisqu'on parle de Robby, je voudrais ouvrir ici une parenthèse le concernant : rassurez-vous, je ne vais pas vous refaire le coup du "oh le pauv'Robby, l'a parti à l'armée, ouh là là là là ça craint pour lui". Non, je désire simplement que l'on arrête de parler de lui à l'imparfait, comme on le fait depuis quelques temps. Un service, tout aussi militaire qu'il soit, ne dure en général (si j'ose dire) guère plus d'un an, délai au bout duquel nous reverrons notre Bidouilleur Fou, plus en forme que jamais. Or donc, parlons de lui AU PRESENT s'il vous plaît, ça fera plaisir à sa femme et à ses quinze gosses. Sur ce, je referme cette parenthèse (c'est une vue de l'esprit ; si vous trouvez une parenthèse autre que celle contenant cette phrase -oui, celle que vous êtes en train de lire, là -, je vous conseille de vous ruer immédiatement chez votre toubib de famille pour un examen approfondi).

C'EST QUAND MEME UN MONDE

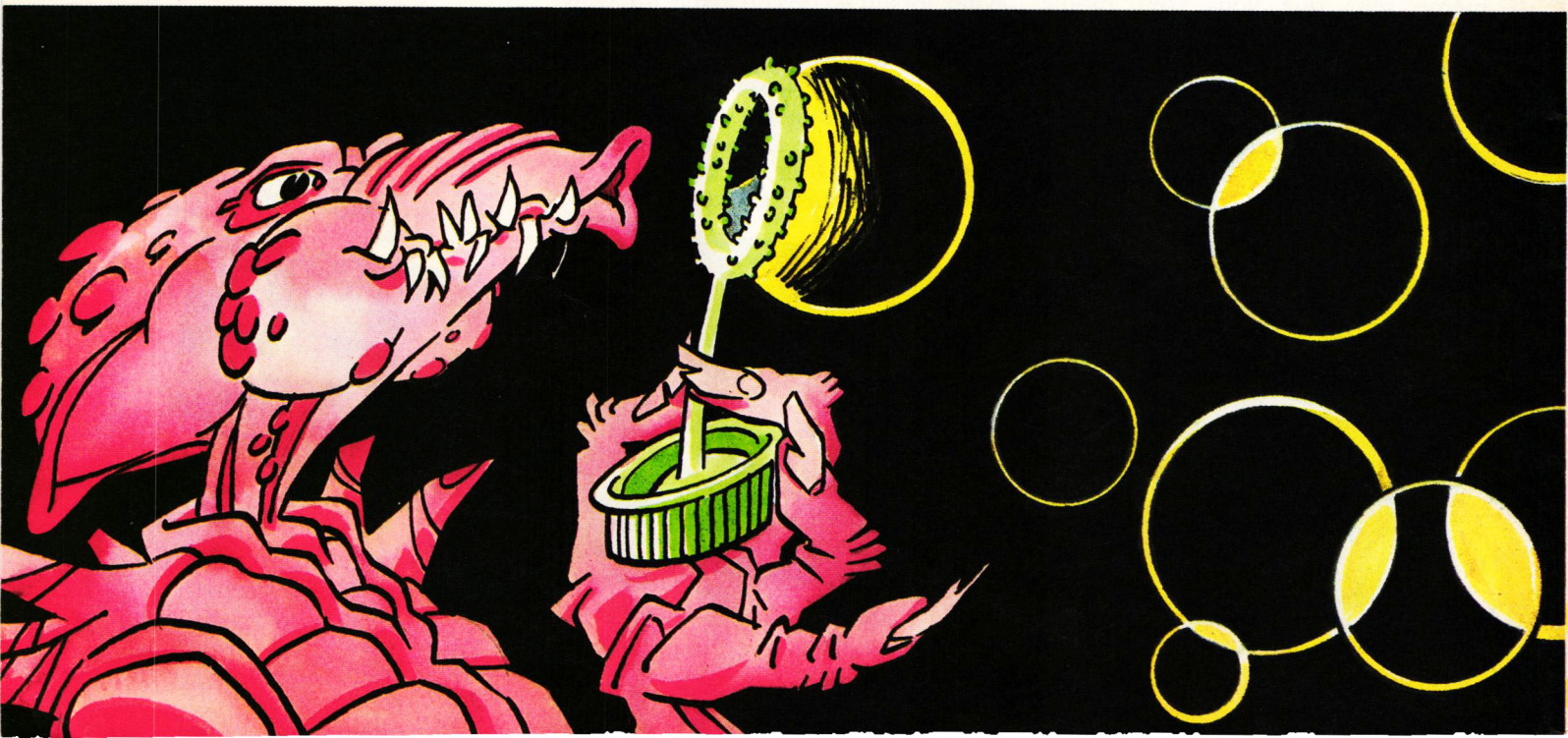
Remarquez, quand je dis que NetherWorld est un nom imprononçable, j'avoue exagérer quelque peu ; il est en effet très facile à dire, pour peu que l'on possède un minimum de culture rosbif. Le nom de l'auteur est, lui, légèrement plus exotique : J. Tapanimaki (on ne rit pas dans l'assemblée). Mais le pire dans tout ça, c'est que ça va bientôt être un nom à retenir ! Entraînez-vous dès maintenant, si vous ne voulez pas passer pour des ringards plus tard. Mais je brode, Herr Bond (c'était un

jeu de mots : je Broderbund, ouarf ouarf), je brode, et l'on n'avance guère. Pis : nous stagnons. Allons, un peu d'action (celui qui réveille le blanc, désolé Kunta Kinté) nous fera du bien...

C'est sur un ciel étoilé du plus bel effet, accompagné d'une musique elle aussi réussie, que la magie de NetherWorld commence à faire son effet. On sent d'emblée l'atmosphère inhabituelle qui émane de ce jeu, et l'envie d'appuyer sur feu, pour commencer à jouer, monte petit à petit, irrésistible. Déjà, le programme nous invite à choisir entre les premier, cinquième et neuvième tableaux. "Qui va piano va sano", dit la sagesse populaire, aussi nous contenterons-nous, pour cette prise en main, du premier.

LES DIAMANTS SONT ETERNELS

Changement de décor, un autre lieu, un autre temps. A l'écran, un sprite



NETHER AGAIN...

89%

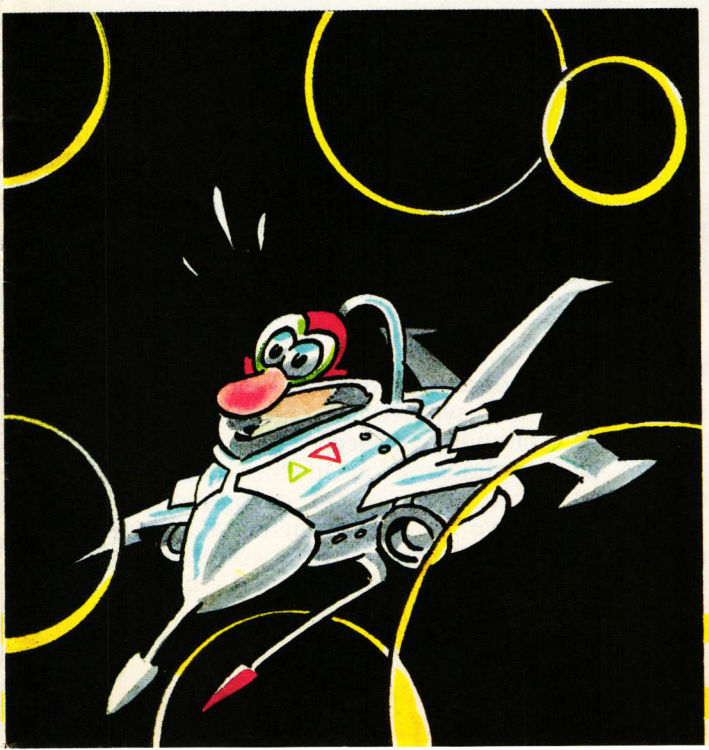
s'agite, représentant une espèce de vaisseau spécial tournant sur lui-même, à la manière d'une station orbitale. Autour de lui, d'étranges rocailles vertes semblent infranchissables. Vérification faite, elles le sont effectivement. Ce sont donc là des murailles, destinées à envenimer quelque peu la partie. Usant de toute mon intelligence quasi illimitée, j'en déduis aussi sec que ce NetherWorld est ce que l'on pourrait qualifier, sans trop se

tromper, de labyrinthe gigantesque, dans lequel il faut récupérer un certain nombre de diamants, tout en évitant moult bébêtes, toutes plus menaçantes les unes que les autres. Le tout dans un temps, comment dire ?... Limité, oui, c'est le mot juste.

Dans ce labyrinthe, règnent des monstres à la mine pas si patibulaire que ça : un peu le style dragon vert avec des étoiles roses, si vous voyez ce que je veux dire. A l'approche du vaisseau, ils se mettent (hum) à cracher (c'est quand même dégoûtant) plein de bulles de savon, qu'il faut détruire sous peine de se voir pomper son énergie à la vitesse grand V. O miracle ! En explosant, ces mêmes bulles se transforment en bonus plutôt utiles : de la tête de mort qui permet de tuer les dragons, à la porte "passe-partout" qui permet de traverser les briques (eh oui, il y a aussi des murs de briques), en passant par les points d'interrogation qui octroient soit l'un, soit l'autre des deux bonus précités, et qui se permettent, de temps en temps, d'inverser les commandes du joystick (gauche va à droite, haut en bas et réciproquement l'inverse de l'opposé du contraire). Tous défilent à un vitesse folle, elle aussi d'ailleurs assez proche du grand V. J'allais oublier les télétransporteurs, moyen pratique, rapide et efficace de se déplacer d'un endroit à l'autre du labyrinthe, mais malheureusement immuables dans leur destination. Et encore, il ne s'agit là que du premier niveau, les suivants possèdent encore plus d'étonnants secrets.

Vous l'aurez certainement compris, NetherWorld est un jeu d'arcade et de réflexion à la fois, nécessitant une parfaite connaissance de chaque tableau si l'on veut pouvoir progresser un peu. Pour ne rien gâcher, l'animation est d'assez bonne facture, quoiqu'un peu saccadée diront les puristes. Ces mêmes puristes seront bien obligés d'admettre que les graphismes sont, eux, absolument irréprochables, s'ils ne veulent pas se prendre mon poing sur le coin du nez. Concluons peu mais concluons bien : NetherWorld est un jeu de qualité signé Hewson, qui remonte de plus en plus dans mon estime.

SeptherWorld



NETHERWORLD de HEWSON CONSULTANTS
Distribué par SFMI
K7 : 97 F
Disk : 139 F

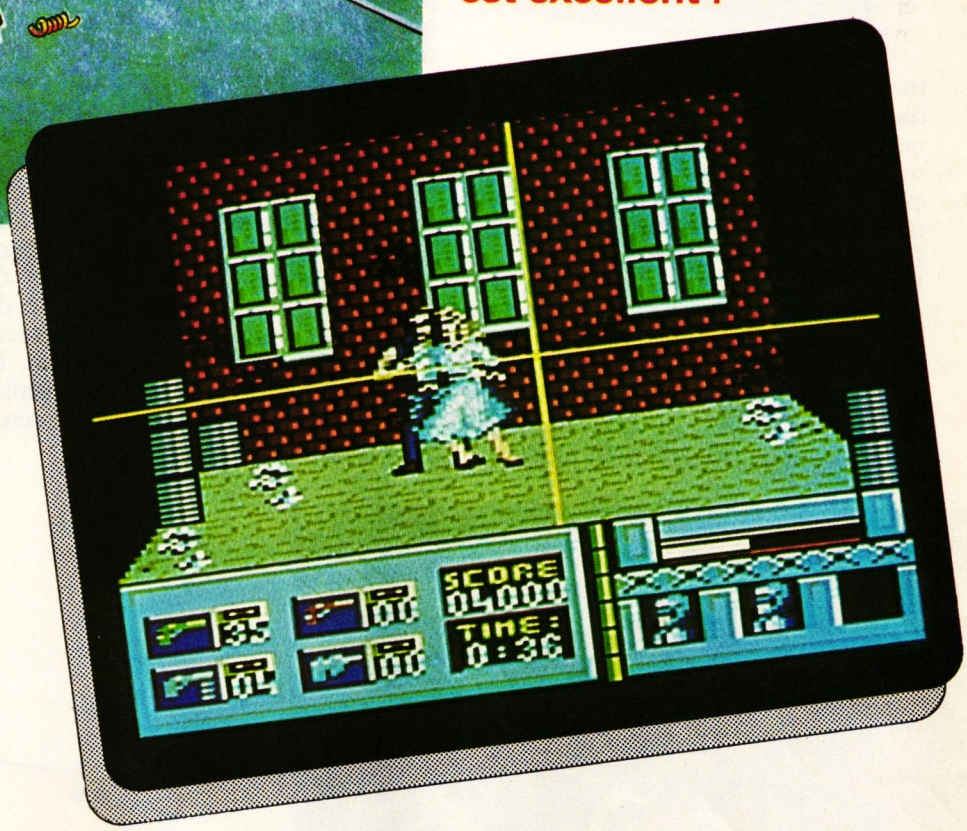
Graphisme :	90 %
Son :	95 %
Animation :	80 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	90 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	85 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %

S

ROBOCOP

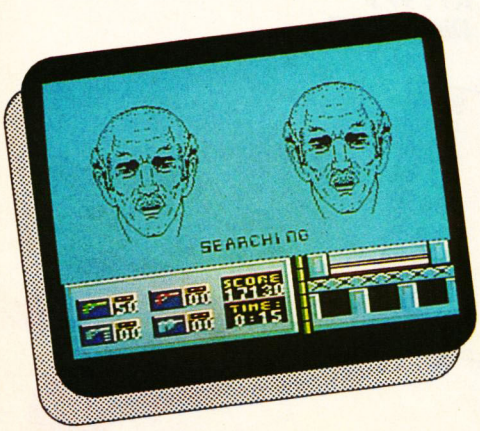
90%

Ah, Robocop, mythe du cinéma des années 80, enfin adapté sur votre machine préférée, j'ai nommé le CPC. Aïe, je vous sens anxieux, l'esprit perturbé par une angoissante question ? Le jeu est-il à la hauteur de notre amour pour le flic métallique, ou profiterait-on une fois de plus d'un nom qui attire les foules pour nous fourguer une ignoble poubelle ? Trêve d'inquiétude, rassurez-vous, Robocop va vous faire exploser les neurones. Mieux, il est excellent !



UN PEU D'HISTOIRE

Je sais, je suis là pour vous parler d'un logiciel d'arcade. Mais j'aimerais rappeler que Robocop est à l'origine un film mégasuccès du Hollandais Paul Verhoeven, l'un des meilleurs cinéastes européens, et que les aventures de ce super flic métallique sont fortement inspirées par l'incroyable BD anglaise *Judge Dredd*. Voilà, il fallait le dire, et place au joystick.



ROBOCOP A L'ANPE ?

Pour ça, pas de problèmes, Robocop n'est pas le genre de flic qui risque de pointer à l'ANPE. Le nombre de voyous et de vilains proposé par les concepteurs de ce jeu est ahurissant. Robocop les dégomme sans sourciller, respectant tout de même les règles énoncées en début de partie par une voix synthétique : servir la cause publique, protéger les innocents et appliquer la loi. Une fois ces directives enregistrées, notre défenseur de la veuve et de l'orphelin se retrouve pistolet au poing, se frayant un chemin parmi des hordes de punks, karatékas

sauteurs, hippies motorisés dans le plus pur style Target Renegade, ou tueurs fous armés de tronçonneuses. Le tout dans un décor on ne peut plus urbain : bidons, garages, impasses glauques, tas d'ordures, pompes à essence, Robocop passant même parfois devant un gars en train de faire la plonge dans un restaurant. Ce dernier n'en croit d'ailleurs pas ses yeux ! Un seul mot d'ordre : pas de quartier, et beaucoup d'attention afin de bien maîtriser le parcours, car le jeu, bien que facile d'accès, vous donnera du fil à retordre pour accéder aux différents niveaux.

VISE ENTRE LES JAMBES DE L'OTAGE, ROBOCOP !

Entre chaque niveau, Robocop est confronté à des missions demandant habilité et perspicacité. Comme descendre un hells musclé se servant d'une femme comme bouclier, et sans toucher l'otage (merci Prohibition). Ou identifier des portraits de bandits recherchés, en redessinant leur visage. Des petites récréations bien agréables entre deux combats épuisants. Après avoir identifié le portrait de l'infâme dealer que vous recherchez, vous passez au troisième niveau qui, à la différence des deux précédents, vous fera bénéficier d'un superbe scrolling multidirectionnel. Robocop peut enfin monter des escaliers (scrolling un peu lent, l'un des rares défauts du jeu), ou même prendre l'ascenseur afin de dénicher l'usine de drogue de Dick Jones, ennemi public n°1 planqué dans une sorte de char d'assaut destructeur.

RIEN NE VAUT UN BON LANCE-FLAMMES BIONIQUE !

Il est évident qu'un Robocop sans armes est aussi nu qu'un Sined sans clous. Je sais... Mais, ne vous en faites pas, notre héros argenté trouve sur son chemin des flingues de différentes portées. Le meilleur, c'est le lance-flammes, qui fait de véritables ravages dans les rangs des vilains. Le nombre de balles disponibles pour chaque arme est comptabilisé en bas à gauche de l'écran, partageant cette fenêtre avec les affichages du score et du temps écoulé. Si on se retrouve désarmé, le mieux est de prendre ses jambes à son cou jusqu'à la prochaine arme, bien que Robocop décoche des crochets du droit que certains de ses adversaires semblent difficilement digérer. Encore un must de ce logiciel, le personnage peut tirer vers le haut, pour toucher les punks froussards planqués dans leurs taudis miteux. Au troisième niveau, il a même la possibilité de tirer vers le bas. Dommage qu'il ne saute pas, car on aurait eu alors affaire au plus complet des jeux d'arcade sur CPC. Enfin, sur le chemin, sont disséminés quelques bonus-vie, accueillis le plus souvent avec soulagement.

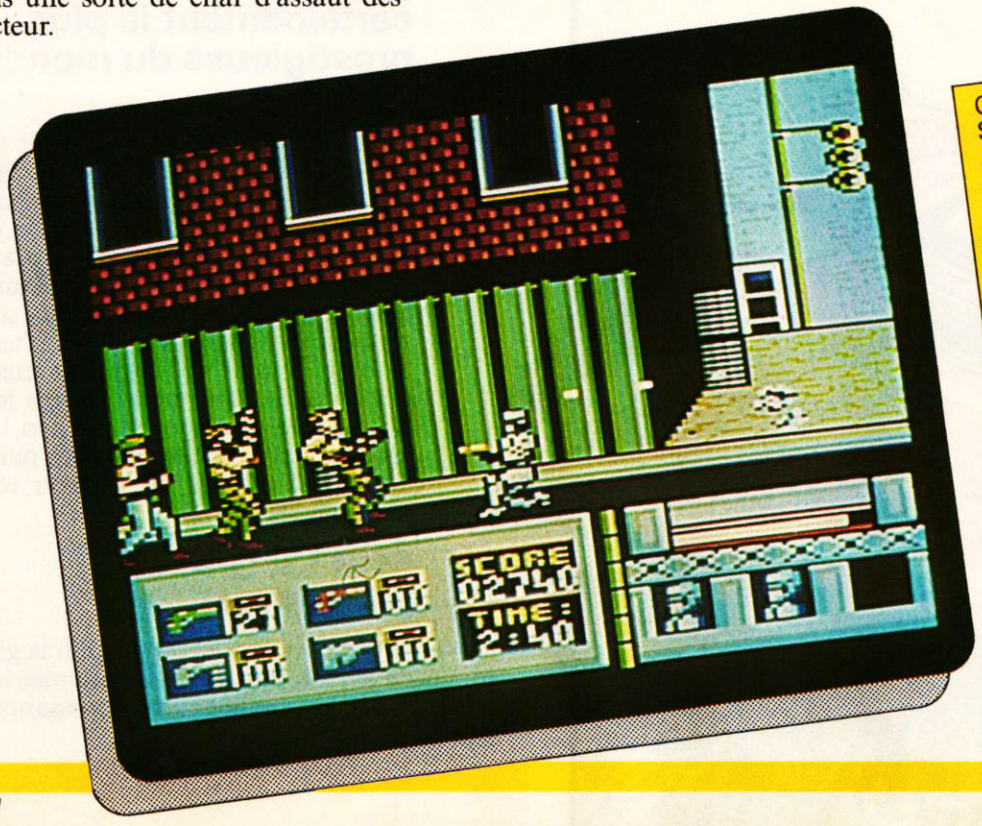
SANS CONTREFACONS, JE SUIS ROBOCOP

Bon, aucun problème, vous pouvez vous jeter les yeux fermés sur ce soft passionnant. Il a toutes les chances de vous captiver de longs mois, que dis-je,

de longues années. Il est d'ailleurs à parier qu'on le retrouvera, d'ici peu, très bien placé dans le Top Mag 20 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. En plus, la musique est sympathique, avec son petit côté "Sans contrefaçons, je suis un garçon" de Mylène Farmer et ses vagues synthétiques rappelant la guitare de Robert Fripp. Les décors sont, eux aussi, parfaitement travaillés, les graphistes ayant été jusqu'à dessiner du matériel de chimie sur les tables de l'usine de drogue, ou des amoncellements de carcasses de voitures dans les niveaux suivants. Bravo ! Je finirai avec deux mini défauts : les meilleurs scores ne se conservent pas après extinction du CPC (je sais, je chipote), et, appel à tous les programmeurs, serait-il possible d'avoir un Continue (qui permet de recommencer une partie là où s'est arrêtée la précédente, comme sur les bancs d'arcade) sur vos prochaines réalisations ?

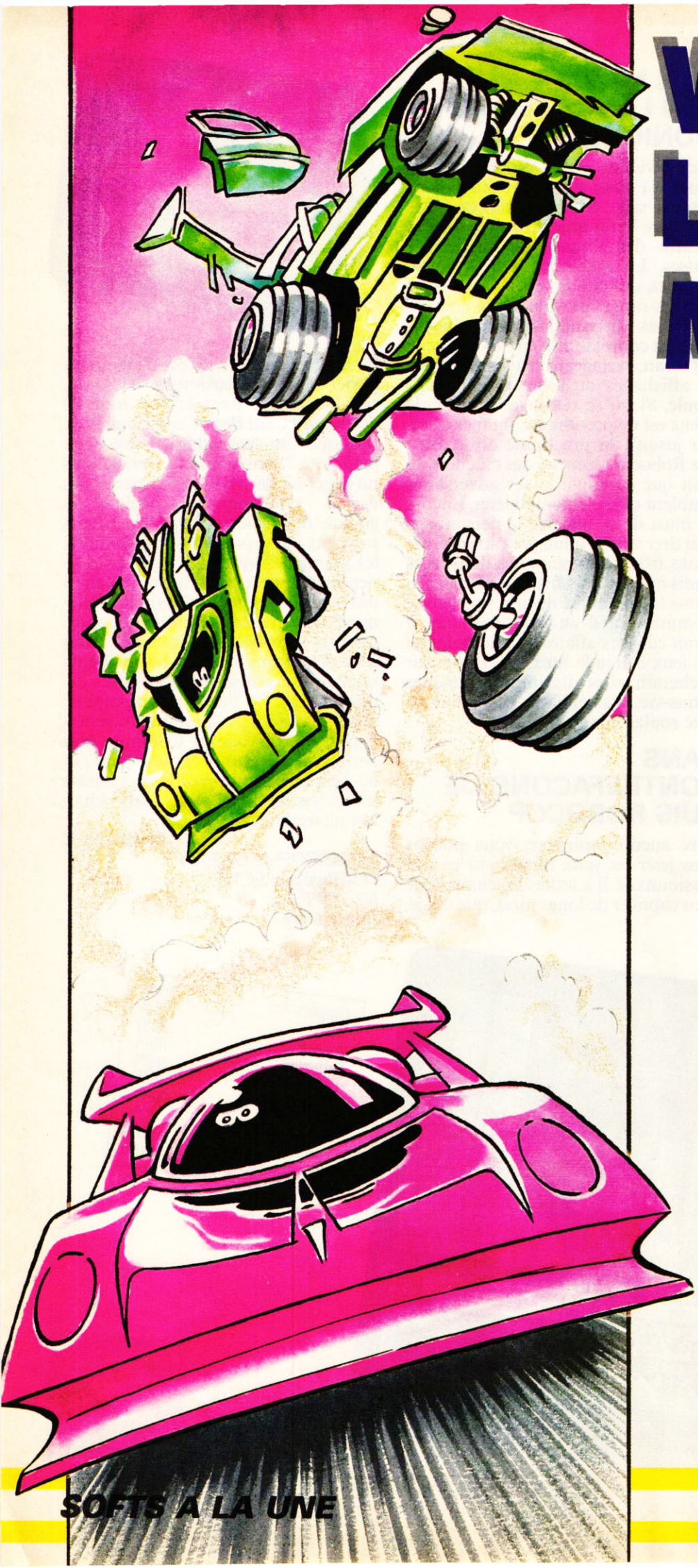
MATT MURDOCK

ROBOCOP de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	95%
Son :	75%
Animation :	95%
Difficulté :	99%
Richesse :	85%
Scénario :	95%
Ergonomie :	60%
Notice :	98%
Longévité :	99%
Rhaa/Lovely :	

S



WEC LE MANS

86%

Peut-être avez-vous déjà vu, dans une salle d'arcade, cette drôle de demi-voiture rouge et blanche, qui entraîne son passager dans de drôles de virevoltes ou qui le secoue lorsque le pauvre a le malheur de sortir un tant soit peu de la piste ? Wec Le Mans, c'est ça, et l'adaptation, sur notre CPC, de cette merveilleuse machine est plutôt séduisante. Il y avait longtemps que je rêvais de participer à cette course, certainement la plus prestigieuse du monde.

Alors, sans me dégonfler, je fis le tour des constructeurs et finalement Porsche m'offrit un volant. Je ne sais pas si vous vous rendez compte de ce que veut dire obtenir un volant de la part de Porsche, cela signifie non seulement que je conduirai une Porsche, mais surtout que ce sera une voiture d'usine avec tout le matériel et tous les techniciens que cela comporte. Je suis fou ! Pincez-moi, je rêve, ou plutôt non, laissez-moi rêver, c'est pas du luxe, par les temps qui courent, de pouvoir rêver d'aussi belles choses.

SUR LA GRILLE DE DEPART

Je me retrouve tout de suite sur la grille de départ, prêt pour vingt-quatre heures de vrombissements incessants, et

d'odeurs d'huile, aussi bien celle de moteur que celle des marchands de frites, qui ont envahi les abords du circuit depuis le matin. Attention, dans trois secondes, il sera 4 heures. J'appuie à fond sur les gaz, j'enclenche ma vitesse, c'est parti. Les quatre voitures qui me précédaient sur la grille sont dépassées dès la première ligne. Quand je vous disais qu'une voiture d'usine s'était quelque chose de fabuleux. Ma voiture va plus vite que toutes les autres. Mais, cela ne veut pas dire pour autant que je suis sûr de gagner, les autres, pour moi, ne sont que des figurants. En fait, je me bats contre moi-même et surtout contre le temps. Le circuit est divisé en trois tronçons ; à chaque fois que je passe sous une passerelle, qui indique la fin d'un tronçon, je gagne du temps supplémentaire. Au départ, soixante-deux secondes sont allouées pour parcourir le premier tronçon, une véritable partie de plaisir. En dehors d'un virage assez serré, la route est relativement droite ou alors en grande courbe. De plus, les concurrents ne sont pas trop nombreux.

BRIS ET DEBRIS

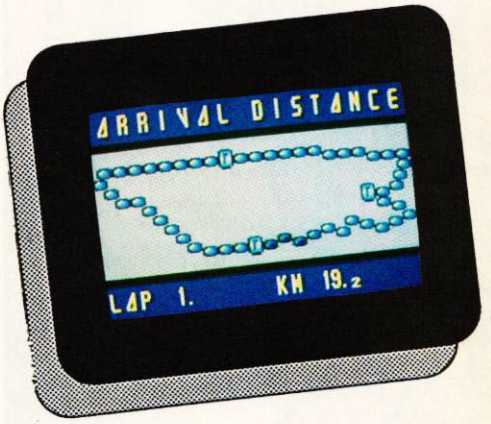
Tout à coup, c'est l'accrochage. Deux voitures viennent de se percuter et de la fumée sort de chacune d'elles. Il ne semble pas y avoir trop de mal, puisqu'elles se rangent sur le bord. Heureusement, j'ai vu l'accident de loin et j'ai pu l'éviter de justesse. Imaginez que je sois justement en train de les doubler, c'en était fini de moi. Je sens des sueurs froides me couler le long du dos. Mais, j'y songe, je n'ai jamais été pilote de course. Oui, mais ce n'est pas le problème, car ce n'est pas une vraie course, il ne s'agit pas de gagner contre les autres voitures mais de jouer le plus longtemps possible de façon à augmenter son high-score.

EN PLEIN BAQUET

Bien installé dans mon fauteuil, je relance la mécanique, il ne me reste plus beaucoup de temps pour atteindre le troisième tronçon. Heureusement, après une ligne droite vallonnée et un virage assez serré à droite, j'aperçois enfin la seconde passerelle. Je me retrouve avec quatre-vingt-deux secondes pour finir le tour, c'est faisable. Hélas, le parcours tourne de plus en plus, et si les voitures ne sont pas encore légion, les doubler dans les virages n'est jamais très facile. D'une part, ma propre voiture se déporte dans un crissement de pneus, dès que je rentre trop vite dans un virage et, d'autre part, les autres font à peu près la même chose. Il faut donc aussi évaluer leur trajectoire pour les doubler, retarder au maximum le freinage pour les passer dans les petits tronçons de ligne droite, quitte à filer un grand coup de patins dans le virage. Mais, sur ce chapitre, la tenue de route de la voiture est impeccable, même si elle n'est pas très réaliste. Dans la réalité, lorsque l'on rentre trop vite dans un virage et que l'on freine, il y a de grandes chances de partir tout droit, alors qu'en freinant avant et en accélérant pendant, la voiture regagne de l'adhérence. Ici, c'est le contraire, on peut freiner tant qu'on veut dans les virages. Il suffit donc d'adapter sa technique de conduite à cette petite bizarrerie.

TOUR OU TONNEAU, IL FAUT CHOISIR

Après une légère montée et un petit virage à droite, je vais enfin passer le premier tour. Bien sûr, avant d'arriver à le finir, j'ai pas mal pratiqué. C'est d'ailleurs ce qui fait le charme de cette course ; tout en restant jouable, ce soft ne pardonne pas trop de fautes. Evidemment, il est possible de faire quelques accrochages ou quelques tonneaux et de passer au tronçon suivant, mais il n'est pas toujours évident de réussir à boucler un tour. Et on est parfois obligé de stopper sa voiture, faute de temps, à quelques mètres à peine de la passerelle, une horreur. Mais, que voulez-vous, c'est la course. A la fin de la partie, un tracé du circuit apparaît et vous indique jusqu'où vous avez mené votre bolide. En tout cas, une fois qu'on est lancé, il est très dur de s'arrêter ; comme le jeu ne possède pas de pause, je vous conseille de décrocher votre téléphone avant de commencer. Malgré ces quatre couleurs dues à l'emploi du mode 1, un jeu à ne surtout pas louper pour les fans de simulation d'arcade.



UNE DECOUPE EN RONDELLE

Le début du second tronçon est encore plus facile, je me tape une petite moyenne de 215 mph, eh oui, aussi bizarre que cela puisse paraître sur une voiture allemande, le compteur est anglais. Enfin, de toute façon, ce n'est pas le compteur qui donne l'impression de vitesse, mais bien plus le paysage qui défile ainsi que les bandes de la route. Vous vous demandez peut-être si je ne pourrais pas aller plus vite. Malheureusement, à cet endroit une côte empêche ma voiture de tourner à pleine vitesse. Mais, une fois la route plate, le pied à fond sur la pédale, ma voiture atteint le 222 mph, ce qui correspond à peu près à 360 km/h, une belle vitesse de pointe. Mais je ne peux pas m'y maintenir trop longtemps, car, devant, deux voitures me bouchent le passage. Je ralentis, en attendant que la circulation se décongestionne.

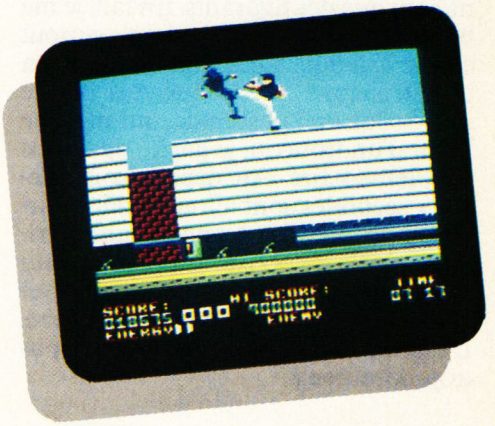
Lipfyx

WEC LE MANS de IMAGINE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	90 %
Son :	85 %
Animation :	85 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	90 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %

DRAGON NINJA

85%



En voyant l'allure du héros-dragon de ce soft "plus baston tu meurs", on a aucun mal à se mettre dans la peau du personnage. Les plus rachitiques vont ainsi pouvoir faire mumuse à Bruce Lee, et décimer des hordes de ninjas destructeurs, des vilains monstres au cerveau singulièrement minuscule, ou de méchants chiens baveux dressés par de vieux maîtres chinois (que fait la SPA ?). Je sais, beaucoup connaissent Dragon Ninja, le jeu de café (version originale) les a même totalement ruinés. Eh bien, voilà l'adaptation CPC, beaucoup plus économique, et très bien réalisée. Que ceux qui ne fréquentent pas les salles d'arcade n'hésitent pas à se joindre à nous. Ils ne le regretteront pas.

POURQUOI LES NINJAS SONT-ILS MECHANTS, MAITRE CASSLATET ?

Ici, on travaille à l'arme blanche. Et les arts martiaux sont rois. Rien ne vaut un bon coup de pied pour réduire à néant la bande d'assassins à laquelle on se trouve confronté. On peut aussi utiliser ses poings, ou appliquer les enseignements miraculeux du maître Casslatet, pour diversifier sa force de frappe : coup de pied, sauté ou accroupi. Les sauts sont d'ailleurs souvent conseillés lorsque l'on commence à avoir une certaine maîtrise du jeu. Oui, d'accord, me direz-vous, cogner via un joystick, ça défoule son homme, mais y a-t-il un but à toutes ces effusions de sang , hein, dis papa *Cent Pour Cent*.

BUSH PRISONNIER DES NINJAS ASSASSINS...

