

AMSTRAD  
CPC

# AMSTRAD

CENT POUR CENT

**CHUCK YEAGER :**

LE SOFT  
ET LE CONCOURS

A 100 %  
LE SPRINT FINAL

**AVVENTURE :**  
SUIVEZ  
LE GUIDE

1656 - 0988 8160 - 13 - 21 F - 151 F - 155 F - 550 FS - 1660 CPA

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

1656

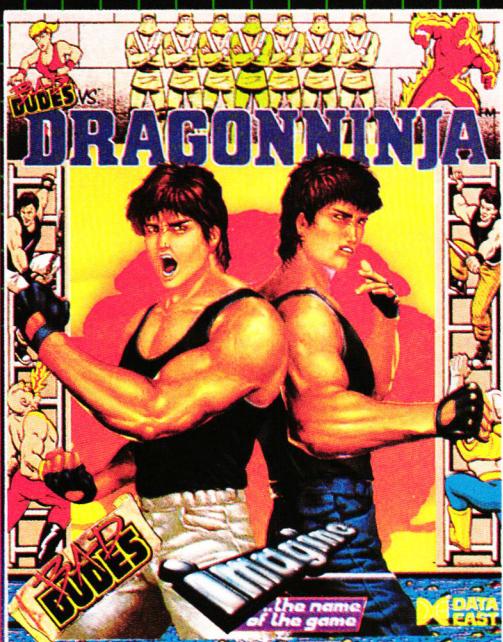
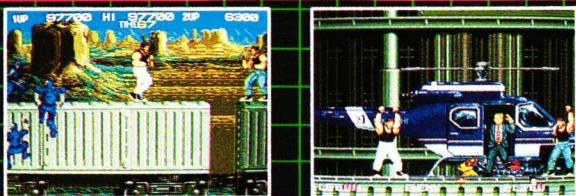
1656

&lt;p

# REJOIGNEZ LE CLA

**RONY ENFIN RETROUVEI**  
LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVAIENT  
ETE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DU  
DE SHOALIN

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Également, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicioux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gâcher votre journée.



EXPLOSIVE



BAD  
DUDES



**LE FIGARO**

LE BRIGADE  
ANTI-GANG ACCUEILLE  
LE SUPER-FIC AMERICAIN

Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous avez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic ... ROBOCOP.



Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.



PART



MAN



PART

MACHINE

ALL  
COP

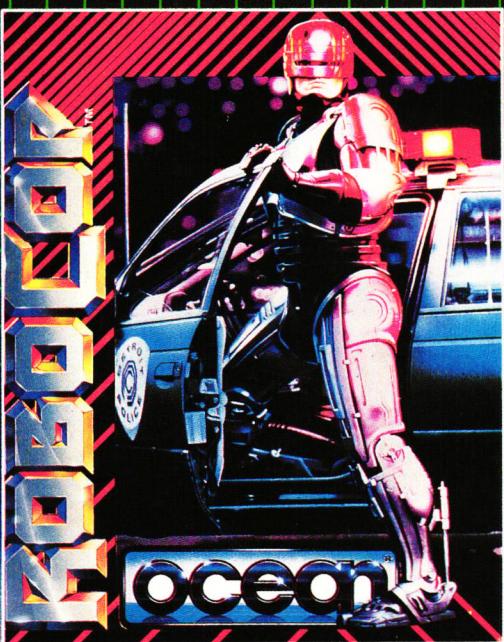
FIRE NOW



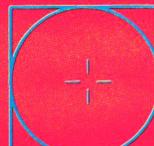
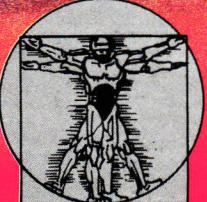
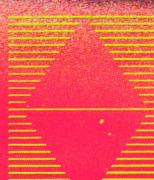
ROBOCOP



FIRE  
HAZARD

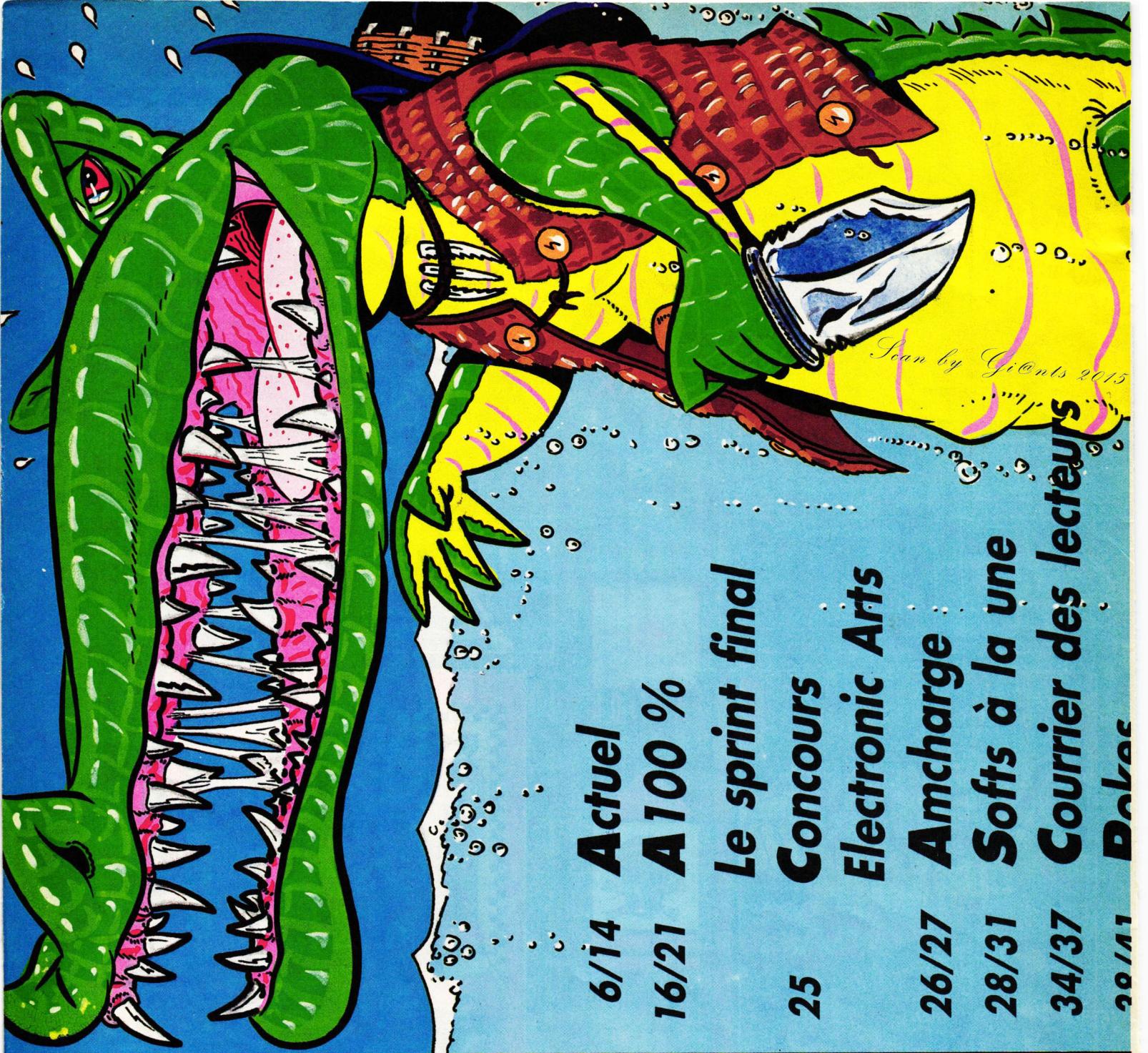


Special  
PACK  
WITH  
POSTER



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





6/14

**Actuel**

16/21 **A 100 %**

Le sprint final

**Concours**

**Electronic Arts**

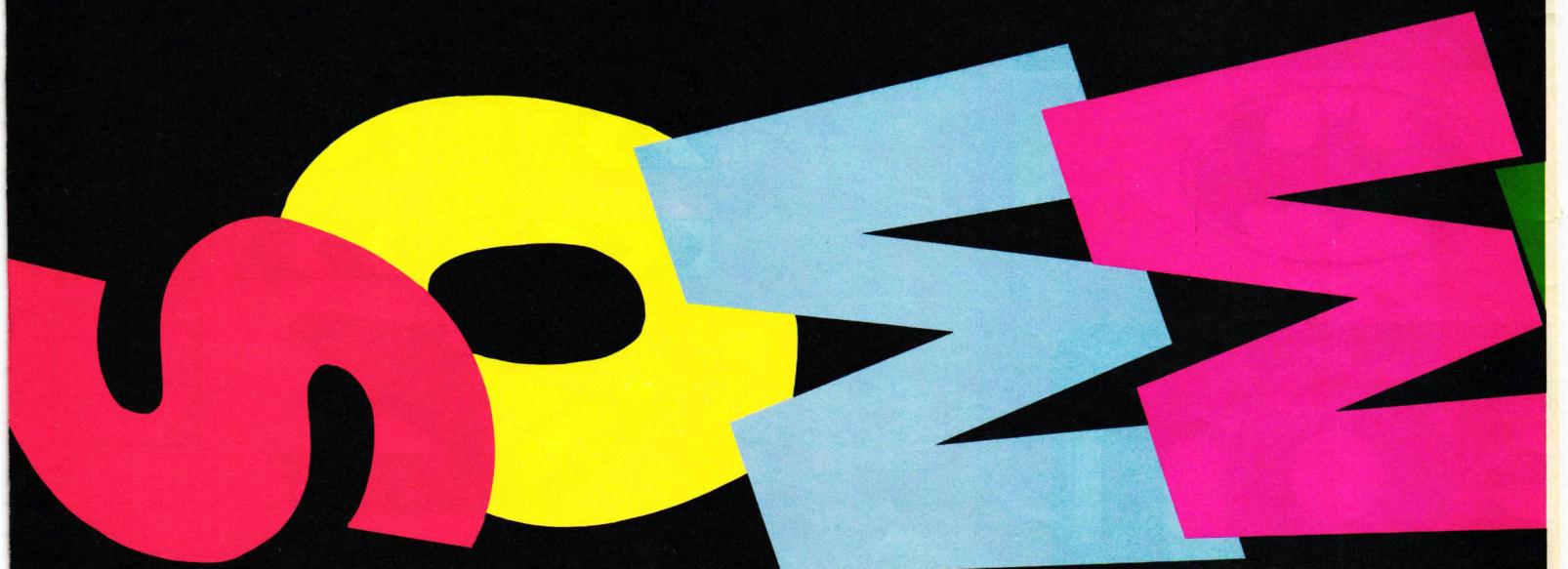
**Amcharge**

**Softs à la une**

**Courrier des lecteurs**

**Boîte**

25





## BARBARIAN II

Alors qu'un certain magazine de micro a publié dans ses colonnes la critique de Barbarian II sur CPC, bien qu'il ne disposait que de la version sur Commodore 64, à *Cent Pour Cent*, on préfère vous informer honnêtement. Barbarian II de Palace Software ne sortira au mieux qu'à la mi-mars. De la version CPC, nous n'avons vu qu'une démo qui laissait présager le meilleur.



Mais les programmeurs de Palace Software n'en étaient pas vraiment contents et ont repris leur travail sous l'épée menaçante de leur big boss, Peter Stone. Pour la première fois de son histoire, *Cent Pour Cent* vous donne son avis sur un jeu avant d'avoir vu la version finale : Barbarian II sera encore meilleur que Barbarian... Et hop ! en prime, deux petites photos de la nouvelle version !

## HUMAN KILLING MACHINE

Nous vous l'annoncions dans le précédent numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Ce mois-ci, on s'est amusé avec une préview qui donne une très bonne idée de ce soft d'US Gold. Si tout va bien, on pourra tester définitivement ce petit frère de Street Fighter le mois prochain, et cela ne m'étonnerait pas qu'il récolte une bonne note. La machine humaine à tuer (alias Kwon) se bat contre une série d'adversaires dans différents points chauds du globe. Notre préview ne comportait de décors que sur

certaines parties du jeu, mais le peu entrevu laisse augurer le meilleur. Notamment le combat sur la Place Rouge, au cœur de Moscou, qui nous oppose à un soldat de l'armée rouge spécialiste des arts martiaux. Le décor de la rue allemande vaut, lui aussi, le déplacement, rappelant les meilleurs moments de Target ou de Double Dragon. L'impression est renforcée par la nature de l'ennemi, Maria, une amazone aux coups de pied particulièrement meurtriers (c'est ensuite au tour de Hans, son frangin campagnard, de venir la venger). Le dernier décor qu'il nous a été donné de voir est celui de Beyrouth en flammes, où nous sommes confrontés à un Libanais aguerri. Les programmeurs ont l'air d'avoir recherché l'originalité, puisque Kwon se rend ensuite en Espagne lutter dans l'arène contre Ramon le toréador et un taureau. Viennent ensuite un chien enragé, un garçon de café lanceur de bouteilles et un immense punk clouté... dans des décors que nous découvrirons très prochainement.



## LES RIPOUX

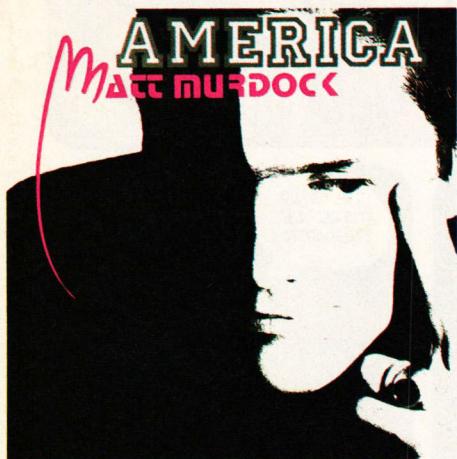
Après le film de Claude Zidi, interprété par Noiret et Lhermitte, après le jeu sur micro de Cobra soft, voici *Les Ripoux*, le jeu de plateau, édité par Schmidt France, mis au point par l'équipe de Cobra Soft qui est dirigée de main de maître par Bertrand Brocard. Quand on lui demande un commentaire sur son jeu, Bertrand Brocard répond d'un air débonnaire : "C'est assez fidèle au jeu sur micro. On a un peu modifié le déroulement de l'action afin d'utiliser au mieux le plateau du jeu... En tout cas, on s'est bien marré, quand on a fait les tests, ça fonctionne bien, surtout à trois ou quatre joueurs. Moi, ce qui me plaît le plus, c'est quand on peut aller attaquer la banque où un des joueurs a planqué son fric. Ca m'amuse de le voir cavaler pour essayer de sauver le pognon qu'il a gagné en arnaquant les autres..." Après l'avis du créateur, voyons de plus près le principe du jeu. Chaque joueur interprète le rôle d'un ripoux et doit, pour remporter la partie, réunir la somme de 100 000 francs. Le plateau représente le quartier de Pigalle à Paris. La partie est rythmée par les ordres de mission

que donne le commissaire. Les ripoux peuvent remplir ces missions qui leur rapporteront des points de flic (que l'on convertit en argent liquide lors du décompte final), ou bien ils se comportent en véritables ripoux et détournent la mission en raquettant les personnages qu'ils sont censés arrêter... Mais attention, si ces actes ripoux sont plus rentables, ils sont aussi plus dangereux. A vous d'évaluer les risques. De temps à autre, des événements exceptionnels viennent troubler le déroulement d'une mission, comme l'attaque d'une banque, une partie de poker impromptue, une course de chevaux, etc. Tout au long du jeu, vous devrez choisir entre être un ripoux ou un bon flic. Terrible dilemme brocardien s'il en est. La solution réside peut-être dans l'alternance des deux... Malgré des règles un peu longues à apprendre, *Les Ripoux* est un excellent jeu de plateau qui animera de joyeux jurons vos longues journées pluvieuses d'hiver. Et puis, c'est tellement drôle de se prendre pour Lhermitte ou Noiret, juste le temps d'une partie... A *Cent Pour Cent*, on aime *Les Ripoux*.



## AMERICA DE MATT MURDOCK

Quoi ? La chronique d'un 45 tours dans les Actus de *Cent Pour Cent*, mais qu'est-ce-que-c'est-que-ça ? Hein ? Pourquoi c'est-y pas qu'ils l'ont mis dans les Actus musique, même que y'a deux pages pour ça chaque mois ? Humm ? J'veux le demander.

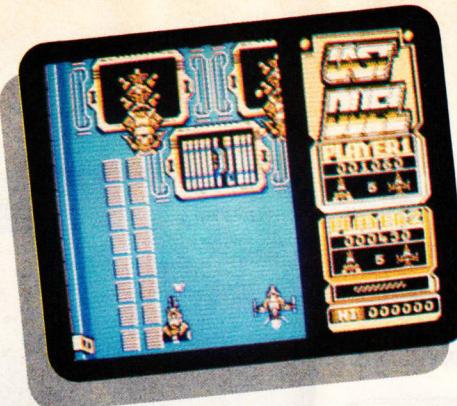


La réponse est simple. Ce 45 tours n'est pas comme les autres, parce qu'il est l'œuvre de Matt Murdock, alias Patrick Giordano, dit "tché fou twa ou qwa ?" Celui-là même qui a fait la chronique de Dynamic Duo et qui a descendu en flamme Chicago's 30 dans ce numéro. Bref, Patrick ne pouvait pas chroniquer son propre disque. Alors, humm, ce 45 tours qu'est-ce qu'il vaut ? "Superbe." "J'suis vert." "Whaow, le son des guitares !" "Aïe ma mère ! les cœurs qu'est-ce qu'ils sont biens." "C'est la classe, la grande classe." "Dis, Patrick, tu me le dédicaces, hein ? Allez, dédicace-le moi." Voilà les réactions de la rédaction. Le disque passe déjà sur NRJ et quelques autres radios, alors qu'il vient à peine de sortir, et le clip est en préparation. C'est de la House Music gonflée à bloc par de grosses guitares et une mélodie d'enfer. C'est sauvage et beau. C'est en vente partout. Achetez-le si vous ne voulez pas mourir idiot.

**AMERICA de MATT MURDOCK,**  
chez Phonogramme.

## LAST DUEL

La mode actuelle - et ce n'est pas nous qui nous en plaindrons - semble privilégier les softs d'arcade pouvant se jouer à deux. C'est bon, convivial, et ça permet de rompre avec la douce solitude du microman de fond. Bien sûr, la chose est parfois prétexte à engueulades, haines farouches, ou cassures de vieilles amitiés. Last Duel se joue donc en duo, non pas l'un contre l'autre (dommage, hé, hé...),



mais l'un avec l'autre, contre une multitude de robots destructeurs et de machines de guerre, dignes des meilleurs épisodes de Transformer. Les combats se passent sur une route bleue bordée par un désert de sable et de cratères. Chaque joueur possède un engin différent. Le premier a une voiture, une sorte de version future de Formule 1. Le second conduit un mini-vaisseau spatial monoplace, ce qui lui permet de survoler son camarade combattant. A partir de là, on dégomme, en essayant de détruire le plus possible tout en sauvant sa peau. Et c'est si bon, comme me glisse Miss X par-dessus l'épaule. En fin de course surgissent d'horribles vers mutants, se trémoussant comme des danseuses du Crazy Horse (le style Lova Moor). Finalement, un jeu assez classique. Pour l'instant, nous avons testé la chose en préview, je m'en tiens donc aux faits, purement et simplement, sans porter de jugements hâtifs. La suite le mois prochain.

## CRAZY CARS II ENCORE TOUJOURS ENFIN



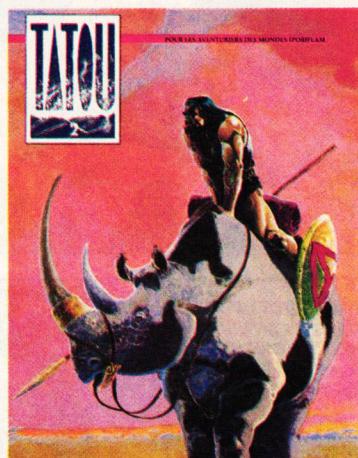
A l'occasion de la sortie de Crazy Cars II sur CPC, Titus et Virgin Megastore organisent un grand concours ouvert à tous et doté de nombreux lots (Walkman, softs et disques). Pour gagner, il vous suffira de faire le meilleur score sur Crazy Cars II en trois minutes. Avis aux amateurs, les journalistes de *Cent Pour Cent* seront présents et participeront eux aussi au concours.

**Concours Titus et Virgin Megastore, 52-60, avenue des Champs-Elysées, du 6 au 10 mars de 12h à 19h30.**

Par ailleurs, Titus recherche des programmeurs expérimentés en assembleur ou/et en "C". Si vous êtes dynamique et si vous vous sentez capable de suivre la voix du programmeur de Titan, n'hésitez plus : écrivez à Titus Recrutement, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Gagny.

## LE TATOU MASCOTTE D'ORIFLAM

Nous tenions à vous présenter et surtout à saluer le numéro 2 d'une revue bimestrielle, *Tatou*. C'est la société Oriflam qui édite ce magazine. Et pour cause, elle est uniquement consacrée aux jeux de rôle de cette société. Comme on dit chez moi, on n'est jamais mieux servi que par soi-même, et je dois dire que servis, ils le sont. Côté présentation, c'est du travail de pro, pas le genre fanzine imprimé sur du PQ. La couverture, belle comme un camion, est glacée et en couleur, l'intérieur, par contre, est en noir et blanc. Mais on retrouve les illustrations, dans le genre de celles que l'on rencontre dans les manuels de jeux de rôle. Pour qui est-il fait et où peut-on le trouver ? Ce sont les questions



que devrait se poser un vrai journaliste, mais ça m'est égal, je ne suis pas un vrai journaliste. Pour ce qui est de ces questions, je peux facilement y répondre, car moi je l'ai lu le n° 2 de *Tatou* et pas vous. Il est fait pour les joueurs des jeux Oriflam : on trouve donc, dans ce numéro, des renseignements sur Runquest, Stormbringer et Hawkmoon, plus une petite rubrique sur les bouquins, très sympa. Ces aides sont soit des scénarii, soit des descriptions de lieux ou de simples suggestions d'histoires pour les Maîtres du jeu en panne sèche. On peut se le procurer dans tous les points de vente spécialisés, pour la somme de 30F, et il est également possible de s'y abonner. Un point de vente spécialisé, est un point de vente où l'on peut trouver *Tatou*, enfin, un magasin spécialisé dans les jeux de rôle, quoi ! En tout cas, une affaire à suivre si les orcs ne le mange pas.

**ORIFLAM, 132, rue de Marly  
57158 Montigny-les-Metz.**

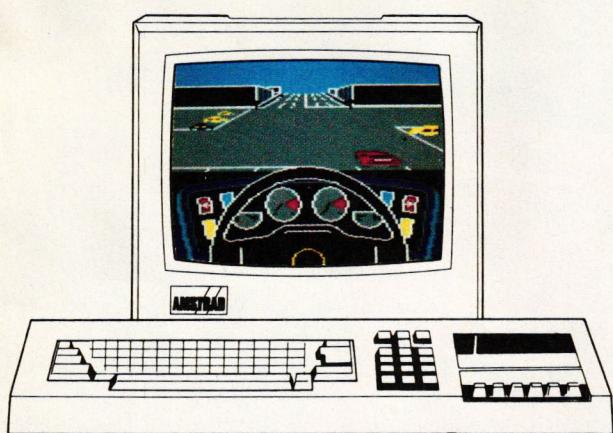
A

# DOC SAVEDGE A LA DÉCOUVERTE DU DIAMANT TRÈS MERVEILLEUX

RÉSUMÉ:  
DEPUIS PLUSIEURS  
JOURS DOC SAVEDGE  
ERRÉ DANS LE LABY-  
RINTE MAUDIT, A  
LA RECHERCHE DU  
DIAMANT TRÈS  
MERVEILLEUX.



# LE COMPLÉMENT D'OBJET DIRECT



Le lecteur de disquettes  
DDI-1 avec interface est le  
complément indispensable  
de votre 464



**saboteur**  
**sigma 7**  
**airwolf**  
**combat lynx**  
**thanatos**  
**saboteur II**  
**critical mass**  
**deepstrike**  
**turbo esprit**  
**bombjack II**



CPC 13

En vente chez tous les revendeurs Amstrad.  
Pour recevoir une documentation sur le  
lecteur de disquettes DDI-1 et l'interface.  
Renvoyez ce coupon à : Amstrad France  
B.P. 73 - 92310 Sèvres.  
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.  
Tapez 3615 code Amstrad

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_



\* Prix indicatif

# AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus



Quel plaisir de se promener dans un Salon qui vous ramène à l'époque de Noël. Celui-là se tenait du 1er au 7 février au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte. Mais, malheureusement pour vous, il était réservé aux professionnels, et l'informatique y brillait par son absence. On trouvait tout de même des choses à voir pour les joueurs que nous sommes.

Bien sûr, il y avait les éternelles peluches, les jeux éducatifs, les circuits automobiles, les modèles réduits et tout ce qui fait le charme de ce genre de rencontre. Les jeux de rôle aussi faisaient fureur. Nous avons surtout remarqué les sociétés Transecom, distributeur du célèbre AD&D, et Oriflam (Runquest, Stormbringer) avec un nouveau jeu, à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle, La Fureur de Dracula. Oriflam présentait également une revue consacrée exclusivement à ses jeux : Tatou.

## PLATEAU ET VIDEO

Tatou permet d'ailleurs de faire un enchaînement sur les jeux vidéo

d'Infogrames, les VCR Games, puisque le tatou est le sigle de cette société. Commençons déjà par le Vidéo Golf. Il s'agit d'un jeu de plateau associé à une cassette vidéo. Cela nécessite donc de posséder un magnétoscope ayant un arrêt sur image et une télécommande, préférable si l'on ne veut pas passer son temps à faire des allers retours entre le jeu et le magnétoscope. Le jeu de plateau est, lui, constitué de pions, de dés, de cartes et d'une banque de dollars, ainsi que de neuf plateaux recto verso, soit dix-huit trous. A chaque tour le joueur choisit sa stratégie en fonction du coup à effectuer. On peut lancer les dés ou choisir une carte "club", ou encore visualiser une action sur la cassette. Le jeu répond aux règles du golf. Cette cassette comprend les coups de vingt-cinq professionnels.

## JEUX CALIFORNIENS

Le second jeu disponible dans cette catégorie reprend le nom d'un des succès d'Epyx, California Games. Le but est de parcourir la Californie à

bord de sa corvette, mais compte tenu de la consommation importante de ce genre de véhicule, il faut pouvoir l'abrever. Pour cela, vous participez à tous les concours de sport qui se présentent, planche à voile, skateboard, patins à roulettes, vélo acrobatique et surf. En tout, deux cents séquences sont disponibles sur la cassette. Ces deux jeux devraient coûter aux alentours de 350 F, mais le jeu en vaut-il la cassette ou plus exactement ne risque-t-on pas de se lasser de revoir toujours les mêmes images ? Les éditeurs ne le pensent pas. Avant de revoir deux fois la même séance, il faut, d'après eux, jouer au minimum quinze fois. Le peuple ludique jugera !