Ok, je vais tout vous dire : Bush (le jeu étant antérieur aux élections, il ressemblerait plutôt à Reagan), à peine installé à la Maison Blanche, a été enlevé par une secte de ninjas. Comme de bien entendu, il vous faudra le délivrer, et le ramener par les airs. Pas évident, car avant d'arriver à l'otage-président, il faut se coltiner un certain nombre de niveaux au bout desquels

Abonnez-Vous 1AN

11 NUMEROS

210 F

AU LIEU DE 231F

SPECIAL ABONNEMENT

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

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

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.*

Mendes France. M.C. R.C. Paris B 302 493 630

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.**

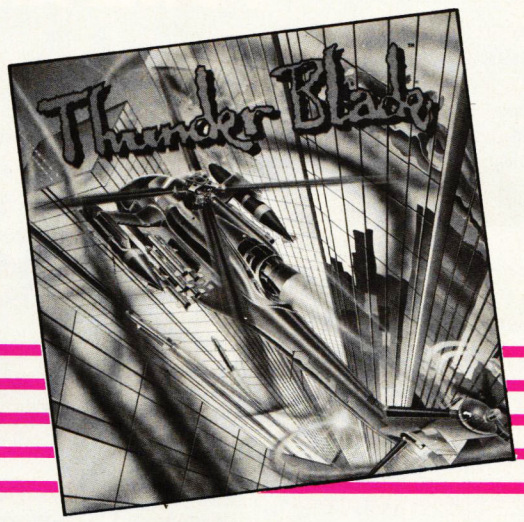
Important : Cochez la case correspondant à votre CPC.

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

MEGA CONCOURS

AMSTRAD CENT POUR CENT
US GOLD

GAGNEZ LA VRAIE MACHINE D'ARCADE THUNDER BLADE



Le mois dernier une erreur a été commise dans l'énoncé du bulletin réponse au concours. Pour répondre aux questions ci-dessous, vous devez obligatoirement remplir le coupon réponse inclus dans la jaquette que vous trouverez avec le jeu acheté chez votre revendeur préféréééééééé !!!!!. Pour tou ceux qui nous ont déjà envoyéééééééé !!!!! une réponse au journal et vous êtes nombreux vous devez suivre les instructions ci-dessous énoncéééééééés !!!!!

LES PRIX DU CONCOURS :

1er prix : une machine d'arcade Thunderblade (version simulateur upright) d'une valeur de 40 000 F.
2e prix : un studio 100 Amstrad
3e prix : une chaîne MX300 Amstrad
Du 4e prix au 10e prix : cinq logiciels Us Gold
Du 11e prix au 100e prix : un logiciel Us Gold

LES QUESTIONS :

1/ Combien d'étoiles y a-t-il sur le logo Us Gold ?

2/ Quel est le pont que l'on voit en arrière-plan dans l'épreuve de footbag de California Games (de Epyx-Us Gold) ?

3/ Comment s'appellent les quatre héros de Gauntlet2 (Us Gold)

4/ Dams Impossible Mission2, comment s'appelle le chef de l'organisation que vous devez combattre (Epyx-Us Gold) ?

5/ Quelle bataille célèbre est retracée dans 1943 (Go!) ?

6/ Quelles armes spéciales pouvez-vous récupérer dans Roadblasters (Us Gold) ?

7/ Comment s'appellent les deux frères auteurs de Leaderboard (Access-Us Gold) ?

8/ En lisant attentivement le numéro 10 de Amstrad Cent Pour Cent , donnez le nombre de fois où "Thunderblade" est cité (sous toutes ses formes, y compris les publicités Us Gold, Epyx, Go! et Capcom, mais hors toutes les autres publicités).

9/ Quel est le mois et l'année de création de Us Gold ?

10/ Quel était le métier de Geoff Brown quand il a fondé Us Go ?

En cas d'ex-aequo, les sélectionnés seront convoqués pour une épreuve finale sur la machine d'arcade.
La date limite d'envoi des réponses : Le 1er mars 1989.

Scan by Gi@nts 2015

NOUVEAU

UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE AMSTRAD

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

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

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

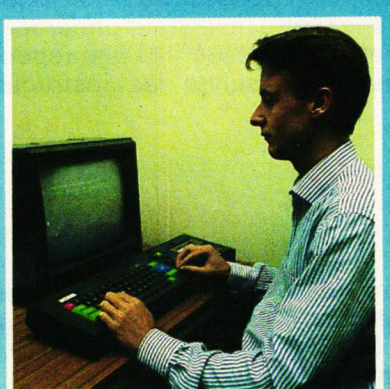
De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour programmer votre AMSTRAD

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

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

Le complément indispensable de votre AMSTRAD
Présentation : classeur à feuillets mobiles 1 224 pages grand format (21 × 29,7)



Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

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

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

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

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

Découvrez vite cet ouvrage unique !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, commandez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-dessous accompagné de votre règlement.

Editions Weka -
82,rue Curial 75019 Paris
Tél.: (1) 40.37.01.00

VOTRE CADEAU GRATUIT :

Une montre à aiguilles en cristaux liquides

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30.04.89

VOTRE CADEAU GRATUIT

Une montre à aiguilles en cristaux liquides. La facilité de lecture des aiguilles plus la précision du quartz ! Voici la synthèse révolutionnaire des 2 avantages des 2 grands systèmes d'horlogerie. Les aiguilles qui vous indiquent l'heure sont en cristaux liquides, animées par un quartz ! Le résultat est particulièrement élégant. Pour un amateur d'informatique, c'est évidemment le nec-plus-ultra... mais cette montre étonnante est réservée aux passionnés d'Amstrad ! Pour la recevoir, commandez vitre votre ouvrage !

BON DE COMMANDE

A renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe sans timbrer à : **Editions WEKA Libre Réponse n° 5, 75941 PARIS CEDEX 19**

☐ **OUI,** je souhaite recevoir l'ouvrage suivant accompagné de mon cadeau gratuit : **une montre à aiguilles en cristaux liquides.**

"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" réf. 9400, 2 grands volumes 21 × 29,7 cm. **1224** pages ..... **450 F TTC** port compris

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi tous les 2 mois en principe par des compléments/mises à jour de 150 pages environ au prix de 215 F TTC, port compris. Je pourrais bien sûr interrompre ce service sur simple demande. (Voir la garantie ci-contre).

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement correspondant à l'ordre des Éditions WEKA, par ☐ chèque bancaire ☐ CCP 3 volets.

☐ Envoi par avion 110 F par titre.

Nom : _____ Prénom : _____

N° et Rue : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____ Signature* : _____

Date : _____

* Signature des parents ou tuteur pour les mineurs

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

L'ouvrage qui vous est proposé aujourd'hui bénéficie de la formule WEKA : "Satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de votre ouvrage.

1. Si au vu de l'ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Éditions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
2. La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner sans rien nous devoir toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

AM 950518 CPC 12

Éditions WEKA, 82, rue Curial 75019 Paris - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Un an, voilà un an paraissait le n° 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Dès les premiers jours de sa parution, de nombreuses lettres nous sont parvenues, des lettres enthousiastes qui nous prouvaient que nous répondions à une attente, votre attente.

Aujourd'hui, alors que de nombreux magazines de micro-informatique éprouvent des difficultés, *Amstrad Cent Pour Cent* se porte comme un charme, grâce à vous... Aussi, pour notre premier anniversaire, le seul souhait que nous ayons est de garder votre confiance, de continuer à la mériter. Joyeux anniversaire à tous et que la force soit avec vous.

Miss X

Chère Miss X. Qu'ouïs-je ? Qu'entends-je ? De petits vermisseaux t'importunent ? Je passerai sur la missive de Spring du n°10 qui était relativement respectueuse. Je lui pardonne donc, le bougre. Par contre, au petit Cybernaute qui se croit ton plus fidèle admirateur, je dis non !!! Qui a bravé vaillamment la foule en furie à l'Amstrad Expo ? Qui a résisté avec acharnement aux flots de tes admirateurs déchaînés pour obtenir un autographe de ta douce main ? Je vous le demande ? MOI. Te rapelles-tu des mots que tu as écrits alors que je contemplais ta jupe rouge si seyante...? Alors, que les petits plaisantins qui n'ont qu'un fusil à plasma à te présenter retournent d'où ils viennent s'ils ne veulent pas goûter à la puissance dévastatrice de mon admiration envers toi. Car je ne supporterai pas qu'un autre moins que rien ose t'appeler "petite". Adorable Miss X, je te salue bien bas.

Yvon

Aïe mes aïeux, mais qu'est-ce que j'ai fait en publiant la lettre du Cybernaute le mois dernier ? C'est une véritable boîte de Pandore que j'ai ouverte ce jour-là. Depuis, *Cent Pour Cent* sombre sous une masse de missives vengeresses défiant ce pôôôôvre Cybernaute. Cette petite compétition entre lecteurs commence à m'ennuyer. Que les choses soient claires, cette page n'est pas destinée à enregistrer vos mutuelles défis, mais à recueillir vos impressions pour que nous puissions améliorer la qualité de notre magazine. L'incident est clos.

Miss X

Salut Miss X,
Alors qu'est-ce qui se passe ? Vous avez une baisse de régime ? Où sont passés le poster, la rubrique budget et, le plus grave, la BD de Max...? Je compte sur vous pour redresser tout ça, hein ? D'autre part, j'ai une idée : il faudrait faire des posters avec chaque membre de la rédaction, c'est-à-dire un avec Lipfy, un avec Robby, etc. Ca serait génial. Bon, ceci dit, ça ne m'empêche pas d'aimer votre canard que je place parmi les meilleurs. Salut.

Sébastien

OK d'ac. ! A questions précises, réponses précises. Pour les posters, patiente, ils reviendront en force dès le mois prochain. La rubrique budget est en panne parce que les éditeurs, en période de fêtes, sortent leurs jeux vedettes et délaissent un peu les budgets. Quant à la BD de Max, là c'est un peu plus compliqué : *Du rififi sur Jarmila* va bientôt paraître en album, c'est-à-dire que vous pourrez l'acheter chez votre libraire. Aussi, pour ne pas faire de concurence à Max, nous avons décidé d'arrêter de la publier dans *Cent Pour Cent*. Rassurez-vous, nous passerons une autre BD à la place. Pour tous les fans de Max, écrivez au journal en réclamant la suite du *Rififi*. Si vous êtes suffisamment nombreux, nous pourrons peut-être avoir des prix super-compétitifs pour les lecteurs de *Cent Pour Cent*. Pour ton idée de poster, là, je crois que c'est mal barré. Nous ne sommes pas des stars, juste quelques passionnés qui essayons de faire le meilleur magazine possible. Mais si vous voulez nous connaître, appelez au journal pour prendre rendez-vous, nous serons heureux de vous accueillir.

Miss X

PS : Un grand merci plein de tendresse à papy Charles (73 ans), pour sa lettre de vœux si gentille.
PPS : Comment pourrais-je t'en vouloir Pascalitos ?

C

LE COURS

Désolé de ne pas être très loquace ce mois-ci, mais, comme vous l'allez voir, je n'ai pas beaucoup de place à consacrer aux mondanités.

Lussa bande de petits graisseux et bande de petites graisseuses !
Tout d'abord, je tiens à dire à Sined que j'étais au concert de Metallica le 31 au soir, et que son article, page 52 du numéro de décembre m'a vachement fait plaisir. Olivier et moi, nous disons bravo, montrer que le Heavy Metal est le meilleur !
Mais enfin c'est pas le tout, je voudrais avoir la possibilité d'émettre le souhait que vous répondassiez à ma minable question : j'ai essayé de faire tourner OCP Art Studio sur mon 464 avec DDI, mais, ô sort cruel, en vain : je ne peux rien faire ! D'où ma question : existe-t-il un moyen d'adapter OCP Art Studio sur 464 ou bien existe-t-il une version spéciale 464 ?
En espérant que vous me répondrez, je vous serre la louche et vous fais des smacks.
Georges-Marc "Metal Up your Ass", Lavarenne

Mon cher petit Georges-Marc (voilà un prénom qui la fout assez mal pour un hardos, m'enfin bon), je suis désolé de te décevoir, mais OCP Art Studio utilisant tous les 128 Ko du 6128, il est impossible de le faire tourner tel quel sur un 464. Toutefois, on me susurre à l'oreille gauche qu'il reconnaît automatiquement la présence d'une extension de mémoire, genre Vortex ou Dk'tronics. C'est peut-être là la solution à ton problème, car à ma connaissance, il n'existe pas de version spécialement conçue pour le 464.

Cher* Amstrad Cent Pour Cent, *ayant acquis tout récemment l'assembleur Dams de Micro Application, j'aimerais, si possible, que vous me donniez quelques précisions à son sujet, la documentation n'étant pas un modèle de clarté. Comment sortir du texte ? Que faut-il faire exactement pour assembler, désassembler, sauver et charger un programme ? En espérant une réponse, je souhaite longue vie à votre revue.
Jacky Wienecke, Hautmont

RIEUR DELECTE

Bravo pour avoir acheté Dams, tu as fait ce qu'on pourrait appeler un bon choix. Simplement, j'aimerais savoir ce que tu veux dire par "sortir du texte" ? Si tu cherches à imprimer, il te suffit d'appuyer sur la touche CLR, le mot Printer s'affiche dans la première ligne de l'écran, et tous les textes seront envoyés à la fois à l'imprimante et à l'écran (listing, désassemblage, etc.). Pour assembler un programme, il faut sortir de l'éditeur en appuyant deux fois sur Return, puis taper la commande A (suivie bien entendu de Return). Le programme s'assemble à l'adresse définie par la directive ORG dans le texte source. Il existe deux manières de sauvegarder un programme : la première consiste à sauver son texte source grâce à la commande P nom.asm (si tu ne mets pas l'extension, c'est .bin qui est mis par défaut, ce qui risque d'entraîner des confusions par la suite). La seconde manière consiste à entrer la commande P2,nom ce qui sauve le code machine exécutable. Enfin, pour charger un programme, tu disposes de la commande G nom.asm qui charge le texte source. On ne peut pas charger de programmes binaires sous Dams, il faut passer par le Basic avec la commande LOAD nom.bin, adresse habituelle. Le désassemblage s'effectue quant à lui avec la commande D <adr>, où adr représente l'adresse (optionnelle) de début de désassemblage. Cela dit, relis bien ta doc, elle est suffisamment claire (contrairement à ce que tu prétends).

J'ai un sacré problème : j'ai fait l'acquisition d'un Amstrad monochrome, il y a maintenant deux ans de cela. Seulement voilà, je voudrais bien me procurer un moniteur couleurs, sans avoir pour autant à m'acheter un autre clavier. Est-ce possible ? Et si oui, comment ?

Michel Hagnéré, Etaples

Normalement, non, ce n'est pas possible. Mais en magouillant un peu, on arrive à tout. Par exemple, je ne sais pas si tu as un revendeur près de chez toi, si possible pas un trop gros (évite les trucs du genre Nasa ou la Fnac, chez eux c'est même pas la peine), et demande-lui s'il n'aurait pas en stock un CPC couleurs naze, dont il accepterait de te vendre seulement le moniteur. Avec un peu de chance, ça doit pouvoir se trouver. Une autre solution consiste à parcourir les petites annonces des différents canards (eh oui, on n'est pas sectaires), à la recherche de la bonne affaire : si tu trouves un CPC dans tes prix, tu pourras toujours revendre le tien par la suite. Dernière solution, peut-être la moins chère mais pas forcément la plus pratique, achète l'interface Péritel Amstrad qui te permet de brancher le CPC sur la télévision familiale. C'est Maman qui va ne pas être contente si tu la prives de son *Santa Barbara* quotidien, mais on peut toujours négocier.

Salut à toi, ô journal adoré. Voilà, j'ai un problème que vous arriverez certainement à résoudre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire (ou plutôt pour l'écrire), mais qui me bloque beaucoup dans mon élan programmatoire. Je vous explique : j'essaie de faire un jeu en assembleur qui trace des lignes pour dessiner des objets en 3D (fil de fer, parce que sinon ça mouline). Seulement voilà, après avoir travaillé avec les routines internes de l'Amstrad pour le tracé de lignes, j'ai lu quelque part qu'il serait plus rapide de passer par une routine propre. Pas de problèmes, j'ai pompé un algorithme de tracé de lignes quelque part, et pour l'essayer, j'ai, une fois de plus, utilisé le PLOT du Basic (call #BBEA). Jusque-là, tout fonctionne très bien, et c'est vrai que le dessin des figures est déjà un peu plus rapide. Il ne me reste plus qu'à faire un PLOT maison, et je serai content. Mais je n'arrive pas à comprendre exactement le fonctionnement de la mémoire écran, et quand j'allume un point à l'écran, il n'est pas toujours dans la couleur que je voudrais (je travaille en mode 1). Can you help me please ?

François Régent, Toulouse

Yes I can help you. Mais d'abord, laisse-moi te souhaiter bonne chance, parce qu'un jeu en 3D style Starglider, en assembleur de surcroît, c'est pas facile à faire. M'enfin, tu sembles bien parti, alors pourquoi pas ?
En mode 1, la mémoire écran du CPC est bâtie d'une manière assez bâtarde. Je suppose que tu connais déjà la répartition des adresses : la première ligne en &C000, la seconde en &C800, la troisième en &D000, etc., jusqu'à ce qu'on revienne, le bas de l'écran atteint, en &EF80, puis &F780, suivie de &FF80, etc. Maintenant, pour coder un pixel à l'écran, il faut utiliser deux bits, ce qui permet d'obtenir quatre couleurs. Quel que soit le mode, une ligne d'écran fait toujours 80 octets de large. En mode 1, chaque octet est divisé en deux quartets, et il faut un bit de chacun de ces deux quartets pour fixer la couleur d'un point. Pas n'importe quels bits, bien sûr, mais ceux qui occupent la même position dans leur quartet respectif : 0 et 4, 1 et 5, 2 et 6, 3 et 7. Si ces deux bits sont à 0, le point apparaîtra avec la couleur 0 (donc, en fait, n'apparaîtra pas). Si, au contraire, ces deux bits sont à 1, c'est la quatrième couleur qui sera représentée. Les quatre combinaisons sont bien entendu possibles : 00, 01, 10 et 11 (couleurs 0, 1, 2 et 3).
Résumons-nous : pour fixer un point en mode 1 dans une couleur donnée, il faut, premièrement, décomposer ce numéro de couleur de manière que les bits de deux quartets soient correctement fixés. Deuxièmement, étant donné que l'on peut placer quatre points par octet, il faut décaler le résultat obtenu par un nombre de fois égal au numéro de pixel dans l'octet. Et, pour finir, combiner ce résultat (par OR) avec l'octet en mémoire, pour que les bits non mis ne viennent pas malencontreusement effacer d'autres bits qui se trouveraient déjà là.
J'espère que cela était assez clair pour toi, j'espère que tu comprendras que je ne pouvais consacrer tout le courrier de ce mois uniquement à ta lettre.

... et je vous mets au défi de faire paraître cette lettre dans son intégralité.

Un lecteur

(bien évidemment anonyme et pas content)

Tu as gagné ton pari.

On se retrouve le mois prochain, si vous le voulez bien.

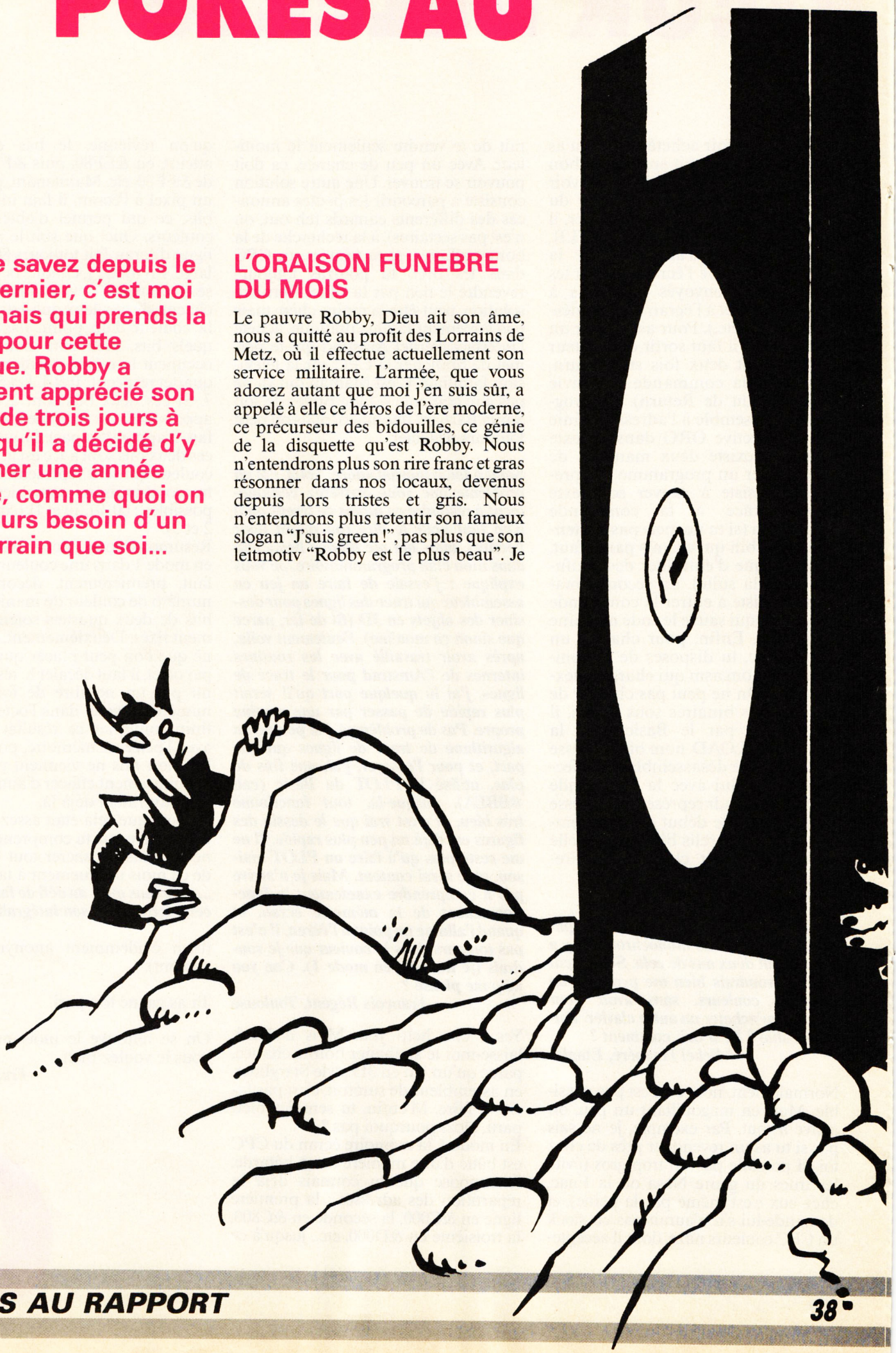
Frank Einstein

POKES AU

Vous le savez depuis le mois dernier, c'est moi désormais qui prends la relève pour cette rubrique. Robby a tellement apprécié son séjour de trois jours à Metz, qu'il a décidé d'y retourner une année entière, comme quoi on a toujours besoin d'un plus lorrain que soi...

L'ORAISON FUNEBRE DU MOIS

Le pauvre Robby, Dieu ait son âme, nous a quitté au profit des Lorrains de Metz, où il effectue actuellement son service militaire. L'armée, que vous adorez autant que moi j'en suis sûr, a appelé à elle ce héros de l'ère moderne, ce précurseur des bidouilles, ce génie de la disquette qu'est Robby. Nous n'entendrons plus son rire franc et gras résonner dans nos locaux, devenus depuis lors tristes et gris. Nous n'entendrons plus retentir son fameux slogan "J'suis green !", pas plus que son leitmotiv "Robby est le plus beau". Je



RAPPORT

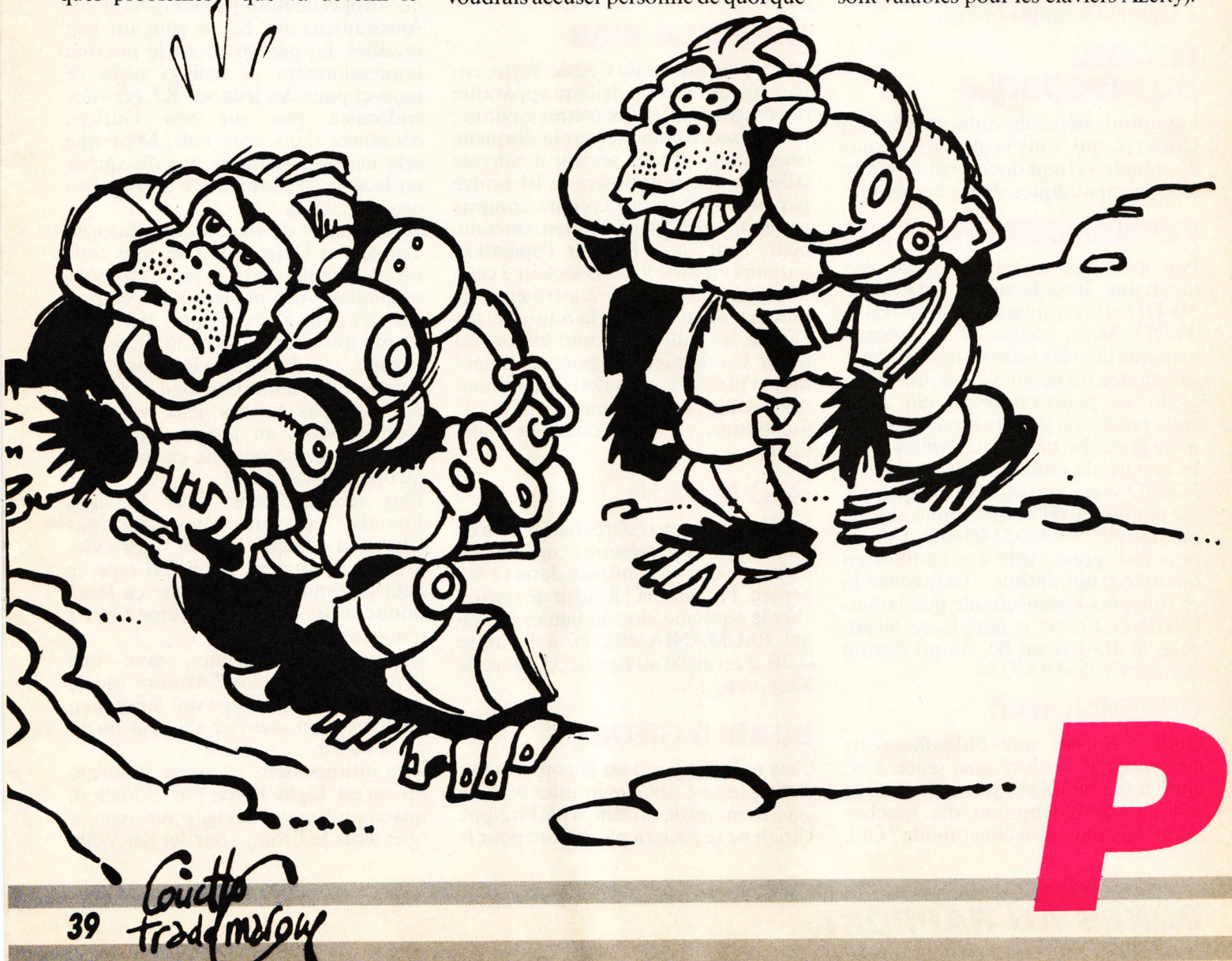
me souviens encore de ces instants d'émotion intense où, arrivant frais et fringant le matin vers 14 heures, Robby déposait, comme à son habitude, dans un cérémonial sacré, la bouteille de Coca-Cola dans le réfrigérateur et la boîte de Pépitos sur son bureau. Comment oublier ces instants magiques, désormais relégués au rang de souvenirs ? Va en paix, Robby, et soit fort, nous sommes tous avec toi, au moins par la pensée. Amen.

HEUREUX QUI COMMUNIQUE...

Ce départ pose, bien entendu, quelques problèmes : que va devenir le CACA sans son meneur ? Le groupe secret tant redouté va-t-il disparaître ? Bien sûr que non ! Non seulement le Cercle actif des Crackers sur Amstrad subsiste, mais il a la volonté de faire entendre sa voix encore plus fort. Voici donc le résumé du Communiqué officiel du CACA.

Un mauvais point pour Olivier, alias Black Sheep, qui téléphone une bidouille pour l'Arche du capitaine Blood permettant d'obtenir toutes les coordonnées des planètes à visiter ; bidouille sympa à l'origine, dommage pour Black Sheep que je l'ai retrouvée dans le *Micro-News* de ce mois-ci ! C'est peut-être une coïncidence, je ne voudrais accuser personne de quoi que ce soit, mais du coup je ne la passe point.

Par contre, un bon point à Eddasoft, un Guyanais de Kourou, un vrai, qui nous a fait parvenir, en plus de quelques listings que vous trouverez plus loin dans cette rubrique, tous les codes des stations de téléportation dans Starquake. Ce sont : VOREX, DULON, ASCIO (QSCIO), ELIXA (ELIXQ), ANGLE (QNGLE), ZODIA (WODIQ), SNODY, UPAZZ (UPQWW), AMBOR (Q,BOR), KRYZL (KRYWL), RALIQ (RQLIA), TALIS (TQLIS), INDOL, OPTIK et QUORE (AUORE) pour déposer les objets (les codes, entre parenthèses, sont valables pour les claviers Azerty).



POKES AU

LE PROBLEME DU MOIS

J'ai reçu plusieurs appels me demandant comment faire, pendant la recherche d'une chaîne hexa sur toute une disquette originale, lorsque Discology indiquait "piste xx non formatée". La solution est très simple, je m'étonne que ceux qui ont été confrontés à ce type d'ennuis n'y aient pas pensé d'eux-mêmes. C'est pas comme ça qu'on gagne son droit d'entrée au CACA, messieurs... Bon, il suffit de revenir dans le menu Modes, de choisir l'option Edition Disque, et d'indiquer comme piste de départ la piste d'une unité supérieure à celle qui vous a plantés. Compris ? Bon, un exemple : Disco vous a affiché "piste 3 non formatée" ; rendez-vous à Edition Disque, et entrez comme piste de départ : 4. C'est aussi simple que ça.

LE COIN DU DISCOBOLE

Les grands héros du mois sont les TB Crackers, qui, sans se gêner le moins du monde, offrent quelques bidouilles assez sympathiques. Jugez-en plutôt.

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir des vies infinies, rechercher la chaîne hexadécimale DD-7E-09-3D-DD et la remplacer par DD-7E-09-00-DD. Mais, comme il se pourrait bien que des vies infinies ne soient pas suffisantes, on ne sait jamais, une énergie infinie pourra peut-être, elle aussi, vous rendre de grands services. Comment faire ? Eh bien, on commence par rechercher la chaîne hexa 3A-AE-53-3D-DD, dans laquelle on remplace le 3D par un joli 00, ce qui donne, si je ne me trompe, 3A-AE-53-00-DD. Encore plus fort, pour avoir des bombes en quantité..., oui, infinie : recherchez la chaîne plus hexadécimale que jamais C8-3D-DD-77-08, et remplacez, ici encore, le 3D par un 00, ce qui devrait donner C8-00-DD-77-08.

CYBERNOID II

Quoi ? Encore une bidouille pour Cibernoïd II ? Alors que, grâce à ce cher et regretté Robby, tout le monde sait que la redéfinition des touches permet d'obtenir un cheat-mode ? Oui, mais pour ceux qui n'auraient pas tout bien compris, voici un truc infaillible pour obtenir une invincibilité totale et définitive : recherchez sous l'éditeur de Disco la chaîne hexadécimale 3A-B2-18-B7-C0, et remplacez ce dernier C0 par un C9, afin d'obtenir la chaîne suivante : 3A-B2-18-B7-C9.
C'est fini pour les TB, qui sont dorénavant membres (pro)éminents du CACA à vie.

SOLOMON'S KEY

Petite lettre sympathique d'Arnaud Broussel, qui en profite pour partager une bidouille qu'il a trouvée une nuit d'insomnie caractérisée. Pour obtenir un grand nombre de vies dans Solomon's Key, il suffit de rechercher la chaîne 3E-05-32-05-02-3E-05-32 et de la remplacer par la chaîne 3E-05-32-80-02-3E-80-32. Merci Arnaud.

GUERILLA WAR

Une petite astuce de Cédric Veyre, encore lui, qui permet de faire apparaître des otages tous les dix mètres environ : avec Disco, rechercher sur la disquette originale la piste 9, secteur 4, adresse 0051, où l'on remplacera le 04 trouvé par un nombre quelconque compris entre 00 et FF (sauf 04 bien entendu, ouah l'aut', eh). Répéter l'opération toujours en piste 9, mais secteur 3 cette fois-ci, à l'adresse 01F2, permettra de marcher aussi bien sur la route que sur l'herbe, les cailloux, et tout le reste du décor. Un dernier mot pour terminer : mon p'tit Cédric, si tu nous écris à nouveau, utilise une machine dont le "A" fonctionne, ou bien écris à la main, merci.

PAC MANIA

Le King du micro est très fier, et il y a de quoi, de vous présenter un moyen d'obtenir des vies infinies dans ce super jeu, Pac Mania : il suffit de rechercher le septième bloc du fichier principal PACMANIA.#02, et, à l'adresse 002F, d'écrire 00 au lieu de 35. Merci le King, cong !

BUBBLE GHOST

C'est re-le King qui est encore très fier d'avoir trouvé des vies infinies dans ce jeu très marrant, du temps où Philippe Ulrich ne se prenait pas encore pour le prophète illuminé d'un dieu si cruel qu'il réclame en offrande un CPC 664 innocent. Il suffit d'éditer le fichier principal BUBBLE2.BIN, et, dans le premier bloc à l'adresse 0325, de remplacer le 35 par un 00. C'est tout.