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

1290 F<sup>TTC\*</sup>

plaisir compris



## Station 6128 Amstrad :

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

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 jeux (cassettes ou disquettes)
- 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.D.C.

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

# AMSTRAD

**La Qualité. L'innovation en plus**

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

**CPC13**

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 73 - 92310 Sèvres

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD



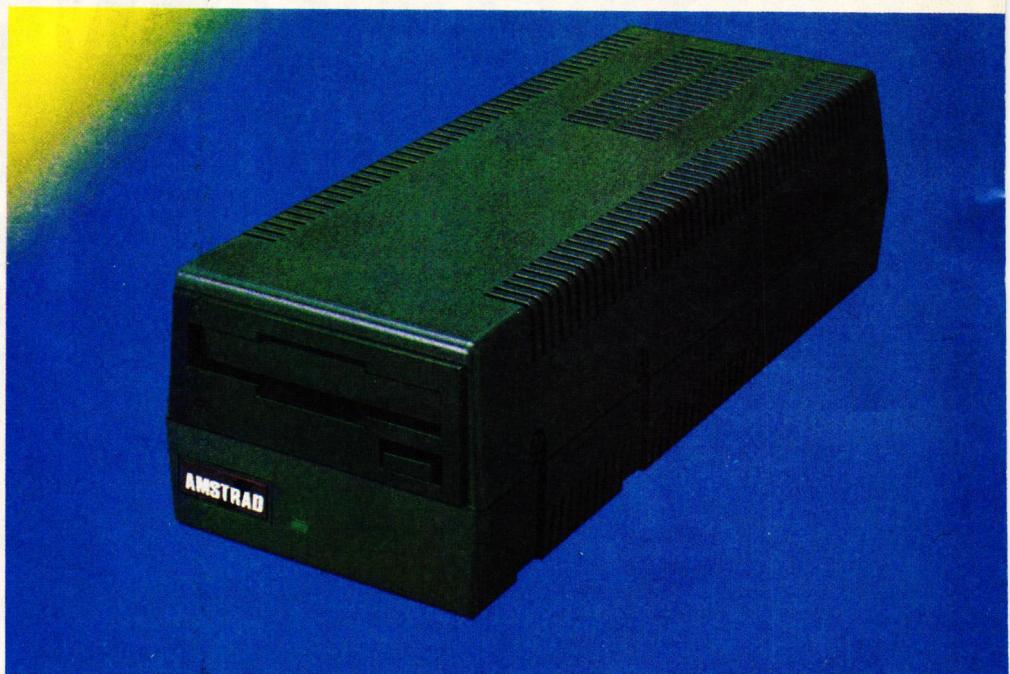
## DD1 : LE DISK DRIVE DINGUE

VOUS, les utilisateurs de 464 ! Oui, VOUS qui perdez des heures entières à attendre que la douce cassette située dans son non moins fiable lecteur ait fini de charmer par son chant stridant la paisible mémoire bercée par le Z80 alors encore en émoi. VOUS qui ne savez pas ce que VOUS perdez, mais qui VOUS doutez de ce que VOUS pourriez gagner, cet article VOUS concerne.

Bien des gens rouent en 4L toute leur vie sans même se douter du confort et du plaisir apporté par le pilotage, aussi affolant que passionnant, d'une Lamborghini Countach quadri-turbo à embrayage multidisque renforcé. Nombreux sont ceux qui, habitués à la SNCF hautement syndicaliste, n'ont jamais connu l'extase enivrante déclenchée par le décollage d'un avion gorgé de puissance élévatrice ô combien surnaturelle et impressionnante. Tout aussi nombreux sont ceux qui, ne connaissant pas les joies du renommé Solex, s'évertuent à pédaler mollement sur leur bicyclette ancestrale, dont la selle, érodée par les temps, endolorit lentement mais sûrement une des parties charnues de leur être dont nous ne pouvons citer ici le nom mais dont il est possible de dire qu'elle se situe approximativement entre le pet et l'air. Toutes ces personnes rêvent et savent que, quelque part dans la galaxie, un objet non contondant pourrait leur permettre de ne plus se soumettre à toutes ces petites contraintes de la vie de tous les jours, qui nous font sombrer irrémédiablement dans les bas fonds de la mélancolie, engendrée par la société moderne.

### LECTEURS, LECTRICES

En ce qui concerne le DD1, il est au 464 ce que la mayonnaise est à l'oeuf dur, le chien à l'aveugle, la fraise au coka, la scie à métaux, le Schwartz-negger, la réalité, la femme au foyer, bref et en deux mots : lorsqu'on l'a eu une fois dans le connecteur, il devient difficile, voire même insoutenable, de s'en passer. Plus besoin de passer du temps à rembobiner, à chercher, à écouter, à regarder, à attendre, à tes souhaits. Tout est dix fois plus précis, cent fois plus rapide, mille fois plus pratique avec un lecteur de disquettes qu'avec un magnétophone à cassettes. La gestion de fichier se fait facilement et dans des temps incomparables. Plus besoin de mettre des étiquettes partout dans le style à en transformer sa logithèque en cravate à poids. Un simple catalogue, et tout est clair.



### POUR ET CONTRE PETRIS

Des avantages, le DD1 n'a que cela. Il n'est plus nécessaire de se poser des questions sur le contenu de la bande située sous la tête de lecture, l'Amsdos livré avec le lecteur se charge automatiquement de faire des backups (copies de sauvegarde). A la limite, ça fait peur. Pour obtenir une fausse manipulation, il faut presque le faire exprès ou le faire vraiment exprès. Depuis quatre ans que je travaille avec ce matériel, jamais ô grand jamais, il ne m'est arrivé de perdre des informations sans pouvoir les récupérer. Par Krom, je vous le dis mes bien chers frères, mes bien chères sœurs (pas de boogie-woogie avant vos priè-

res du soir), rien n'est plus apaisant, exaltant, sécurisant que de travailler avec ce genre de périphérique.

Les seuls inconvénients sont les prix pratiqués par les revendeurs de disquettes 3 pouces, mais avec un peu de ruse et d'habileté, il sera plus simple d'acheter ces supports en gros ou à plusieurs, pour faire baisser le coût à l'unité.

### AMEN ALORS !

Avant, j'étais moche... pour une poignée de dollars, je l'ai rencontré, et le DD1 a changé ma vie. Demain, je change de disquette...

Dédé le Hun

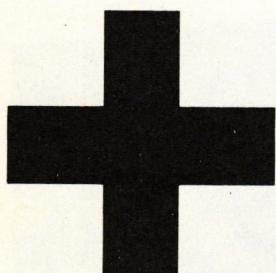
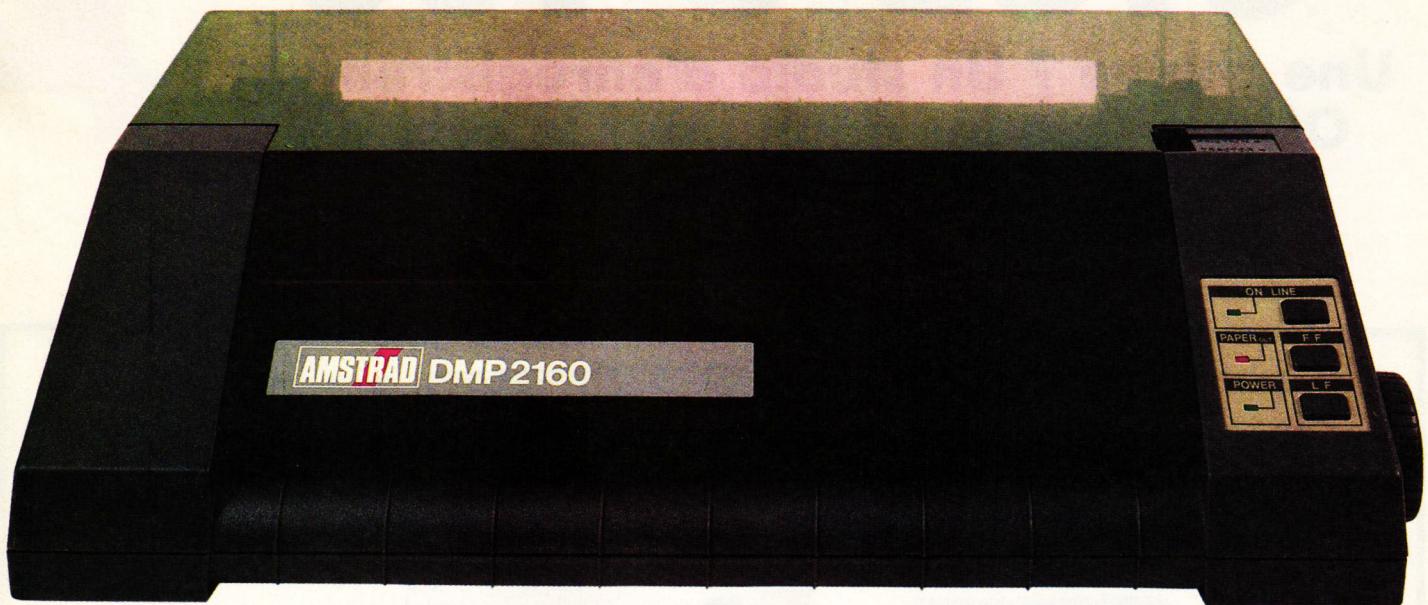
## 2001 LE JOYSTICK DU FUTUR

Aaaargh, les joysticks, si souvent mous et fragiles. Voilà enfin l'engin



du futur, le manche à balai ultrasonique capable de rivaliser avec les meilleurs joysticks de banc d'arcade, j'ai nommé le Quickjoy 5 Superboard, de chez Spectravideo, un monstre haute technologie et design Star Wars. Jugez plutôt : autofire avec réglage de la vitesse, possibilité de choisir entre différents boutons de tir - à droite, à gauche, ou sur le manche - , dix micro-switches, ventouses indécollables, et même, ultime gadget high-tech, le chronomètre digital donnant la possibilité de régler un certain temps de jeu. Pour les matches entre potes, c'est idéal. Et là, le perdant n'aura plus aucune excuse ("Ouais, c'est la faute au joystick tout pourri, hé !!"). S'il n'en reste qu'un...

# TRAITEMENT DE FAVEUR!



## DMP 2160

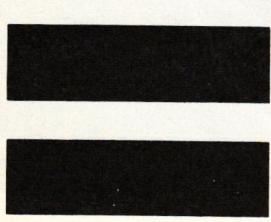
L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction... Compatible Epson FX et dotée d'une interface parallèle Centronics,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



## TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

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

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



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



La Qualité. L'innovation en plus

\*Prix public généralement constaté.

CPC 13

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. 73 - 92310 Sèvres

Ligne consommateurs : 46 26 08 83

Tapez 36 15 code AMSTRAD

# STUDIO 100

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

3790 F<sup>TTG</sup>



Une chaîne plus un studio d'enregistrement. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :  
• une platine tourne-disques 33/45 tours,  
• une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,  
• un tuner PO/GO/FM stéréo,  
• un amplificateur 2 x 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",  
• un égaliseur graphique à 5 bandes,  
• deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration. Chanteurs et groupes, à vous de jouer !

**AMSTRAD** **FIDELITY**

**La Qualité. L'innovation en plus.**

\* (Prix public généralement constaté)

**%13**

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

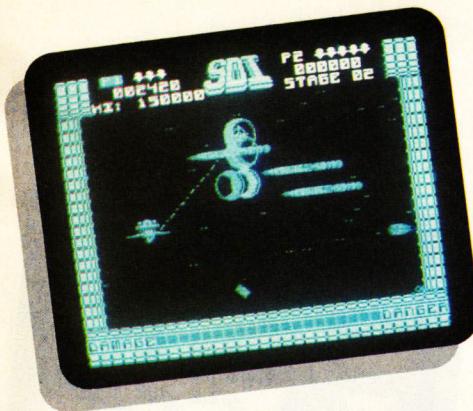
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France  
BP 73 - 92310 Sèvres

Ligne consommateurs : 46.26.08.83.  
Tapez 3615 Code AMSTRAD.





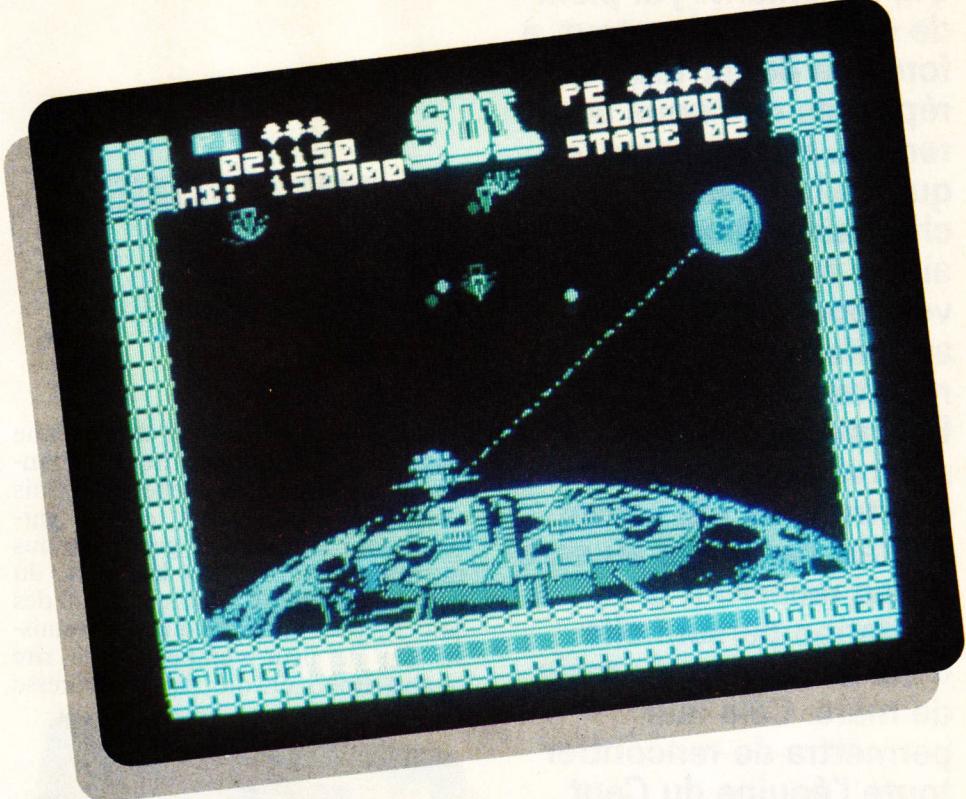
Vous connaissez certainement la SDI sous un autre nom, l'IDS, l'Initiative de défense stratégique. Le dernier projet en matière de défense stratégique. Pour ceux qui ne comprennent toujours pas de quoi je veux parler, il s'agit d'un bouclier antimissile.