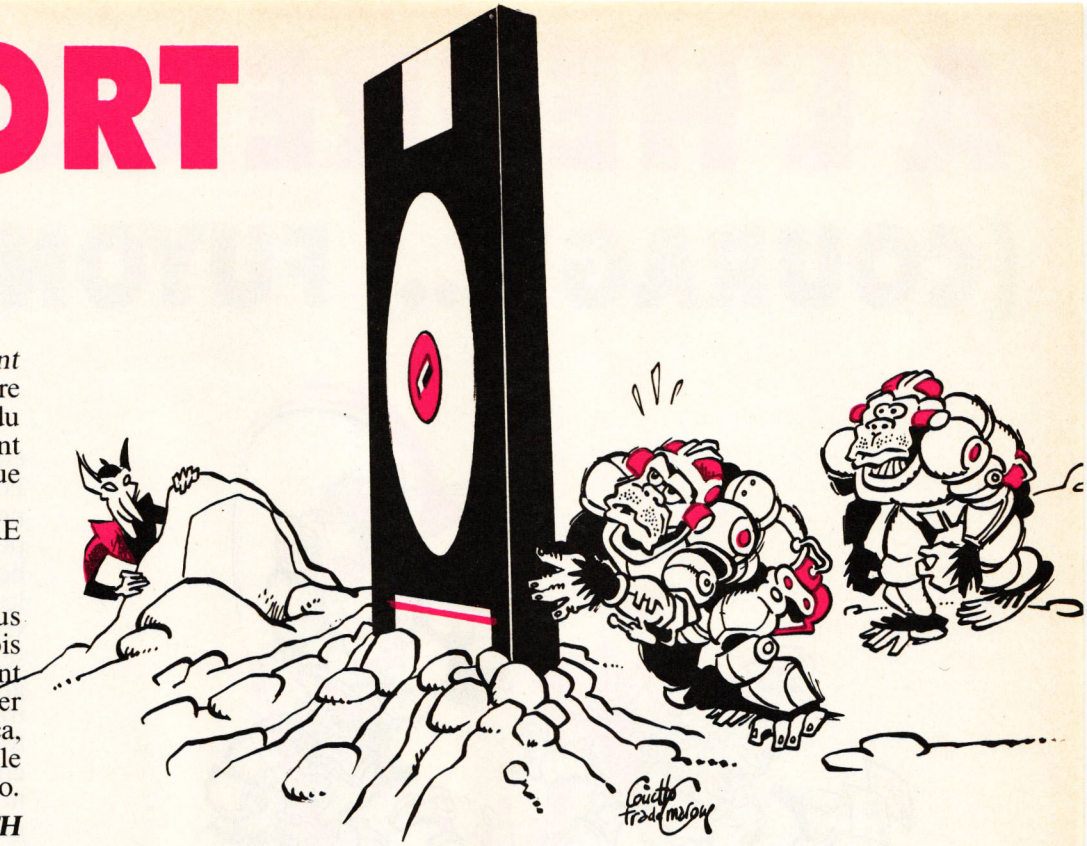
LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Je constate avec plaisir et satisfaction que l'appel de Robby a été entendu : les Amstradiens sur K7 se sont un peu réveillés. La preuve en est le nombre impressionnant de listings reçus ce mois-ci pour des jeux sur K7. Ne vous endormez pas sur vos lauriers, continuez dans cette voie. Mais que cela ne vous empêche pas d'acquérir un lecteur de disquettes à la première occasion, s'pas ?
Trois listings de Supermad : Zaxxon, Tempest et Defend or Die, tous trois fonctionnant avec les cassettes originales. Vous pourrez ainsi obtenir 150 vies dans Zaxxon (avec 255, le jeu plante lorsqu'on passe à la deuxième partie), et des vies infinies pour Tempest et Defend. Oui, bon, je sais, ce ne sont pas là des jeux vraiment récents. Mais, au moins, Supermad s'est décarcassé un peu, ça vaut bien qu'on en parle, non ?
Plus récent, Game Over II, alias Phantis, ce qui n'empêche pas Christian Jodar d'avoir des vies infinies. Comment fait-il ? Il tape ce petit programme. Notez que ça fonctionne aussi bien pour Game Over I que pour le II. Cool.
Retour aux disquettes, avec une invulnérabilité dans l'Armure sacrée d'Antiriad, par un type qui ferait bien de signer son courrier s'il veut qu'on parle de lui.
Vies infinies dans ce super shoot'em up qu'est Light Force par EddaSoft, qui en profite au passage pour signaler que, dans le listing pour Jet Set Willy

RAPPORT

paru dans le numéro 6 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, il est possible de faire apparaître la page de présentation du jeu (ce qui est quand même nettement plus joli) en insérant la ligne 25 que voici :
25 LOAD "JET.SBF" : POKE &7089,&C9 : CALL &7070
On le remercie bien fort.
Voilà. Que le départ de Robby ne vous empêche pas de nous retrouver le mois prochain, où j'aurai certainement plein de bonnes choses à vous raconter (parce que, faut pas croire comme ça, mais il m'a laissé un de ces bordels, le père Robby, je vous raconte pas). Ciao.

POKE & BDEE, SEPTH



```
10 ' DEFEND OR DIE K7 100%
20 ' Par Supermad
30 MODE 1
40 OPENOUT "stanley":MEMORY &3FFF:CLOSEO
UT
50 LOAD "!defend2",16384:POKE &64E4,&FF
60 CALL 16421
```

```
10 ' TEMPEST K7 100%
20 ' Par Supermad
30 MODE 1
40 OPENOUT "stanley":MEMORY &FFF:CLOSEOU
T
50 LOAD "!tempest":POKE &1EA1,&FF
60 CALL &1000
```

```
10 ' ZAXXON K7 100%
20 ' Par Supermad
30 MODE 0:BORDER 0
40 FOR r=0 TO 15:READ a:INK r,a:NEXT
50 OPENOUT "q":MEMORY &3E0:CLOSEOUT
60 LOAD "!zaxx.bin":POKE &D65,150
70 RUN "!zaxx.son"
80 DATA 0,10,13,26,1,2,11,20,3,6,15,24,9
,18,19,25
```

```
10 ' GAME OVER I & II.K7 100%
20 ' Par Christian Jodar
30 MEMORY &3000:b=0:FOR i=&BE00 TO &BE6E
:READ a:POKE i,a:b=b+a:NEXT
40 IF b<>&2B0B THEN 80
50 INPUT "Part 1 ou part 2: ";p
60 IF p=2 THEN POKE &BE65,&78:POKE &BE66
,&21:POKE &BE6A,&34:POKE &BE6B,&21
70 LOAD "!":CALL &BE00:END
80 PRINT "Je ris: erreur dans les DATAs.
":END
90 DATA 33,244,55,54,195,35,54,22,35,54,
190,33,64,0,229,33,0,185,229
100 DATA 195,201,55,229,33,110,0,54,220,
35,54,21,35,54,137,225,241,243
110 DATA 201,33,46,185,54,237,35,54,75,3
5,54,2,33,46,185,17,46,121,1
120 DATA 38,0,237,176,62,121,50,71,121,5
0,75,121,50,83,121,62,201,50
130 DATA 84,121,205,46,121,221,33,217,18
7,17,2,1,205,103,187,33,98,190
140 DATA 34,195,188,195,3,188,62,0,50,99
,35,62,201,50,31,35,195,148,142
```

```
10 ' ANTIRIAD DISK 100%
20 ' Par un illustre inconnu
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 2,1:INK 3
,2:a=0:MEMORY &5000
40 LOAD "anti2.bin",&5400:LOAD "anti3.bi
n",&C000
50 FOR b=256 TO 311:READ c:POKE b,c:a=a+
c:NEXT
60 IF a=4697 THEN CALL 282
70 PRINT "Verifiez les DATAs.":LIST:END
80 DATA 33,0,0,62,183,50,190,91,50,88,11
1,34,58,111
90 DATA 62,0,50,73,87,50,244,100,195,0,8
4,201,6,9,33
100 DATA 47,1,205,119,188,33,0,2,205,131
,188,205,122
110 DATA 188,195,0,1,0,65,78,84,73,49,46
,66,73,78
```

```
10 ' LIGHT FORCE DISK 100%
20 ' Par Eddasoft
30 MEMORY &53FB:MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:
INK 1,0:INK 2,26:INK 3,0
40 PEN 2:LOCATE 10,12:PRINT "Vies infini
es (O/N) ";
50 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 50
60 IF a$="O" OR a$="N" THEN 80
70 GOTO 50
80 LOCATE 10,12:PRINT STRING$(20,32):OPE
NOUT "Lighforc":MEMORY &5DB:LOAD "LF.BIN
"
90 FOR i=&BE00 TO &BE0D:READ b$
100 POKE i,VAL("&"+b$):NEXT
110 IF a$="O" THEN POKE &6285,&FF:POKE &
61D,&C9
120 CALL &BE00
130 DATA 21,1C,96,11,A4,A9,01,ED,8C,ED,B
8,C3,31,73
```

CHIT LA CAMPAGNE

Pour le bois, faut une hache que te filera le forgeron si t'es bien mignon avec lui. On peut dire que c'est tranquille..." Ouais, je sens que c'est pas encore là que le Chef bien aimé - que ses orteils soient sanctifiés - me laissera buller tranquillos.

SERIE NOIRE AU MANOIR

Peut-être qu'une vieille bâtisse, genre Manoir de Mortevielle, m'apportera un peu de paix ? "Si t'aimes l'ambiance mystère soupçonneuse, tu seras servi. En tout cas, je peux te filer un vrai tuyau", qui m'ont dit mes compagnons de chambre, Franck Hauguel et L.B.G. "Cherche le poignard et la bague surmontée d'une croix. L'un se trouve dans la chambre de Bob, l'autre dans la chambre de Guy et Eva. Dans la cave, tu mets le poignard dans la fente de la colonne du milieu, juste au-dessus du soleil. Un passage secret va s'ouvrir. Après, ça m'étonnerait que t'aies pas l'idée d'aller voir ce qu'il y a dans le passage ! C'est plus tard qu'il faudra se servir de la bague. Quand t'auras ramassé les objets utiles, tu retourneras au grenier pour éclater la commode et..." Oh, oh, OH !... C'est tranquille, ça ? Pourquoi pas une mission dans l'espace pendant qu'on y est ? J'aurais pas dû hurler si fort, car l'adjudant Denœud a pointé sa tête. "Soldat Laurent Martelli et hurleur Borobi, mission de reconnaissance pour Blood, illico fissa, go, go, go !"

ÇA MARCHE POUR L'ARCHE

On a fait illico fissa, go, go, go !, et on s'est retrouvés sur Groolis Ulvé. On a fait la peau à quatre Groolis véreux pour que l'Ulvé nous refile les coordonnées des Sinox. Le premier nous renvoie chez un pote à lui, qui nous demande de libérer quatre Antennas. Chaque Antenna peut vous donner les coordonnées d'une planète Bow-bow. En échange de cette libération, le Sinox vous dit où se trouve Yoko. Yoko peut vous indiquer pas mal de lieux comme Buggol, Migras et Yukas. Le Yukas étant le rival de Morlock, si vous le fritez, Morlock vous récompensera avec l'indication où que se trouve l'ondoyante Torka. Après avoir rencontré le Buggol, et fait la course avec le King park, on a rencontré un Robhead qui nous a indiqué comment aller voir Maxon et où se trouve les Yzwals. Sur Bow-bow on a téléporté Yoko et on est retournés vers Maxon qui nous a dit "rendez vous 67". Retour vers Yoko, on lui a dit "rendez-vous 67" et, enfin, celui-ci nous a donné les coordonnées du n°1.

C'est là que Laurent est passé capitaine et que, moi, je suis allé directement en salle de réanimation, vu que j'étais le-ssi-vé... Ça me ferait grand plaisir de recevoir quelques cartes postales suggestives, parce que, faut dire qu'ici, les infirmières sont plutôt tartes. J'attends impatiemment de vos nouvelles et je vous en sers deux (c'est tout ce qui me reste...). Ça nous a fait chaud au cœur de savoir que notre Borobi avait repris sa position favorite, c'est-à-dire la position couchée. Et puis Miss X est venue nous demander des conseils sur l'achat d'un nouveau soutien-gorge, alors on a tous pensé à autre chose...

La Rédac

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Kahn, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier dé la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que, parmi vos rangs, il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts, au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au Panthéon de la Frime et de la Renommée, le nom de tous ceux et celles apportant la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous ; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le Chef

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

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

NOM : .....

AGE : .....

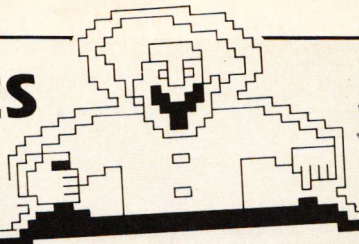
ADRESSE : .....

Tél. : .....

SUPER ! 6e ANNIVERSAIRE MICROMANIA !

AMSTRAD CASSETTES

Au choix frais de port gratuits ou 1 logiciel spécial anniversaire gratuit* ou 1 cable Amcharge gratuit (offre valable en février pour toute commande comportant au moins 1 logiciel au prix normal)



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

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !!

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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	
+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED	
+TRANTOR+CHOLO+XENO+10TH FR.	
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	
+IMPOSSA.+CITY SL.+DRAGONTALK	
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**
+LEARDERBOARD+EXPRESS	
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION	
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH	
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU	
+MASTER+SPY HUNT+ROAD RUN	
+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	
FIST AND THROTTLES	**95F**
+ENDURO RACER+BUGGY BOY	
+IKARI WAR+DRAGON'S +THUNDER	
FRANK BRUNO'S BIG BOX	**129F**
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.	
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF	
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...	
SIMULATION PACK	**145F**
+GRAND PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	

KARATE ACE	**115F**
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING	
FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG	
FU MASTER+SAM.TRILOGY+BRUCE	
.ELITE 6 PACK N°3	**95F**
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY	
ENDURO RACCER +GHOST'N	
GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**115F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
AMST. GOLD HITS N°3	**115F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY	
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR	
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LA COLLECTION KONAMI	**115F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**99F**
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT	
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7	
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS	
GAME SET MATCH	**129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH	
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL	
ELITE 6 PACK N°2	**95F**
IMAGINE ARCADE HITS	**99F**
LEADERBOARD "PAR 3"	**145F**
LES FUTURISTES	**149F**
LES GEANTS D'ARCADE	**115F**
OCEAN STAR HIT N°2	**99F**

PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!

PUFFY'S SAGA	**99F**
SKATE BALL	**99F**
NIGHT HUNTER	**99F**
THE GAMES WINTER	**65F**
ROY OF THE ROVERS	**65F**

SPECIAL ANNIVERSAIRE 39F

720°	NORTHSTAR
ALTERN.WORLD G.	PSYCOPIGS
AMERICA CUP	RAID
BUBBLE	RAMPART
DREAM WARRIOR	SHACKLED
ELEVATOR ACTION	STIFFLIP
GUNFRIGHT	TENTH FRAME
HERCULES	VENOM STRIKESB.
KILL UNTIL DEAD	WIZARD
LEADERBOARD COLL.	XEVIOUS
LEGEND OF KAGE	ZORRO
NEXUS	

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	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
CHUCK YEAGER'S ADV	
FLIGHT TRAINER	**95F**
DARK FUSION	**99F**
DOUBLE DRAGON	**99F**
DYNAMIC DUO	95F
ELITE	99F
F16 COMBAT PILOT	145F
GARY L. HOT SHOT	**95F**
IRON HAND	99F
IRON LORD	125F
LED STORM	**99F**
MEURTRES A VENISE	145F
NETHERWORLD	**95F**
NIMITZ	99F
NORTH AND SOUTH	145F
PAC LAND	95F
PARANOIA COMPLEX	**99F**
PROJECT STEAL FIGHT.	**145F**
PURPLE SATURN DAY	169F
REX	99F
ROAD WARS	99F
RUNNING MAN	**95F**
SDI	99F
SHOOT OUT	99F
SKATE OR DIE	95F
SOLDIER OF LIGHT	89F
STAR TREK	95F
SUPERMAN	**95F**
THE ARCHON COLL.	95F
THE DEEP	**99F**
THE ELIMINATOR	**95F**
THE MUNSTERS	**99F**
THE TEMPLE OF THE 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

4X4 OFF ROAD RACING	99F
944 TURBO CUP	195F
A 320	145F
AFTER BURNER	99F
BATMAN	99F
CRAZY CARS 2	129F
DRAGON NINJA	99F
GALACTIC CONQUEROR	129F
HEROES OF THE LANCE	95F
MOTOR MASSACRE	95F
OPERATION WOLF	99F
RAMBO 3	89F
ROBOCOP	99F
R TYPE	95F
SAVAGE	95F
SECRET DEFENSE	145F
TECHNOCOP	99F
THE LAST NINJA 2	125F
THUNDERBLADE	99F
TIGER ROAD	99F
TITAN	129F

1943	95F
AIR BORNE RANGER	185F
BARBARIAN (PSYNO)	95F
CYBERNOID 2	95F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95F
ECHELON	89F
FIRE AND FORGET	129F
FOOT BALL MANAGER 2	95F
GAME OVER 2	99F
GUERILLA WAR	89F
GUNSHIP	195F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	169F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99F
OFF SHORE WARRIOR	129F
PAC MANIA	99F
RETURN OF THE JEDI	99F
ROAD BLASTERS	89F
THE VINDICATOR	89F
TOTAL ECLIPSE	95F
TYPHOON	89F
VICTORY ROAD	89F

*** dans la limite des stocks disponibles**

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 ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM .....

ADRESSE .....

TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration ___/___ Signature _____

CPC 12

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

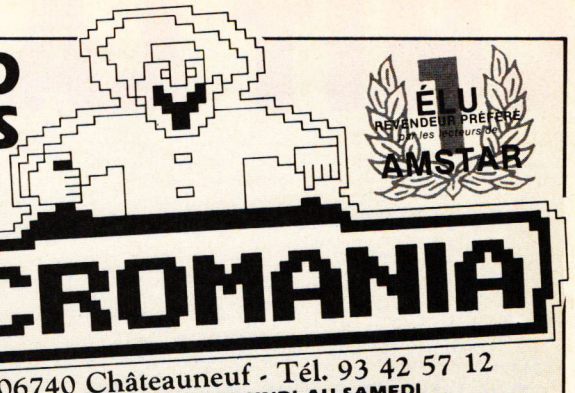
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !!

SUPER ! 6e ANNIVERSAIRE MICROMANIA

AMSTRAD DISQUETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

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
+LEARDERBOARD+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 S. F.+LE SYNDROME
+CRAFTON ET XUNK+CYBOR
+DESPOTIK DESIGN+STARBOY
+L'HEPISS+Z COMME ZARK DAVOR
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 RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBATLYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT 2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
ELITE 6 PACK N°2 145F
IMAGINE ARCADE HITS 145F

NOUVEAUTES

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
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	**145F**
DARK FUSION	**149F**
DOUBLE DRAGON	**149F**
DYNAMIC DUO	145F
ELITE	149F
F 16 COMBAT PILOT	195F
FINAL COMMAND	175F
FISH	185F
GARY L. HOT SHOT	**135F**
INDIAN MISSION	159F
IRON HAND	149F
IRON LORD	165F
LED STORM	**149F**
MEURTRES A VENISE	195F
NETHERWORLD	**139F**
NIMITZ	159F
NORTH AND SOUTH	195F
PAC LAND	145F
PARANOIA COMPLEX	**149F**
PROJECT STEAL FIGHT.	**195F**
PURPLE SATURN DAY	199F
REX	149F
ROAD WARS	139F
RUNNING MAN	**145F**

NOUVEAUTES (suite)

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

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

PORTE CLEFS MICROMANIA	**95F**
MANETTE US GOLD (+ MONTRE DIGITALE GRATUITE)	109F
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

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
A 320	195F
944 TURBO CUP	245F
AFTER BURNER	149F
BATMAN	149F
CRAZY CARS 2	169F
DRAGON NINJA	149F
ECHELON	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
HEROES OF THE LANCE	199F
L'ARCHE CAPIT BLOOD	199F
LE MANOIR MORTEVILLE	199F
MOTOR MASSACRE	139F
OPERATION WOLF	149F
RAMBO 3	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	145F
SAVAGE	149F
SECRET DEFENSE	195F
TECHNOCOP	149F
THE LAST NINJA 2	145F
THUNDERBLADE	149F
TIGER ROAD	149F
TITAN	169F
1943	145F
20000 LIEUES SS MERS	169F
AIRBORNE RANGER	225F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FIRE AND FORGET	169F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GAME OVER 2	149F
GUERILLA WAR	139F
GUNSHIP	245F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PAC MANIA	149F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
RETURN OF THE JEDI	149F
ROAD BLASTERS	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
THE VINDICATOR	139F
TOTAL ECLIPSE	145F
TYPHOON	139F
VICTORY ROAD	139F
VOYAGE CENTRE TERRE	195F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 49F

ALTERN. WORLD GAMES	TOUR DE FORCE
NORTHSTAR	720°
PSYCHOPIGS	KILL UNTIL DEAD
STIFFLIP	SHACLED
VENOM STRIKES BACK	TENTH FRAME
RAMPARTS	

PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!

PUFFY'S SAGA	**129F**
SKATE BALL	**129F**
NIGHT HUNTER	**129F**
THE GAMES WINTER	**99F**
ROY OF THE ROVERS	**99F**

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.**

DELTA-FORCE

```
1000 '*********************************
1010 '*                               *
1020 '*    D E L T A    F O R C E     *
1030 '*                               *
1040 '* ECRIT PAR ALAIN MASSOUMIPOUR  *
1050 '*                               *
1060 '* AVEC UNE PETITE PENSEE POUR   *
1070 '*                               *
1080 '*    ROBBY QUI A FROID !!!!     *
1090 '*                               *
1100 '*********************************
1110 '
1120 IF PEEK (30000)<>0 THEN 1220
1130 '
1140 '***************
1150 '* LES ENCRES *
1160 '***************
1170 '
1180 DATA 0,18,15,20,9,2,6,26,14,2,24,9,
15,13,0,0
1190 RESTORE 1180:FOR I=0 TO 15:READ A:I
NK I,A:NEXT I
1200 BORDER 0:SYMBOL AFTER 65::MEMORY 20
000
1210 LOAD"DELTA.DAT":LOAD"DELTA.PRG":GOS
UB 2860
1220 DIM ACC(64):GOSUB 2070:GOSUB 1630
1230 '
1240 '*****************************
1250 '* INITIALISATION DE L'ECRAN *
1260 '*****************************
1270 '
1280 PEN 0:SYMBOL 255,0,254,254,254,254,
254,254,0
1290 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1300 FOR I=6 TO 11:LOCATE I,3:PRINT CHR$
(255);
1310 NEXT:PEN 1:RESTORE 1360
1320 FOR I=1 TO 6:READ NB,X,Y
1330 POKE 22200+(NB-1)*2,X*4
1340 POKE 22200+(NB-1)*2+1,Y*8
1350 NEXT I:WINDOW#1,5,16,13,16:PAPER #1
,7
1360 DATA 7,15,10,22,15,10,12,9,7,27,10,
6,47,6,14,18,4,14
1370 FOR I=138 TO 376 STEP 4:MOVE I,324:
DRAWR 0,6,6:NEXT I
1380 ORIGIN 0,0,32,600,286,16:WINDOW#2,2
,19,8,24:CLS#2
1390 SYMBOL 67,120,164,160,160,160,160,1
64,120
1400 SYMBOL 74,214,146,40,40,40,168,168,
112
1410 WHILE INKEY$<>"":WEND
1420 CALL &7EAE:PH$="Joy ou Cur":GOSUB 2
560
1430 GOSUB 2230:A=REMAIN(1)
1440 IF CLA$="C" THEN RESTORE 1550:GOTO
1470
1450 IF CLA$="J" THEN RESTORE 1570:GOTO
1470
```

Le retour de la revanche de la femme du fils des âges farouches n°2. Delta-force, ou ça plane pour moi, est encore un jeu signé Massoumipour. Il n'arrête plus d'arrêter. Dur de suivre le rythme non ? Alors programmeurs et programmeuses, au taf, et que ça plane.

Trois fichiers composent ce soft injouable :

1 - Delta.bas

2 - Dat.bas (générateur de Delta.dat)

3 - Prg.bas (générateur de Delta.prg)

Il faut les taper et les sauver tous les trois. Sur disquette, lancer Das, Prg, et enfin Delta et ça tourne. Sur cassette, taper et sauver les trois programmes ; puis, sur une cassette vierge, sauver Delta.bas, lancer à sa suite Dat.bas, et enfin Prg.bas.

Vous êtes un qui doit ramasser des atomes qui permettent de réactiver le réacteur, situé on ne sait où dans ce monde hostile parsemé de champs de force, de murs d'énergie, de parois anti-matière... Votre champ de force n'est pas infini et il faut l'économiser, car six atomes doivent être ramenés à bon port. Qu'Eole vous garde et vous vienne en aide. Le réacteur nucléaire se situe en bas à gauche du labyrinthe et se reconnaît aux six bases prêtes à recevoir les atomes. Bien entendu, il n'est possible de transporter qu'un seul objet à la fois. Cette page s'autodétruira dans les quinze secondes car il s'agit d'une mission impossible.

Toque au major, si c'est trop dur, ajouter après un break :

100 POKE &7C54,&C9

puis : RUN

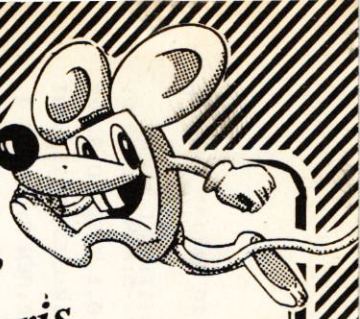
Cela vous permettra de voir tout ce qui existe dans ce monde aussi hostile qu'inconnu.

Sined le peinard

```
1460 GOTO 1420
1470 FOR I=0 TO 3:READ A:POKE I+&7540,A:
NEXT I
1480 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1490 A=REMAIN(0):CALL &BCA7:CALL 30000
1500 INK 0,0:INK 14,0:INK 15,0
1510 IF PEEK(&756D)=6 THEN GOSUB 2740
1520 PH$="GAME OVER!":GOSUB 2560
1530 GOSUB 2230:A=REMAIN(1):GOTO 1280
1540 '** TOUCHES CURSEUR **
1550 DATA 0,1,8,47
1560 '** JOYSTICK **
1570 DATA 72,75,74,76
1580 '
1590 '********************
1600 '* AFFICHE L'ECRAN *
1610 '********************
1620 '
1630 SYMBOL 255,127,128,128,128,128,128,
128,127
1640 SYMBOL 254,255,0,0,0,0,0,0,255
1650 SYMBOL 253,254,1,1,1,1,1,1,254
1660 SYMBOL 252,240,208,208,215,242,210,
210,210
1670 SYMBOL 251,0,0,0,37,87,85,85,37
1680 SYMBOL 250,0,0,0,100,68,96,68,100
1690 SYMBOL 249,240,208,192,194,229,197,
197,194
1700 SYMBOL 248,0,0,0,98,85,100,85,82
1710 SYMBOL 247,254,1,1,1,1,1,1,254
1720 SYMBOL 246,0,1,1,1,1,1,1,0
1730 MODE 0:BORDER 0:PEN 14:A$=STRING$(2
0,143)
1740 LOCATE 1,7:PRINT A$:LOCATE 1,25:PRI
NT A$;
1750 FOR Y=8 TO 24:LOCATE 1,Y:PRINT CHR$
(143);
1760 LOCATE 20,Y:PRINT CHR$(143);:NEXT Y
1770 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1780 X=1:GOSUB 1800:X=7:GOSUB 1800:X=25:
GOSUB 1800
1790 Y=1:GOSUB 1820:Y=20:GOSUB 1820:PEN
5:GOTO 1840
1800 X=396-(X-1)*16:FOR I=0 TO 5:IF I>2
THEN P=3 ELSE P=8
1810 MOVE 8,X-I*2:DRAWR 640-18,0,P:NEXT
I:RETURN
1820 Y=(Y-1)*32+8::FOR I=0 TO 3:IF I>1 T
HEN P=3 ELSE P=8
1830 MOVE Y+I*4,0:DRAWR 0,400,P:NEXT I:R
ETURN
1840 SYMBOL 255,127,128,128,128,128,128,
128,127
1850 SYMBOL 254,255,0,0,0,0,0,0,255
1860 SYMBOL 253,254,1,1,1,1,1,1,254
1870 A$=CHR$(255)+STRING$(6,254)+CHR$(25
3)
1880 B$=CHR$(246)+STRING$(6,247)
1890 LOCATE 5,3:PRINT B$:LOCATE 5,5:PRIN
T A$
1900 PEN 3:LOCATE 2,3:PRINT CHR$(252);CH
R$(251);CHR$(250)
1910 PEN 3:LOCATE 2,5:PRINT CHR$(249);CH
R$(248);CHR$(250)
1920 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22);CHR$(0)
1930 X=346:Y=312:A$="DELTA":GOSUB 1960
1940 X=346:Y=280:A$="FORCE":GOSUB 1960
1950 RETURN
1960 LOCATE 2,24:PEN 15:PRINT A$
1970 FOR I=32 TO 192 STEP 4:FOR J=16 TO
32 STEP 2
1980 IF TEST(I,J)<>15 THEN 2010
1990 PLOT X+I*1.4,Y+J*2,1:PLOTR 2,0
2000 PLOTR 0,-2,6:PLOTR -2,0
2010 NEXT J,I:LOCATE 2,24:PRINT STRING$(
5,32);:RETURN
2020 '
2030 '********************************
2040 '* ENVELOPPES ET DATAS MUSIQUES *
2050 '********************************
2060 '
2070 ENV 1,1,13,1,4,-1,2:ENT 1,1,-40,1,1
,40,1
2080 ENV 2,1,12,1,11,0,1,6,-1,46:ENT -2,
2,4,4,2,-8,2,2,4,4
2090 ENV 3,1,7,2,3,0,2,7,-1,4:ENT 3,4,-3
0,1,3,40,1
2100 ENV 4,1,15,2,5,-3,4:ENT -4,1,-75,1,
3,25,4
2110 ENV 5,1,12,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8:EN
T -5,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3,1,-1,3
2120 ENV 6,1,15,1,15,-1,10:ENT -6,1,1,1
2130 ENV 7,1,12,1,12,-1,10:ENT -7,4,4,2,
4,-4,2
2140 DATA 159,179,239,179,159,134,159,17
9
2150 DATA 159,179,239,319,239,239,239,23
9
2160 FOR I=0 TO 3:RESTORE 2140:FOR J=1 T
O 16
2170 READ ACC(J+I*16):NEXT J,I:ACC(54)=1
19:RETURN
2180 '
2190 '***********

2200 '* MUSIQUE *
2210 '***********
2220 '
2230 WHILE CLA$<>"":CLA$=INKEY$:WEND
2240 CALL &BCA7:GOSUB 2720:EVERY 1,1 GOS
UB 2720
2250 RESTORE 2290:FOR P=0 TO 2:READ NO
2260 FOR J=1 TO 16:FOR S=0 TO 2:CAN=2^S
2270 SOUND CAN,NO*CAN,-1,0,1,1
2280 IF CLA$<>"" THEN RETURN ELSE NEXT S
,J,P
2290 DATA 239,201,301,319
2300 READ NO:FOR V=8 TO 1 STEP -1:FOR S=
0 TO 2
2310 IF V>6 THEN MU=1 ELSE MU=2
2320 IF CLA$<>"" THEN RETURN
2330 CAN=2^S:SOUND CAN,NO*CAN,18*MU,V,3,
3:NEXT S,V
2340 WHILE SQ(1)<>4:WEND:ACC=0
2350 GOSUB 2480:EVERY 9,0 GOSUB 2480
2360 RESTORE 2400:FOR P=1 TO 4:READ NO
2370 FOR V=8 TO 1 STEP -1:SOUND 1,NO,-1,
V,3,3
2380 IF CLA$<>"" THEN A=REMAIN(0):RETURN

2390 SOUND 4,NO+1,-1,V,3,3:NEXT V,P
2400 DATA 478,536,602,638
2410 RESTORE 2400:FOR I=1 TO 32:BAT=BAT
XOR 1
2420 SOUND 4,440,18,0,4,4,1+BAT*(30-I/2)
:SOUND 4,0,18,0,5,5,1+(I/4)*BAT
2430 IF (I-1)/8=(I-1)\8 THEN READ NO:SOU
ND 1,NO,-1,3,2,2
2440 IF CLA$<>"" THEN A=REMAIN(0):RETURN
 ELSE NEXT I:GOTO 2360
2450 '
2460 ' ACCOMPAGNEMENT
2470 '
2480 ACC=ACC+1:IF ACC=65 THEN ACC=1
2490 SOUND 2,ACC(ACC),-1,0,1,1
2500 SOUND 2,239,-1,0,1,1:RETURN
2510 '
2520 '********************
2530 '* EFFET DE FENETRE *
2540 '********************
2550 '
2560 FOR I=25 TO 0 STEP -1:GOSUB 2620:NE
XT
2570 CLS#1:FOR L=1 TO LEN(PH$)
2580 LOCATE #1,1+L,2:A=ASC(MID$(PH$,L,1)
)
2590 IF A>90 THEN PEN#1,13 ELSE PEN#1,0
2600 PRINT #1,CHR$(A);:NEXT L:CALL &7E82

2610 FOR I=0 TO 25:GOSUB 2620:NEXT:RETUR
N
2620 OUT &BC00,1:OUT &BD00,15+I
2630 OUT &BC00,6:OUT &BD00,I
2640 OUT &BC00,2:OUT &BD00,34+INT(I/2)
2650 OUT &BC00,7:OUT &BD00,18+INT(I/2)
2660 FOR J=1 TO 8:NEXT:RETURN
2670 '
2680 '****************
2690 '* TEST CLAVIER *
2700 '****************
2710 '
2720 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"" THEN CL
A$=A$:CALL &BCA7
2730 RETURN
2740 PRINT CHR$(22)CHR$(1):CALL &BCA7
2750 FOR I=60 TO 0 STEP -5:FOR T=1 TO 2:
FOR P=0 TO 2
2760 S=2^P:SOUND S+128,0,1,0:SOUND S,100
+s*6,-1,0,6,6:NEXT P
2770 FOR J=6 TO 11:PEN 10:LOCATE J,3:PRI
NT CHR$(255);
2780 FOR K=0 TO I:NEXT K:PEN 2:LOCATE J,
3
2790 PRINT CHR$(255);:NEXT J,T,I:CALL &B
CA7
2800 A=0:FOR I=16 TO 288 STEP 2:A=A XOR
1
2810 OUT &BC00,3:OUT &BD00,A+5
2820 SOUND 2^(INT(RND*3)),2000,2,15,0,0,
RND*30
2830 MOVE 32,I:DRAWR 576,0,0:NEXT I:FOR
P=1 TO 400
2840 NEXT P:CALL &BCA7:RETURN
2850 '
2860 RESTORE 2920:CASE=0:ADR=22000
2870 READ X,Y:IF X=254 THEN RETURN
2880 IF X=0 THEN CASE=CASE+Y*2:GOTO 2870
2890 POKE ADR+CASE,X*4:POKE ADR+CASE+1,Y
*8
2900 CASE=CASE+2:GOTO 2870
2910 '
2920 DATA 0,5,1,8,7,4,0,2,6,8,7,5,9,7,0,
4
2930 DATA 8,11,8,7,8,3,10,11,0,1,6,11,7,
8,8,5,8,8,9,4,8,10,0,4
2940 DATA 3,3,0,1,14,7,2,10,0,2,8,7,8,5,
0,6
2950 DATA 4,8,0,1,6,7,0,2,2,6,10,8,0,1,1
2,9,0,9
2960 DATA 8,7,4,5,3,10,0,4,254,0
2970 '
10 ' Generateur de DELTA.DAT
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&4E20 TO &4E20+1630 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"DELTA.DAT",B,&4E20,1630
1000 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,D8
1010 DATA FF,00,FF,01,08,00,00,12,AA
1020 DATA 82,00,0F,09,82,00,10,09,11
1030 DATA 82,0E,0F,04,82,0E,10,04,4F
1040 DATA 82,00,01,0E,05,0B,01,0A,7F
1050 DATA 06,0B,0B,01,00,FF,01,06,8C
1060 DATA 00,00,12,82,00,0F,12,82,4A
1070 DATA 00,10,12,82,11,01,0E,05,71
1080 DATA 06,01,0A,06,0A,07,08,06,3A
1090 DATA FF,00,FF,00,FF,01,0B,00,8C
1100 DATA 00,12,82,00,01,12,8C,00,3B
1110 DATA 0F,07,82,00,10,07,82,0B,59
1120 DATA 0F,07,82,0B,10,07,82,00,37
1130 DATA 02,0D,05,05,0B,0D,8F,05,3F
1140 DATA 0A,0D,82,0B,0A,05,00,0C,FA
1150 DATA 0A,05,00,FF,01,08,00,00,C3
1160 DATA 12,82,00,01,12,8C,00,0F,BC
1170 DATA 12,82,00,10,12,82,00,0A,9E
1180 DATA 06,82,00,0B,06,8F,08,02,92
1190 DATA 0A,0C,0B,05,0A,0C,FF,01,78
1200 DATA 07,00,00,12,82,00,01,12,20
1210 DATA 8C,00,0F,12,82,00,10,12,45
1220 DATA 82,11,01,0F,05,0A,07,08,6D
1230 DATA 80,0A,08,08,80,FF,00,FF,0C
1240 DATA 00,FF,01,07,00,00,12,88,B3
1250 DATA 00,10,12,80,00,0F,12,81,18
1260 DATA 0A,0A,05,08,0C,08,07,08,16
1270 DATA 0D,09,06,08,00,01,0E,04,CF
```