On peut dire un grand merci à Ronald Reagan, mais on ne peut dire qu'un petit merci à l'éditeur, qui nous a envoyé le soft un peu tard et c'est pour ça qu'il passe dans les Actus. Mais, le mois prochain, on vous en fera un vrai test. Quoique, depuis qu'il est arrivé, on arrête pas d'y jouer (ne le répétez surtout pas, car le redac'chef est persuadé qu'on travaille à fond pour que vous puissiez recevoir votre "canard", dans les temps). De toute façon, c'est quand même un travail, ce qu'on fait, et comme c'est aussi du plaisir en disquette, on ne sait jamais si l'on travaille ou si l'on s'amuse.



## LA GUERRE DES ETOILES

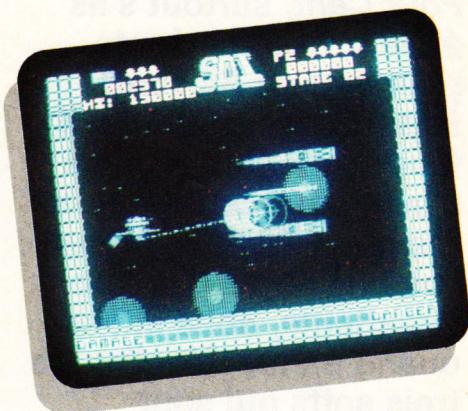
Dans le ciel étoilé, de drôles d'engins de mort, étoilés aussi mais avec une seule étoile, rouge celle-là, ont pris leur envol, vers une base américaine, quelque part sur la lune. Responsable de la défense de cette base, vous mettez en branle votre batterie de satellites de combat. La première phase est offensive, mais c'est normal, vous savez bien que la meilleure



défense, c'est l'attaque. S'il n'avait que des missiles, l'adversaire, bien que russe, n'est pas fou pour autant : il possède aussi des chasseurs de satellites antimissiles (et que le dernier qui sort ferme la porte). Enfin, un combat spatial commence. Le premier niveau ne pose pas de problème et j'ai tôt fait de réduire à néant les missiles adverses, ce qui me donne un bonus de 20 000 points. On a beau être astronaute, on n'en est pas moins homme, et cette petite prime me réchauffe le cœur.

## L'ETOILE DES GUERRES

Le deuxième niveau est, par contre, un peu plus retors. Une seconde d'inattention et un des missiles ennemis en profite pour traverser mon écran et disparaître. Damned ! Il va falloir que je fasse entrer en jeu la défense rapprochée de ma base lunaire. Une multitude de têtes nucléaires foncent vers moi. A coup de lasers, j'essaye d'en détruire le maximum, mon viseur se déplace sur tout l'écran. C'est l'extase, aucune tête n'a réussi à atteindre la base, et rebonus, mais ceux-là sont moins importants. Si je le peux, je me contenterai de la phase bien plus intéressante pour faire des points, surtout lorsqu'on arrive à descendre toutes les infernales machines qui traversent l'écran. Pour ce qui est de l'animation et du graphisme, c'est pas mal du tout. Le mode



1 permet une certaine finesse des traits, même s'il se limite à quatre couleurs. De toute façon, dans la nuit sidérale tous les satellites sont bleus, on peut pas toujours être gris, surtout quand on ne boit pas d'alcool. En attendant, je me saoule et me grise de destruction. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ? ! Il y a douze niveaux et nous n'avons pas encore dépassé le sixième, alors, on a le temps. Mais, le mois prochain, je vous le promets, on atteindra des niveaux plus élevés. Mais un proverbe populaire dit : "Il ne faut pas vendre la peau de l'URSS avant d'avoir descendu tous ses missiles."

**SDI de Activision  
Distribué par Ubi Soft**

Oh, les enfants j'ai plein de courbatures partout, à force de porter toutes les réponses que nous avons reçues. Heureusement que de bonnes et charitables âmes m'ont aidé à faire le tri de toutes vos réponses. Alors, vous attendez peut-être les résultats tout de suite ? Pas question, cela va être réservé aux cinquante d'entre vous qui seront invités, par tirage au sort, et qui recevront une invitation personnelle dans le courant du mois de mars. Cela leur permettra de rencontrer toute l'équipe du *Cent Pour Cent*, surtout s'ils étaient trop fainéants pour venir à Amstrad Expo. Pour les autres, il faudra attendre le mois d'avril pour connaître les résultats. Mais pour que vous ne soyez pas trop impatients, nous allons quand même dévoiler les trois softs qui sont nominés dans chaque catégorie, par ordre alphabétique. Le choix a dû être dur, car se limiter à trois softs par catégorie, alors qu'il y en a tant qui le méritent... Enfin, c'est fait, c'est fait et bien fait surtout. Voilà donc les jeux que vous avez désignés comme les meilleurs de l'année 1988. Rendez-vous le mois prochain pour les classements complets, patience !

## ADAPTATIONS BD/CINE/ CARTOON

### BOBO

Quelle joie de retrouver encore une fois ce petit personnage tiré de la bande dessinée de Paul Deliege. Depuis sa prison d'Inzepocket, où les gardiens font peut-être la grève, il nous raconte sa vie de tous les jours, du lever au coucher. Certainement un des softs les plus mignons que je connaisse. On ne peut s'empêcher de rire quand Bobo envoie par maladresse



un de ses codétenus s'éclater contre un mur ou s'apitoyer sur son sort, lorsqu'il se retrouve avec la marmite de soupe sur la figure, parce qu'il n'a pas servi les autres prisonniers assez rapidement. Humour et charme, un cocktail bien séduisant.

**Bobo de Infogrames**, dans le n°8 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### LIVE AND LET DIE

Adaptation du James Bond du même nom, en français Vivre et Laisser Mourir de Guy Hamilton, d'après l'oeuvre de Ian Fleming. Ce soft est tout bonnement une course, genre Buggy Boy, mais c'est un James Bond. Il y a donc quelques actions dangereuses à effectuer, comme descendre les bateaux qui vous gênent, ouvrir les portes sur le canal à coups de missiles. Des armes et de l'action, que voulez-vous y trouver à redire ?

**Live and Let Die de Domark et Elite**, dans le n°9 d'Amstrad Cent Pour Cent.



### PLATOON

Tiré du film d'Oliver Stone, du même nom, ce soft nous ramène à la triste époque de la guerre du Viêt-nam. Au coeur de la jungle ou dans un village viet, le côté antimilitariste du film n'est pas du tout présent dans le soft. Tirer, ramasser de la dynamite, voir les membres de l'équipe disparaître les uns après les autres, remplis de petits trous plein d'un beau liquide rougeâtre. Enfin, ce n'est qu'un jeu et un bon, puisque vous l'avez choisi. **Platoon de Océan**, dans le n°2 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### ARCADE

#### GRYZOR

Fabuleux jeu qui a tenu la rédaction pendant longtemps en haleine, Gryzor est le type même du jeu d'arcade bien fait avec des tableaux variés, une animation et un graphisme impeccable. La musique infernale qui l'accompagne parfait le tout et en fait vraiment un must. Trois tableaux géants entrecoupés de trois citadelles, de quoi faire frémir même les plus courageux. C'est un peu notre jeu fétiche puisqu'il est paru dans notre premier numéro et que, comme lui, nous tenons bon et sommes toujours dans le peleton de tête.

**Gryzor de Océan**, testé dans le n° 1 d'Amstrad Cent Pour Cent.

#### OPERATION WOLF

Récemment arrivé sur nos écrans, cet autre soft d'Océan à déjà fait une sacré percée dans le cœur des Amstradiques, sa fulgurante ascension au Top Mag en est un exemple flagrant. Si la

# LE SPRINT FINAL



version Amstrad a été faite en Angleterre, les versions seize bits, elles, sont françaises. Son extrême rapidité et son scrolling continu en font un soft difficile mais passionnant. Sa place parmi les trois meilleurs softs d'arcade n'est donc nullement usurpée.

**Opération Wolf de Océan**, dans le n° 9 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## TITAN

Conçu à l'origine sous le titre un peu long de Let's the Ball Strike Back, Titan est un jeu surprenant à bien des égards. D'une part,技iquement, puisque la fluidité de son scrolling aussi bien horizontal que vertical le rend extraordinaire, d'autre part, parce qu'il n'a pas été développé au sein d'une société par un programmeur dûment salarié, mais par un jeune auteur de 20 ans, Philippe Pamart, qui, par là même, s'est assuré d'emblée d'une place régulière dans la société Titus. Il s'y occupe, en collaboration avec le programmeur à qui nous devons les autres succès de cette firme, du développement de Crazy Cars II. Une balle et une raquette que nous ne sommes pas prêts d'oublier.

**Titan de Titus**, dans le n° 9 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## ARCADES AVENTURES

### DRILLER

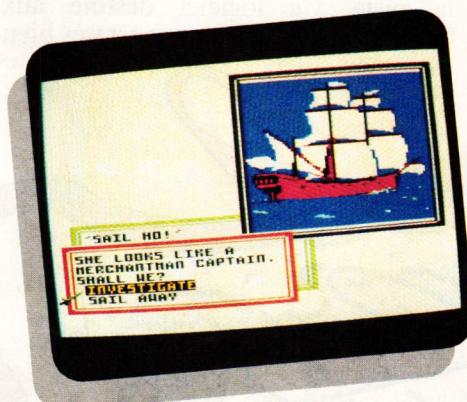
Premier soft utilisant le procédé Freescape, il a été suivi de deux autres softs qui méritaient autant que lui d'entrer dans la liste des nominés, Dark Side et Total Eclipse. Ce procédé permet vraiment de se déplacer à

l'intérieur d'un décor en 3D. Le scénario et, surtout, le type d'action sont eux aussi "révolutionnaires". Aux commandes de votre vaisseau, vous tentez de dégazer une planète à dix-huit faces en y installant des forages. Dix-huit tableaux remplis de pièges et de passages cachés.

**Driller d'Incentive Software**, dans le n° 2 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### PIRATES

Rares sont les jeux historiques qui déchaînent une telle passion. Pirates est, sur CPC, certainement une des meilleures réussites de Microprose. Reprenant la trépidante vie des corsaires et des flibustiers dans la mer des Caraïbes, il permet de jouer toute une carrière faite de pillages et de conquêtes, et même de prendre la place d'un



des plus grands pirates que la terre ait connu. Si les combats navals, les abordages et les chasses au trésor sont garantis, le commerce tient aussi une place de choix ainsi que les tavernes,

où recruter des hommes se fait à coup de tournées générales. Une ambiance très bien retransmise dans un soft complet.

**Pirates de Microprose**, dans le n° 3 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### THE LAST NINJA II

Bien sûr, quand on parle de Ninja, on pense tout de suite aux arts martiaux, mais il n'y a pas que ça. Le côté aventure est tout aussi important et, avec ses six niveaux, The Last Ninja II n'est pas en reste. Bien sûr, frapper et défoncer constituent le principal de vos actions, mais la recherche des objets est au moins aussi essentielle car, sans eux, aucune chance de passer aux niveaux supérieurs. Un soft remarquable par la richesse des décors, malgré le peu de couleurs.

**The Last Ninja II de System 3**, dans le n° 10 d'Amstrad Cent Pour Cent.



## SIMULATIONS DE GUERRE

### ATF

Ce sont les initiales de Advanced Tactical Fighter. Ce n'est pas, a priori, un simulateur de vol. Aux commandes de cet avion ultraperfectionné, vous devez attaquer les bases, les usines, les navires et les chars de l'ennemi. Il y a donc, en même temps, une partie action, attaque des cibles, combat contre les autres appareils, et une par-



tie stratégie, car il faut détruire les cibles qui désorganisent le plus l'adversaire. Entre chaque mission, un rapport des forces vous permet de choisir votre prochaine cible. Le logiciel est particulièrement remarquable par le relief du sol. Un bon petit soft à recommander à ceux qui ont quelques difficultés à faire atterrir un avion ; ici, il se pose automatiquement.

**ATF de Digital Integration**, dans le n° 2 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### GUNSHIP

C'est certainement le simulateur d'hélicoptère le plus complet sur Amstrad. Avec lui, vous pouvez largement rivaliser avec Supercopter. Pas étonnant, donc, de le retrouver dans cette sélection. Cet hélico, surnommé l'Apache, est un véritable guerrier ; le manuel fourni vous apprendra certainement plus sur l'armement que votre manuel d'histoire. D'un accès rendu très facile par le cache-clavier, cher à Microprose, vous vous lancez à l'assaut des ennemis avec une mission à remplir. En fonction de celle-ci vous choisissez votre armement et vous repérez sur votre carte les unités ennemis. Un soft accessible aussi bien au débutant qu'au pilote chevronné.