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

	C	D
BEST DE US GOLD ... 145/195		
Out run+ Gauntlet 2+ 720°		
California G.+Rolling Thunder		
12 JEUX EXCEPTION. 129/149		
Cybernoid+Deflector+Tour		
de force+Mask 2+Blood Brothers		
+Hercules+Northstar+Ranarama etc.		
ALBUM EPYX 185		
Winter Games+World Games		
Supercycle+Impossible mission		
AMST.GOLD HIT 3..... 112/192		
Trantor+Solomon's Key		
WC Leaderboard+Bravestar		
Rampart+Capt. America		
ARCADE ACTION..... 115/182		
Barbarian+Renegade		
Supersprint+Rampage+IK2		
COLLECT.KONAMI 112/182		
Jackal+Shaolin R. Nemesis		
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2		
+ Green beret+Year Kung Fu		
Hypersport+Pingpong+Mikie		
COMMAND PERFORMANCE 145/195		
Mercenary+Hardball+Cholo		
Trentor+Leviathan+Xenos...		
FIST AND THROTTLES . 95/139		
Enduro racer+Buggy boy		
Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats		
FORCES MAGIQUES .. 146/196		
Panthère Rose Western Gam		
Vampires empire · Clever smart		
F. BRUNO BIG BOX..... 125/175		
F. Bruno Boxing+Airwolf		
Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins		
GAME SET MATCH 2 . 145/195		
Match day 2+Basket Master		
Super Hang On+champion ship+Sprint		
Track and field+Cricket+Snooker+Golf		
GAME SET MATCH 1 . 126/175		
Tennis+Hypersport+Pingpong		
Foot+Golf+Baseball+Boxing		
Pool+Super decathlon		
GEANTS D'ARCADE 2.145/195		
Street fighter+Side arms		
Bionic commando+Gunsmoke+Désolator		
Shackled		
IMAGINE ARC.HIT..... 96/140		
Arkanoid+Game Over		
Mag Max+Legend of Kage		
Slap fight+Year Kung Fu 2		
GOLD SILVER BRONZ 146/195		
Epyx 23 épreuves sportives		
KARATE ACES..... 112/172		
Kung fu master+ Bruce Lee		
+ Uchi mata+Avenger+Samourai T		
+Way of Tiger+ Way Exploding fist		
LES GREMLINS 162		
Mask 1+2+Death Wish 3		
Basil Detective+Deflector		
Jack the Nipper 2		
LES AS DE L'ESPACE. 125/145		
Xevious+Cybernoid+Northstar		
Zynaps+Trantor+Exolon		
LES AS DU CIEL..... 145/195		
Adv.Tactical fight+Ace		
Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic		
Control+Strike force Harrier		
LES FUTURISTES 146/196		
B. Morane Science fiction		
Saphir+Mines au Diam.-Anthropie		
OCEAN DYNAMITE 145/195		
Platoon+Predator		
Karnov+Crazy cars+Combat school		
+Salamander+Driller+Gryzor		
OCEAN STAR HIT 2..... 96/140		
Army moves+Mutant+Wizbal		
Head Over Heals+Cobra+Tank		
SIMULATION PACK 142/189		
Grand Prix 500+Quad		
+Superski		
SUPREME CHALLENG 125/165		
Tetris+Elite+Starglider		
Sentinel+Ace 2		
LES DEFIS DE TAITO . 136/195		
T. Renegade+Arkanoid 1+2		
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.		
TEN MEGA GAMES 3. 125/145		
Leaderboard+10thFrame		
Last mission+Ranarama+Fighterpilot		
Firelord+Rocco+Dragon talk...		
ALBUM DIGITAL 97/142		
ALBUM UBISOFT..... 162/192		
OCEAN STAR HIT 1..... 92/142		

	C	D
1943	92	140
4x4 OFF ROAD RACING	92	140
944 TURBO CUP	192	240
A 320	140	189
ACTION SERVICE	135	185
AIR BORNE RANGER	182	220
AFTER BURNER	92	145
ARCADE WIZARD	95	145
ARCHE CAPT. BLOOD	165	192
ARCHON COLLECTION	92	142
ARTURA	95	135
BARBARIAN 2	87	136
BAT	145	185
BATMAN	92	145
BEYOND ICE PALACE	92	140
BIONIC COMMANDOS	92	136
BLACK LAMP	87	136
BOB WINNER	126	166
BUSHIDO	92	140
BUTCHER HILL	95	145
CARRIER COMMAND	142	192
CHICAGO 30'S	95	145
CIRCUS GAMES	95	145
CONSPIRATION		185
CORPORATION	92	140
CRAZY CARS II	135	175
CYBERNOID 2	92	136
DALEY'S THOMPSON O.C	92	136
DARK FUSION	95	145
DOUBLE DRAGON	95	145
DRAGON NINJA	95	145
DREAM WARRIOR	92	136
DYNAMIC DUO	92	142
ECHELON	87	136
ELITE 95/145		
EMMANUELLE		192
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96	149
ESPIONNAGE	87	145
EXIT	143	192
F15 STRIKE EAGLE	96	146
F16 COMBAT PILOT	142	192
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	165
GAME OVER 2	87	125
GARY L. HOT SHOT	95	135
GARY LINEKERS SUP	92	135
G.I. HERO	87	136
GUERILLA 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
LED STORM	95	145
LE MANOIR MORTEVIL		195
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	95	145
PARANOIA COMPLEX	95	145
PEGASUS	146	192
PETER PAN		160
PIRATES		142
POOL OF RADIANCE	92	136
PUFFY'S SAGA	136	175
PURPLE SATURN DAY	165	195
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		149
SKATE BALL	142	182
SKATE OR DIE	92	142
SKY HUNTER	132	172
SPACE RACER	136	186
STAR TREK	92	142
SUPERMAN	95	145
SUPER SPORTS	95	145
SOLDIER OF LIGHT	87	136
TANK ATTACK	95	145
T. REX	92	140
TECHNOCOP	95	145
TERRIFIC LAND		192
TERRORPODS	92	136
THE DEEP	95	145
THE ELIMINATOR	92	136
THE FLINSTONES	86	140
THE FURY	92	140
THE GAMES SUMMER	95	145
THE GAMES WINTER	92	140
THE LAST NINJA 2	140	149
THE MUNCHER	95	145
THE TRAIN	112	182
THE TEMPLE OF FLY	145	195
THE VINDICATOR	87	136
THUNDER BLADE	95	145
TIGER ROAD	95	145
TIMES SCANNER	95	145
TIMES OF LORE	92	142
TINTIN SUR LA LUNE	142	192
TITAN	135	175
TOTAL ECLIPSE	95	145
TRIVIAL PURSUIT N.G	149	149
TROLL	87	136
TRUCK	185	225
TYPHOON	87	136
VICTORY ROAD	87	136
VOYAGE CENTRE TERRE		192
WANDERER	92	136
WAR IN MIDDLE EARTH	95	145
WEC LE MAN	95	145
WHIRLIGIG	87	136

EDUCATIFS

ALGEBRE 5-4E		195
ALGEBRE 4-3E		225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.		195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.		195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP		195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP		195
AU NOM DE L'HERMINE 5e		220
BALADE OUTRE RHIN 6/5e ..	180	225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e.	180	225
BOSSE DES MATHS 3e		195
BOSSE DES MATHS 4e		195
BOSSE DES MATHS 5e		195
BOSSE DES MATHS 6e		195
CONJUGUEZ CP/CM		285
COURS DE BASIC		225
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e .		195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e .		195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e		195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e		195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e		195
EDUC. MATERNELLE 1		199
EDUC. MATERNELLE 2		199
ENIGME A MADRID		145
ENIGME A MUNICH		225
ENIGME A OXFORD	180	225
EQUATION	170	199
ESPACE ET SOLIDE		199
FRANCAIS REUSSITE 3e		150
FRANCAIS REUSSITE 4e		150
FRANCAIS REUSSITE 5e		150
FRANCAIS REUSSITE 6e		150
FRANCAIS-CM	170	199
FRANCAIS-SONS	170	199
GEODYSSEE PACK 6/3e		850
GEOGRAPHIE PRIMAIRE		199
GEOMETRIE PLANE		199
GRAMMAIRE 6/5e		199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP		150
J'APPRENDS A LIRE M/CP		150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP		150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.		150
LANGUE FRANÇAISE 1 4/3e		195
LANGUE FRANÇAISE 1 6/5e		195
LANGUE FRANÇAISE 2 4/3e		195
LANGUE FRANÇAISE 2 6/5e		195
MATHS 2E CYCLE 1		250
MATHS 2E CYCLE 2	170	199
MATHS 3E	170	199
MATHS 5E+4E		199
MATHS 6E	170	199
MATHS 6/5E		225
MATHS CE		199
MATHS-CM	200	250
MATHS SUCCES 5e		150
MATHS SUCCES 6e		150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1T		195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1T		195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1T		195
MICRO BAC GEO 1/1T		195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1T		195
MICRO BAC MATHS B 1/1T		195
MICRO BAC MATHS C+E 1/1T		195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1T		195
OBJECTIF EUROPE 4-3E		195
OBJECTIF FRANCE 4-3E		195
OBJECTIF MONDE 1/6E		195
OBJECTIF MONDE 2/5E		195
ORTHOGRAPHE CE 2		210
ORTHOGRAPHE CM		199

ETIQUETTES

DISKETTES 3" LES 100		30

UTILITAIRES

	C	D
ADES DEBUGG		280
ADVANCED MUSIC SYST.		345
ADVANCED OCP ART STUDIO		245
ALIENOR COMPTA		1450
AMSTRAD STARTEXT		275
AMX PAGEMAKER		550
ASSOCIATION SOFT		280
KIT AMX PAGEMAKER		350
LE MINI JOURNAL		750
ASTRO 2001		345
ASTRONOMIC STUDIO		250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR		295
BANCAMSTRAD		250
BIORYTHMES		225
BOURSE 2000		650
BUDGET (HIT 4)	155	190
CALCUMAT		375
CONTACT		380
D.A.M.S.		395
D BASE 2		780
DATAMAT		390
DESSIN 3D		265
DISCOBOLE		350
DISCOLOGY V.5.1		350
MASTER SAVE		190
ECHOSOFT		395
FINANCIUS		285
GESTION DE FICHES	180	240
GESTION DE FICHIERS		300
GESTION DOCUMENTAIRE	160	175
GESTION DOMESTIQUE	195	240
GRAPHO		299
HERCULE 2		395
IMPRESSION		240
IMPRIM'IMAGE		280
INTEGRE (L')		475
INTERMUSIC		245
INTERPRETE 2		280
JADE		375
KENTEL		570
LA SOLUTION		750
MASTERCALC		370
MASTERFILE		395
MATH-UTILITAIRE		280
MEGACODE 3D		225
MEMORY		350
MENTEL		445
MEPHISTO		205
MORSE		200
MULTIFACE 2+		575
MULTIPLAN		495
MUSIC PRO		335
MUSIC STUDIO		210
MUSIC SYSTEM		240
PENTEL		670
POCKET BASE		750
POCKET WORDSTAR		875
PROGRAMMEUR STUDIO		210
PROJECT PLANNER		285
PSYCHO-TEST		185
SEMABANK		395
SEMASTATS		395
SEMFICH		240
SILIPACK		280
STUDIO 3D		250
TECHNIC STUDIO		250
SUPERPAINT		295
TAS COPY		270
TAS-SIGN		365
TASPRINT		320
TASWORD + MAIL MERGE		425
TEXTOMAT		380
TRANSLOCK 2		275
TURBO EXPERT		235
TURBO GRAPHIX		690
TURBO PASCAL		1150
ULISSE		280
VALEUR+ 1.2		375
VECTORIA 3 D		399
VOCAL STUDIO		250
ZENITH 2		280

ACCESSOIRES

COPY HOLDER		189
ETIQUET. 89x23 Par 500		69
FILTRE ECRAN 12" Coul.		179
FILTRE ECRAN 12" Monoc.		169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col		149
SUPPORT MONITEUR 12-14"		139
MOUSE MAT (tapis)		75

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	95
BOITIER JSY 48	48x3"	109
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

avec serrure + clé sauf Proto

SUPER PROMO

DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
LA SOLUTION TEXTOMAT · DATAMAT · CALCOMAT	575
MULTIFACE 2 +	575
SYNTHETISEUR VOCAL TMPI	289
JOYSTICK CHEETAH 125+	79
DOUBLE DRAGON	92/142
DRAGON NINJA	92/142
LED STORM	92/142
R-TYPE	92/142
THUNDER BLADE	92/142
OPERATION WOLF	92/142
WEC LE MANS	92/142
2 RUBANS DMP2160/3160	119

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC		135
AMSTRAD EN FAMILLE		135
BIEN DEBUTER CPC		99
GUIDE BASIC + AMSDOS		128
GUIDE DU GRAPHISME		108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128		149
LANGAGE MACHINE CPC		129
LIVRE CP/M PLUS		148
LIVRE JEUX D'ACTION		58
LIVRE JEUX DE REFLEXION		78
PEEKS ET POKES CPC		99
PROGRAM.ASSEMBLEUR		108
TECHNIQUES DE PROG. JEUX		98
TRUCKS ET ASTUCES CPC		149

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

DOUBLEUR DE JOYSTICK	69
PHASOR ONE (U.S. Gold)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
JOYSTICK CHEETAH MACH 1+	125
CHEETAH THE STARFIGHTER	149
COBRA	480
EXPLORATEUR	285
PRO 5000	125
QUICKSHOT TURBO II	129
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
KONIX PREDATOR	135
WICO 3 WAY	275
WICO THE BOSS	160
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179

CABLES

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	79
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	55

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE DART (D)	395
DIGIT. DART DMP2000	**795**
DIGITALISEUR ARA	1090
ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC	485
IMPRIMANTE DMP 2160	1690
LECTEUR DISQ. DDI-1	1990
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	**595**
SOURIS AMX CPC	750
SOURIS CAMERON CPC (D)	649
SYNTHE. VOCAL TMPI	290
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195
3 LOGICIEL Utilit. vocaux	195

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 256K/464	995
EXT. MEMOIRE 256K/6128	995
EXT. MEMOIRE 64K/464	**495**

HOUSSES POUR AMSTRAD

HOUSSE 464 COUL.	85
HOUSSE 464 MONO	85
HOUSSE 6128 COUL.	**85**
HOUSSE 6128 MONO	85
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	75
HOUSSE PC 1512 COUL.	109
HOUSSE PC 1512 MONO	105
HOUSSE PCW 8256/8512	129

Housse complète clavier+écran

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	79
RUBAN CITIZEN LSP10	69
RUBAN EPSON MX-80	69
RUBAN DMP 2000/2160	69
RUBAN DMP 3000/3160	69
RUBAN DMP 4000	69
RUBAN DMP1	69
RUBAN PCW 8256/8512	69
RUBAN PCW 9512	69
RUBAN STAR NL10	79

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

15 F 70*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	340 F	810 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

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

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 39 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3'' : 69 F

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à *JESSICO* - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 **OUVERT 7 JOURS SUR 7**

CPC 12

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
PORT LOGICIELS JEUX **18 F**		PORT	25
DOM TOM **+ 50 F**		TOTAL	

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

carte bleue CB _____ date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL _____

precisez votre ordinateur _____ DISC ☐ K7 ☐

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

```
1280 DATA FF,01,08,00,00,12,88,00,3D
1290 DATA 10,12,80,00,0F,12,81,0A,4C
1300 DATA 08,08,80,0A,07,08,81,0B,06
1310 DATA 09,06,04,06,0A,05,08,04,FF
1320 DATA 08,07,08,FF,01,0B,00,00,99
1330 DATA 12,88,00,10,12,80,00,0F,66
1340 DATA 12,81,05,00,08,8F,06,0F,83
1350 DATA 06,8D,00,07,07,81,00,08,EB
1360 DATA 07,80,0B,07,07,81,0B,08,4A
1370 DATA 07,80,05,09,06,09,0C,09,84
1380 DATA 06,09,FF,01,09,00,00,09,F2
1390 DATA 88,09,00,09,8F,00,07,07,60
1400 DATA 81,00,08,07,80,0B,07,07,58
1410 DATA 8F,00,0F,09,81,00,10,12,E7
1420 DATA 80,09,0F,09,82,06,09,06,8C
1430 DATA 04,FF,01,09,07,00,0F,0A,9B
1440 DATA 00,00,06,8F,06,00,0C,82,70

1450 DATA 00,07,06,8F,06,07,0C,82,B2
1460 DATA 00,0F,12,82,00,10,12,80,EE
1470 DATA 06,01,0C,80,06,08,0C,80,8C
1480 DATA FF,01,0E,00,00,09,82,00,B7
1490 DATA 01,09,80,0E,00,04,82,0E,B3
1500 DATA 01,04,80,00,07,12,82,00,82
1510 DATA 08,12,80,00,0F,08,82,00,9B
1520 DATA 10,08,80,0E,0F,04,82,0E,29
1530 DATA 10,04,80,07,02,05,09,08,55
1540 DATA 09,08,0A,0E,09,06,0A,0F,82
1550 DATA 02,05,09,FF,01,07,0A,02,B6
1560 DATA 0D,0A,00,00,12,82,00,01,A7
1570 DATA 12,80,00,07,0A,82,00,08,CE
1580 DATA 0B,80,00,0F,12,82,00,10,59
1590 DATA 12,80,FF,01,0C,00,00,05,AD
1600 DATA 80,00,01,05,80,00,0F,05,E8
1610 DATA 82,00,10,12,80,05,00,0D,4A
1620 DATA 88,05,0F,06,81,0B,0F,07,93
1630 DATA 8D,07,09,06,08,09,07,08,FB
1640 DATA 08,03,02,0D,09,0B,0B,07,A4
1650 DATA 8F,0E,01,0A,0C,FF,01,0A,D5
1660 DATA 00,00,0E,88,0E,00,04,80,28
1670 DATA 0E,01,04,80,00,0B,05,8F,7F
1680 DATA 00,0F,05,8D,00,10,12,80,CF
1690 DATA 05,0F,09,81,0E,0F,04,82,A8
1700 DATA 0F,02,0D,09,07,09,06,08,C5
1710 DATA FF,01,09,00,00,07,80,00,74
1720 DATA 01,07,80,0B,00,07,82,0B,83
1730 DATA 01,07,82,00,0F,12,82,00,9C
1740 DATA 10,12,80,05,07,08,8F,06,00
1750 DATA 02,05,09,0B,02,05,09,FF,88
1760 DATA 01,08,00,00,0D,82,00,01,46
1770 DATA 0D,82,0D,00,05,85,00,0F,D1
1780 DATA 09,82,00,10,09,80,0D,0F,41
1790 DATA 05,81,0D,10,05,80,0F,0A,3E
1800 DATA 05,08,FF,01,08,00,00,12,D6
1810 DATA 85,00,0F,12,81,00,10,12,91
1820 DATA 80,05,01,0A,04,0D,01,0A,8A
1830 DATA 04,09,05,0A,04,07,07,08,22
1840 DATA 08,0B,07,08,08,FF,01,08,EC
1850 DATA 00,00,12,88,00,0F,12,81,70
1860 DATA 00,10,12,80,02,0F,0E,8D,C8
1870 DATA 04,07,0A,81,04,08,0A,80,0C
1880 DATA 08,01,06,04,09,01,06,04,01
1890 DATA FF,01,0A,00,00,12,88,00,A5
1900 DATA 0F,12,81,00,10,12,80,11,E6
1910 DATA 01,0E,04,10,04,0B,08,0F,E5
1920 DATA 05,0A,08,0E,06,09,08,0D,DD
1930 DATA 05,0A,08,0C,07,08,08,0B,CE
1940 DATA 0A,05,08,FF,00,FF,00,FF,AE
1950 DATA 00,FF,01,0A,00,00,12,80,45
1960 DATA 00,01,12,80,00,07,12,80,88
1970 DATA 00,08,12,80,00,02,0F,00,6D
1980 DATA 01,02,0F,00,02,02,0F,00,6D
1990 DATA 09,0F,09,80,09,10,09,80,D4

2000 DATA 0A,09,06,09,FF,01,08,00,5B
2010 DATA 00,12,80,00,01,12,80,00,6F
2020 DATA 07,12,80,00,08,12,80,00,A3
2030 DATA 0F,12,80,00,10,12,80,04,FD
2040 DATA 06,0A,80,04,09,0A,80,FF,83
2050 DATA 01,0C,00,00,08,80,00,01,4B
2060 DATA 08,80,0E,00,04,80,0E,01,BC
2070 DATA 04,80,0E,0F,04,80,0E,10,76
2080 DATA 04,80,00,0F,08,80,00,10,08
2090 DATA 08,80,00,07,0D,80,00,08,CF
2100 DATA 0D,80,08,00,11,0A,11,02,71

2940 DATA 80,00,02,0D,00,01,02,0D,B2
2950 DATA 0B,11,00,0B,00,08,0A,09,9D
2960 DATA 80,08,09,09,8E,09,02,07,A1
2970 DATA 0B,08,0B,04,09,FF,01,07,4C
2980 DATA 00,0F,12,80,00,10,12,80,D6
2990 DATA 00,00,0B,00,01,00,0B,00,21
3000 DATA 05,00,0D,80,05,01,0D,80,5E
3010 DATA 08,02,0D,07,FF,00,FF,00,05
3020 DATA FF,00,FF,00,00,00,00,00,C8
3030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D6
```

```
10 ' Generateur de DELTA.PRG
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&7530 TO &7530+2495 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"DELTA.PRG",B,&7530,2495
```

```
1000 DATA CD,30,7E,CD,DB,BB,DD,21,7F
1010 DATA E3,4E,CD,A5,79,C3,D8,7C,23
1020 DATA 00,01,08,2F,54,C6,00,C0,1A
1030 DATA 6F,75,6F,75,10,10,68,68,48
1040 DATA 00,00,00,00,00,C0,6F,76,49
1050 DATA 0F,0F,00,00,00,00,00,00,47
1060 DATA 00,00,00,01,00,3C,78,01,E0
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2E
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,00,CC
1090 DATA 00,00,00,00,00,CC,88,00,C2
1100 DATA 00,00,00,00,CC,CC,00,00,10
1110 DATA 00,00,00,CC,CC,88,00,00,B2
1120 DATA 00,00,CC,CC,CC,00,00,00,F0
1130 DATA 00,CC,CC,CC,88,50,00,00,1E
1140 DATA CC,CC,CC,CC,00,F0,A0,CC,CC
1150 DATA CC,CC,CC,88,00,A4,A0,00,9E
1160 DATA CC,CC,CC,14,40,0C,08,00,60
1170 DATA 44,CC,88,00,68,0C,00,00,56
1180 DATA 44,CC,28,40,34,80,00,00,F4
1190 DATA 44,88,14,C0,30,28,00,00,16
1200 DATA CC,10,30,68,90,34,00,00,D4
1210 DATA 88,30,30,30,80,30,00,44,B2
1220 DATA 00,20,00,00,00,00,00,88,44
1230 DATA 00,10,00,00,00,00,00,CC,4E
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,44,F8
1250 DATA CC,00,00,00,00,00,00,00,AE
1260 DATA CC,CC,00,00,00,00,00,00,50
1270 DATA 44,CC,CC,00,00,00,00,00,36
1280 DATA 00,CC,CC,CC,00,00,00,00,2C
1290 DATA A0,44,CC,CC,CC,00,00,50,42
1300 DATA F0,00,CC,CC,CC,CC,00,50,DC
1310 DATA 58,00,44,CC,CC,CC,CC,04,EA
1320 DATA 0C,80,28,CC,CC,CC,00,00,A0
1330 DATA 0C,94,00,44,CC,88,00,00,A2
1340 DATA 40,38,80,14,CC,88,00,00,E8
1350 DATA 14,30,C0,28,44,88,00,00,1E
1360 DATA 38,60,94,30,20,CC,00,00,2C
1370 DATA 30,40,30,30,30,44,00,00,E2
1380 DATA 00,00,00,00,10,00,88,00,6C
1390 DATA 00,00,00,00,20,00,44,3F,E2
1400 DATA 3F,3F,3F,B7,FC,F3,F3,B7,C9
1410 DATA F9,F3,F3,B7,F3,F3,F3,3F,24
1420 DATA 3F,3F,3F,F3,F3,B7,FC,F3,57
1430 DATA F3,B7,F9,F3,F3,B7,F3,3F,54
1440 DATA 3F,3F,3F,6F,B7,3F,9F,9F,34

1450 DATA CF,7B,6F,CF,CF,CF,DB,CF,52
1460 DATA E7,CF,CF,CF,CF,DB,CF,CF,30
1470 DATA E7,CF,E7,DB,CF,CF,CF,3F,EA
1480 DATA 3F,3F,3F,6B,C3,C3,C3,97,5C
1490 DATA 3F,3F,3F,97,03,03,03,97,96
1500 DATA 03,03,03,97,03,03,03,97,3B
1510 DATA 03,03,03,6B,C3,C3,C3,3F,52
1520 DATA 3F,3F,3F,33,3B,27,1F,33,B8
1530 DATA 0F,0F,33,0F,1B,0F,1B,0F,12
1540 DATA 33,33,0F,0F,33,27,0F,33,F0
1550 DATA 1B,27,27,33,0F,0F,27,3F,66
1560 DATA CF,F3,3F,3F,DB,DB,3F,3F,A0
1570 DATA CF,F3,3F,3F,DB,DB,3F,3F,AA
1580 DATA DB,DB,3F,3F,CF,F3,3F,3F,E4
1590 DATA DB,F3,3F,3F,DB,E7,3F,3F,12
1600 DATA B7,F9,3F,3F,B7,F3,3F,3F,98
1610 DATA B7,F3,3F,3F,3F,3F,3F,3F,06
1620 DATA F6,7B,3F,3F,F3,7B,3F,3F,4B

2460 DATA 00,E5,21,00,00,06,08,11,AD
2470 DATA 50,00,1F,D2,CF,79,19,CB,83
2480 DATA 23,CB,12,1F,10,F5,EB,E1,9E
2490 DATA 19,22,54,75,DD,23,DD,7E,05
2500 DATA 00,32,1A,7A,DD,23,DD,7E,7C
2510 DATA 00,FE,64,D2,F3,79,21,50,3A
2520 DATA 00,18,03,21,04,00,22,5A,67
2530 DATA 75,DD,7E,00,E6,7F,11,20,7A
2540 DATA 00,06,08,21,00,00,1F,D2,FD

2550 DATA 0B,7A,19,CB,23,CB,12,1F,53
2560 DATA 10,F5,11,6F,76,19,22,56,6B
2570 DATA 75,06,00,C5,CD,93,7A,2A,B8
2580 DATA 54,75,ED,5B,5A,75,19,22,C4
2590 DATA 54,75,C1,10,EE,C1,05,78,EE
2600 DATA FE,00,C2,A9,79,CD,21,7D,0A
2610 DATA 21,F0,55,3A,58,75,3D,CB,93
2620 DATA 27,85,6F,7C,CE,00,67,7E,71
2630 DATA FE,00,C2,53,7A,32,62,75,BA
2640 DATA C3,AC,7A,32,5C,75,23,7E,10
2650 DATA 32,5D,75,3E,01,32,62,75,24
2660 DATA 21,34,C2,3A,5C,75,85,6F,C0
2670 DATA 7C,CE,00,67,E5,3A,5D,75,2A
2680 DATA CB,3F,CB,3F,CB,3F,11,50,86
2690 DATA 00,21,00,00,1F,D2,81,7A,A2
2700 DATA 19,CB,23,CB,12,1F,10,F5,FC
2710 DATA D1,19,22,5E,75,CD,47,7B,57
2720 DATA C3,AC,7A,ED,5B,54,75,2A,1F
2730 DATA 56,75,06,08,C5,01,04,00,17
2740 DATA ED,B0,01,FC,07,EB,09,EB,30
2750 DATA C1,10,F1,C9,06,10,2A,44,5A
2760 DATA 75,ED,5B,48,75,F3,C5,E5,CE
2770 DATA 06,08,7E,A7,C2,C1,7A,1A,74
2780 DATA 77,23,13,10,F5,E1,CD,84,DC
2790 DATA 7B,C1,10,EA,FB,C9,06,10,02
2800 DATA ED,5B,48,75,2A,44,75,F3,74
2810 DATA CD,19,BD,C5,E5,06,08,1A,E9
2820 DATA AE,C2,E5,7A,77,23,13,10,F7
2830 DATA F6,E1,CD,84,7B,C1,10,EB,F2
2840 DATA FB,C9,3A,62,75,A7,C8,ED,EE
2850 DATA 5B,63,75,2A,5E,75,19,22,9D
2860 DATA 60,75,3A,63,75,FE,01,20,F4
2870 DATA 03,23,23,23,06,08,11,00,39
2880 DATA 08,7E,FE,00,C2,32,7B,19,59
2890 DATA 10,F7,CD,66,7B,2A,60,75,F2
2900 DATA 22,5E,75,CD,47,7B,3A,63,B8
2910 DATA 75,47,3A,5C,75,80,32,5C,06
2920 DATA 75,C9,3A,63,75,FE,01,C2,FD
2930 DATA 3F,7B,11,FF,FF,18,03,11,FE
2940 DATA 01,00,ED,53,63,75,C9,F3,54
2950 DATA 11,CF,78,2A,5E,75,06,08,43
2960 DATA C5,06,04,7E,A7,20,02,1A,46
2970 DATA 77,23,13,10,F6,01,FC,07,C0
2980 DATA 09,C1,10,EC,FB,C9,F3,2A,A1
2990 DATA 5E,75,11,CF,78,06,08,C5,41
3000 DATA 06,04,1A,AE,20,01,77,23,CB
3010 DATA 13,10,F7,01,FC,07,09,C1,3B
3020 DATA 10,ED,FB,C9,01,00,08,09,50
3030 DATA D0,01,50,C0,09,C9,3A,40,11
3040 DATA 75,CD,1E,BB,28,04,3E,01,CF
3050 DATA 18,01,AF,32,50,75,3A,41,C5
3060 DATA 75,CD,1E,BB,28,04,3E,01,E3
3070 DATA 18,01,AF,32,51,75,3A,42,E6
3080 DATA 75,CD,1E,BB,28,04,3E,01,F7
3090 DATA 18,01,AF,32,52,75,3A,43,07

3100 DATA 75,CD,1E,BB,28,04,3E,01,0B
3110 DATA 18,01,AF,32,53,75,C9,2A,41
3120 DATA 44,75,3A,51,75,B7,CA,EA,B9
3130 DATA 7B,23,3A,4C,75,3C,32,4D,50
3140 DATA 75,11,6F,75,ED,53,4A,75,3D
3150 DATA 18,24,3A,4C,75,32,4D,75,C4
3160 DATA 3A,52,75,B7,CA,08,7C,2B,4F
3170 DATA 3A,4C,75,3D,32,4D,75,11,0A
3180 DATA EF,75,ED,53,4A,75,18,06,60
3190 DATA 3A,4C,75,32,4D,75,3A,50,C4
3200 DATA 75,B7,28,0C,CD,29,BC,3A,F6
3210 DATA 4F,75,3D,32,4E,75,18,0A,7E
3220 DATA CD,84,7B,3A,4F,75,3C,32,3F
3230 DATA 4E,75,22,46,75,C9,AF,2A,6C
3240 DATA 46,75,06,10,C5,E5,06,08,CB
3250 DATA 7E,FE,3F,CA,4F,7C,FE,FF,6E
3260 DATA CA,4F,7C,23,10,F2,E1,CD,AF
3270 DATA 84,7B,C1,10,E7,AF,C9,DD,C7
3280 DATA E1,DD,E1,C9,3E,00,01,1A,3F
```

```
2110 DATA 0D,05,FF,01,09,00,00,12,13
2120 DATA 83,00,01,12,80,00,0F,06,2F
2130 DATA 8E,00,10,06,83,0C,0F,06,98
2140 DATA 8E,0C,10,06,83,0F,05,03,6E
2150 DATA 8F,11,06,09,06,00,02,0E,E9
2160 DATA 06,FF,01,0E,00,00,12,83,45
2170 DATA 00,01,12,80,00,0F,0A,8E,C2
2180 DATA 00,10,0A,83,0E,0F,04,8E,FA
2190 DATA 0E,10,04,83,07,07,0B,83,86
2200 DATA 07,08,0B,80,11,09,06,06,B5
2210 DATA 04,02,0A,0C,00,05,0A,06,8C
2220 DATA 00,05,02,8F,03,0B,03,8F,D6
2230 DATA 08,09,06,09,FF,01,0B,00,54
2240 DATA 00,12,83,00,01,12,80,00,5E
2250 DATA 07,0A,83,00,08,0A,80,00,52
2260 DATA 0F,0A,83,00,10,0A,80,11,14
2270 DATA 02,0F,00,00,09,06,07,05,A8
2280 DATA 02,0C,8F,05,0B,0C,8F,0C,8B
2290 DATA 03,09,0B,FF,01,09,00,00,5F
2300 DATA 12,80,00,01,12,80,00,02,7C
2310 DATA 0F,00,01,02,0F,00,05,0D,F6
2320 DATA 0D,80,05,0E,0D,80,05,0F,40
2330 DATA 0D,80,05,10,0D,80,02,02,D5
2340 DATA 0B,0C,FF,01,0A,00,00,09,C2
2350 DATA 80,00,01,09,80,0D,00,05,CB
2360 DATA 80,0D,01,05,80,00,10,12,69
2370 DATA 80,00,0F,12,80,00,0E,12,A9
2380 DATA 80,00,0D,12,80,11,02,0B,87
2390 DATA 00,07,02,0B,09,FF,00,FF,B5
2400 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,4C
2410 DATA 00,FF,01,08,00,00,11,00,02
2420 DATA 01,00,11,00,02,00,11,00,29
2430 DATA 03,0F,0F,80,03,10,0F,80,A4
2440 DATA 09,00,09,80,09,01,09,80,1E
2450 DATA 0A,02,0D,09,FF,01,06,00,16
2460 DATA 00,12,80,00,01,12,80,00,31
2470 DATA 0F,12,80,00,10,12,80,08,D5
2480 DATA 02,0D,05,09,02,0D,05,FF,72
2490 DATA 01,09,00,00,08,80,00,01,FD
2500 DATA 08,80,0E,00,04,80,0E,01,74
2510 DATA 04,80,00,0F,12,80,00,10,E8
2520 DATA 12,80,11,02,0D,00,08,00,9E
2530 DATA 02,0A,07,07,0A,8F,FF,01,B6
2540 DATA 06,05,00,11,06,0C,00,11,2E

2550 DATA 06,04,0A,07,10,0D,0A,07,5A
2560 DATA 10,03,0C,05,10,0E,0C,05,6E
2570 DATA 10,FF,01,04,00,00,0A,83,89
2580 DATA 0E,00,04,83,09,00,11,06,0E
2590 DATA 0E,00,11,06,FF,01,07,00,A9
2600 DATA 10,0A,80,00,0F,0A,83,11,70
2610 DATA 00,11,00,09,00,0F,07,00,03
2620 DATA 00,0A,80,0A,05,05,8F,0C,78
2630 DATA 09,05,8F,FF,01,0A,00,00,43
2640 DATA 11,00,01,00,11,00,05,00,DC
2650 DATA 0D,80,05,01,0D,80,05,02,EE
2660 DATA 0D,80,05,0F,0D,80,05,10,A0
2670 DATA 0D,80,06,03,0C,09,07,03,54
2680 DATA 0C,0B,08,03,0C,09,FF,01,31
2690 DATA 08,00,00,12,80,00,01,12,E9
2700 DATA 80,00,02,12,80,00,0F,12,D3
2710 DATA 80,00,10,12,80,07,03,0C,AD
2720 DATA 0B,0B,03,0C,0B,09,03,0C,DC
2730 DATA 0B,FF,01,08,00,00,12,80,54
2740 DATA 00,01,12,80,00,02,12,80,76
2750 DATA 00,0F,12,80,00,10,12,80,F0
2760 DATA 11,03,0C,00,10,03,0C,00,B9
2770 DATA 0A,03,0C,0B,FF,00,FF,00,26
2780 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,CC
2790 DATA FF,00,FF,00,FF,01,11,00,5A
2800 DATA 0F,12,80,00,10,12,87,03,28
2810 DATA 00,0F,10,04,00,0F,10,0D,8A
2820 DATA 00,0F,10,0E,00,0F,10,05,7C
2830 DATA 00,0A,06,0C,00,0A,06,03,E2
2840 DATA 00,0F,05,0E,00,0F,05,05,22
2850 DATA 0A,08,80,05,0B,08,90,05,4F
2860 DATA 0C,08,90,05,0D,08,90,05,95
2870 DATA 0E,08,90,06,09,06,91,0F,DC
2880 DATA 00,03,83,FF,01,06,00,0F,6C
2890 DATA 12,8E,00,10,12,87,0E,00,9E
2900 DATA 0F,06,09,00,0B,06,00,0F,5D
2910 DATA 04,80,00,00,09,83,FF,01,A2
2920 DATA 0B,00,0F,12,80,00,10,12,68
2930 DATA 80,00,00,0A,80,00,01,0A,F1

1630 DATA F3,7B,3F,3F,3F,3F,3F,1F,66
1640 DATA 3F,3F,2F,3B,3F,3F,37,1F,CC
1650 DATA 3F,3F,2F,2F,3F,3F,1F,1F,FE
1660 DATA 3F,3F,2F,3B,3F,3F,37,1F,E0
1670 DATA 3F,3F,2F,2F,3F,3F,1F,3F,12
1680 DATA 3E,C3,3F,3F,3E,27,3F,3F,DE
1690 DATA 3E,27,3F,3F,3E,C3,3F,3F,58
1700 DATA C3,3D,3F,3F,1B,3D,3F,3F,40
1710 DATA 1B,3D,3F,3F,C3,3D,3F,00,F2
1720 DATA CF,22,00,00,45,8A,00,8A,B0
1730 DATA 45,8A,8A,8A,11,45,8A,45,C2
1740 DATA 11,CF,00,00,11,8A,00,00,0C
1750 DATA 00,8A,8A,00,8F,22,00,00,1F
1760 DATA 27,FC,00,00,27,FC,00,00,AA
1770 DATA 27,FC,00,00,27,FC,00,00,B4
1780 DATA 27,FC,00,00,27,FC,00,00,BE
1790 DATA 27,FC,00,00,27,FC,00,00,C8
1800 DATA 0F,0F,00,00,C3,03,00,00,16
1810 DATA C3,03,00,00,C3,03,00,00,BC
1820 DATA C3,03,00,00,C3,03,00,00,C6
1830 DATA C3,03,00,00,00,00,00,00,EF
1840 DATA 00,00,00,1B,33,0F,00,33,8D
1850 DATA 00,27,00,33,33,33,00,00,85
1860 DATA 00,00,00,00,0F,33,33,00,26
1870 DATA 1B,00,33,00,33,33,27,FF,3C
1880 DATA 4F,77,FF,FF,EF,77,FF,FF,F4
1890 DATA EF,27,FF,FF,EF,77,FF,FF,FE
1900 DATA 4F,77,FF,FF,EF,77,FF,FF,08
1910 DATA EF,27,FF,FF,EF,77,FF,82,2A
1920 DATA 41,00,00,41,00,82,43,83,BE
1930 DATA 82,C3,C3,C3,43,C3,C3,C3,35
1940 DATA C3,C3,43,C3,C3,83,C3,C3,00
1950 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,12
1960 DATA FF,FF,FF,BB,7D,FF,FF,2D,5A
1970 DATA 39,39,3C,BE,5F,36,39,3C,97
1980 DATA 3C,36,1E,3C,1E,39,39,39,F1
1990 DATA 2D,3C,2D,3C,3C,3C,3C,FF,12

2000 DATA FF,FF,FF,44,00,44,00,27,AA
2010 DATA 22,27,22,14,14,14,14,28,A8
2020 DATA 28,28,28,22,27,22,27,00,FC
2030 DATA 44,00,44,FF,FF,FF,FF,C3,00
2040 DATA C3,C3,C3,87,43,87,43,83,0C
2050 DATA 02,83,02,C3,00,C3,00,C3,C6
2060 DATA C3,C3,C3,87,43,87,43,83,20
2070 DATA 02,83,02,C3,00,C3,00,3F,BA
2080 DATA 3F,3F,3F,41,87,4B,82,00,91
2090 DATA EC,03,00,41,C3,C3,82,00,0F
2100 DATA EC,03,00,41,C3,C3,82,28,59
2110 DATA 14,28,14,6D,9E,6D,9E,01,90
2120 DATA 02,00,00,03,C3,0F,00,43,97
2130 DATA C3,00,0A,41,82,00,00,05,E9
2140 DATA 00,01,02,05,00,03,C3,00,DF
2150 DATA 0F,43,C3,00,00,41,82,FF,50
2160 DATA FF,FF,FF,FF,FE,5F,FF,FF,87
2170 DATA FC,0F,FF,FF,AD,33,FF,FF,11
2180 DATA 1E,33,FF,FF,3C,33,FF,FF,50
2190 DATA BE,7D,FF,FF,FF,FF,FF,3A,FD
2200 DATA 4C,75,FE,40,20,0B,3A,51,C8
2210 DATA 75,FE,01,20,13,3E,01,18,30
2220 DATA 2B,FE,00,20,0B,3A,52,75,CC
2230 DATA FE,01,20,04,3E,FF,18,1C,DE
2240 DATA 3A,4F,75,FE,00,20,0A,3A,C5
2250 DATA 50,75,FE,01,C0,3E,F2,18,94
2260 DATA 0B,FE,78,C0,3A,50,75,FE,68
2270 DATA 01,C8,3E,0E,32,5B,75,47,E8
2280 DATA 3A,58,75,80,32,59,75,0E,E4
2290 DATA 00,21,20,4E,FE,01,F8,FE,80
2300 DATA 46,F0,47,7E,23,FE,FF,20,8B
2310 DATA FA,10,F8,7E,FE,00,C8,E5,96
2320 DATA 3A,5B,75,FE,01,20,0D,3E,67
2330 DATA 00,32,4C,75,32,4D,75,11,B9
2340 DATA C0,FF,18,2D,FE,FF,20,0D,16
2350 DATA 3E,40,32,4C,75,32,4D,75,EA
2360 DATA 11,40,00,18,1C,FE,0E,20,0B
2370 DATA 0D,3E,00,32,4F,75,32,4E,AA
2380 DATA 75,11,50,FB,18,0B,3E,78,EB
2390 DATA 32,4F,75,32,4E,75,11,B0,88
2400 DATA 04,2A,44,75,19,22,44,75,25
2410 DATA 3A,59,75,32,58,75,CD,DB,66
2420 DATA BB,DD,E1,DD,23,DD,7E,00,4F
2430 DATA 47,C5,DD,23,DD,7E,00,CB,0F
2440 DATA 27,CB,27,21,34,C2,85,6F,E9
2450 DATA 7C,CE,00,67,DD,23,DD,7E,64

3290 DATA 1A,CD,32,BC,3E,0E,01,1A,75
3300 DATA 1A,CD,32,BC,3E,0F,01,1A,85
3310 DATA 1A,CD,32,BC,CD,19,BD,11,72
3320 DATA 00,00,21,80,02,CD,CF,BB,B4
3330 DATA 11,00,00,21,90,01,CD,D2,98
3340 DATA BB,3A,65,75,FE,00,CA,1E,AA
3350 DATA 7D,3D,32,65,75,ED,5B,66,BB
3360 DATA 75,1B,1B,1B,1B,ED,53,66,12
3370 DATA 75,21,44,01,CD,C0,BB,3E,3F
3380 DATA 00,CD,DE,BB,11,00,00,21,B1
3390 DATA 06,00,CD,F9,BB,11,20,00,7C
3400 DATA 21,58,02,CD,CF,BB,11,10,B7
3410 DATA 00,21,1E,01,CD,D2,BB,3E,EC
3420 DATA 00,01,00,00,CD,32,BC,3E,9F
3430 DATA 0E,01,00,00,CD,32,BC,3E,B7
3440 DATA 0F,01,00,00,CD,32,BC,C9,1A
3450 DATA CD,8E,7B,CD,CF,7B,CD,2E,00
3460 DATA 7C,FE,00,CA,F4,7C,CD,19,33
3470 DATA BD,FE,3F,CA,12,7D,CD,54,AF
3480 DATA 7C,C3,12,7D,CD,CE,7A,2A,3F
3490 DATA 46,75,22,44,75,2A,4A,75,3B
3500 DATA 22,48,75,CD,AC,7A,3A,4D,27
3510 DATA 75,32,4C,75,3A,4E,75,32,00
3520 DATA 4F,75,CD,EF,78,CD,F2,7A,B0
3530 DATA CD,8F,7D,C3,D8,7C,FD,E1,4B
3540 DATA C9,3A,58,75,3D,87,21,B8,EF
3550 DATA 56,85,6F,7C,CE,00,67,7E,42
3560 DATA FE,00,28,0A,32,68,75,23,3B
3570 DATA 7E,32,69,75,3E,01,32,6B,D5
3580 DATA 75,FE,00,C8,21,34,C2,3A,88
3590 DATA 68,75,85,6F,7C,CE,00,67,1B
3600 DATA E5,3A,69,75,CB,3F,CB,3F,6E
3610 DATA CB,3F,11,50,00,21,00,00,9C
3620 DATA 1F,D2,65,7D,19,CB,23,CB,96
3630 DATA 12,CB,1F,10,F4,D1,19,22,DC
3640 DATA 6A,75,EB,21,AF,78,06,08,76

3650 DATA C3,9C,7A,2A,6A,75,3E,08,15
3660 DATA 11,FC,07,06,04,36,00,23,F2
3670 DATA 10,FB,19,3D,20,F5,C9,3A,48
3680 DATA 53,75,FE,00,C8,3A,6C,75,77
3690 DATA FE,00,CA,CC,7D,3A,58,75,D3
3700 DATA FE,3F,C0,CD,DF,7E,AF,32,0C
3710 DATA 6C,75,3E,0A,CD,90,BB,3A,04
3720 DATA 6D,75,C6,06,67,2E,03,CD,DD
3730 DATA 75,BB,3E,FF,CD,5A,BB,3A,3D
3740 DATA 6D,75,3C,32,6D,75,FE,06,70
3750 DATA C0,FD,E1,C9,3A,6B,75,FE,EE
3760 DATA 00,C8,3A,4C,75,C6,08,4F,BB
3770 DATA 3A,68,75,B9,D0,3A,68,75,F3
3780 DATA C6,04,4F,3A,4C,75,B9,D0,30
3790 DATA 3A,4F,75,C6,10,4F,3A,69,25
3800 DATA 75,B9,D0,3A,69,75,C6,04,6C
3810 DATA 4F,3A,4F,75,B9,D0,CD,7B,56
3820 DATA 7D,CD,DF,7E,3A,58,75,3D,E5
3830 DATA 87,21,B8,56,85,6F,7C,CE,46
3840 DATA 00,AF,77,3E,01,32,6C,75,88
3850 DATA 3E,02,CD,90,BB,3A,6D,75,99
3860 DATA C6,06,67,2E,03,CD,75,BB,BB
3870 DATA 3E,FF,CD,5A,BB,C3,AC,7A,E6
3880 DATA 06,2A,AF,21,44,75,77,23,7E
3890 DATA 10,FC,21,54,C6,22,44,75,1B
3900 DATA 21,00,C0,22,46,75,22,54,CF
3910 DATA 75,21,6F,75,22,48,75,22,BB
3920 DATA 4A,75,3E,10,32,4C,75,32,03
3930 DATA 4D,75,3E,68,32,4F,75,32,82
3940 DATA 4E,75,21,6F,76,22,56,75,D7
3950 DATA 3E,0F,32,58,75,32,59,75,4C
3960 DATA 21,01,00,22,63,75,3E,3C,62
3970 DATA 32,65,75,21,78,01,22,66,DD
3980 DATA 75,C9,06,08,21,24,FC,11,AE
3990 DATA 74,FC,C5,E5,E5,D5,01,28,A3
4000 DATA 00,ED,B0,D1,EB,CD,29,BC,32
4010 DATA EB,E1,D5,01,28,00,ED,B0,9D
4020 DATA D1,EB,CD,29,BC,EB,E1,CD,23
4030 DATA 29,BC,C1,10,DD,C9,21,34,70
4040 DATA C2,06,11,C5,E5,06,12,C5,20
4050 DATA E5,11,6F,76,06,08,C5,06,DF
4060 DATA 04,1A,77,13,23,10,FA,01,B2
4070 DATA FC,07,09,C1,10,F0,E1,23,3E
4080 DATA 23,23,23,C1,10,E1,E1,01,8B
4090 DATA 50,00,09,C1,10,D5,C9,21,3E
4100 DATA E6,7E,CD,AA,BC,C9,01,07,96
4110 DATA 07,00,03,00,00,FF,FF,00,11
```