**Gunship de Microprose**, dans le n° 7 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### NIGHT RAIDER

Vous voilà à bord d'un Grumman Avenger en route pour torpiller le *Bismarck*. Jouant le rôle des différents membres de l'équipage, vous avez plusieurs missions à accomplir, mais la plus intéressante est sans conteste celle où il faut envoyer ce monstre par le fond en lui larguant une torpille en pleine coque.

**Night Raider de Gremlin**, dans le n° 7 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## JEUX EDUCATIFS

### LES VOLEURS DU TEMPS

On a volé les saisons, à vous de les retrouver. L'inspecteur Abracadabra, magicien à ses heures perdues, est sur la piste. Ce logiciel destiné aux enfants de trois à huit ans est très bien

réalisé. Il s'agit en fait d'un logiciel entièrement graphique qui se dirige au joystick, ce qui permet aux plus petits de l'utiliser sans problème. Il possède la qualité à laquelle nous a habitué la maison Carraz.

**Les Voleurs de Temps de Carraz**, dans le n° 2 d'Amstrad Cent Pour Cent.

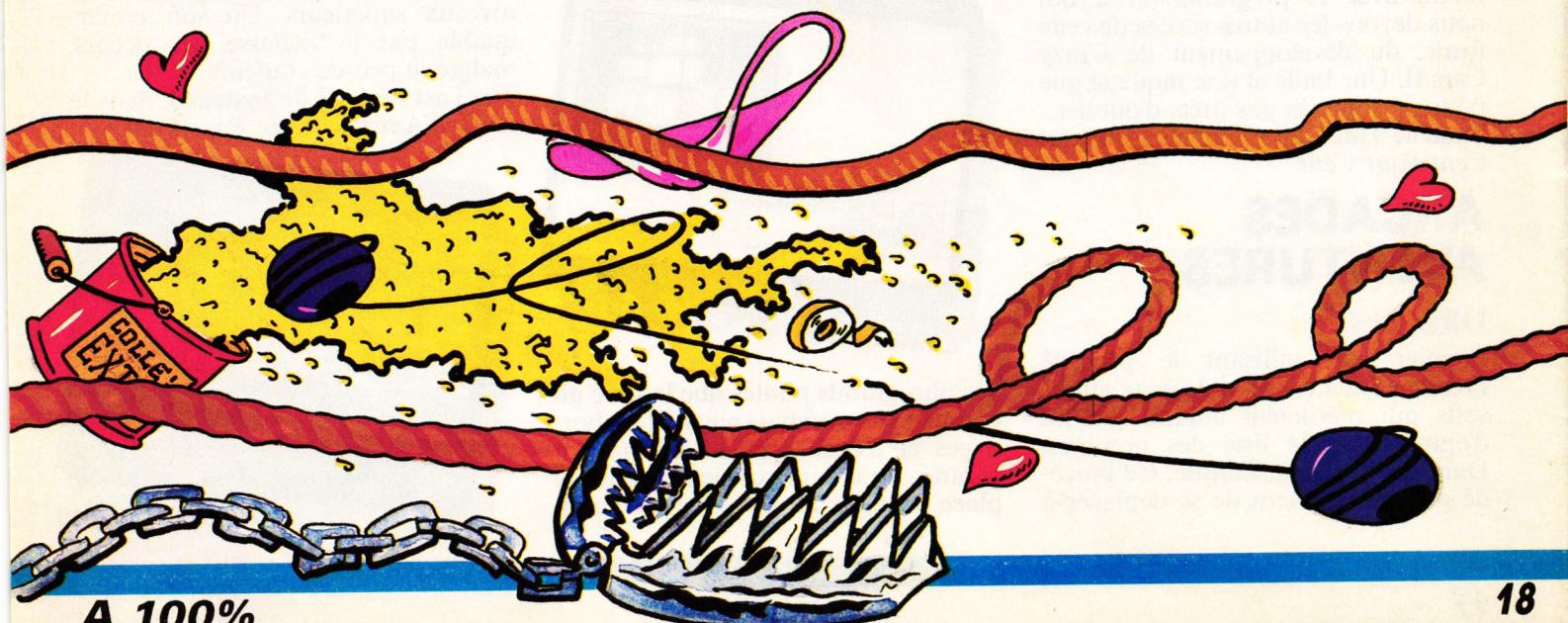
### TROUBADOURS

Voilà un des jeux éducatifs les plus réussis pour ce qui concerne les graphismes. Nous sommes au temps des troubadours, tout y est, aussi bien la musique que l'ambiance. Il a été créé par Génération 5, dont nous vous pré-



sentons un autre soft dans les pages Education de ce mois. Avec ce jeu, vous entrez dans le Moyen Age ; au fur et à mesure de l'aventure, vous découvrez différents petits exercices jusqu'au château du seigneur Kantor. Pour ce jeu, on serait presque tenté de créer une autre catégorie, l'éducatif-aventures.

**Troubadours de Lankhor**, dans le n° 4 d'Amstrad Cent Pour Cent.



# SPRINT FINAL

## VIE ET MORT DES DINOSAURES

La recherche du passé commence par la paléontologie. Faire des fouilles et apprendre à les faire, tel est le but de ce jeu. Choisir le bon matériel, la pioche pour commencer et le pinceau pour finir, puis charger les fossiles dans les caisses et, enfin, les ramener.



Mais attention, maintenant il faut passer l'examen et les professeurs n'aiment pas entendre n'importe quoi. Un soft qui ne couvre pas une période classique de notre histoire. Il permet de découvrir un métier et une période des plus passionnantes.

**Vie et Mort des dinosaures de Carraz**, dans le n° 8 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## REFLEXIONS ET STRATEGIE

### EYE

Voici un jeu où les couleurs ont plus d'importance que les goûts. Un soft qui peut se jouer avec de deux à qua-



tre joueurs. Chaque joueur dépose quatre pions sur quatre des trente-deux cases disposées en double spirales. En déplaçant ses pions ou en faisant bouger les spirales, il doit placer les pions sur des cases de la même couleur, suivant différentes formes géométriques.

**Eye de Endurance Games**, dans le n° 2 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### MAXI BOURSE

Adaptation d'un jeu de plateau, ce soft nous fait entrer dans les sphères de la haute finance. Vous voilà à la tête

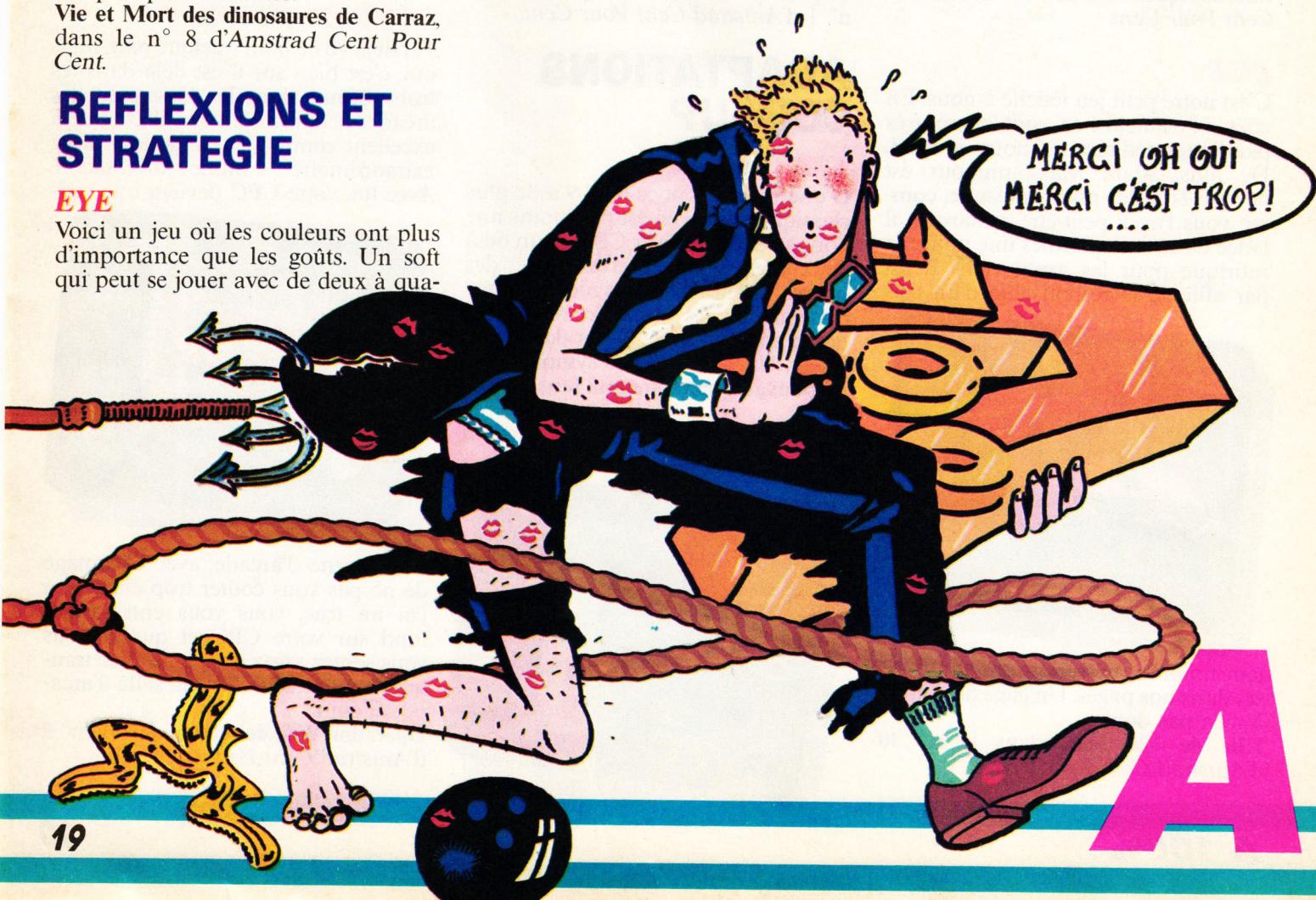
d'un petit portefeuille qu'il va falloir faire fructifier. Cobra nous a plutôt habitué aux enquêtes policières. Cette fois pourtant, point de meurtres, ni même de délits d'initiés, fort en vogue ces derniers temps dans ce que l'on appelle les "affaires".

**Maxi Bourse de Cobra Soft**, dans le n° 7 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## TETRIS

Surprenant par son origine, Tetris l'est aussi par son cheminement. Développé par un étudiant russe, il est passé par une société d'édition hongroise avant de finir chez Mirrorsoft, sans avoir été auparavant enrichi de quelques partitions du célèbre micro-musicien David Withaker. Comme on peut le voir, tout pour en faire un succès, surtout qu'il s'agit de construire un mur avec des briques qui tombent du haut de votre écran et, dans ce genre d'exercice, les pays de l'Est sont très forts. Un exercice passionnant parce qu'il allie la réflexion à la dextérité.

**Tetris de Mirrorsoft**, dans le n° 3 d'Amstrad Cent Pour Cent.



# LES A-100 % LE SPR



## AVENTURES

### L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

A la recherche de vos clones, vous parcourez l'immensité intersidérale. De planète en planète, vous devrez communiquer avec les indigènes pour les retrouver. Le scénario n'est déjà pas banal, mais quand on passe à la réalisation, c'est encore époustouflant. Un jeu unique en son genre. Le but est, en fait, de réussir à dialoguer avec les extraterrestres à l'aide d'un langage rudimentaire se limitant parfois à quelques images. Beaux parleurs s'abstenir.

**L'Arche du capitaine Blood** de Ere Informatique, dans le n° 4 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## L'ILE

C'est notre petit jeu fétiche à nous. En effet, ses auteurs se sont rencontrés par l'intermédiaire de notre journal. De plus, Alain Massoumipour est devenu l'un des nôtres puisque, comme vous l'avez peut-être remarqué, il lance dans nos colonnes une nouvelle rubrique pour les aventuriers. Il est par ailleurs le responsable d'un cer-



tain nombre de listings qui sont passés dans nos pages. Un gage de qualité à n'en pas douter.

**L'Ile** de Ubi Soft, dans le n° 10 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## OXPHAR

C'est un soft remarquable par son graphisme ; on reconnaît la patte de Michel Rho, que Dieu le protège. On peut y voir aussi une certaine dose d'humour. Essayez donc d'insulter le Maître du Jeu et vous aurez, gratuite-



ment et sans supplément, une petite partie de casse-briques. Personnellement je ne vous le recommande pas, il est trop pénible d'attendre la fin de ce triste épisode avant de pouvoir enfin reprendre le cours de cette superbe aventure.

**Oxphar** de Ere Informatique, dans le n° 1 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## ADAPTATIONS COIN-UP

### 1943

D'une facture tout ce qu'il y a de plus classique, 1943 n'en est pas moins une bonne adaptation sur CPC. A un ou à deux joueurs, vous pouvez passer des heures à détruire les vagues d'avions ennemis ou les superforteresses qui ont le malheur de se placer dans votre viseur. Un petit soft très sympa et qui ne pouvait que plaire aux fans d'arcade.

**1943** de GO, dans le n° 8 d'Amstrad Cent Pour Cent.



## GRYZOR

Alors comme ça, on retrouve toujours les mêmes. Que voulez-vous, quand un soft est bon pourquoi voudriez-vous qu'il ne soit pas retenu dans toutes les catégories où il peut concourir ? Vous avez bon goût, car je dois vous avouer une chose : je me suis peut-être plus éclaté sur la version CPC de Gryzor que sur la borne d'arcade. Et quand on pense qu'il existe déjà un gryzor II, espérons que son adaptation sera aussi bien réussie. **Gryzor de Océan**, dans le n° 1 d'Amstrad Cent Pour Cent.

## OPERATION WOLF

J'ai déjà vu ce nom quelque part, mais oui, c'est bien sûr il est déjà dans les trois retenus dans le classement des arcades-actions. Bien sûr, il était déjà excellent comme jeu, il est tout aussi extraordinaire comme adaptation. Avec lui, votre CPC devient une vérité-



table borne d'arcade, avec l'avantage de ne pas vous coûter trop cher. Moi j'ai un truc, vous vous entraînez à fond sur votre CPC et quand vous vous sentez assez fort, vous allez tranquillement frimer dans la salle d'arcade du coin.

**Operation Wolf** de Océan, dans le n° 9 d'Amstrad Cent Pour Cent.

# INT FINAL

## SIMULATION SPORTIVE

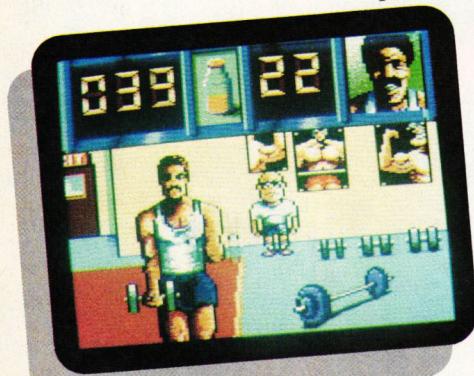
### 944 TURBO

Attention, vous êtes au volant de la Porsche de René Metge, la moindre erreur vous est fatale. Après le tour de qualification, vous ne disposerez plus que de deux tours pour vous faire un nom et l'inscrire dans les "high score", si possible devant celui de l'illustre pilote. C'est un vrai plaisir d'améliorer ses temps sur les quatre différents circuits. Sorties de route et carambolages seront au rendez-vous, alors méfiance.

**944 Turbo de Loriciels**, dans le n° 9 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Vous connaissez Daley Thompson, le roi du décathlon. Comme lui vous devez participer à dix épreuves d'athlétisme. Mais pas question de se lancer comme ça dans la compétition,



une petite séance d'entraînement et, alors là, tu meurs. Côté animation et graphisme, c'est du tout bon. Pas étonnant de le voir dans les trois premières simulations sportives.

**Daley Thompson's Olympic Challenge de Océan**, dans le n° 8 d'Amstrad Cent Pour Cent.

### SUPER SKI

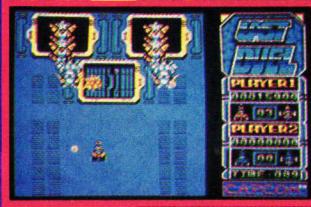
Franchement pour rendre aussi bien l'impression de vitesse que donne le ski, sur un CPC, il fallait être un petit génie. Je ne crois pas que l'on retrouvera avant longtemps une simulation de ski aussi réussie. Que l'on participe à une descente, un slalom ou que l'on se lance du tremplin de saut, un frisson vous envahit et ne vous lâche que lorsque vous franchissez la banderole d'arrivée.

**Super Ski de Microïds**, dans le n° 1 d'Amstrad Cent Pour Cent.



# LE DEFI D'ARCADE

## LAST DUEL™



**LAST DUEL™** La Tribu d'Or de BARCULA a envahi la planète jumelle MU et pris en otage la belle princesse SHEETA. Peu de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible épreuve qui l'attend. Vous livrez bataille dans six territoires occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de terreur et de défenseurs de taille gargantuesque sur lesquels les yeux d'un certain terrien ne se sont posés auparavant. Votre voiture à neutron et votre hoverplane galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos nerfs et votre habileté sont les seuls espoirs de liberté pour votre princesse bien-aimée.

CBM 64/128 cassette/disquette · SPECTRUM 48K/128K cassette/disquette · AMSTRAD CPC cassette/disquette · AMIGA disquette · ATARI ST disquette.

# DANS LES FOYERS



CBM 64/128 cassette/disquette · SPECTRUM 48K/128K cassette/disquette · AMSTRAD CPC cassette/disquette · AMIGA disquette · ATARI ST disquette. Amiga £19.99d

**TIGER ROAD™** Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoutables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entraînement martial et de votre habileté aux chaines à pointes et à la faufile ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fleau de l'orient.

**L.E.D. STORM™** Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.



ECRANS TIRES DE VERSIONS DIFFERENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

ALERTE ROUGE !



Photos d'écran sur Amiga



PROPULSEUR  
LANCEUR  
ACCELERATEUR

- FEU !
- FEU !
- FEU !

En direct du monde des arcades, **BLASTERIODS** est un pur produit de la lignée des jeux Atari et Tengen.

Un ou deux joueurs, puissance, vitesse, danger... tel est le programme pour cette adaptation du jeu de café de l'année 1989.  
ET FAITES ATTENTION — MUKOR VOUS GUETTE !

© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad K7 et disquette, C 64, Spectrum et M.S.X.



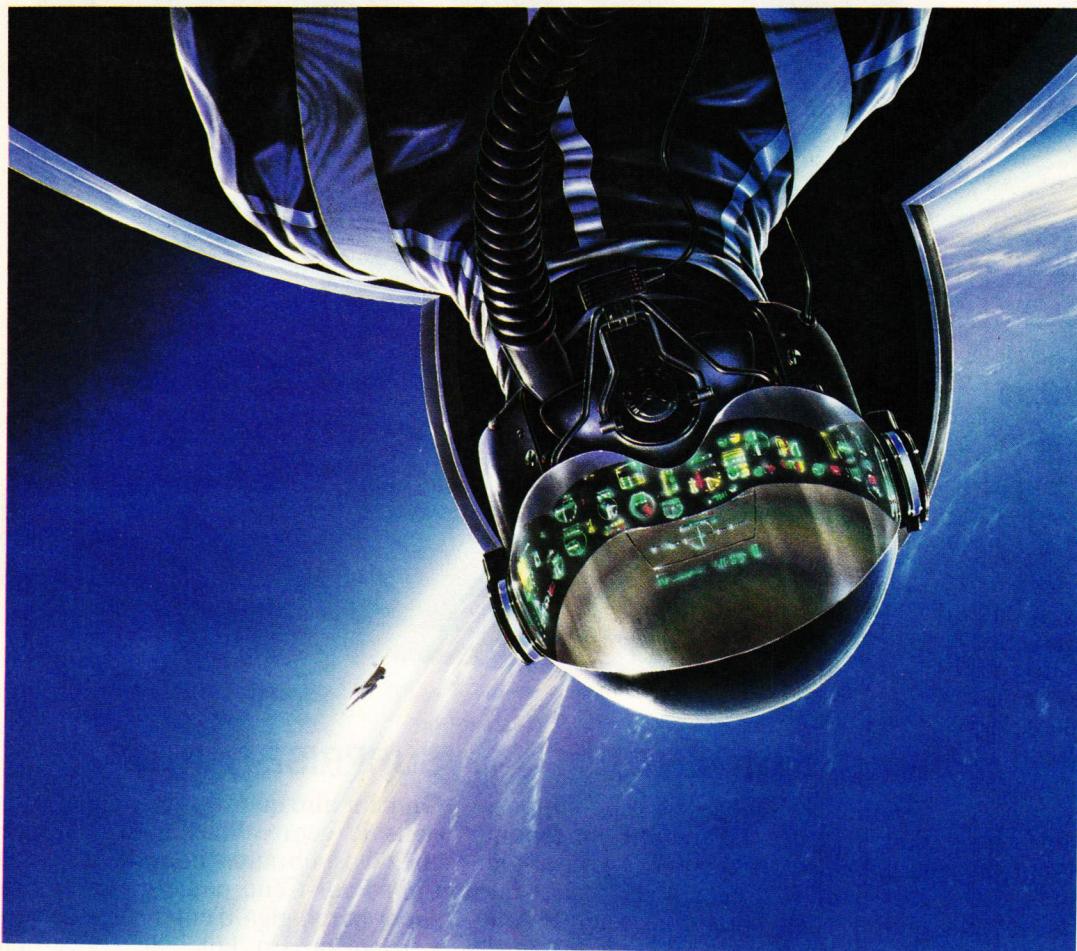
Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

LEAF-BLA

# UN CONCOURS RENVERSANT

ELECTRONIC ARTS<sup>®</sup>

Amstrad Cent Pour Cent



GAGNEZ  
UN FLIGHT  
JACKET  
ET DE  
NOMBREUX  
AUTRES  
CADEAUX

Ne mettez pas vos réponses sous enveloppes. Répondez sur cartes postales sans oublier d'inscrire vos noms et adresses et envoyez-les à M.S.E, concours CHUCK YEAGER, 53, avenue Lénine 94250 Gentilly.

## LES PRIX :

1er prix : 1 blouson d'aviateur en cuir  
2eme prix : 1 avion radio-commandé  
3eme prix : 1 maquette d'avion  
4eme prix : 1 livre sur les avions  
du 5eme au 10 eme prix : 1 sweat shirt  
ELECTRONIC ARTS

## Questions :

- 1 : En quelle année et avec quel avion CHUCK YEAGER a-t-il brisé le mur du son ?
- 2 : Nommez 5 avions que vous pouvez piloter dans le programme A.F.T. .
- 3 : Nommez tous les autres programmes sur Amstrad CPC d'ELECTRONIC ARTS.
- 4 : Quel autre simulateur de vol a été édité par ELECTRONIC ARTS ?
- 5 : Que signifie le terme "décrochage" ?

Question subsidiaire pour départager les ex-aequo :  
Combien y aura-t-il de bonnes réponses à ce concours ?

BONNE CHANCE !

C

# L'AMCHARGE

**Amcharge, le serveur Minitel, vous connaissez ? Bien sûr, cela fait des mois que l'on vous conseille de vous connecter cinq minutes dessus. Comme on ne vous en parle pas assez souvent à notre goût, voici encore deux petites pages sur cette fabuleuse base de tests.**

Eh, les poteaux, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais c'est pas des jeux pourris qu'il y a à télécharger sur Amcharge. Quand on voit toutes les nouveautés, on se demande si cela vaut la peine d'attendre que les pirates aient fini de déplomber. En plus, c'est un moyen d'acquérir des logiciels tout en gardant la conscience tranquille. Imaginez-vous, vous ne vivrez plus dans la crainte que l'APP ne vous tombe dessus. Fini les cauchemars où vous vous voyez englouti sous des montagnes de disquettes. Terminé les moments de folie où vous vous imaginez en prison, contraint de programmer sur un ZX81 jusqu'à la fin de vos jours, simplement à cause d'un petit détournement de logiciel. Voyez un peu la classe : téléphone, maison, Minitel, et c'est dans la boîte. Plus besoin de cavaler après les pirates momentanément aux abonnés absents, ni de foncer ventre à terre sous la pluie, en espérant arriver au magasin avant sa fermeture. Bref, du tout cuit où on a tout pour faire son choix sans se presser, à moindre frais pépère, sans galères... Alors cessez de ramer et enfilez vos pantoufles. Vous n'êtes pas des Shadoks qui s'amusent à penser : "Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué." Jugez par vous-même et connectez-vous.

En plus, Amcharge, ce n'est pas que du CPC, si vous avez des copains qui tapotent sur PC, il y en a pour tous les goûts.



## BALS BUTIMENTS

Comment ? Quelle est cette supposition déplacée ? Personne ne répond aux balles du serveur ? On a tout essayé, mais je peux vous assurer que quand vous vous connectez et que vous tombez sur trois cents messages à dépouiller, auxquels il faut répondre avec amour et attention, le moral et le courage en prennent un sacré coup dans le cornet. Je voudrais bien vous y voir, à notre place. Au début, on a essayé d'assurer le coup, mais au fil des jours, plus on répondait aux messages, plus leur nombre grandissait. Imaginez-vous en train de couper un morceau de bois en deux, et vous vous apercevez que les deux morceaux résultants sont en fait plus grands que le bout de départ. Je connais bien des pays producteurs de bois qui aimeraient se trouver dans cette situation. Bref, on finit par ne plus répondre aux questions sauf cas exceptionnels, mais cela ne nous empêche pas de les lire et de nous en servir dans le cadre de *Cent Pour Cent*. De cette manière, personne n'est lésé et tout le monde a des chances de s'y retrouver au bout du compte. Je hais les mauvaises langues.

## SURPRISE-PARTIE

On peut dire que vous êtes gâtés, vous, dans le genre. Vous pourrez foncer chez vos libraires pour le n° 14 de *Cent Pour Cent*, parce qu'une méga-super-béton-giga-d'enfer surprise vous y attendra. En fait, elle concernera surtout Amcharge, le serveur, mais pourquoi vous en dire plus, je vous laisse l'eau à la bouche pour le moment et que Patience soit à vos côtés. Tiens, un petit indice va changer la face du serveur et cela sera vraiment une super surprise. Ça c'est de l'indice. Bref, voici les rubriques pour les habitués.

## HIT PAS RADE

Pêle-mêle, voici le hit-parade du téléchargement sur Amcharge. Et puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, voici les softs en vente. C'est maintenant The Dambusters qui est en tête du classement, tandis qu'Astérix passe en deuxième position ; ACE régresse lui aussi d'une place, en troisième position ; viennent ensuite Night Gunner, Xor, Arkanoid, Président, Ace of Aces, Formula one Simulator, et V ! Les Visiteurs. Côté télélocation maintenant : aucun change-

# HEROIQUE

ment dans les trois premiers, nous avons toujours Arkanoïd 2, Crazy Cars et Cybernoïd. On trouve ensuite Matchday 2, Tomahawk, TT Racer, Barbarian, Basil the Detective, Mickey Mouse, et Scalextric qui chute de la quatrième place à la dixième. Ça m'étonnerait qu'on le revoit le mois prochain.