RUBI DOUILLE

Salut encore, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseux. Comment vous portez-vous, alors que cette nouvelle année commence ?

Nous, au bureau, ça pète un maximum (au sens figuré, bien sûr). Vous connaissez Rubi ? Non, alors laissez-moi vous le présenter.

Comme nous vous l'avons déjà dit, des tas de gens se mettent en contact avec nous dans le simple but de partager notre amour pour le CPC. Un jour, alors que nous vaquions à nos occupations quotidiennes, The Celtick Gang Copyright France vint nous voir en personne, avec un de ses amis : Claude. Après avoir échangé des politesses et avoir mangé un petit bout à la pizzeria du coin, nous nous quittâmes en bons termes. La fois suivante, ces poteaux ne sont pas venus à deux mais à trois. Le troisième de ces larrons était le grand, l'illustrissime, l'unique : Rubi.

LA PERLE SUR CPC

Rubi est bien connu pour tous les softs déplombés sur lesquels nous passerons rapidement, mais surtout pour les présentations d'enfer qu'il y ajoute. Un mode deux en 27 couleurs cela ne vous dit rien ? Bien sûr, ce n'est pas utilisable en Basic. Bien entendu, ce n'est pas donné à tout le monde, mais qu'est-ce que c'est beau ! Comme bon nombre de pirates, Rubi souffre du manque de compréhension de son entourage. Là, je parle au nom de tous les déplombeurs. En effet, on considère ces êtres comme des machines à craquer des softs. Je tiens à mettre les points sur les i, car il faut savoir que pour réussir à pulvériser une protection, il faut être avant tout un parfait programmeur et, en plus, connaître à fond la machine sur laquelle on travaille. Alors, ne traitez pas ces gens comme des épiciers à déplomber et tentez simplement d'arriver à leur niveau. Cela dit, notre cher Rubi connaît le CPC comme un taxi parisien qui travaille depuis vingt ans dans la capitale connaît chaque rue de cette belle ville ; et ce n'est pas peu dire. Comme c'est un mec super sympa, bien que réservé, il nous a promis de nous donner tous les petits trucs qu'il utilise et dont lui seul a le secret. Préparez-vous donc à voir des choses extravagantes dans les *Cent Pour Cent* à venir.

Je dois dire que c'est bien la première fois que je me vois mettre une aussi belle dérouillée sur CPC. Ça me donne envie de décapiter tout ce qui me passe sous la main, et je crois que je ne vais pas me priver de ce petit plaisir. Tiens, pour me venger, voici une devinette : que fait Rubi lorsqu'il est complètement bourré ? C'est simple, le Rubi cuve ! (trois sur vingt, et encore je suis sympa). Bon, fini de rigoler, nous allons passer maintenant aux choses sérieuses.

LES RSX DE MISS X

Avant de commencer réellement, je souhaite que nous ayons une petite pensée sympa pour le père Robby qui se gèle quelque part sous les drapeaux. Une petite minute de silence... Pauvre Robinounet, vivement qu'il nous revienne, en pleine forme, l'animal. Il nous manque tous les jours un peu plus. Faut voir la tête à Miss X lorsqu'elle regarde le bureau vide du disparu, c'est tout juste si elle ne verse pas une larme en contemplant ce triste spectacle. Lipfy se plaint tout le temps de ne pas avoir assez de vies pour finir ses jeux, Pierre et Septh gueulent parce qu'ils ne trouvent plus rien (normal, c'est Robby qui rangeait tout, et, comme il est parti...).

2) tous les sauts aux routines (JP truc, JP machin, JP jenesékoi, etc.).

3) les mots clefs en majuscule, Arthur, dont la dernière lettre a le bit sept à un.

4) un zéro pour clore le tout.

Un bon vieux listing vaut mieux que dix mille explications ; ce qui nous permet de nous détendre un peu. Voici deux RSX supplémentaires et bien petites, que ce soit par leur utilisation ou par leur taille. La première sert simplement à attendre une touche au clavier (GET,touche$), la seconde fait bip (BIP). Une seule contrainte, il faut absolument initialiser une variable avant d'appeler GET, comme ceci par exemple :

A$=" ":GET,@A$

Notez que la première chose que fait notre petit listing est de forcer un RET (&C9) au début de la routine pour qu'elle ne soit pas appelée deux fois. Voyez aussi quel joli bip fait la routine de GET lorsqu'on ne lui passe pas de paramètre. Ces deux RSX sont toutes simples mais elles peuvent servir, non ?

Bref, c'est la m... et les partisans du CACA sont dedans jusqu'au cou.

Pour parler d'autre chose, comment installer Miss X ? C'est très simple. Il faut lui acheter un superbe manteau de fourrure, réserver une super suite dans un des plus somptueux hôtels parisiens, lui offrir une Ferrari et... (Note de Lipfy et Septh : "Veuillez l'excuser, il fantasme".) Oh pardon ! Bon, je reprends. Comment installer des RSX ? C'est bien plus simple qu'il n'y paraît. Il faut avant tout se munir d'un assembleur de bonne qualité - Dams, par exemple. Je sais, il coûte cher, mais je vous assure qu'il vaut le coup. Ensuite, il faut savoir ce qu'est une RSX. En anglais, ces trois lettres représentent les mots Resident System eXtension. Ce qui signifie, une fois décodé par un traducteur chevronné : extension résidente du système. Il existe déjà pas mal de RSX sur les 6128. DIR, DISC, TAPE, A, B, etc, sont des RSX mises en place par le CPC lors de l'initialisation de la ROM numéro sept qui contient le système d'exploitation du disque ; en bref : l'Amsdos. Toutes les RSX se distinguent des autres commandes par le caractère qui les précède : CHR$(124). Ce petit caractère s'obtient en pressant la touche shift et l'arobas pour les CPC Qwerty ou bien, Shift et ù pour les CPC Azerty.

Pour que le système reconnaisse une RSX, il faut passer par lui. Un vecteur est donc mis à notre disposition à cet effet. C'est le saut situé à l'adresse &BCD4 qui s'occupe de cette tâche. Il n'est pas possible d'appeler ce vecteur depuis le Basic car les registres BC et HL doivent être chargés respectivement avec la table des RSX et un petit espace mémoire de quatre octets pour le Kernel. On appelle ainsi le noyau qui file la pêche au CPC. C'est le programme qui gère les interruptions, et toutes les petites choses importantes du CPC (du clavier au co-processeur sonore...). Donc, pour en revenir aux tables, il faut mettre les quatres octets, mais peu importe ce qu'ils contiennent, car c'est le système qui les gère et qui en fait ce qu'il veut. Par contre, en ce qui concerne la table des RSX, il faut se méfier car elle a un format spécial qu'il faut respecter au quart de pisquel. Voici, môsieu, ledit format :

1) l'adresse codée sur deux octets (poids faible, poids fort) où commencent les mots clefs.

```
        ORG     #9000           ; Implantation en 9000.
        EXEC    $               ; Adresse d'entrée.
;
START   LD      HL,START        ; HL pointe sur le début.
        LD      (HL),#C9        ; RET forcé.
        LD      BC,RSX          ; BC pointe sur la table des RSX.
        LD      HL,RSXBUF       ; HL pointe sur 4 octets libres.
        JP      #BCD1
;
RSXBUF  DEFS    4               ; Tampon de quatre octets.
RSX     DEFW    RSXTAB          ; Adresse des mots clefs.
        JP      LIS             ; Saut à la routine de lecture.
        JP      BEEP            ; Saut à la routine de beep.
RSXTAB  DEFM    GE              ; Mot clef GET avec le bit 7
        DEFB    "T"+#80         ; du dernier caractère à un.
        DEFM    BI              ; Mot clef BIP avec le bit 7
        DEFB    "P"+#80         ; du dernier caractère à un.
        DEFB    0               ; Zéro pour finir la table.
;
LIS     CP      1               ; Un paramètre ?
        JR      NZ,BEEP         ; Sinon Beep.
        EX      DE,HL           ; Dernier paramètre dans HL
        INC     HL              ; HL qui pointe sur l'adresse
        LD      E,(HL)          ; de la chaîne de caractères
        INC     HL              ; que l'on récupère
        LD      D,(HL)          ; dans le registre DE.
        EX      DE,HL           ; HL=DE.
        CALL    #BB06           ; Attente d'une touche.
        LD      (HL),A          ; Stockée dans la variable.
        RET                     ; Retour au Basic.
;
BEEP    LD      A,7             ; A=7 Interprétation du code de
        JP      #BB5A           ; contrôle et retour au Basic.
```

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Avec ces trucs-là, il faut se méfier. Avant tout, il ne faut pas appeler deux fois la routine d'installation des RSX ; soit ça plantouille, soit ça déconne, et, dans les deux cas, les résultats ne sont pas ceux escomptés. Pour finir, la courte liste des bêtises à ne pas faire : il faut qu'il y ait autant de sauts (jumps en rosbif soit JP) que de mots clefs installés. Voilà le travail ; alors a vous de jouer.

ERRARE HUMANUM EST

Comment ? Qu'ai-je entendu ? Une nouvelle est arrivée droit à nos oreilles encore abasourdies par la violence du choc. Un petit malin a fait une farce à un magazine concurrent que je ne citerai pas mais dont vous connaissez certainement le nom. Ce petit pirate a envoyé des vies infinies pour un jeu, et au septième lancement de ce soft la page de présentation affichait :

"N'achetez plus" (censuré).

"Vive *Amstrad Cent pour Cent*".

DOUILLE

Je prie et supplie ce bidouilleur de ne plus faire ce genre de trucs car c'est sur nos pieds que peuvent retomber des séquelles. Heureusement que c'est un ami qui a étouffé l'affaire (hip hip hip hourra pour Popol !). Sans quoi, nous aurions pu avoir un procès aux fesses - ce qui signifie : plus de *Cent Pour Cent.* Alors déplombeurs et déplombeuses, pitié, plus de plantades dans le genre, si vous tenez un peu à nous. Merci d'avance !

SUITE ET FIN DE LA SUITE

Dites donc les enfants, c'est pas qu'on s'ennuie, mais il commence à se faire tard. Je vais donc aller me coucher dans mon petit lit, froid mais douillet, où je rêverai encore de ma tendre Miss X, allongée, dans une tenue à la limite du correct, sur le sable chaud et blanc d'une île déserte fabuleusement ensoleillée. Au mois prochain et que dieu CPC vous garde.

Sined le fatigué

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.

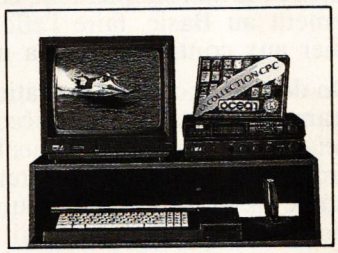
- CITIZEN 120 D.....1750 F
AMS. DMP. 3160.....1990 F
EPSON LX 800.....2649 F
CITIZEN 120 D MINITEL.....2600 F
EPSON LQ 500 .....3990 F

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

OFFRE SPECIALE



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 , AURORE, CARTE BLEUE

AS : SA

Encore un cours assembleur ? Oui, un de plus pour vous les petits amis. J'espère pour moi que cela ne sera pas le dernier. Bref, bonne année et pas de blagues à Popol (voir bidouilles). Mais trêve de plaisanterie et au travail, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseux.

Programmer en assembleur n'est en fait pas compliqué. Tenez, un exemple concret. Voyez Alain Massoumipour, ce génie que nous apprécions tant, et qui nous gâte mois après mois avec tous ses petits programmes plus énervants les uns que les autres. Il a été capable de programmer l'Ile tout en assembleur, après seulement un an d'expérience (pub : moi je l'achète ! Pupub). Qu'attendez-vous pour vous y mettre ? Il faut simplement, et contrairement au Basic, faire l'effort de se plier aux contraintes de la machine.

On doit, pour chaque opération à programmer, gratter, fouiller, décomposer, neutraliser et pulvériser tous les petits problèmes que l'on peut rencontrer. Rome ne s'est pas faite en un jour, et bien un programme ne se fait pas non plus en un jour. Prenez votre mal en patience et comprenez bien que tout le secret de l'assembleur réside dans la révélation de ses énigmes par la machine. Lorsque vous aurez compris que programmer en assembleur n'est que jongler avec des octets, donc des valeurs de 0 à 255, plus rien ne sera difficile pour vous, si ce n'est la recherche de vitesse. Donc, ne vous en faites pas et, pour vous remonter le moral, sachez que tout vient à point à qui sait attendre (pour les habitués de l'assembleur : tout adresse le pixel pour ceux qui détournent les interruptions). Amen, et que le quartz soit avec vous !

ASCENDANTS DESCENDUS

C'est fou ce que je peux me répéter ces temps-ci. Alors que cela continue de plus belle. Il faut, pour ceux qui ne l'auraient pas encore fait, que vous vous procuriez un livre sur les vecteurs systèmes du CPC. C'est obligatoire pour commencer. Il en existe des tonnes, de *Clef pour CPC* de chez PSI à la *Bible du CPC* de chez Micro Application, en passant par tous les autres, ce n'est pas ce qui manque. Une fois que vous avez fait l'acquisition de ce livre, vous pouvez vous attaquer à votre Z80, avec l'aide de votre assembleur, bien entendu. Cette fois, nous allons partir à la poursuite de l'affichage des scores. Cette bête se cache partout, dans tous les jeux, qu'ils soient d'arcade ou d'aventures. Alors taïaut, taillons-le en mnémoniques !

SCORES AROUND THE SCREEN

Avant tout, il faut choisir le mode de stockage que l'on va utiliser. Le plus simple, bien entendu, est d'avoir le score en mémoire sous forme de caractères affichables. Dans ce cas, aucun problème ne se pose, il suffit de travailler sur les codes Ascii de &30 à &39 représentant respectivement les caractères de 0 à 9. Pour incrémenter et afficher un score, pas de problème, le cas est très simple (je vous conseille d'ailleurs ce genre de méthode dans vos jeux). Comme vous pouvez le voir dans le listing 1, la routine pour afficher un score est très courte et, de plus, assez rapide. Ce n'est pas, par contre, un exemple dans sa réalisation : elle est un peu antistructuration. M'enfin, on ne peut pas tout donner en même temps.

Comme vous pouvez le remarquer, on procède comme si on comptait sur ses doigts. Les chiffres sont rangés dans le bon ordre et il est ainsi facile de les afficher. On commence par le dernier, auquel on ajoute obligatoirement un. Si, une fois l'incrémentation effectuée, le caractère est un chiffre, tout va bien. Sinon, on charge 1 dans l'accumulateur pour modifier le caractère suivant, et ainsi de suite jusqu'au cinquième. Cette routine est bien pensée : dans le

NS DANSE

cas où il n'y a pas de retenue, l'affichage se fait instantanément sans que l'on soit obligé de passer sur les cinq caractères. Il est en effet possible, dans ce cas, de sortir tout de suite de la boucle qui n'est là que pour s'assurer du non débordement des données sur le programme. Avec cette routine, on peut également additionner 10 ou 100 en modifiant B, ne contenant respectivement plus que 4 ou 3, et HL ne pointant pas sur FINSCO mais, encore respectivement, sur FINSCO-1 ou FINSCO-2.

Si vous changez la ligne contenant LD A,#30 en SUB 10, vous pouvez rentrer par AUX avec une autre valeur dans A. Ainsi additionner 20, 3 ou 600 ne pose pas de problèmes. Voilà une bonne démonstration sur l'art et la manière de trouver le meilleur codage des données en fonction de leur utilisation. Mais, comme je l'ai déjà dit, cette forme de travail est très simple. Imaginons maintenant une situation légèrement plus complexe (mais je me soigne).

OH CATARINETTA-BELLAMISSIX, ÇA SE CORSE

Le problème consiste à transformer une valeur codée sur 16 bits (de 0 à 65 535) en caractères affichables, et en décimal de surcroît. Pas simple, hein ? Bon, je compte jusqu'à dix pour vous laisser le temps de réfléchir. FOR I=1 TO 10:NEXT. Ca y est ! Pas de réponses ? Très bien, alors voici la solution au problème que nous allons décomposer ensemble.

Pour passer d'une valeur quelconque à une suite de caractères affichables en base dix, bien des solutions se présentent. En voici une qui est des plus simples à comprendre. Il faut décomposer le nombre en une suite de multiples de dix, du plus grand vers le plus petit, de manière logique. Lisez ceci, prenez petit papier et petit crayon et vous verrez que cela marche. Passons sans plus attendre à l'action (anticalcaire).

Comment savoir combien il y a de fois 10 000 dans notre nombre ? Pour cela, on lui soustrait 10 000 jusqu'à ce qu'il y ait débordement et que l'on passe sous zéro. Pendant ce temps, à chaque soustraction, nous incrémenterons un registre contenant, à la fin, le nombre de dizaines de mille qu'il suffira de convertir en caractères affichables en lui additionnant 48, soit &30, soit encore le code Ascii du zéro. On procédera ensuite de la même manière pour les milliers, les centaines, les dizaines, et enfin les unités qui couleront alors de source. Mais trêve de niaises causeries et passons au listing 2.

Comme vous pouvez le remarquer, c'est aussi simple de le dire que de le programmer. Nous avons utilisé un sous-programme pour ne pas avoir à écrire cent fois la même routine servant simplement à compter le nombre de fois où DE est dans HL. Dans le cas où il y est plus d'une fois, la boucle avec le JR (et wing...) est effectuée plusieurs fois. HL et A sont ensuite rétablis pour ne pas fausser la suite des calculs sur ce double registre. Notez que A subit un XOR avant que HL ne soit modifié, pour que la retenue ne soit pas porteuse d'une fausse information. Dans le cas présent, elle contient bien zéro et le résultat de la soustraction de DE du registre 16 bits HL n'est pas faussé. Notez que le sous-programme ne finit pas par un RET qui se trouve déjà à la sortie du JP #BB5A. Pour les unités, on traite directement L, car H contient obligatoirement zéro. Nous aurions pu faire de même pour les centaines et les dizaines, mais nous aurions été obligés de réécrire une routine de soustraction. D'ailleurs, cette programmation, nous vous en laissons le soin. Il faut que cela soit fait, question de rapidité et de style. Ça c'est vrai, ça, comme dirait la mère Denis (c'est moi aussi). Pourquoi faire des opérations lentes sur 16 bits alors qu'il est possible de travailler sur 8 seulement. Tâchez de vous rappeler ceci ; c'est un gage de rapidité et d'optimisation. Autre chose, lors du traitement des unités, nous avons fait un OR au lieu d'un ADD qui, dans ce cas, vu la configuration binaire, exécute exactement la même opération. N'utilisez pas systématiquement cette solution et faites bien attention, à chaque fois, que les bits ne se chevauchent pas. Sans quoi, le OR ne se transformera pas en addition, mais bel et bien en OR (ce sera alors la ruée fantastique sur ce métal ika !).

AS : PIRINE

Quand même, je l'ai bien méritée, moi, mon aspirine, car ces astuces m'ont assommé, hélas. C'est assis que je m'assoupis en espérant vous retrouver le mois prochain. Même jour, même heure et même pêche. Alors à plus, et que vos CPC cépessent en paix.

Sined l'associé

```
;
;
        ORG   #9000         ; Debut en #9000.
        ENT   $             ; Entrée aussi.
;
        LD    HL,FINSCO     ; HL pointe sur l'octet après le score.
        LD    B,5           ; 5 caractères à affecter.
DEBUT   LD    A,1           ; On additionne 1 au score.
AUX     DEC   HL            ; Passage au chiffre précédent,
        ADD   A,(HL)        ; affecté par A.
        LD    (HL),A        ; Stocké en cas de fin de routine.
        CP    #3A           ; Si c'est un chiffre,
        JR    C,AFFICHE     ; pas de problèmes on affiche,
        LD    A,#30         ; sinon on charge le code de 0 dans A.
        LD    (HL),A        ; et on stocke en tenant compte de la
        DJNZ  DEBUT         ; retenue en modifiant le prochain.
;
AFFICHE LD    B,5           ; Cinq chiffres à afficher.
        LD    HL,SCORE      ; Stockés à l'adresse score.
BOUCLE  LD    A,(HL)        ; On prend le chiffre
        INC   HL            ; on avance le pointeur
        CALL  #BB5A         ; et on affiche le caractère
        DJNZ  BOUCLE        ; jusqu'au dernier.
        RET                 ; Hello Basic.
;
SCORE   DEFB  #30,#30,#30,#30,#30
FINSCO
```

```
;
;
        ORG   #9000         ; Récapépète depuis le bédut.
        ENT   $             ; Par ici les petits.
;
        LD    HL,(SCORE)    ; Le score est dans HL
        INC   HL            ; on le modifie
        LD    (HL),SCORE    ; puis on le restocke.
        LD    DE,10000      ; C'est partit avec 10000
        CALL  SOUS          ; pour savoir combien il y en a.
        LD    DE,1000       ; Avec 1000
        CALL  SOUS          ; pareil
        LD    DE,100        ; avec 100
        CALL  SOUS          ; idem
        LD    DE,10         ; avec 10
        CALL  SOUS          ; aussi
        LD    A,L           ; et avec les unités,
        OR    #30           ; l'inverse de l'opposé du contraire,
        JP    #BB5A         ; Qu'on affiche itou.
;
SOUS    XOR   A             ; Code Ascii de 0 dans A
ENCORE  INC   A             ; on l'incrémente et
        SBC   HL,DE         ; on regarde si on déborde
        JR    NC,ENCORE     ; sinon ça continue
        ADD   HL,DE         ; si oui on restore HL
        DEC   A             ; et on rétablit A
        OR    #30           ; que l'on rend affichable
        JP    #BB5A         ; puis on affiche.
;
SCORE   DEFW  0
;
```

• Vds CPC 6128 couleur avec couvercle protecteur + manuel et nbxs revues + originaux (jeux et logiciels) + cordon pour magnétophone et doubleur de joystick. Valeur à l'achat 7 000 F. Vendu 3 800 F. Stephan Renaud, 148 av. Jean-Jaurès, 93500 Pantin. Tél. : 48 45 03 75.