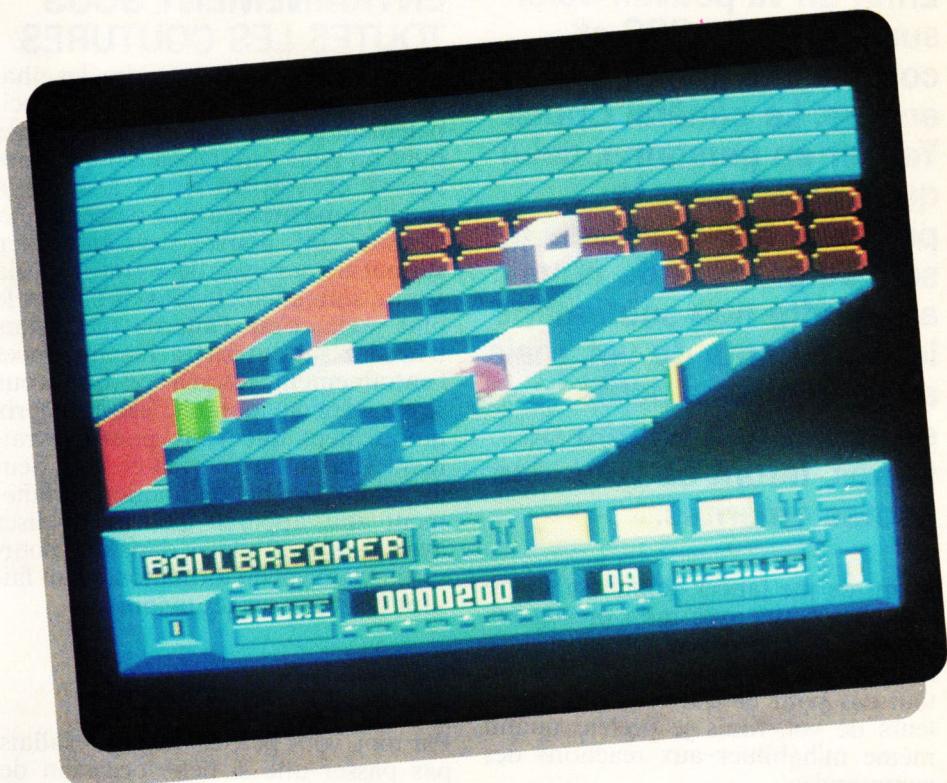
Je rappelle que ces deux hit-parades sont effectués suivant le succès qu'obtiennent les jeux sur Amcharge. Plus un jeu est loué ou acheté, plus il gagne de points dans le classement. Ce même classement est d'ailleurs consultable, entre autres choses, directement sur le serveur.

## LE TELE-JEU DU MOIS : BALL BREAKER DE CRL

Ball Breaker, comme son nom ne peut l'indiquer clairement qu'aux anglophones, est ce que l'on pourrait appeler un casse-briques. Il est d'ailleurs sorti peu de temps après Arkanoïd, ce qui est quand même une preuve. (D'ailleurs, tous les jeux sortis après Arkanoïd sont soit casse-briques, soit casse-pieds. Certains sont casse-saoûlés, mais ils sont plus rares.)

Pourtant, dès le chargement de la page de présentation, on sent bien que Ball Breaker est beaucoup plus qu'une simple copie d'Arkanoïd : le graphisme de cette dernière est superbe et animé même pour la version cassette (les éclairs dans le ciel, par un simple clignotement des couleurs, mais quand même, quel effet !). Cette première impression se confirme une fois le chargement complètement effectué. On sent que les programmeurs connaissaient à fond le langage machine et le CPC. Le logo "Ball Breaker" parfaitement animé, la musique fabuleuse, tout l'esprit CRL est présent dans Ball Breaker. Pour ceux qui ne connaîtraient pas CRL, je rappelle que cette boîte anglaise est responsable, entre autres, de Tau Ceti et de Room Ten, deux des meilleurs titres sur CPC.

Commençons donc le jeu. Encore une petite animation pas piquée des hannetons, histoire d'en mettre plein la vue au joueur déjà complètement assommé, et le premier tableau



apparaît. Il est visualisé en perspective, un peu à la façon de Crafton & Xunk. La balle, sur le côté droit de l'écran, arrive vers la raquette dans un mouvement horizontal, donc. Cette balle, comme dans tout casse-briques qui se respecte et pour peu que l'on sache la rattraper (ce qui est loin d'être évident à cause de la vue en perspective), ira détruire des briques, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus du tout. Normalement, dans un casse-briques, le joueur est censé dégommer un mur entier, c'est-à-dire plusieurs couches de briques superposées. C'est exactement ce qui se passe ici, l'animation traduisant de manière fort réaliste ce phénomène (les briques du dessus tombent d'un étage). Bien sûr, parmi toutes les briques du mur, certaines laissent échapper, en se détruisant, un petit truc particulier. Dans ce soft, pas de bonus, mais des petites bêtises qu'il faut tuer soit avec la balle, soit avec les missiles en nombre on ne peut plus limité, que la raquette est capable de lancer. D'autres briques accélèrent la vitesse du jeu, d'autres encore... ne font rien sinon augmenter le score. Etonnant, non ?

Bizarrement, Ball Breaker n'a jamais obtenu autre chose qu'un succès

d'estime, tant dans la presse française et étrangère que dans le cœur des Amstradistes de tous poils. C'est une injustice qui se devait d'être réparée. Surtout que, il n'y a pas très longtemps, Ball Breaker 2, encore plus beau, encore plus fou, est sorti lui aussi dans le plus total anonymat. Comme dirait un petit poussin noir coiffé d'une moitié de coquille d'oeuf : "C'est injuste, c'est vraiment trop injuste."

AmSepth



# CHUCK YEAGER'S ADVANC

Enfin on va pouvoir voler sur nos petits CPC et comme des grands encore. Le général Chuck Yeager en personne, celui qui a passé pour la première fois la vitesse du son, se propose de nous apprendre non seulement les rudiments du vol, mais aussi quelques petits exercices qui, en peu de temps, feront de vous des pilotes émérites.

Avant de me lancer, je préfère suivre quelques cours avec mon prestigieux professeur. Et pourtant, croyez-moi, je ne suis pas un novice du pilotage, en tout cas pour ce qui est des simulateurs de vol. Mais je préfère quand même m'habituer aux réactions des commandes.

## ENTRAINEMENT SOUS TOUTES LES COUTURES

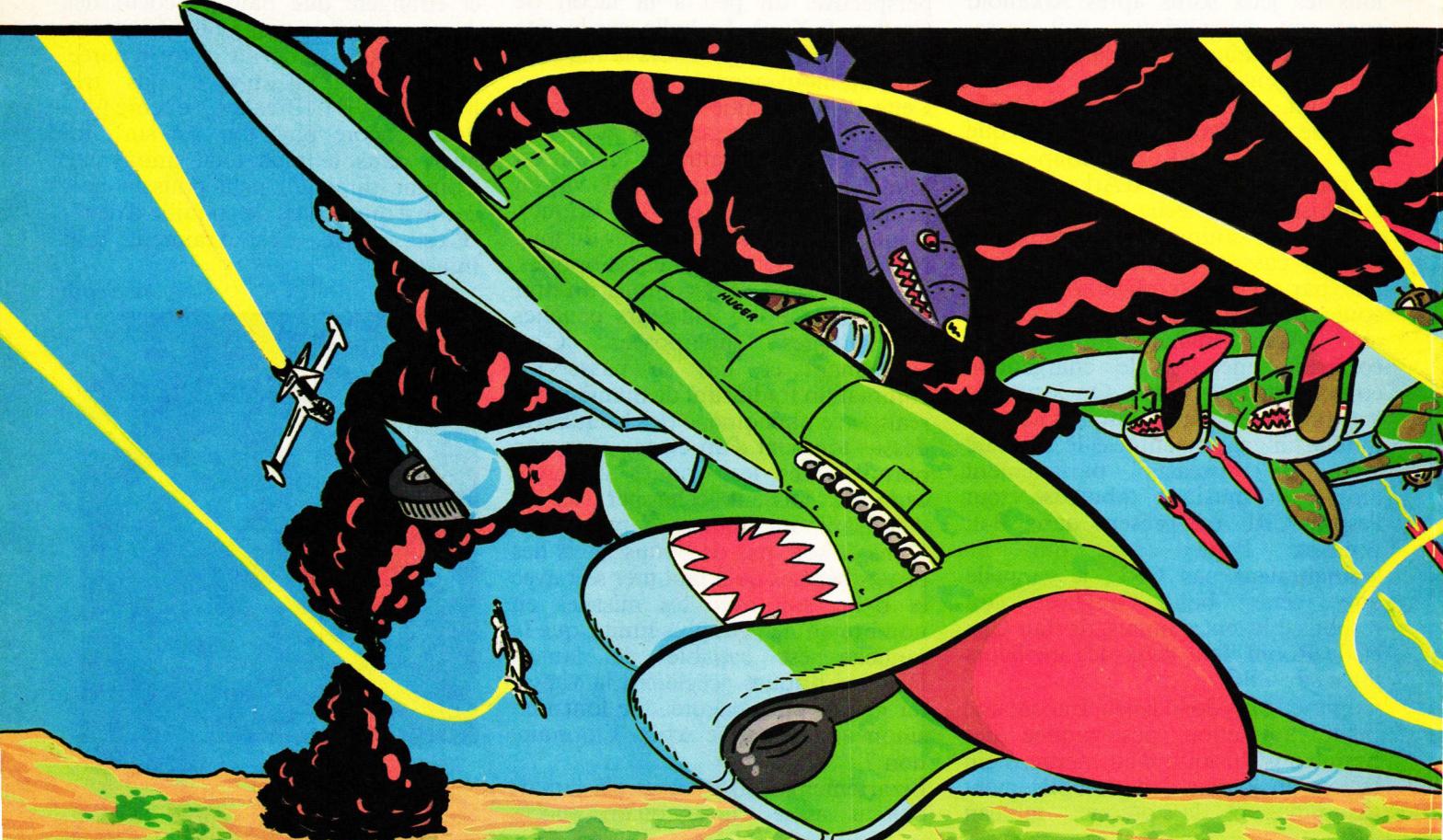
Comme on peut s'y attendre, les phases d'entraînement concernent principalement le décollage et l'atterrissage, mais on peut y trouver aussi quelques figures, comme un virage à droite, à gauche, une montée, une descente, etc. Comme vous pouvez vous en douter, surtout si vous avez déjà pratiqué cela sur un simulateur, le plus difficile et le plus utile, c'est l'atterrissage. Alors n'hésitez surtout pas à recommencer l'entraînement jusqu'à ce que vous soyez bien au point. C'est à ce prix uniquement que vous pourrez vraiment vous amuser avec ce soft. Seul un pilote capable de manier parfaitement son appareil pourra rivaliser avec les autres pilotes dans une course, dans un vol en formation ou en faisant des tests sur les avions.

## TESTE ET APPROUVE PAR...

Par moi, vous pensez bien que j'allais pas passer une si belle occasion de voler. Surtout qu'avec Chuck (eh oui ! je l'appelle déjà Chuck), c'est un véri-



table plaisir de pousser les avions pour apprendre à en connaître toutes les caractéristiques. Et c'est de cela qu'il est question dans la partie appelée (excusez mon anglais détestable) : Test Flight. On peut d'ailleurs regretter que ce soit la seule option existante pour les versions 64 Ko. Il s'agit d'une série d'exercices ayant pour but de mettre votre zingue à l'épreuve. Mais non pas à l'épreuve des balles, pauvres imbéciles, l'aviation ne sert pas uniquement à s'envoyer des bombes atomiques à la gueule, bien qu'il faille bien le reconnaître, cela y contribue sacrément. En tout cas, la n'est pas le propos, je m'égare et comme il n'est



# ED TRAINING FLIGHT

pas question de train, sauf celui d'atterrisse... Là, je crois bien que je suis complètement perdu. Bon, un coup d'œil sur mon compas.

Ah, voilà, je m'y retrouve. Je disais donc que le Test Flight consiste à prendre un des avions, au choix, et à lui faire faire quelques exercices mais pas n'importe lesquels. Ce sont des exercices tout ce qu'il y a de plus sérieux. Je ne vais pas tous vous les énoncer. Par contre, je peux vous dire avec quels avions vous pouvez voler et vous allez voir que le choix est très large. Vous pouvez vous retrouver aux commandes d'un Cessna, d'un F 16, d'un F 18, d'un Mustang P-51, d'un Piper, d'un Sopwith Camel (c'est l'avion qu'utilise Snoopy quand il combat le Red Baron juché sur le toit de sa niche), d'un Spad XIII, d'un SR-71, d'un Spitfire, d'un X-1 (l'avion sur lequel Chuck a passé pour la première fois Mach 1) et d'un X-3. Et on reprend son souffle, surtout que je n'ai pas vraiment fini, il y a aussi trois autres avions mais qui sont, eux, expérimentaux. Il s'agit du XNL-16 Instigator, du XPG-12 Samurai et du XRH-4 Mad Dog. Hein, qu'est-ce que vous dites de ça ! Oui, moi aussi au début, ça m'a fait un choc, mais quand on



commence, on n'y pense plus.