• URGENT ! Vds en originaux sur D7 : Fer et Flamme (2 D7), Qin (2 D7); les deux ensemble : 220 F, séparément 135 F/ jeu. Vds aussi Marche à l'ombre, 100 F. Si vous prenez les trois : 300 F ! Tél. : 85 46 09 64, ou écrivez à Arnaud Muthelet, 32, av. Boucicaut, 71100 Chalon-sur-Saône.

• Recherche pour Amstrad 464, le compacteur Compact Move, de Softhawk (tout autre compacteur aussi compétent peut aussi m'être proposé). Julian Alvarez, rue Notre-Dame. 31570 Lanta. Tél. : 61 83 81 93, après 19 h.

• Vds CPC 6128 très bon état, avec : écran couleur, imprimante DMP 2000 neuve, 20 D7 utilitaires originales, 170 D7 jeux originales, 2 joysticks, nbx magazines et manuels. L'ensemble : 4 000 F. Chrystelle Cacciapuoti, 13, av. de la République, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 42 83 29 44.

• Vds 6128 couleur + revues + livres + utilitaires + pas mal de jeux, originaux bien sûr. 3500 F. Sylvain Tsapline, 10 av. de St-Germain, 78290 Croissy. Tél. : 39 76 01 26.

• Vds CPC 464 + moniteur couleur + synthé vocal + libre utilisateur + manette + nbx jeux originaux + revues, le tout pour 2000 F. Ronan Levesque, 32, rue Clemenceau, 56000 Vanne. Tél. : 97 63 40 78.

• Recherche mode d'emploi en fraçais de calculmat (achète photocopies). Eric Leblanc, 1, allée des Bouleaux, 91420 Morangis. Tél. : 69 09 66 81.

• Achète lecteur de D7 DD1 (en bon état), à moin de 1000 F, avec manuel d'utilisation et si possible quelques D7. Merci d'avance Rémi Buttiaux, 10, allée des Chevreuils, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30 71 42 51.

• Recherche synthé vocal compatible Amstrad, CPC 6128 et logiciels. Manuel Martins, route de Monclar-Saint-Martin 32300 Mirande.

• Vends fichier 20 000 mots environ (français) sur D7 3 fois 5 1/4. Dominique Legrand, 11, allée G.-Bachelard, 77186 Noisiel. Tél. : 43 94 07 03.

• Vds Amstrad CPC 1628 monochrome (janvier 1988) + Turbo Pascal + Amsword + multiplan + Amscalc + Mastfli + Datama + assembleur + livres *Programmation en Assembleur* et *Graphisme en trois dimensions*. Le tout 2500 F. Stéphane Mandelkern, 27 av. F.-Buisson, 75016 Paris. Tél. : 46 08 05 57.

• Vds jeux originaux et en très bon état pour Amstrad CPC 464 de 50 à 100 F. Demandez liste à Rodolphe Kichou, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43 49 41 01.

• Vds Amstrad 6128 couleur + joystick, 2 500 F, ou, avec options : meuble + lecteur de K7 et câble + très nombreux logiciels originaux (OCP Art Studio, Advanced Music System, Vectoria 3D, jeux, Multiplan...) + nombreuses revues, 4000 F. Patrick Boussard, 4 résidence Les Gimes, 78700 Conflans-St- Honorine.

• Vds jeux originaux (Phantis, Bubble Bobble, Hot Shot). Prix à débattre. Bruno Castiglione, 4, av. J.-Guesde, 93240 Stains. Tél. : 48 23 33 24, du lundi au vendredi, après 17 h.

• Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + câble doubleur + 18 logiciels originaux K7 + cassette d'azimutage, 3 000 F. DDI1 + 24 logiciels disk originaux, 1 800 F. Ext. mém. DK' Tronic 64 Ko, 450 F. Synthé voc. Technimusique, 450 F. Crayon optique Lightpen, 300 F. Tout ce matériel est en parfait état. Pour achat de tout l'ensemble, donne + de 30 revues informatiques. David Cech, rue de l'Escalet, lotisseent La Colline n°37, 13013 Marseille. Tél. : 91 02 23 54.

• Super CPC Fun Club, vous propose bidouilles, plans, trucs, listings... Pour CPC 464 et 6128. Pour tous renseignements, téléphoner au 50 79 09 62, le mercredi matin et demander Hervé. Ou écrire à H. Collombar, La Salle, 74110 Morzine.

• Vds CPC 464 + DD1 (t.b.e.) + 100 logiciels originaux (jeux, util.) + CPM + 40 journaux + guide du CPC et du DD1 + Amstrad 30 + Hercule + Oddjob. Le tout 400 F, à débattre. Oswald Correta, 5, rue Lobinhes,

12200 Villefranche-de-Rogue. Tél. : 65 45 37 12.

• Vds Amstrad CPC 6128 couleur Azerty + imprimante DMP 2000 + 23 D7 originales + différents livres sur la programmation (la bible du CPC 6128, Initiation à l'Assembleur...) + souris AMX. Le tout, 5500 F, à débattre. Nicolas Beuglet, 27, bd Pasteur, 46100 Figeac.

• Achète nbx jeux originaux sur D7, pour 6128, à 40 F le jeu. Demander liste ou échange contre une adhésion au club 6128. Ciao ! Ecrire à Karine Vallée, Le Meurier, 86210 Montmoiron.

• Vds CPC 464 + moniteur couleur + 2 joysticks + 15 jeux originaux + revues. Parfait état. Sous garantie. Prix surprenants ! Recherche aussi CPC 6128. Christophe Laporte, Le grand Chemin, 45500 Poilly-les-Gien. Tél. : 38 38 11 62 ou 46 08 24 90.

• Cherche contact pour échange de jeux K7 ou D7 sur 464. Possède nouveautés originales (Olympic Challenge Doley Thompson, Gold Silver Bronze...). Jérôme Pérez, 266, av. Brémerlet, 34700 Lodève. Tél. : 67 44 18 02.

• Vds Amstrad CPC 464 (moniteur couleur) + lecteur de D7 DD1 + 60 jeux et utilitaires originaux + revues. Le tout en bon état. Thomas Fournet, 12, rue de Dobropol, 75017 Paris. Tél. : 45 74 12 33.

• Cherche Amstradiste pour échange de nombreux jeux, utilitaires éducatifs originaux. Laurent Sosotte, 91, av. Ronce, 78500 Sartrouville. Tél. : 39 14 98 93, après 17 h 30.

• Vds CPC 464 mono + manette, état neuf + 100 jeux hits/ originaux. Prix à débattre ou échange contre 520 ST. Thierry Morais, quartier St Jacques, 65240 Arreau. Tél.: 62 98 64 82.

• Cherche magneto + cordon pour 6128, logiciels jeux et utilitaires originaux et pas chers (K7 ou D7). Laurent Sotty, 165 bis, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78 25 53 90.

• Stop affaire ! Vds originaux : Arche du Captain Blood K7, They Sold a Million 1, Challenge Game, Fantastic Voyage K7, pour 250 F. + câble magnéto K7 6128. Olivier Matrot, 94, rue de Strasbourg, 51100 Reims.

• Possesseur 6128 recherche logiciels en K7 ou D7, pour Oric, ou Atmos, à échanger contre nbx softs originaux sur Amstrad. Recherche aussi cartouche pour Atari 2600 et Vectrex. Olivier Dalechamps, 13, rue Benoît-Malon, 94500 Champigny. Tél. : 47 06 54 69.

• Vds CPC 6128 monochrome + 5 D7 de jeux + Joystick le tout ayant très peu servi. 2500 F. Véronique Gourgelet, 12, rue Berthelot, 51000 Châlons-sur Marne.

• Vds jeux originaux pour 464 (Monopoly, Le diamant de l'île maudide, Aliens, Cheops, Airwolf, 3D Grand prix) + synthétiseur vocal Technimusique + nbx listing de 70 à 100 F. pour jeux, 20 F. pour listings, synthé 350 F. (neuf). Merci ! Ludovic Beaudet, 5, rue Louis-Pasteur, 28350 St-Lubin-des-Joncherets. Tél. : 32 60 03 25, après 17h.

• Vds CPC 6128 mono, + de 100 jeux originaux, et + de 15 utilitaires originaux (The ADV OCP Art Studio), + manuel (français, anglais) + manette + possibilité d'échange de jeux par la suite. Le tout 3500 F. à débattre. Très urgent. Carlos Goncalvès, 9, rue des Grandes-Murailles, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48 34 47 57.

• Vds Amstrad 464 couleur + synthé vocal + nbx jeux, le tout 1800 F. Vite si possible ! Pierre Dessert, 19, place de la Libération, 36300 Le Blanc. Tél. : 54 37 67 11

• Pour 6128, échange jeux originaux au Top 20, recherche logiciels éducatifs, utilitaires, bureautiques. Willy Sainty, 178, allée de Chardonnerets, 62155 Merlimont. Tél. : 21 09 54 75.

• Cherche correspondants sur 6128. Possède plus de 500 jeux et utilitaires originaux. Envoyez liste à Denis Rocher, bât. E2, résidence Le Collège, rue J. -Achard, 63360 Gerzat.

• Cherche jeux K7 pour CPC 464 (100 F. maxi). Philippe Ménager, Molliachon-Grandrif, 63600 Ambert. Tél. : 73 82 43 96.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : ..... N° Tél.: .....
Code Postal : ..... Ville : .....
.....
.....
.....
.....

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

SKYX

SUR
CPC - 464
664 - 6128
DISC

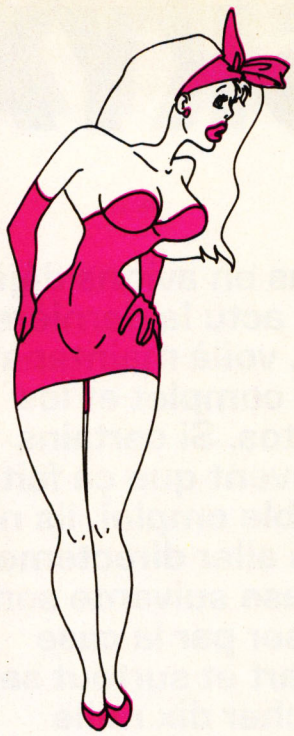
Bientôt sur ATARI ST et AMIGA

Les forces du mal ont envahi le royaume de BELDA. Une légende raconte que quatre aventuriers : un magicien, un elfe, un guerrier et un saltimbanque viendront un jour apporter à nouveau la paix. Ce jour est venu. Levez-vous, héros de tous les temps ! Venez délivrer LIBRAE et entrez dans la légende !...

LEGEND
SOFTWARE

Immeuble Germanium – 80 avenue des buttes de Coësmes 35700 RENNES Tél. : 99.38.30.49

LE TOP MAG



Alors la rentrée n'a pas été trop dure ? Que les jambes cassées se comptent ! Ah, oui ! Tant que ça, et bien je vois que l'état des pistes ne s'arrange pas. Enfin, ça ne m'étonne pas, vous avez oublié de vous entraîner sur Super Ski et ça vous apprendra. D'ailleurs, c'est bien fait pour vous. Vous l'avez vexé et il a disparu du Top Mag. Honte à vous ! Bon, de toute façon, vous êtes pardonnés et cela pour plusieurs raisons : d'une part parce que ce mois-ci vous avez fait rentrer au Top Mag quelques superbes nouveautés et, surtout, parce que mon petit soft adoré Pirates a encore gagné une place.

Je n'ai que peu de choses à vous raconter, si ce n'est que quelques-uns d'entre vous me donnent encore le nom de leur chanteur favori à la place d'une bonne musique cépécienne et que d'autres n'ont pas l'air d'avoir le droit de mettre les pieds au café ni même dans une salle de jeu ; le Top Arcade est censé faire un classement des meilleures bornes d'arcade pas des meilleurs jeux de type arcade sur le CPC, les enfants ! Il serait temps de faire un petit plus attention. Si vous faites la même chose en classe, on est mal barré (pauvre France). Bon, ce coup-ci j'ai décidé de mettre à l'honneur le lecteur d'outre-Métropole. Le premier, Nicolas Malafaye habite en Martinique et le second est un de nos proches voisins une fois, il s'agit de Xavier Delattre de Templeuve en Belgique. J'espère qu'il n'y pleut pas aussi souvent que son nom l'indique. Quant au charmant jeune homme qui me suggère de faire un classement des compilations, je n'ai rien contre, mais seulement s'il se dévoue pour venir faire le dépouillement. Bon, en attendant, n'oubliez pas de continuer à nous envoyer vos Top Mag. Toujours deux abonnements en jeu.

Au mois prochain et ne vous laissez pas surprendre : ce mois-ci n'aura que vingt-huit jours. Alors à très bientôt.

1 TARGET RENEGADE		-Imagine- (+3)
2 BARBARIAN		-Palace Software- (-1)
3 GRYZOR-Océan-(-1)		-Océan- (-1)
4 ARKANOID II		-Imagine- (*)
5 PIRATES		-Microprose- (+1)
6 CAPTAIN BLOOD		-Ere Informatique- (+5)
7 PLATOON		-Océan- (+8)
8 ARKANOID		-Imagine- (+3)
9 OCP ART STUDIO		-Silverbird- (-5)
10 RENEGADE		-Imagine- (-5)
11 TRANTOR	K	-US Gold- (+6)
12 NEBULUS		-Hewson- (N)
13 PROHIBITION		-Infogrames- (-6)
14 VINDICATOR		-Imagine- (N)
15 L'ANGE DE CRISTAL		-Ere Informatique- (+1)
16 TITAN		-Titus- (N)
17 IKARI WARRIOR		-Elite System- (1)
18 CRAFTON & XUNK		-Ere Informatique- (*)
19 KARNOV		-Data East- (-1)
20 OERATION WOLF		-Océan- (N)

TOP MUSIQUE	TOP ARCADE
1 RENEGADE	1 DOUBLE DRAGON
2 GRYZOR	2 OUT RUN
3 BARBARIAN	3 THUNDERBLADE
4 CYBERNOID II	4 GRYZOR
5 AIR WOLF	5 OPERATION WOLF

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

MA MUSIQUE PREFEREE EST :

.....

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

.....

SKYX

71%

Nous en avions déjà fait une actu la dernière fois, voilà maintenant le test complet et les photos. Si certains trouvent que ça fait double emploi, ils n'ont qu'à aller directement à la case suivante sans passer par la case départ et surtout sans toucher dix mille francs.

Pas fou, non ? C'est moi qui vais les toucher, les dix mille francs ; enfin, peut-être pas de la part de Legend Software, et cela pour deux raisons. Déjà, je ne pense pas qu'ils aient un tel budget à me consacrer, et puis je ne vais pas en dire que du bien de leur soft.

UNE REPRISE DU SHOW A SEPTH

Excusez du peu, mais ça me détend d'écrire ce genre de bêtises. Mais revenons plutôt à notre ludiciel, comme certains aiment à appeler les softs de jeu, moi, je trouve ça ridicule mais chacun ces goûts. Je reviendrai donc, pour ceux qui n'ont pas lu le dernier numéro (c'est un scandale !), au fonctionnement du jeu. Il faut, à l'aide d'un petit personnage, remplir le terrain en tirant des traits d'un bord à l'autre de l'écran. Dès que vous avez délimité une surface, celle-ci se remplit et une partie d'un dessin, qui prend la taille de l'écran, apparaît. Le but est donc de réussir à remplir plus de 75 % de l'écran. A ce moment-là, l'écran complet se dévoile et l'on voit l'ensemble du dessin. Cela paraît simple à faire, mais vous n'êtes pas tout seul sur l'écran. Des monstres et autres fantômes tentent de vous empêcher de tracer vos traits, sans oublier une petite flamme qui se sert de ces traits comme d'une mèche et qui court dessus, peu de temps après que vous ayez commencé à les tracer. Si vous n'avez pas atteint l'autre bord de l'écran avant que la flamme vous rattrape, vous disparaissez en fumée.

UNE HISTOIRE A NE PAS DORMIR DU TOUT

Le royaume de Belda est un endroit où je n'aimerais pas passer mes vacances. C'est plein de monstres gluants et de sorcières mal lunées ; enfin, comme il faut aller délivrer Librae, la licorne enchantée et Aliséa, certainement la petite rousse que l'on voit sur la jaquette... D'ailleurs, c'est bien la seule raison qui me pousserait dans cette aventure.

Mais, heureusement, je possède une alliée de choix, la fée Elenna, qui dépose sur ma route des pommes d'énergie, parfois même un Flum, objet générateur de vie et qui, surtout, me fait parvenir des lettres. Lorsque, avec ces lettres, je peux inscrire le nom du territoire dans lequel je me trouve, cela détruit les forces du mal et j'annexe le territoire du royaume. L'autre méthode est celle décrite au début de l'article. Une fois ce territoire conquis, je dois choisir une direction qui me mènera à un second territoire et ainsi de suite jusqu' à ce que je retrouve les geôles d'Orok, où l'infâme Burgos retient ses prisonniers. Comme dans tout bon soft ayant un rapport avec l'heroïc fantasy, l'aventure est menée par une compagnie. Le joueur peut choisir, à chaque tableau, un des quatre personnages possédant chacun ses propres caractéristiques, que ce soit un pouvoir spécial ou une arme magique. Un jeu assez agréable à voir, mais peut-être un brin difficile à jouer.

Lipfy

SKYX de LEGEND SOFTWARE
Disponible uniquement en disk : 180 F

Graphisme :	90 %
Son .	80 %
Animation :	75 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	65 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %

MOTOR MASSACRE

J'étais tout excité à l'idée de participer à une partie de stock-car améliorée, au volant d'un ATV (Véhicule Tactique Blindé) de la plus haute technicité. L'occasion m'était enfin donnée de prouver mes talents de pilote et de laisser libre cours à mon agressivité latente... Au bout du compte, quelle ne fut pas ma déception : je me marre souvent beaucoup plus avec ma vieille R5 sur le périphérique !

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Après la guerre dont a souffert notre planète, la famine s'est installée dans les villes. A bord de mon ATV muni pour l'occasion d'un canon très puissant, disposant de 50 obus et le réservoir plein, j'arrive dans la première ville où l'ignoble Dr.A.Noid fait régner la peur. Très vite, je m'aperçois que des voitures meurtrières sillonnent les rues à ma recherche et tentent de m'emboutir, voire de me réduire en miettes. J'en pulvérise une bonne partie avec mon canon, mais les munitions s'épuisent, tout comme mes réserves de carburant. Je m'arrête donc dans une station service. Le pompiste propose de me fourguer essence, armes et munitions ou d'effectuer quelques réparations sur mon véhicule en échange... de nourriture ! N'ayant pas prévu le coup, je le quitte, après qu'il m'eut signalé la présence d'entrepôts, qui sont pleins de trésors, et où personne n'ose s'aventurer.

SIDI BRAHIM

L'entrée des entrepôts est indiquée par deux flèches vertes. J'abandonne mon ATV et me décide à entrer, révolver au poing. Le pompiste ne m'avait pas menti : on trouve vraiment de tout là-dedans ! Du pinard, des boîtes de conserves, des armes, des munitions, des clés, de l'essence, de l'equipement pour ATV et même des ... ! Seul problème, l'accueil laisse vraiment à désirer. Des zombies sortent des bouches d'égouts (dans lesquelles il est déconseillé de tomber) et leurs étreintes portent un sale coup à ma vitalité. Pas de pitié, j'ouvre le feu. Je fais de même lorsque des débris obstruent les couloirs. Dans une pièce, je trouve un passe qui me permettra d'entrer dans l'arène de la ville. Ayant fait le plein de provisions en tout genre, je vide les lieux. Objectif : retourner voir le pompiste, puis, avec mon ATV tout neuf, trouver l'arène.

QUEL CIRQUE !

L'entrée de l'arène est indiquée par quatre flèches vertes. La voilà ma partie de stock-car ! Plus question d'utiliser le canon, c'est un combat à la loyale ; il me faut emboutir les ennemis autant de fois que nécessaire pour les réduire en bouillie. Le plus dur, c'est de faire attention aux mines, au carrelage instable et à la fosse qui entoure l'arène. Une victoire permet de passer dans la seconde ville où les difficultés s'accroissent. L'affrontement avec le Dc.A.Noid a lieu dans l'arène de la troisième ville. Le problème, c'est qu'il est très difficile de piloter l'ATV à grande vitesse, a fortiori dans l'arène. A quoi sert alors d'avoir un bolide entre les mains ?

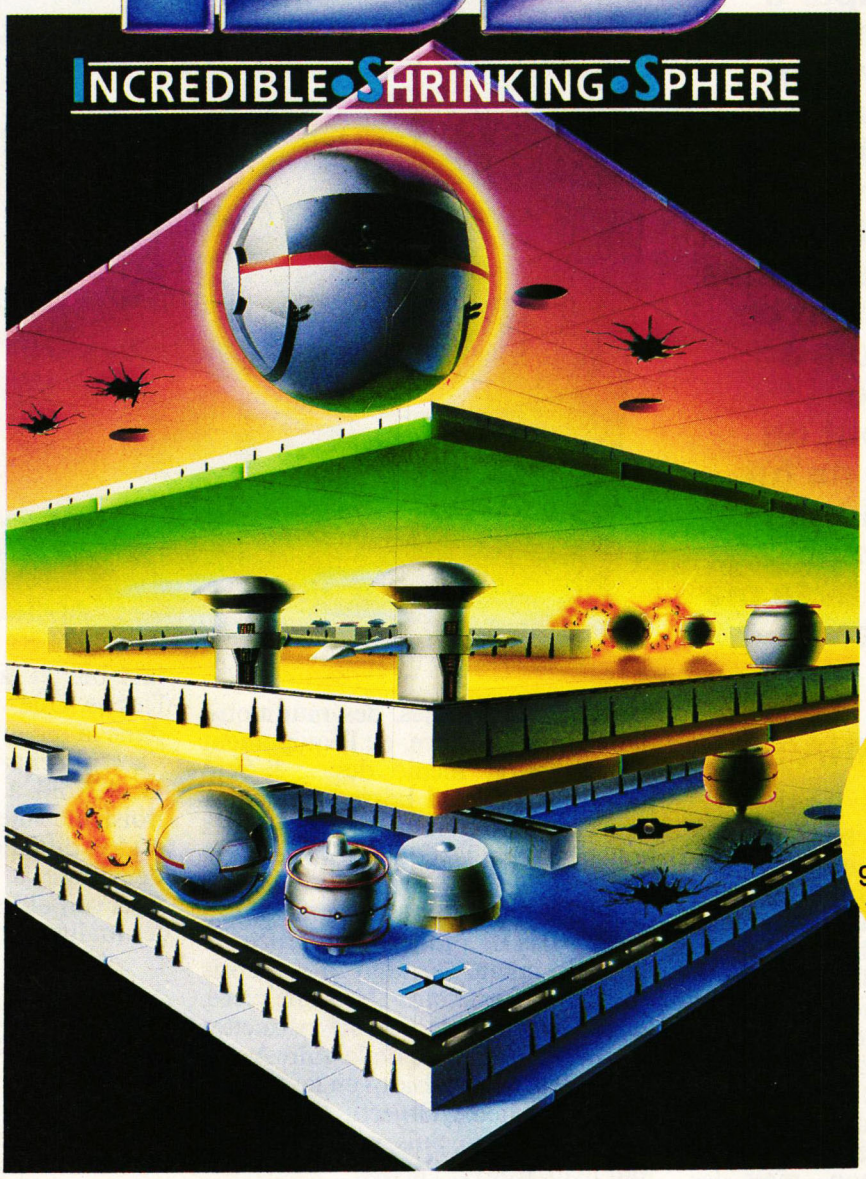
Soizoc

MOTOR MASSACRE de GREMLIN
Distribué par SFMI
K7 : 95 F
DISC : 139 F

Graphisme :	55 %
Son :	50 %
Animation :	55 %
Difficulté :	60 %
Richesse :	60 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	75 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	55 %

ISS

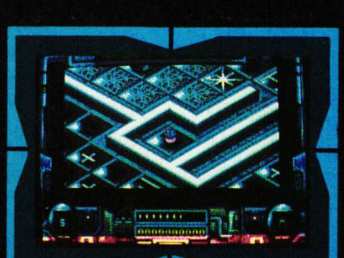
INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE



Distribué par

UBI Soft

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



Photos d'écran sur Atari ST

INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRÉCIT !

Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfalmore. Conçue pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

L'épreuve est plus difficile !

Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Mail Order: Postronix Ltd. Nene Enterprise Centre, Freehold Street, Northampton, NN2 6EW
0604 791771. Consumer Enquiries / Technical Support: 0734 310003

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

TECHNO COP

65%

Business oblige, les jeux micro obéissent aux mêmes lois commerciales que les films, livres, disques, ou tout autre support "culturel". Donc, qui dit succès dans un style donné, dit imitation ou récupération. Dans le cas présent, nous nous trouvons face à un logiciel qui va profiter du succès des flics-machines du futur. Steve Austin et Super Jaimie étaient les premiers d'une longue série de justiciers techno. Le mégasuccès de Robocop inspirant les programmeurs, Technocop est-il une pâle, terne, ou bonne imitation ?

COURSE-POURSUITE AU MILIEU DES SAPINS

Qui dit techno dit machine, technologie (ne m'appelle-t-on point Matt La Palice), qui dit cop, dit flic. Technocop est donc un défenseur de la loi mi-homme (les raybanes), mi-machine (la capacité d'encaisser les coups), ayant pour mission l'arrestation de caïds dangereux. Le jeu est en fait composé de deux parties bien distinctes. L'une pendant laquelle Technocop conduit sa voiture sur une route campagnarde, l'autre se déroulant dans les couloirs d'un immeuble. Bon, je vous ai parlé d'une route campagnarde, il s'agit en fait d'un décor (les Alpes ?) bucolique. La première partie est inspirée de Road Blaster ou Fire And Forget. Les véhicules ennemis feront tout pour vous y faire oublier la beauté du paysage. Heureusement, vos fusées (bouton de tir) et missiles (barre espace) cloueront vite le bec de ces cloportes se croyant plus malins qu'un flic, tout techno qu'ils soient.

MAZETTE, QUEL TABLEAU DE BORD !

C'est donc à vitesse maximale (tout en dégommant sans sourciller les véhicules se trouvant sur son passage) que Technocop va recevoir ses ordres, sur le tableau de bord très joli. Celui-ci comprend aussi la vitesse (très belle représentation du levier), les dommages, un portrait digital du gangster et le score. Les ordres sont clairs, à la portée du premier flic venu : par exemple, un appartement a été dévalisé, trouvez et arrêtez le voleur. On passe ensuite à la seconde partie du jeu. La voiture s'arrête et Technocop, à pied, se retrouve dans un immeuble, visitant les étages, prenant l'ascenseur à la recherche du gros et vilain gangster.

ALLO, AMNESTY ?

Technocop peut descendre ses adversaires (attention aux coups de fouet et aux balles meurtrières), récupérer de l'argent, ou libérer des prisonniers enfermés dans des cages qui donneraient des frissons à Amnesty International. Ce niveau n'a rien d'original, mais permettra aux plus perspicaces d'arrêter le voleur, ce qui est tout de même l'ordre de mission. Les déplacements, le graphisme et le scrolling sont assez moyens, mais assez intéressants pour accomplir la mission.

SYMPA, MAIS PAS GENIAL...

En fait, Technocop est un jeu tout juste sympathique, dont l'intêret réside dans son association d'idées, pour peu que vous ne tapiez pas dans le haut de gamme. Je peux même vous assurer que beaucoup s'y amuseront, et que, malgré sa relative simplicité, il donnera du plaisir aux amateurs de deux genres de jeu sur CPC, la course et la baston. A vous de voir !

Matt MURDOCK

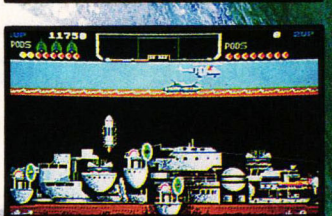
TECHNOCOP de GREMLIN
Distribué par SFMI

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	65 %
Difficulté	70 %
Richesse :	60 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	55 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	60 %

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSES SES TROUPES

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer ... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines – vos seules armes – pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

LICENSED BY CREAM CORPORATION



THE DEEP™

CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

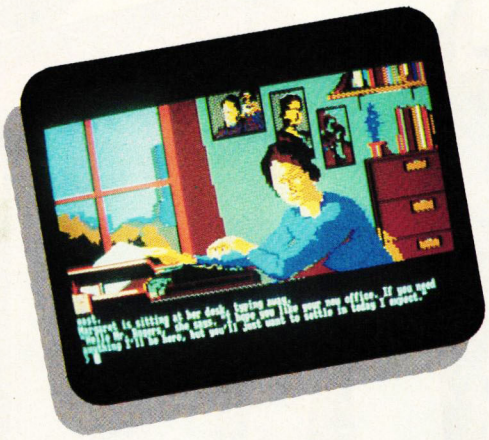
UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

U.S. GOLD

CORRUPTION

72 %



Le milieu de l'argent vous attire. Vous aimeriez jongler avec des millions, mais êtes-vous bien capable de déjouer les ruses de vos adversaires qui, en certains cas, peuvent se révéler être vos propres partenaires ?

Je me présente, mon nom est Derek Rogers ; après une opération financière des plus lucratives, je suis entré comme associé dans la compagnie Rogers et Rogers. L'autre Rogers s'appelle David et, de vous à moi, c'est lui le boss. J'ai beau être associé au même titre que lui, lorsque l'on compare nos bureaux et nos secrétaires, le doute n'est plus possible.

A COUTEAUX TIRES

L'ambiance n'est pas des meilleures dans ce building londonien. D'ailleurs tout est là pour vous le faire sentir, même l'ascenseur qui ne bouge pas du soir au matin et qui vous oblige à prendre les escaliers de secours pour changer d'étage. J'ai l'impression que le smog (brouillard londonien) a envahi tout l'immeuble. Où que je passe, je ne sens que gêne vis-à-vis de ma personne ; c'est tout de même bizarre. Alors que je viens d'arriver, même ma secrétaire se débrouille pour surveiller mes moindres gestes. Je décide donc de faire le tour du propriétaire, ce qui, somme toute, est assez banal, lorsque l'on arrive, à la fois, dans un nouveau job et dans un nouveau jeu d'aventures.

DE LA CAVE AU GRENIER

Je commence par visiter l'immeuble, afin de découvrir ce que cache l'accueil, plutôt frisquet, qui m'est fait. Je rencontre, au hasard de mes pérégrinations, toutes sortes de pièces et de personnages, tel Mr Hughes, le juriste de la société, qui, tout en me disant qu'il sera ravi de répondre à mes questions, me fait bien comprendre qu'il n'a aucune envie de me voir fouiller dans ses affaires et qui s'enferme avec mon associé pour des conversations plus qu'inquiétantes ; enfin, pour le peu que j'ai pu en entendre. Par contre, après avoir réussi à subtiliser le trousseau de clés de la secrétaire de David, une bien belle personne au demeurant, je découvre dans le bureau de ce dernier une cassette. Après l'avoir mise dans ma poche, je descends dans le garage et m'installe au volant de ma voiture. Voilà ce qu'il me faut. J'installe la cassette dans l'auto radio et commence à l'écouter ; c'est en effet celle qui est fournie avec le soft (ils ne font pas les choses à moitié chez Magnetic Scrolls lorsqu'il s'agit de mettre de l'ambiance). Il s'agit d'une conversation entre David et moi au cours de laquelle on apprend que mon opération financière serait une escroquerie. Je m'insurge à la fois contre la méthode de la bande truquée et contre les faits qui y sont relatés. Voilà donc ce qui se trame derrière mon dos. Mon associé essaye de m'évincer, mais ça ne se passera pas comme ça. Une fabuleuse poursuite contre la montre s'engage, car il faudra faire disparaître toutes les fausses preuves que la police pourrait découvrir, tout en essayant de comprendre le pourquoi de ce complot.

Encore un superbe jeu d'aventures signé par les auteurs de The Pawn et de Guild of Thieves, mais qui, comme dans les cas précédents, est relativement inaccessible aux personnes n'ayant pas un solide vocabulaire. Surtout lorsqu'il s'agit de comprendre ce qui se dit dans la cassette. Mais ils ont pensé à tout car il est possible de se faire envoyer par écrit le contenu de cette discussion et cela pour le prix de quelques timbres. Un soft d'une très haute qualité graphique ce qui ne gâche vraiment pas le plaisir du joueur.

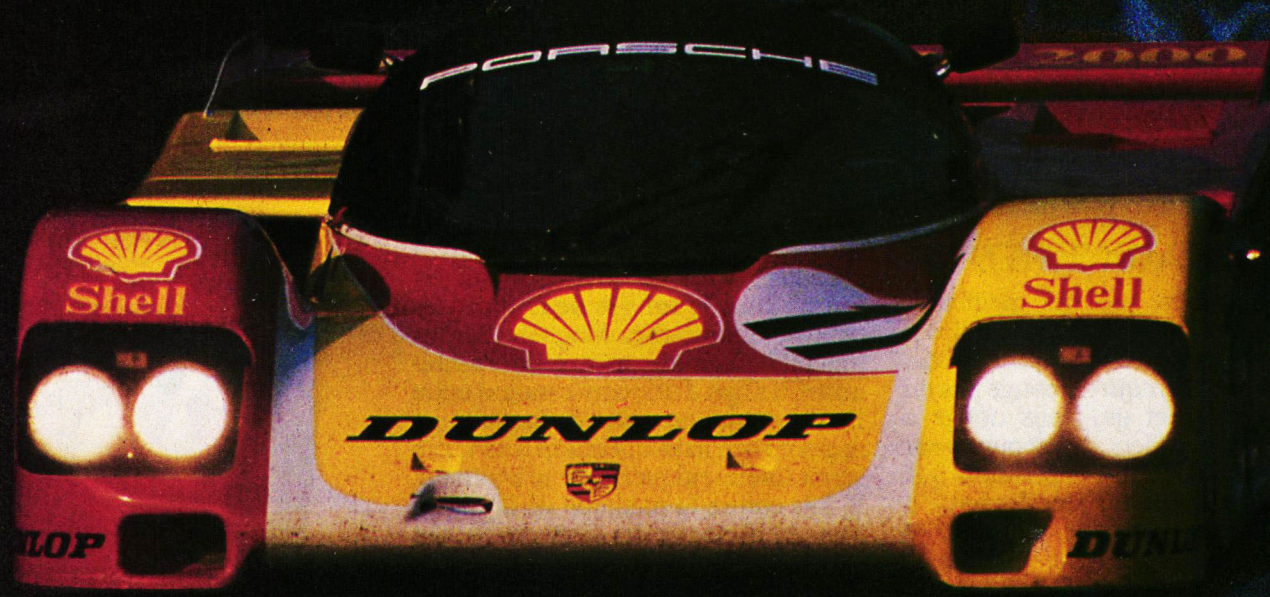
CORRUPTION de MAGNETIC SCROLLS (RAINBIRD)
Ne fonctionne que sur CPC 6128
Prix : n.c.

Graphisme :	80 %
Son :	-
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	75 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	70 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	75 %

S

WEC LE MANS 24

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 dela 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.

Imagine ..the name of the game

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

COMMODORE
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA

GI HERO

41 %

Tout le monde connaît la série culte Mission impossible, régulièrement diffusée sur les chaînes françaises. Une série honteusement plagiée dans tous les sens depuis quelques décennies. Cette fois, c'est le scénario d'un soft qui s'en inspire méchamment.

Jugez-en : d'importants documents pour la paix internationale ont été volés par un espion (russe ? La notice ne le précise pas), et un GI est envoyé à leur recherche. Bien sûr, si le GI tombe aux mains de l'ennemi, le gouvernement l'employant niera toute participation à cette action. Espérons donc qu'il soit fait prisonnier, et rapidement exécuté, car le soft ne restera pas dans les annales du CPC. Tant pis pour la paix internationale.

C'EST DUR LA VIE DE GI

Allons, allons, ne soyons pas trop mauvaise langue. GI Hero possède quand même une menue qualité. En effet, les concepteurs ont eu une idée originale : le Rambo de pacotille, héros du soft, est accompagné d'un chien, berger allemand répondant au doux nom de Killer (tueur pour ceux qui ne jactent pas un mot d'anglais). Charmante bête que voilà ! Bon, le jeu, de toutes façons, débute sans le chien. En effet, pendant votre saut en parachute, et malgré un entraînement intensif digne de Max (le chien bionique de Super Jaimie), Killer a bondi à quelques mètres du sol, vous obligeant à atterrir sur des arbres. Une partie de votre équipement est détruit, et il vous faut retrouver Killer. La partie peut commencer...

UNE PARTIE DE PECHE DANS LA JUNGLE

Le GI se déplace dans une pseudo-jungle bordée de palmiers. L'animation est plus que sommaire, tous les personnages ayant l'air de se rendre à un concours de pêche, sans se presser ni s'inquiéter de la possibilité de se faire descendre. En mettant le personnage de dos et en levant le joystick, le joueur peut faire apparaître un menu comportant différentes options : mines, possibilité de ramasser des chargeurs croisés en chemin, des objets divers comme une torche, bien pratique dans la partie souterraine du jeu. Il peut également recevoir des messages satellites et regagner de l'énergie perdue sur la fenêtre Troops.

EN PISTE POUR LE PARIS-STRASBOURG

Je savais la jungle inextricable, mais pas à ce point. Jouer une partie de GI Hero, c'est marcher dans des kilomètres de jungle, parfois sans même rencontrer un soldat ennemi, ou dans des souterrains au son d'une musique zombie (par contre, la reproduction des sons de la jungle est assez bien faite). Le problème est d'essayer de ne pas s'endormir. Ajoutons à cela une notice (en anglais) d'une brièveté exceptionnelle, et vous obtiendrez un véritable casse-tête informatique et soporifique. GI Hero risque de ne plaire qu'à trois catégories d'amateurs de jeu sur CPC : les génies spécialistes d'énigmes et de labyrinthes en tout genre, les "adorateurs de l'ennui" (c'est une secte, vous connaissez ?) et tous ceux chez qui la moindre mini-dose d'action risque de provoquer un infarctus. Pour les autres, la perplexité sera de mise face à cette étrange chose...

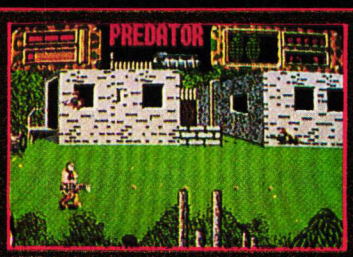
Matt MURDOCK

GI HERO de FIREBIRD
Prix : n.c.

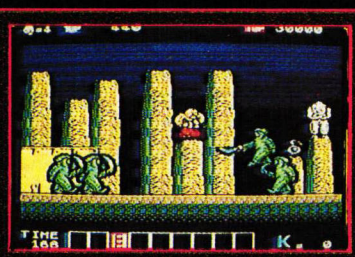
Graphisme :	65 %
Son :	75 %
Animation :	40 %
Difficulté :	10 %
Richesse :	35 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	5 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	20 %

S

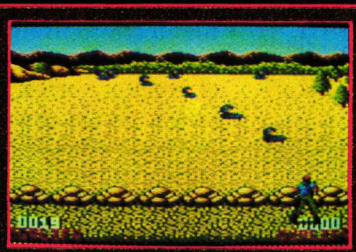
8 JEUX EXPLOSIFS!



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 malfaisant dragon Ryu et trouvez le Trésor 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.

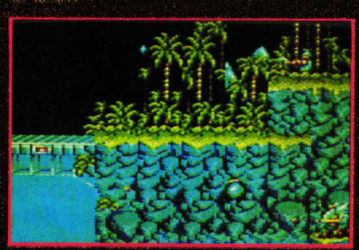


COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!
© Konami.

SALAMANDER Au-delà de l'obscurité se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héro doit convaincre 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 Etats-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.

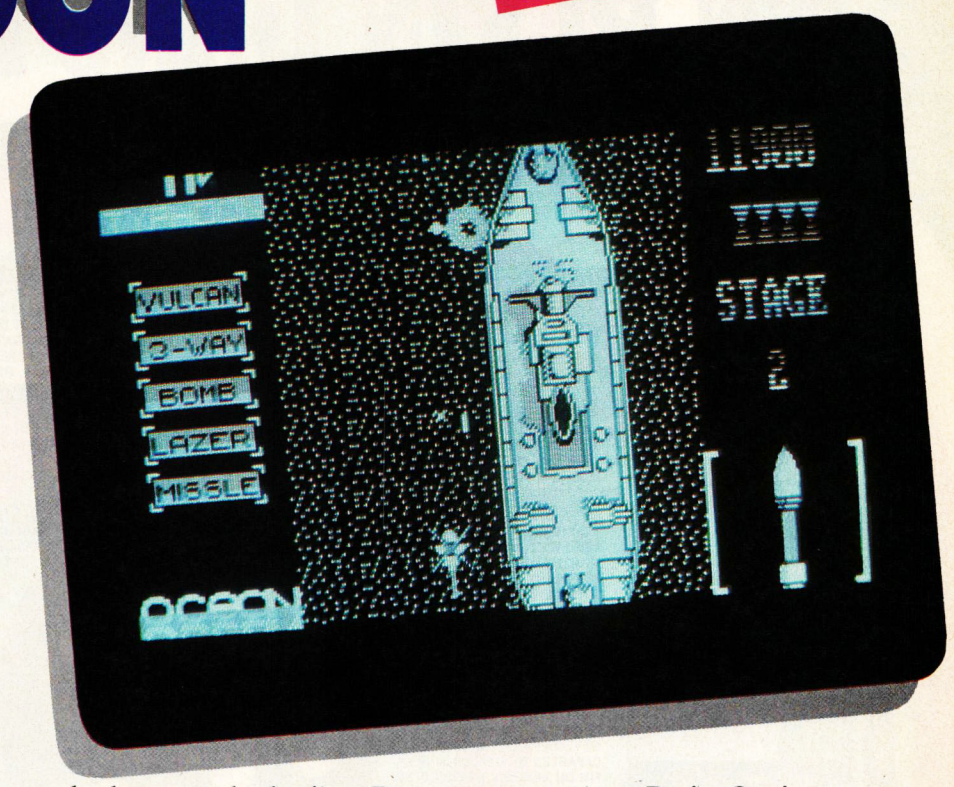
PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et vos nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.
© 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.

ocean

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

TYPHOON

45 %

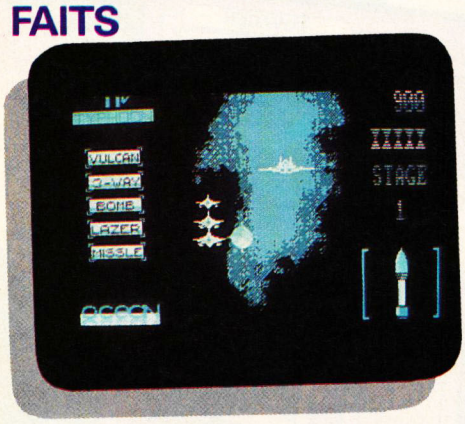


Gentils lecteurs au cœur fragile, passez votre chemin. En effet, l'article que vous allez lire va être méchant, très méchant. Ceux qui ont envie de rire un peu peuvent rester.

PLANTONS LE DECOR

Commençons par le commencement. Il y a quelques mois est sorti, dans ces lieux de débauche et de perdition que sont les salles de jeux, une réalisation signée Konami et répondant au doux nom de Typhoon. Le sérieux du très nippon Konami n'est plus à démontrer ; le résultat fut un jeu fort agréable et divertissant à souhait. Il n'en fallut pas plus à Imagine pour en acheter les droits en vue d'une adaptation sur micros, dont, bien entendu, les Amstrad CPC.

EXPLIQUONS LES FAITS



Le résultat est là, devant mes yeux, et j'ai du mal à croire ce que je vois. Que je vous narre un peu le scénario du truc.

C'est l'histoire d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale, et qu'un courageux pilote tente de refouler. Vous l'aviez compris, le courageux pilote, c'est vous, les envahisseurs mécanoïdes, c'est votre voisin qui veut pas que vous jouiez au foot dans la cour de l'immeuble ou, à défaut, c'est l'inspecteur des impôts.

Le jeu se déroule en deux étapes. Dans la première, vous êtes à bord d'un chasseur intercepteur du type F-14, un engin quand même plutôt balèze. Vous êtes en piqué constant, c'est-à-dire vu de dessus et de derrière. Des vagues d'ennemis arrivent en sens contraire et vous canardent. Il faut donc les tuer avant qu'ils ne vous touchent, c'est logique. Le décor représente une vue soi-disant fractale de la Terre, qui, bien sûr, grossit au fur et à mesure que votre altitude diminue. Seulement voilà, cette vue est composée de quatre images qui se succèdent sans cesse les unes aux autres. Ce qui fait que l'avion subit un effet de yoyo assez bizarroïde. Soit, admettons. Une fois ce tableau passé, vous arrivez au dessus de la mer, où un gigantesque porte-avions vous mitraille à tire-larigot. Toujours vu de dessus, votre avion semble cette fois-ci avoir une altitude fixe.

La deuxième étape vous place à bord d'un hélicoptère et il faut, encore une fois, détruire tout ce qui bouge, dans un scrolling complètement ringard. Beuark.

ET DETERRONS LA HACHE DE GUERRE

Le principe du jeu n'est pas imputable à Imagine, simplement il faudrait un peu, de temps en temps, que les éditeurs se rendent compte de ce qui est adaptable sur micro ou non. Et même alors, on se débrouille pour que le jeu soit le meilleur possible, comme Thunder Blade ou R-Type. Là, les graphismes sont nuls, moches et en mode 1, l'animation est lente alors qu'il n'y a presque rien d'affiché l'écran, c'est à se demander si ça n'a pas été programmé en Basic. Quoique, non, c'est trop nul pour du Basic. Ça doit être du Logo. Même les bruitages sont nuls. Seule la musique de présentation pourrait sauver ce soft de la poubelle, et encore. Quand même, un bon point, mais pas pour le jeu lui-même : la notice indique en clair, schéma à l'appui et tout et tout, la correspondance des touches entre clavier AZERTY (qui en vaut deux, c'est bien connu) et QWERTY.

Le seul qualificatif qui s'impose pour décrire Typhoon est : NUL.

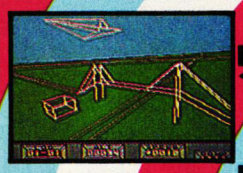
Septh

TYPHOON de IMAGINE

Graphisme :	40 %
Son :	40 %
Animation :	30 %
Difficulté :	30 %
Richesse :	40 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	80 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	30 %

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD

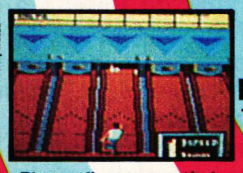
TRANTOR™
TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN NO 1 AU HIT-PARADE DE AMSTRAD CENT POUR CENT.



MERCENARY™
UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL. A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.

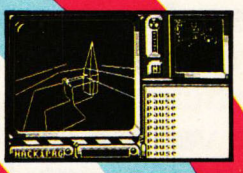
XENO™
SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE. VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.

ARMAGEDDON MAN™
VOUS ETES EN 2032. 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARMAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.

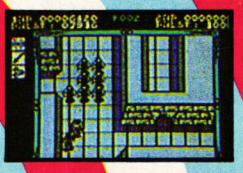


10TH FRAME™
DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE. VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies



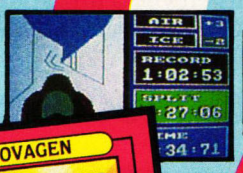
CHOLO™
LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. UN TRES GRAND JEU D'ACTION.



SHACKLED™
DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.

HARDBALL™
LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE. UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.

LEVIATHAN™
UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU UN DES CLASSIQUES DE CPC. LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT, TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.



BOBSLEIGH™
LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.

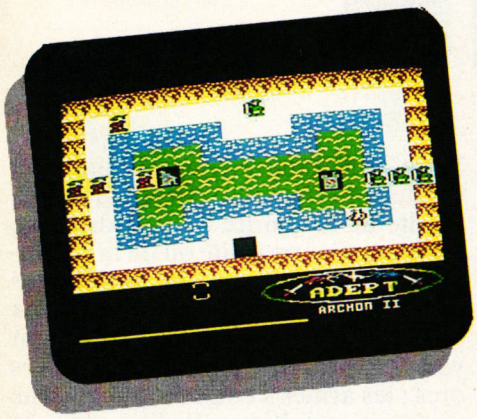
U.S. GOLD

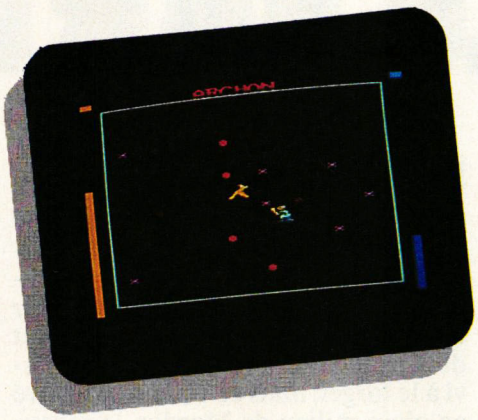
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

WORLD BEATERS

ARCHON

58%





Les forces du Chaos déferlent sur le monde d'Archon ; les dragons, les chimères et autres gobelins arrivent en force. Mais les forces de l'Ordre ne sauraient laisser s'installer une telle calamité. Sous le commandement d'un mage très puissant, elles partent à l'assaut, mais le résultat est incertain.

Jeu stratégique et jeu d'action, Archon dépeint l'éternel combat entre les forces du Chaos et les forces de l'Ordre. La planète Archon possède deux hémisphères, le premier nommé Archon, le deuxième Archon II ou Adept. Comment atteindre le second hémisphère ? C'est assez simple, il suffit - et c'est à la portée du moindre sorcier débutant - de lancer un sort de retournement de disquette et le tour est joué.

ARCHON PLUS VITE

L'hémisphère Nord ressemble étrangement à un échiquier, vu de côté. De chaque côté, sur deux lignes, les forces de l'Ordre et du Chaos s'observent. Le duel va être sanglant. Surtout que sur Archon, face un ou face deux, c'est la magie qui prédomine. Sur l'échiquier, cinq cases clignotent, il s'agit des points de pouvoir, l'enjeu de cet affrontement. Ils protègent quiconque se trouve dessus de la magie, qu'elle soit maléfique ou bénéfique. Chaque joueur avance une pièce à tour de rôle, il y a trois moyens de déplacement. Au sol, cela implique certaines limitations, par exemple l'impossibilité de passer sur une case où se trouve déjà un monstre de votre équipe et l'impossibilité aussi de se déplacer en diagonale ; en volant, seule la case sur laquelle se pose l'unité compte pour les limitations et enfin la téléportation. Ce dernier moyen n'est utilisé que par le mage, pour les forces de l'Ordre, et la sorcière, pour les forces du Chaos.

COUPS ET BLESSURES

Lorsque deux belligérants se retrouvent sur la même case, on les voit ensuite sur le champ de bataille. Un duel sans merci s'engage alors, tenant compte des différents avantages du terrain ainsi que de la force respective des adversaires. Les formes de combat diffèrent suivant les monstres, mais on peut les classer en trois catégories : les chevaliers et les gobelins combattent à l'épée, les chimères et les phoenix infligent des dommages tout autour d'eux. Quant aux autres, ils combattent en lançant des missiles de toutes sortes ; cela va de la flèche au sort le plus meurtrier. De chaque côté de l'écran, deux indicateurs donnent l'état de santé des deux adversaires.

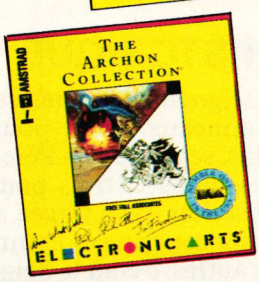
ARCHON II FAIT DES ADEPTES

Si la phase de combat est semblable dans Adept et dans Archon, il n'en va pas de même pour le plateau. Celui-ci est composé de quatre bandes représentant les quatres éléments fondamentaux, la terre, l'eau, l'air et le feu. Il y a aussi six points clignotants. Chaque camp commence avec quatre adeptes, il est possible soit de les bouger, soit de leur faire jeter un sort. Une barre indique votre puissance magique, elle baisse quand un sort est jeté. Lorsqu'elle disparaît complètement, la partie est perdue. Les adeptes peuvent introduire, par leur sort, des monstres ou les bannir du jeu. La partie s'achève aussi lorsqu'un des deux camps possède les six points clignotants, ou s'il a perdu tous ses adeptes. Deux petits jeux qui ne sont pas très beaux, mais qui pourront peut-être distraire quelques fans d'arcade par leur stratégie, et quelques stratèges par leur côté arcade.

Lipfy l'adepte

THE ARCHON COLLECTION de ELECTRONIC ARTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	55 %
Son :	45 %
Animation :	65 %
Difficulté :	50 %
Richesse :	65 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	55 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	50 %



WAR IN THE MIDDLE EARTH

77%

Ce titre rappelle peut-être quelque chose aux amateurs de J.R.R. Tolkien, vous savez l'auteur de Bilbo le Hobbit et surtout du Seigneur des anneaux. C'est d'ailleurs sur cette dernière œuvre que Melbourne House a monté ce wargame.

Ce n'est pas la première fois qu'ils sévissent dans cette histoire puisqu'il en avait déjà fait deux jeux d'aventures, malheureusement jamais traduits en français.
L'histoire étant un peu compliquée; je ne saurais trop vous encourager à vous lancer dans cette saine lecture, si vous souhaitez la connaître plus en détail.

PETIT HISTORIQUE

Sauron, le seigneur des ténèbres fit forger des anneaux. Neuf pour les Rois humains, sept pour les Pères des Maisons des nains et trois pour les Seigneurs des elfes. Il en forgea enfin un pour lui, et cet anneau commandait tous les autres, c'était le Seigneur des anneaux. Lorsqu'il le mit à son doigt, les elfes se rendirent compte du piège, cachèrent les anneaux et levèrent une armée contre lui. Le corps de Sauron fut détruit, mais son pouvoir resta dans l'anneau, qui disparut.

PETITE HISTOIRE

On le retrouva plus tard, dans une rivière ; après qu'on l'eut enfin rapporté dans la Comté, le pays des Hobbits, un conseil se réunit pour savoir que faire de cet anneau. On convint de le jeter dans le volcan qui avait servi à le forger, mais ce volcan se trouve en plein milieu de Mordor, le royaume de Sauron. Bilbo, celui qui l'avait ramené, étant trop vieux, c'est son neveu Frodo qui fut chargé de le rapporter.

LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU

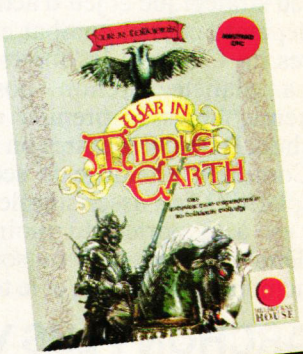
Plusieurs compagnons se proposèrent de l'accompagner. Tout d'abord Gandalf, le plus important de tous, le magicien blanc ; Aragorn et Boromir, deux coureurs des bois, Legolas et Elrond, deux elfes, Gimli, un nain et enfin les amis et parents de Frodo, Pippin, Merry et Sam. Cette Compagnie doit donc traverser les terres du Milieu. Mais d'autres personnages prendront part à cette histoire ; ce sont des armées entières qui doivent protéger la Compagnie des hordes d'orcs de Mordor ou d'Orthanc.

UN PLAN BIEN AU POINT

Vous disposez, pour arriver à vos fins, d'une carte générale de la terre du Milieu ; elle permet de se déplacer rapidement grâce à un curseur en forme de gant et d'une carte tactique. C'est en fait la carte la plus importante. Quand vous placez votre curseur sur un de vos personnages ou sur une de vos armées, un menu s'affiche, indiquant les caractéristiques de l'unité.

Il est alors possible, en cliquant, de lui donner un ordre. On demande à l'unité de se rendre à un endroit, de suivre une autre unité ou de la rejoindre. Lorsqu'une de vos unités rencontre une horde d'orcs, un troisième tableau apparaît. Dans celui-ci, on voit vos soldats au combat avec les orcs ; les armes s'entrechoquent dans un bruit métallique. Si l'on place le curseur sur un des joueurs, en cliquant, le curseur devient orange ; et, si on le place sous un adversaire, on donne l'ordre au soldat d'aller vers cet ennemi. Dès qu'il rencontre un orc, il le combat. Un deuxième moyen de commande est possible ; en cliquant deux fois, on déplace directement le soldat. La bonne utilisation de ses soldats a donc des répercussions sur la résolution des combats. Le jeu est donc intéressant - sauf quand, comme moi, on est un véritable fan de Tolkien.

WAR IN THE MIDDLE EARTH de MELBOURNE HOUSE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	80 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	85 %

4X4 A FOND LA COURSE

72%

Au volant de ma petite 4x4 japonaise, j'allais affronter la vallée de la Mort. Mais avais-je bien préparé ma voiture pour ce genre de course, n'allait-elle pas finir contre un malheureux cactus ?

Je ne savais même pas pourquoi j'avais pris cette voiture-là. J'avais le choix entre la Stormtrooper de chez Cox, une énorme voiture américaine, la Tarantula, un lourd pick-up, la Highlander, une bonne grosse voiture anglaise et la Katana, celle que j'avais prise. Chacune de ces voitures possédait des caractéristiques intéressantes, puissance, poids, consommation, résistance. Le choix n'avait pas été facile. Mais le plus important restait à faire, il fallait que j'équipe ma voiture.
Pour cela, je devais me rendre dans deux magasins.

UNE COURSE EN VILLE

Dans le premier magasin je finis la préparation de ma voiture, je peux y ajouter un réservoir supplémentaire, un treuil ou une capote métallique, qui me permettra d'emporter plus de matériel. Le second magasin est spécialisé dans les pièces détachées. Il faut donc définir ses besoins en fonction du terrain que l'on aura à affronter. Inutile de prendre de l'eau si l'on choisit de traverser le Michigan couvert de boue et de neige. Par contre, on a toujours besoin de liquide de transmission, de bidons d'essence ou d'une carte. Il faut parfois faire un choix difficile. Se faire accompagner d'un mécanicien est certes rassurant, mais le poids qu'il prend sera peut-être un handicap.

FROID OU CHAUD ?

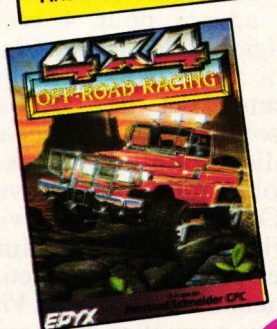
Les quatre courses possèdent leur propre difficulté ; que l'on choisisse le désert ou la neige, la boue ou la montagne la partie ne sera pas de tout repos. Entre la Baja, mille miles de désert et de lacs désséchés avec des plateaux montagneux rocailleux, la vallée de la Mort, un désert comme on n'en fait plus, la Georgie, une étendue de boue et le Michigan, froid et couvert de neige, une chose est sûre, la route ne défilera pas à l'écran comme le bitume de l'autoroute.

ENFIN DE L'ACTION

Le pied à fond sur l'accélérateur, je lance mon bolide des pistes. Pour ce qui est de la nervosité, rien à dire, pour la direction, idem. Heureusement, parce que ce ne sont pas les obstacles qui manquent. A chaque choc, j'ai l'impression que ma voiture va exploser. Mais ce n'est pas toujours le cas ; cependant, chaque coup que prend la voiture, l'abîme un peu. Mais tant que ça ne la ralentit pas, il n'est pas question de l'arrêter. En plein milieu de la piste, un rocher me bouche le passage ; j'ai beau essayer de l'éviter, impossible, je suis bon pour un petit saut et un pneu crevé. Mieux vaut arrêter là les frais et penser à réparer, même si cela me fait perdre un peu de temps. Vu l'état de ma voiture, ça prendra du temps ; heureusement, j'ai tout ce qu'il faut. En cliquant sur l'endroit endommagé, l'ordinateur indique le matériel nécessaire à la réparation. Un petit coup d'œil à la carte pour voir où j'en suis et je repars. Mais, rapidement, la piste est de nouveau coupée par une coulée de boue.
En me mettant bien au centre de la piste, une bosse me fait décoller et je me retrouve de l'autre côté. Pour un début ça ne se passe pas trop mal mais il est possible que ça ne dure pas. Si l'on ne peut pas considérer ce soft comme une véritable simulation, il est tout de même bien fait - bien qu'un peu lassant à la longue.

4x4 OFF ROAD RACING de EPYX
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	73 %
Scénario :	76 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	75 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	70 %



S

LES DEUX DOIGTS

En 1988, la meilleure vente mondiale de 45 tours a été réalisée par Début de soirée avec leur «Nuit de folie». Il faut dire que le format single (45 t., quoi) connaît une chute irrémédiable, la France étant l'un des pays les moins touchés par cette chute.

Sugarcubes

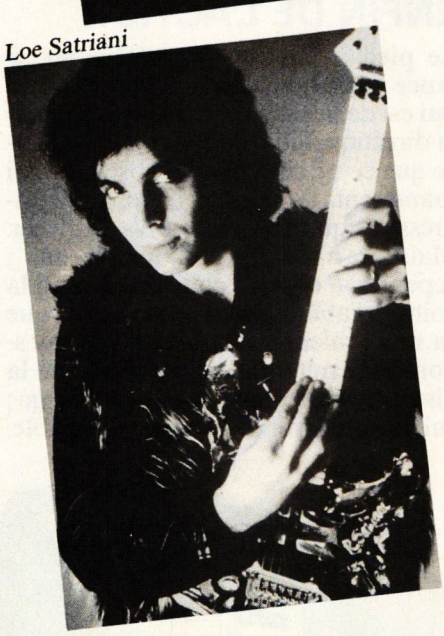
INCROYABLE MAIS VRAI

Le livre préféré de Billy Idol est le *Manuel du parfait assassin.* Il est croyant, à sa manière, car le Christ était pour lui un rebelle. Pour sa coiffure, le punk de charme utilise un produit de sa fabrication, mélange subtil de crachats, d'ordures, de bière, et de dentifrice. Incroyable, non ? Mais tout aussi vrai que l'album *Idol Songs* : 11 of the Best (BMG/Chrysalis), dernier disque en date de l'Idol, conseillé en version compact - pour ceux qui possèdent un lecteur, bien sûr, non mais...

On connaissait Joe Satriani, nouveau guitar-hero en date, plus rapide qu'un missile, roi du nouveau hard instrumental. Voici Stuart Hamm, bassiste de son état, qui y va lui aussi de son album instrumental, *Radio Free Albamuth* (New Musidisc). Si vous jouez de la basse, ou si vous ne jurez que par cet instrument, vous aurez droit à des solos, des riffs, du Beethoven adapté pour 4 cordes. Pour nostalgiques de Stanley Clarke. Joe Satriani a d'ailleurs participé à l'enregistrement, et de nombreux morceaux sont inspirés par l'écrivain de science-fiction Philip K. Dick.

Nouvelle folie en date, les K7 vidéo utilitaires. On avait eu droit à la vidéo aquarium (le film d'un aquarium, ce qui évite les problèmes d'entretien). Voilà maintenant la K7/chien : *Video Dog,* qui vous permettra de posséder un chien sans avoir à le nourrir, à le sortir, ou à l'emmener chez le vétérinaire. Dans cet incroyable film, votre adorable toutou vous apportera même votre journal quotidien. Disponible en VHS, chez les bons importateurs.

Loe Satriani



Il y a quelques mois, James Brown, père du funk, avait eu quelques ennuis avec la justice, après avoir essayé de trucider sa femme. Eh bien voilà que papy vient de remettre ça.

Se croyant sans doute tombé dans le programme d'Out Run, Brown s'est tapé une longue course poursuite avec des membres de la police américaine, qui, pour stopper le chanteur, ont dû crever ses pneus façon Robocop. Cette fois, la note juridique a été plus lourde à digérer pour le roi de la soul.

Kat, guitariste trash et rapide comme l'éclair, a mis les points sur les i dans l'excellent magazine métallique, *Hard Force* : "Je ne suis pas une musicienne ! Je suis Dieu ! Je suis une virtuose de la guitare et du violon, je suis unique !!!". Le Christ au féminin ?

DANS LA PRISE

ALLUMES DU MOIS

De tout temps, la musique a été créée par toutes sortes de fous furieux et allumés en tout genre. Berlioz, au XIXe siècle, était déjà la proie des caricaturistes qui se moquaient de son comportement bizarroïde. Plus près de nous, on peut citer Rocky Erickson finissant dans un asile psychiatrique, Alice Cooper et ses boas ou Michael Jackson enfermé dans son caisson. Qui se souvient aussi d'Hector, le chevelu Chopin du Twist, qui en pleine ère yé-yé (France début des années soixante), se rendait au Golf Drouot en chaise à porteur ? Ou Polnareff, grand provocateur exilé ? Voilà pour l'anecdote, et passons à quelques excentriques actuels.

Fishbone : ils se roulent par terre, dévorent leurs micros et défoncent leurs instruments. Le pire, c'est qu'ils sont noirs. Et alors ? me direz-vous. Eh bien, dans notre monde fait de petites boîtes bien séparées les unes des autres, les Noirs font du funk, et les Blancs du rock, en gros... Or, Fishbone fait une sorte de hard punk totalement décapant. Et je n'aime pas les petites boîtes ! Essayez de voir leur nouveau clip *Freddy's dead*, juteux.

Nick Cave : Certains connaissaient peut-être son groupe (australien et guitarroïde) Birthday Party. Les autres devraient le découvrir dans son dernier album *Tender Prey* (Mute), car dans le genre allumé ténébreux, on fait difficilement mieux. Rock'n roll épuré, brisé, haché, bourré de sonorités atonales, de larsens, de voix vampires, et de guitares déjantées. Et c'est beau, la souffrance offerte en plaisir. (Nick Cave fait aussi une apparition live dans *les Ailes du désir*, de Wim Wenders).

Sugarcubes : Déjà, ils sont islandais, et cassent la baraque aux quatre coins du monde avec des chansons à forte sensualité. La voix de la chanteuse Bjork peut sembler innocente au premier abord, mais elle cache une forêt de textes aux parfums surréalistes. "Ma ponctualité est bien connue. Quand viendra l'heure de la révolution, je serai en retard et exécuté comme un traître" (Traitor), ou encore, "Elle a cinq ans, les poches bourrées d'araignées, collectionne les ailes de mouche..." (Birthday). Des

mots parfois susurrés, parfois criés par une voix capable de briser la banquise polaire. L'album s'appelle *Life's Too Good* (BMG).

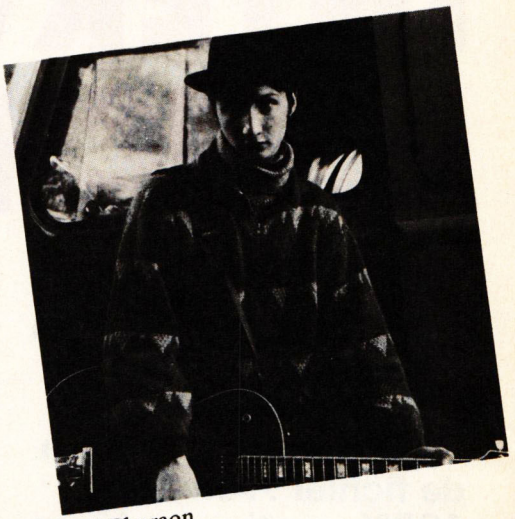
PPI : Imaginez des joueurs de pipeau et d'accordéon punks chantant des comptines urbaines et naïves sur un maxi sorti sur Bondage, le label des Béruriers noirs. Le groupe s'appelle les pervers polymorphes inorganisés. Vous trouverez sur leur disque *Pop Sida* ("Nos jeunes années s'égrènent parmi les chrysanthèmes"), les *Enfants de Stockhausen* ("Les enfants de Pierre Boulez ont dans la tête du persil"), *Un jour à la télé* (martiens verts et merguez à Barbès), ainsi qu'une plage instrumentale sur laquelle vous devrez chanter un poème enfantin. Original et décapant.

Scan by Gi@nts 2015

NOUVEAUTES

Le stakhanoviste du rock a encore frappé. Kid Pharaon, qui compose et enregistre plus vite que son ombre, vient de sortir un tout nouveau maxi, *Circles On Me* (Closer). Le Lucky Luke bordelais y dégaine ses quatre dernières chansons, qui devraient réconcilier amateurs de rock pur et dur et amoureux de Cure ou REM.

Les Dum Dum Boys ressemblent à une hydre à deux têtes, l'une tétant au biberon Stooges (l'ancien groupe ultra-violent d'Iggy Pop), la seconde crachant un flot continu d'électricité destructrice. Si vous aimez les guitares tronçonneuses, lécher le sol en rampant, ou tout simplement les Dragons et les Ninjas rock, leur premier album vous est destiné. J'oubliais, ils sont originaires de Nice, et, selon leur biographie, "la Promenade des Anglais prend vite avec eux l'aspect d'un terrain vague". L'album s'appelle *Nothing Means Nothing* (Closer).



Kid Pharaon

TELE

Le Prisonnier est rediffusé sur M6. Une bonne occasion de (re)découvrir cette série britannique nageant dans le délire psychédélique le plus total. Mais le rendez-vous télé à ne surtout pas manquer est le dimanche, 12h30, sur Canal+, vous y retrouverez *Avance sur l'image*, qui vous fera découvrir une foule de créateurs d'images de synthèse, ou générées par ordinateur, magazine diffusé en alternance avec Max Headroom. Ce dernier est le premier Michel Drucker de synthèse, annonciateur de nos extases cathodiques futures. Cet enfant d'ordinateur a aussi été le héros d'une série que l'on attend en France de pied ferme.

DESSINATEUR DU MOIS :

INTERVIEW COUCHO

Fidèle lecteur, insère la D7 mémoire dans ton cerveau embrumé. Charge, et tape le nom de fichier : Amstrad 100%, section archives. Te souviens-tu ? Coucho avait été le premier dessinateur invité d'*Amstrad Cent Pour Cent* (n°2). Il était donc normal qu'il s'occupe de la partie graphique de ce numéro de rentrée, et d'entamer de plus amples présentations.

Amstrad Cent Pour Cent : Tu as commencé à collaborer à *Amstrad Cent Pour Cent* il y a exactement un an. A l'époque, tu t'occupais aussi du *Banni*...

Coucho : En effet, le journal *le Banni* a été l'un des grands coups de cœur de ma vie. L'autre étant mon passage à *Fluide glacial*, qui est un support passionnant, malgré les problèmes que j'ai pu y avoir. Pour en revenir au *Banni*, il n'a malheureusement pas dépassé le n°4, en grande partie pour des raisons conjoncturelles, la BD de presse n'étant plus ce qu'elle a été... J'ai d'ailleurs perdu pas mal d'argent.

A.C.P.C. : Actuellement, tu sembles avoir mis un frein à la bande dessinée...

C. : J'ai moins de passion pour elle qu'avant, même si je continue d'en faire par intermittence (dernier *Circus* spécial hiver). Je préfère me consacrer à d'autres aspects du graphisme.

A.C.P.C. : Que fais-tu en ce moment ?

C. : Je me suis occupé de la partie graphique d'un jeu de société, Fou de Pub, réalisé par Michel Martin et Patrice Zana. Un jeu de rôle sur le milieu de la publicité qui marche très bien. Une version est d'ailleurs vendue par la boutique de Canal+. Contrairement à la BD, les médias et la machine financière s'emballent très vite face à un tel support. Je travaille aussi sur une version vidéo du *Banni*, qui sera réalisée sur palette graphique, niveau graph 9. C'est un langage que j'aime beaucoup, ayant eu l'occasion de faire trois contes de Noël sur palette pour FR3 Nancy.

A.C.P.C. : Peux-tu nous rappeler ton itinéraire de dessinateur ?

C. : Je suis totalement autodidacte. N'ayant pas eu le bac, on ne m'a pas octroyé le droit d'étudier le dessin dans une école. J'ai donc commencé comme photographe et dessinateur au secteur de communication d'une entreprise automobile. La BD est ensuite venue avec le magazine *Antirouille*, avec Gérard Mathieu (créateur du jeu bien connu Supergang), puis *Pilote*, où j'ai créé *Déconan le Barbaresque* avec Pailler, et enfin *Fluide glacial*.

A.C.P.C. : Tu parlais tout à l'heure de problèmes avec *Fluide glacial*...

C. : En fait, la direction ne m'aimait pas, car je ne supportais pas de courber l'échine face à une politique de patron montrant aux dessinateurs qu'ils ne sont que des larbins subordonnés. Ils m'ont heureusement viré au moment où j'avais le plus honte de cette situation.

A.C.P.C. : Tu es alors devenu patron au journal *Marcel*, puis au *Banni*. N'étais-tu pas tenté d'agir comme tes anciens employeurs ?

C : Non, car je ne voulais pas me sentir obligé d'appliquer une politique éditoriale commerciale. J'ai essayé d'avoir des contacts privilégiés avec les dessinateurs que je recevais.

A.C.P.C. : Que penses-tu de l'état de la BD actuelle ?

C : Il y a de très bons techniciens dans la nouvelle génération, mais je suis consterné par leur manque d'idées. Je crois qu'il faut qu'il y ait un nouveau souffle, des jeunes qui foutent la merde.

A.C.P.C. : Quels sont les dessinateurs qui t'ont marqué ?

C : Walt Disney, quand je commençais à dessiner à cinq ans. Ensuite, l'école inventive du journal *Spirou*, en particulier Hubuc, Hausman, et Franquin. Aujourd'hui, j'aime beaucoup Cabanes, pour ses ambiances et sa perfection technique, Vuillemin et Goossens.

A.C.P.C. : Tu as souvent travaillé pour notre magazine. Aimes-tu les jeux micro ?

C : Il ne faut pas que ce soit trop compliqué, comme Rambo ou Barbarian. Et il me faut un bon joystick, parce que j'ai tendance à exploser ces petites bêtes. J'aimerais aussi trouver un jeu de football américain. J'ai longtemps pratiqué ce sport, j'ai même été entraîneur.

A.C.P.C. : Que feras-tu quand tu en auras marre de dessiner ?

C. : Je deviendrai moniteur de plongée dans le Pacifique.

Bibliographie de Coucho : *Déconan le Barbaresque, Chutes à Trou, Les aventures de...* (tous les trois aux éditions Dargaud), *L'homme au costar Gludur* (Audie), *Le dossier des affaires* (Vitamine), *Poumo Thorax* (Audie), *le Banni* (autoédité), *Signé Le Banni* (Goupil), et le petit dernier, *Doc Savedge* (Dargaud).

JAPON : LE FUTUR DE L'IMAGE ?

En France, paraît-il, la télévision et ses dérivés tueraient à petit feu la presse jeune, BD ou pas. Au Japon pourtant, malgré (parfois grâce) une télévision surpuissante, le marché de la BD et du dessin animé a connu, ces dernières années, un essor considérable.

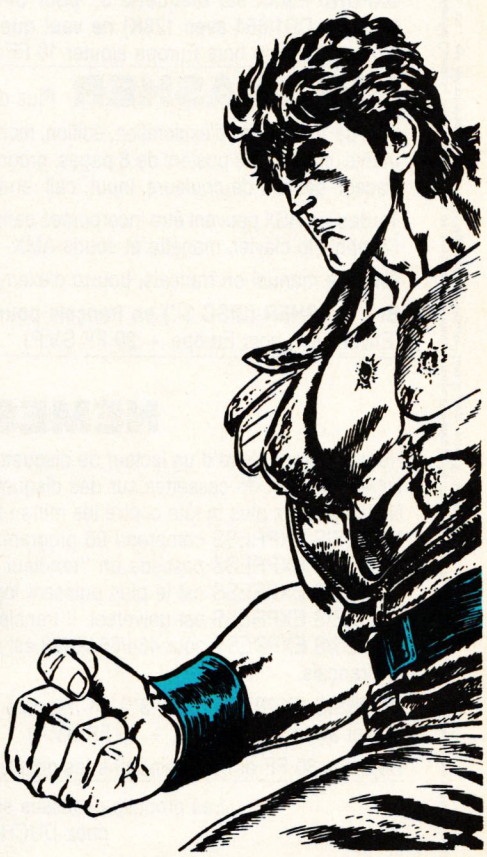
Pour le moment, les images nippones sont connues ici surtout par le biais de séries enfantines, ou adolescentes, passant allégrement du pire au meilleur. Tout le monde se souvient d'ailleurs du choc créé par *Goldorak* (appelé Grandizer au Japon), lors de sa sortie française, arc-boutant *Nounours* et consorts au rayon antiquités. Pour la petite histoire, sachez que *Goldorak* a pour père l'un des grands maîtres graphiques japonais du XX^{e} siècle, Gonagaï. Ce génie visionnaire, influencé par le Français Gustave Doré, a créé un véritable concept de robots futuristes, largement pillé ensuite (bonjour les Transformers).

A l'heure actuelle, les magazines phares de Manga (la BD nippone) ou les principaux graphic-novels (format d'albums similaire aux canons américains) tirent tous à plusieurs millions d'exemplaires, suivis régulièrement par un public de fans. *Shonen Jump*, pour exemple, est la plus forte vente de magazine de BD au monde, avec quatre millions d'exemplaires vendus chaque semaine ! Probablement grâce à sa série *The Fist of the North Star*, qui raconte l'histoire du maître d'un maître d'école d'arts martiaux.

L'animation est tout aussi importante dans la vie culturelle japonaise. Si importante que de nombreux dessins animés ne passent ni par la télé, ni par les salles, mais sortent UNIQUEMENT EN K7 ! Tout en réalisant des ventes qui laissent rêveur. Ces K7 sont souvent des séries en plusieurs épisodes. Les séries les plus importantes sont *Mobile Cop*, sorte de Robocop high-tech, et *Patlabor*. Mais le gros truc nippon est actuellement *Akira*, paru simultanément en BD, film cinéma et vidéo K7 (K7 du making-of, ou film sur le tournage, en tête des meilleures ventes de cassettes au Japon).

Akira est un adolescent chef de gang dans NéoTokyio, reconstruit après la difficile Troisième Guerre mondiale. Une ville sauvage, tenue par un mystérieux colonel formant des mutants aux pouvoirs paranormaux à l'aide de drogues. *Akira*, fidèle à la tradition japonaise, va très loin dans les scènes de violence et d'action, mais possède une poésie et un romantisme qui échappent souvent à ses équivalents européens. En fait, *Akira* et les créations japonaises en général sont plus proches de l'univers des jeux vidéo que nous adorons que de la BD classique. En France, le héros chevauchant sa moto va pointer son nez en cours d'année. Pour l'instant, c'est la guerre froide entre les éditeurs hexagonaux pour le rachat des droits. Une aventure donc, à suivre...

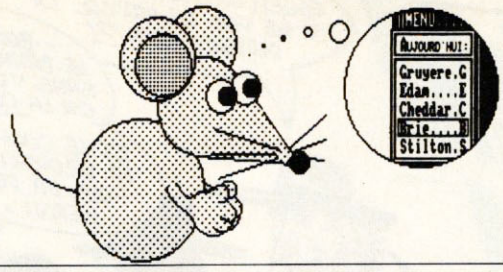
Patrick GIORDANO



DUCHET COMPUTERS

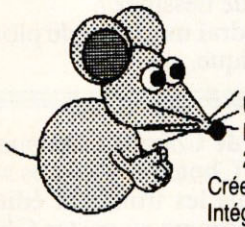
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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

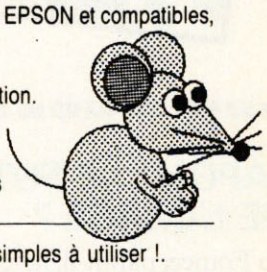


PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.



Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.



OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128
(ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que ..... **250,00 FF** **port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

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

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

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

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que ..... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

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).

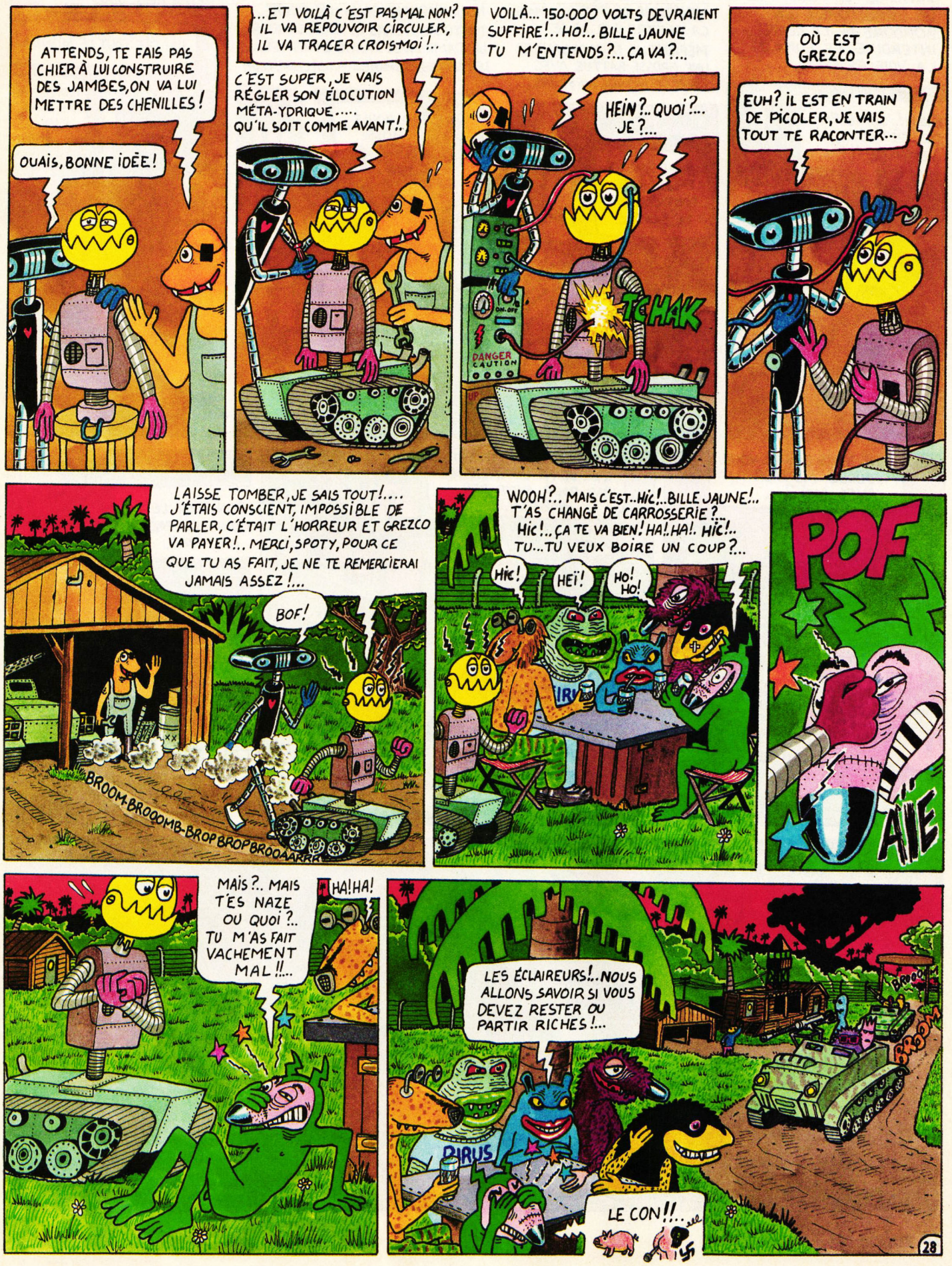
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + **44 291 625 780** de 8 h à 19 h

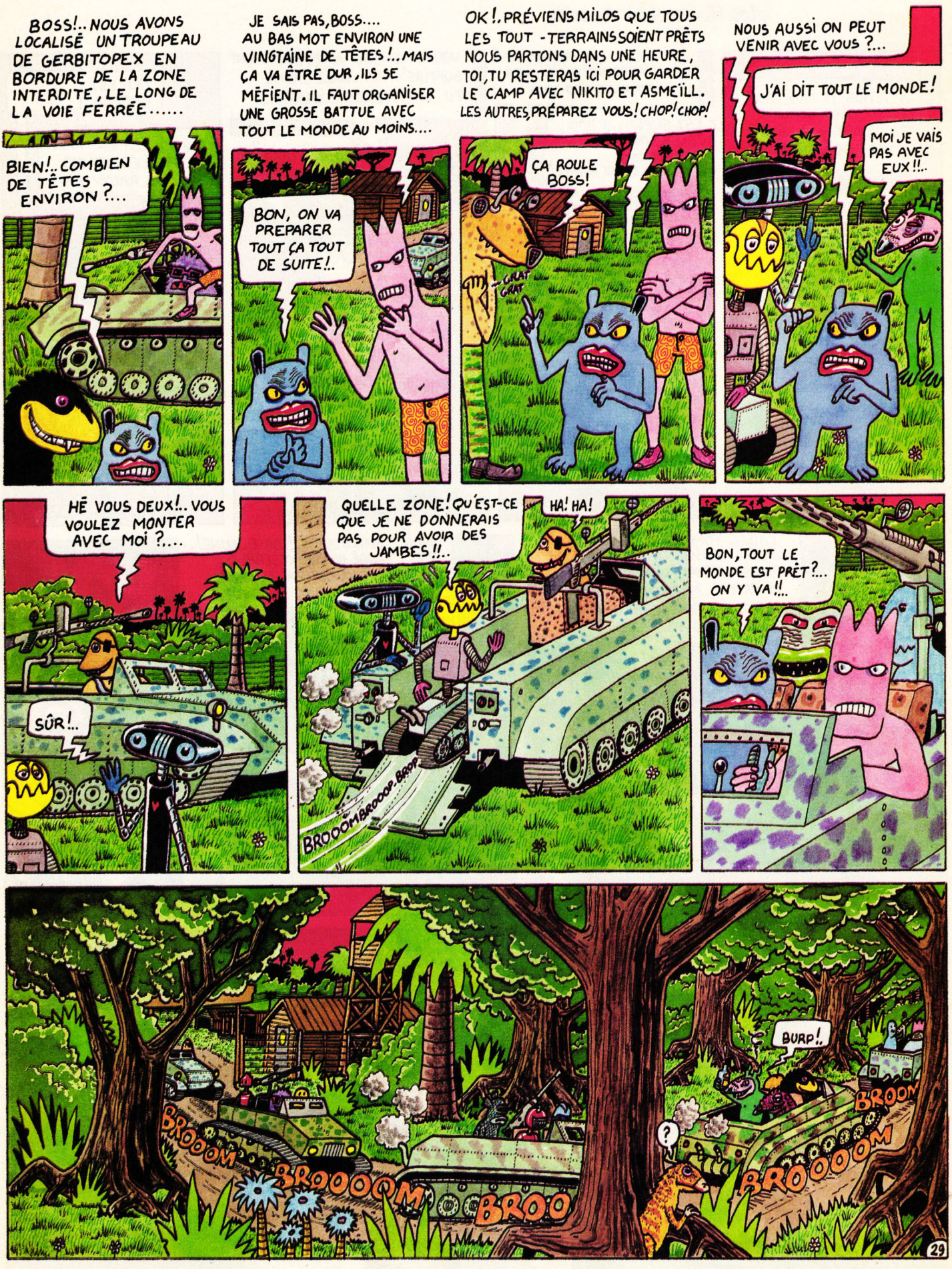
Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous offrons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

©Les Humanoïdes Associés




BOSS!.. NOUS AVONS LOCALISÉ UN TROUPEAU DE GERBITOPEX EN BORDURE DE LA ZONE INTERDITE, LE LONG DE LA VOIE FERRÉE.....
BIEN!.. COMBIEN DE TÊTES ENVIRON ?...
JE SAIS PAS, BOSS.... AU BAS MOT ENVIRON UNE VINGTAINE DE TÊTES!.. MAIS ÇA VA ÊTRE DUR, ILS SE MÉFIENT. IL FAUT ORGANISER UNE GROSSE BATTUE AVEC TOUT LE MONDE AU MOINS....
BON, ON VA PRÉPARER TOUT ÇA TOUT DE SUITE!..
OK!. PRÉVIENS MILOS QUE TOUS LES TOUT-TERRAINS SOIENT PRÊTS NOUS PARTONS DANS UNE HEURE, TOI, TU RESTERAS ICI POUR GARDER LE CAMP AVEC NIKITO ET ASMEÏLL. LES AUTRES, PRÉPAREZ VOUS! CHOP! CHOP!
ÇA ROULE BOSS!
CRAT CRAT
NOUS AUSSI ON PEUT VENIR AVEC VOUS ?...
J'AI DIT TOUT LE MONDE!
MOI JE VAIS PAS AVEC EUX!!..
HÉ VOUS DEUX!.. VOUS VOULEZ MONTER AVEC MOI ?....
SÛR!..
QUELLE ZONE! QU'EST-CE QUE JE NE DONNERAIS PAS POUR AVOIR DES JAMBES!!..
HA! HA!
BROOMBROOOP BROP
BON, TOUT LE MONDE EST PRÊT?... ON Y VA!!...
BROOM
BROOOOM
BROO
BURP!.
?
BROOM
BROOOOM

(A suivre...)

STUDIO 100

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

3990F TTC

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 × 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 !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

% 12

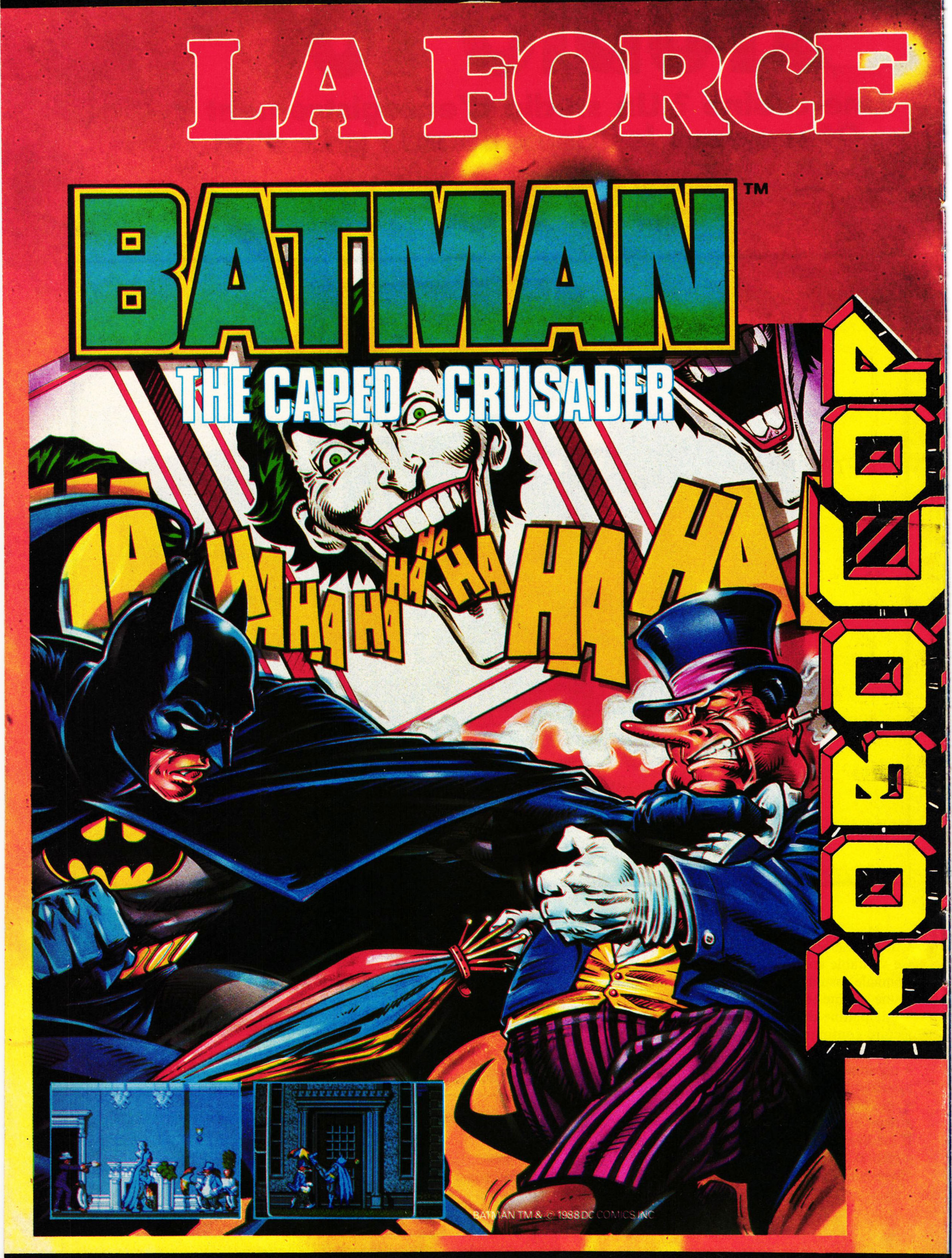
Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

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.

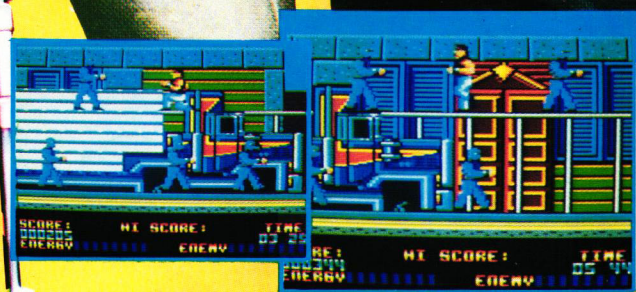

LA FORCE
BATMAN™
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA HA
ROBOCOP
BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC

DE OCEAN

DRAGONNINJA

T.M.

DATA EAST



ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

ocean®

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

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 q'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*

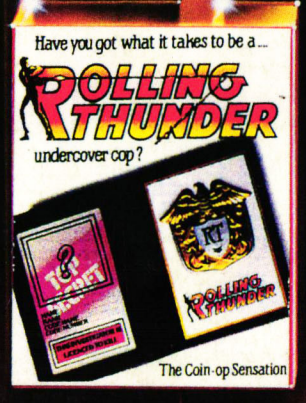
720°™ ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User.*

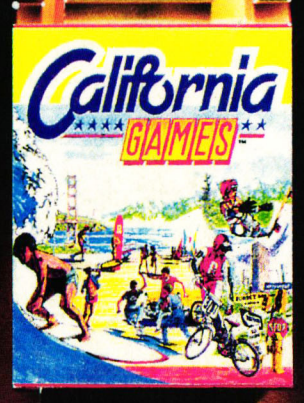
GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." *C. & V.G.*

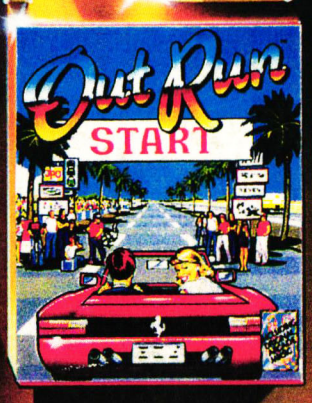
ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

CALIFORNIA GAMES™ ... " Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 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 Mousquettes, 06740
Châteauneuf de Grasse,
France

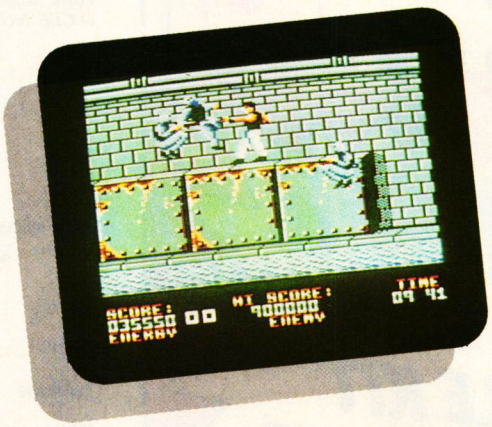
se trouvent à chaque fois des maîtres ninjas. Ces créatures dangeureuses et mutantes vont du ninja-langouste clouté jusqu'aux oreilles et muni de pinces piquantes (il a trop vu Mad Max ou quoi !?), au Géant Vert magicien, qui, faute de ne savoir transformer les lapins en colombes, se démultipliera pour mieux vous cracher les tripes. Heureusement, ils ont tous un point faible. A vous de les découvrir (je vous mets sur la piste, pour la plupart, faites semblant de faire marche arrière, ces idiots penseront que vous abandonnez la partie et deviendront plus vulnérables.

NON, J'IRAI PAS DANS LES EGOUTS !

C'est en jouant que l'on devient Dragon ! Méditez cette maxime orientale, car tout, dans Dradon Ninja, réside dans l'expérience que vous avez pu y aquérir. Et attention, chaque détail a son importance ; alors n'oubliez pas de ramasser les bonus de vie, capsules de temps, et les armes trouvées en chemin (couteaux, nunchakus, ces derniers étant fortement conseillés, car vous gardez l'arme que vous possédez chaque fois que vous passez au tableau suivant). Les décors sont, eux aussi, tout à fait fidèles à la version originale, avec notamment le combat sur le camion qui roule au second niveau (je me disais bien que notre héros avait tout du camionneur), et les niveaux écologiques dans lesquels on se retrouve nez à nez avec de féroces chiens cachés par une forêt de fougères. Sans oublier les égouts, bien sûr, où il est conseillé de faire parfois trempette dans l'eau nauséabonde, afin d'échapper à une montagne d'adversaires. Pas à dire, le graphiste Martin McDonald a bien travaillé, il suffit de jeter un coup d'œil au rendu de la rouille rongeant les murs des égouts pour s'en rendre compte.

GAFFE AUX SHURIKENS !

Garçons lecteurs, ne vous fiez pas à votre instinct de macho : les amazones ninjas à la blonde chevelure ne sont pas les plus faciles des adversaires rencontrés. Ces tigresses ont aussi à leurs côtés une meute de simples ninjas, sorte de chair à canon, envoyés par leur chef afin de vous fatiguer, de ninjas-grimpeurs semblant glisser sur les parois savonneuses du camion chromé, ainsi que de ninjas-sauteurs. Les plus dangereux sont en fait les ninjas-armés : certains le sont d'une épée, sautant parfois pour essayer de vous découper par le haut, d'autres de couteaux. Les lanceurs de shuriken (vous savez, ces étoiles meurtrières lancées par des mains plus qu'habiles) vous donneront du fil à retordre. Voilà pour les principaux, je crois que vous risquez de ne pas vous ennuyer, non ?



L'UN DES CINQ MEILLEURS LOGICIELS DE COMBAT DE RUE...

Je peux vous assurer que Dragon Ninja, à peine sorti, fait déjà partie du Top 5 des grands jeux de baston de rue sur CPC, aux côtés de Robocop (chronique dans ce même numéro, revenez en arrière de quelques pages), Renegade, son frangin Target et Street Fighter. N'oublions pas Double Dragon, attendu langue pendante pour très bientôt. Uniquement des jeux qui ne sont pas près de quitter votre logithèque adorée. Bien sûr, les mangeurs de yaourt qui ne jurent que par les jeux de réflexion ou d'aventures ne trouveront pas leur compte dans cette serie de combats meurtriers. Côté défauts, on ne peut fermer les yeux sur de nombreuses et énormes erreurs de programmation : certains ninjas vous touchent en frappant dans la direction opposée, ou le héros continue à marcher dans le vide (au dessus du camion). Bon, on passe l'éponge étant donné la qualité du jeu.

MATT "dragon" MURDOCK
DRAGON NINJA de IMAGINE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	95 %
Son :	75 %
Animation :	90 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	85 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	95 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	

A L'HEURE OU BLAN

(COURAGE..., FUYONS!!!)

On était tous en train de se délier les neurones et les phalanges, qui à Rambo III, qui à Mortevielle Manor, qui à Blood, qui à l'Ile, quand un dring!!! strident nous a transpercés le citron et qu'une voix mâle et puissante s'écriassa devant la porte : " Le facteur qu'est là, m'sieurs-dames et 'vec une lettre du soldat Borobi, une, en plus, tiens, c'est sûr, je vous le dis ! Alors, ça vient ?"

Le temps de finir encore deux tableaux et Sined, qu'est une bande de jeunes à lui tout seul (la bande de Sined), après avoir, d'un léger coup de joystick tranchant, occis l'odieux employé des Pets et Taies, notre barbare donc, s'empara de la missive et la fila à Lipfy le bon géant et lui jeta : "Tiens, racontes-nous ce qu'il y a dedans, mec, toi qui sais lire", et voilà ce que Lipfy lut...

Chers tous.

Ça va beaucoup mieux depuis un mois, à cause de ma nouvelle prothèse de machoire. Bon, c'est vrai qu'on a dû emputer un max, mais comme je ne peux toujours pas parler, cela ne me gêne pas. Et puis, je peux encore écrire un peu car je n'ai eu que trois doigts gelés à la main droite, pendant la dernière campagne sur Game Over II.

LES BOBOS DE RAMBO

En tout cas, deux potes à moi, Xavier Laforêt et Christophe Delpierre, m'ont dit que tout ça c'était rien comparé à Rambo III, où que, paraît-il, ça éclate de partout. D'abord, c'est même le Chef qui l'a dit, inutile de tuer inutilement. C'est beau comme il parle, le Chef ! Ensuite, ramassez tous les objets rencontrés plutôt que les munitions. Les portes blindées s'ouvrent avec la clef noire et la cellule avec la jaune. Les lunettes infrarouges et le détecteur de mines ne fonctionnent qu'avec une batterie. Le tube fluorescent est, bien entendu, utile dans la pièce noire.

Pour faire disparaître la trappe, actionnez l'interrupteur. Portez des gants pour ouvrir les portes électrifiées. Les boîtes de contrôle sont détruites avec les flèches explosives. Mais attention, vous déclenchez l'alarme si vous utilisez des armes non silencieuses, genre gros flingue mitrailleur, ou quand vous traversez des rayons infrarouges. Vous trouverez quelque part un uniforme ennemi. Un conseil : après l'avoir revêtu, ne castagnez pas la première charogne qui vous marche sur les nougats, vous perdriez illico votre déguisement. Dernières recommandations : n'utilisez les trousses de secours que lorsque vous êtes très bas en énergie. A part ça, pas de pitié et fritez sauvage tout ce qui bouge pour sauver le colonel Trautman, la nounou de Rambo. GO !

PAS DE BILE DANS L'ILE

Y'en a, je vous dis pas, qui s'excitent pour vraiment pas grand-chose... Moi, ce qui me ferait plaisir, ce serait plutôt un bon plan style chaise longue, cocktail de fruits, soleil des Bahamas, par exemple, ou bien une île. "On en revient de l'Ile ", qui m'ont dit les deux collègues, Serge Jacinto et David Saint-Jean. "Sûr, c'est sympa. Surtout avec les graphismes super de Théron." "Et c'est tranquille ?", que j'ai demandé. "Si tu creuses pas tout de suite juste au nord de la plage, tu vas galérer giga, car t'auras du mal à satisfaire le sorcier. Ensuite, pour entrer dans le temple, faudra arroser le gardien avec ce qu'il demande. Dans la jungle tu auras lu sur un arbre le message : TO TI TO PO ; sers-t'en dans le temple. Quand t'auras donné ce que le passeur réclame, tu pourras embarquer et ramasser des fleurs. Ensuite tu reviens voir le sorcier pour qu'il te trouve un antidote. Un antidote de quoi ? Bah, quand t'auras mouru plusieurs fois tu comprendras... Ensuite faudra examiner un tas de choses et trouver le cristal bleu, les allumettes et l'oseille. Ensuite d'ensuite, il te reste à briser le cristal dans le temple, à t'acheter une fourrure, à couper du bois et à allumer un feu pour qu'on vienne te chercher.