## TOUT LE MONDE EN FORMATION

Maintenant que vous connaissez bien les différents avions, vous allez pouvoir aborder le vol en formation. Mais attention, ce dont je viens de vous parler ne s'apprend pas en un jour, un peu comme Rome. Je sens que vous ne saisissez pas bien le rapport. Ce n'est pas grave puisqu'à cette époque, l'aviation n'existe pas encore, mais revenons à nos moutons, plus communément appelés cumulo-nimbus. Le vol en formation demande une grande précision, ne l'abordez que lorsque vous serez sûr à 100 % (et ça on connaît) des réactions de votre engin. Enfin, vous faites comme vous voulez, moi je me lance à la suite de mon chef d'escadrille. Malheureusement, il n'a pas l'air de se rendre compte que je ne suis qu'un pauvre amateur, certes très amateur, mais tout de même. J'ai un peu de mal à suivre ses acrobaties. On ne panique pas, ce brave homme, pour m'aider à me retrouver, laisse derrière lui une traînée de fumigène. J'arrive donc à le rattraper, mais ce petit jeu m'a mis les nerfs en pelote.

Puisque c'est comme ça, je préfère me taper une petite course avec les copains. On n'a d'ailleurs que l'embarras du choix. La première me séduit tout de suite, surtout parce que c'est une course entre F 18. C'est pas en France qu'on trouverait ça. Vous vous voyez en train de faire une course avec des Rafale, je vous explique pas la tête des officiels. Mais on peut toujours rêver. Histoire de m'amuser, je choisis de voir mon avion de l'extérieur. Petite déception, il ne ressemble pas tout à fait au F 18 que j'ai l'habitude de fréquenter. Je vais quand même essayer les autres courses. J'ai le choix entre le Spad XIII, un avion français de la Première Guerre mondiale ou le célèbre Mus-

tang P-51, un spécialiste de ce genre de courses. Les courses consistent à suivre un parcours délimité par des portes, sous lesquelles il faut passer. Au début, le plus dur est de passer les portes. Mais une fois qu'on a appris à le faire, c'est contre l'adversaire qu'il faut se battre et alors, là, pas de quartier.



## SOUS LE CAPOT

Je ne peux pas vous laisser partir sans que l'on parle un peu de ce qu'il a sous le capot. Mais non, malheureux, pas l'avion, le soft. Au niveau animation, c'est pas mal du tout, surtout si l'on tient compte de tout ce que notre petite machine a à gérer. Par contre, les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur, mais que voulez-vous, quand on aime, on ne compte pas. La variété du soft est telle que, pour un passionné de simulateurs, Chuck Yeager et son Advanced Flight Trainer est et restera toujours un bon simulateur de vol. Que les débutants se rassurent, moi aussi je me plante assez souvent, tant il est vrai que ce diable de soft ne se dirige pas facilement.

### CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

de ELECTRONIC ARTS

Distribué par UBI SOFT

K7 : 95 F

Disk : 145 F

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	90 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	95 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	80 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %

82%  
S

# DYNAMIC



**Les softs sur CPC qui permettent à deux personnes de jouer ensemble ne sont pas légion. C'est donc avec un plaisir non feint que la rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent s'est jetée sur Dynamic Duo, jeu associant une recherche de trésors dans un labyrinthe à des graphismes réussis. Alors, qui veut faire Duck le canard ? Et qui fera le gros du travail en déplaçant Dwarf dans les dédales de la maison de la nuit ? Réservez vos places.**

## CARTE A LA MAIN, UN CANARD SUR L'EPAULE...

Les déplacements des deux personnages sont en fait étroitement liés (n'y voyez aucune connotation sexuelle, allons). En effet, pour passer d'un étage à l'autre, Dwarf et Duck doivent être obligatoirement connectés (c'est-à-dire placés l'un au-dessus de l'autre), Dwarf dirigeant alors les opérations. Bon, je sais, je n'ai pas été très poli, je ne vous ai pas présenté les personnages. Alors voici Duck (saluez-le, il est très susceptible), un canard hip-hop à la casquette bleue qui a la possibilité de voler très rapidement et donc trouver les éléments recherchés. Et voilà Dwarf, personnage sympathique en diable, spécialiste en lecture de cartes en tout genre, décidé à tout pour atteindre la salle des calculs.

## JE N'AI TROUVE QU'UN PORTE-CLES !

D'emblée, le jeu est agréable, les programmeurs ayant tout fait pour

que l'ergonomie du jeu ne pose aucun problème à l'utilisateur. L'écran se divise en trois parties d'une louable clarté : l'écran de jeu, dans lequel les personnages se déplacent ou se trouvent confrontés à diverses Forces noires, le plan du labyrinthe qui permet de se repérer et ainsi d'éviter les horribles Faucheurs sinistres, et, dernière partie, un tableau contenant score, énergie des deux héros, points et nombre de morceaux de clés ramassés dans les trésors découverts. Evidemment, ces morceaux vous permettront de reconstituer la clé menant à la salle des calculs. Un véritable casse-tête chinois.



## LE FAUCHEUR SINISTRE : UN MAGICIEN SANS PITIE

On a passé en revue les principaux monstres à dégommer. Il est grand temps de se pencher sur un cas d'ennemi bien particulier : le Faucheur sinistre. Aspect : un magicien dégoulinant, jeteur de sorts. Pouvoir : tout simplement celui de vous détruire, tournant sur Duck et Dwarf sans leur laisser aucune chance. Point faible : aucun, vous pouvez tirer, mettre un coup de poing sur l'écran de votre CPC ou appeler les voisins, vous finirez carbonisé. Avantage : avant la partie (en appuyant sur la touche C du clavier), il est possible de choisir un certain nombre de Faucheurs sinistres lancés aux trousses des héros. Entre un et six. Ainsi qu'un niveau d'agressivité (dur, plutôt dur ou facile). Oui, mais alors, me direz-vous, comment échapper à un Faucheur ? Facile, en le feignant. En se cachant dans le coin d'une salle ou en attendant qu'il se trouve dans une pièce qui lui interdit de remonter, et d'en profiter pour vous éloigner de lui. Différentes tactiques réalisables uniquement si vous gardez sans cesse un œil rivé au plan des salles se trouvant au-dessous de l'écran de jeu (oui, je sais, je l'ai déjà dit, mais certains ont la mémoire très courte).



## UN LIQUIDE VERDÂtre ET GLUANT

Croyez-moi, la tâche est ardue. Même en définissant un niveau de jeu plus facile. Trouver les trésors (et donc les clés) n'est pas en soit un véritable problème, si seulement les forces du mal ne faisaient pas tout pour offrir aux deux héros un billet sans retour vers le cimetière le plus proche. Comme galerie de portraits, on fait difficilement mieux que Dynamic Duo. Des araignées taquinent Duck ou tombent du plafond, des têtes de mort et des yeux géants attaquent, du liquide verdâtre et gluant (serait-ce de la slime ?) tombe sur le sol, ou des flammes lèchent les pieds de Dwarf... Des exemples parmi d'autres déboires rencontrés en cours de route. Heureusement, tous ces horribles serviteurs des forces du mal du royaume de la Magie auront du mal à résister à votre tir meurtrier qui leur rendra la forme de poussière qu'ils n'auraient jamais dû quitter. Mais le grand plaisir du jeu, c'est de détruire les murs du labyrinthe en faisant rouler une grosse boule croisée dans certaines pièces. Brooom, c'est si bon de casser.



# DUO

# 69%

## DYNAMIC SPIELBERG

Les décors du jeu, c'est carrément Cécil B. De Mille ou Spielberg dans ses grands jours : des statues en or sorties d'un musée galactique, des colonnes romaines que les graphistes du soft ont du dénicher chez un antiquaire italien et, bien sûr, des portes sculptées. Je dis bien sûr car elles font passer d'une salle à l'autre. Soyez perspicace, parce que l'une d'entre elles (au design étrangement primitif, je vous met sur la voie) vous permettra d'accéder à la salle des calculs, une fois réunis les différents morceaux de la clé. Donc, si vous la croisez, retenez bien son emplacement.

## FINALEMENT, DYNAMIC DUO, C'EST BIEN OU PAS ?

Je sais, vous vous dites : "OK, j'ai compris le jeu, on cherche une clé un peu comme dans Rambo III, en déplaçant un chercheur fou accompagné de Saturnin. Mais le jeu en vaut-il la chandelle, Matt ?" Eh bien, je pense que Dynamic Duo va ravir une bonne partie d'entre vous, mais que certains y seront totalement hermétiques. Pour : la possibilité de jouer à deux, les graphismes et l'animation, le labyrinthe assez difficile à bien connaître et l'étonnante galerie d'adversaires proposée. Contre : une certaine répétition dans les situations (amenuisée par les différentes possibilités en début de partie - voir plus haut) et une découverte finale rapidement maîtrisée. Je me dois aussi de vous préciser que jouer en solitaire à Dynamic Duo n'enlève rien à la qualité du soft. Vous voilà donc avec tous les éléments concernant ce jeu. A vous de juger maintenant, et place aux notes.

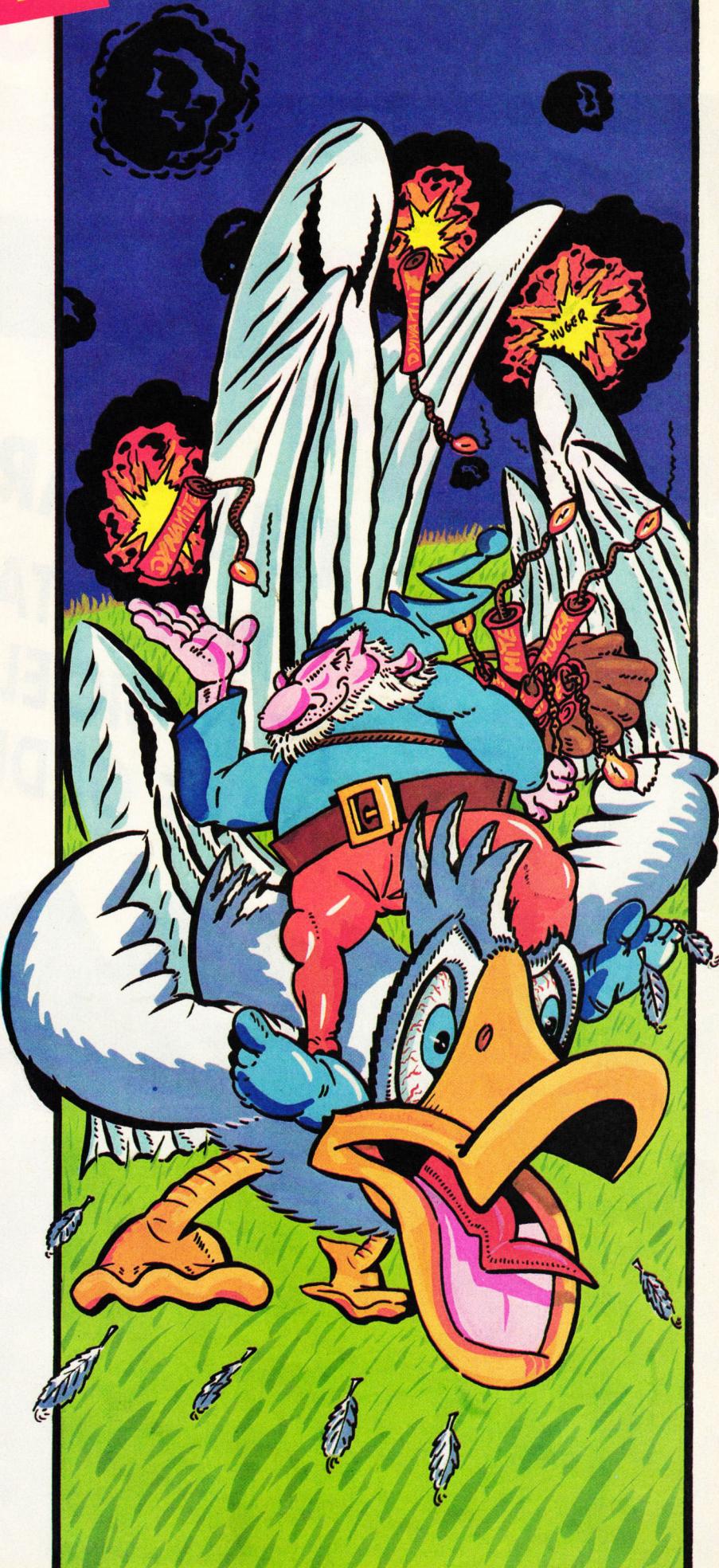
**Matt MURDOCK**

### DYNAMIC DUO de FIREBIRD

**K7 : 95 F**

**D7 : 145 F**

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



# TOUT AMSTRAD SUR VOTRE M

3615 CODE  
AMSTRAD

TELECHARGEZ !  
DES CENTAINES  
DE LOGICIELS POUR  
VOTRE ORDINATEUR !

MINITEL 1

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

# MINITEL. 3615 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 - 92310 Sèvres

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

CPC 13

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

Prénom : \_\_\_\_\_

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

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

Pour AMSTRAD 464 version cassette

Pour AMSTRAD 6128 version disquette



La Qualité.  
L'innovation en plus

# LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Le vent s'est tu, le chef a chu et j'suis venue. Fidèle au poste. Voilà juste un an que la rubrique des plus belles lettres de Miss X existe. Je suis toujours fraîche comme une rose, pimpante, joyeuse et hilare quand je lis vos lettres. Fi des commentaires autosatisfais, passons à votre courrier.

Chère Miss X,  
Tous les muscles tendus vers la feuille, je dus canaliser tout mon courage pour t'écrire. Pour passer ma nervosité, je reféuilletai le n° 11, m'arrêtant à tous les dessins de Pierre Ouin. Arrivé à la page 114, un large sourire se dessina sur mon visage et ma plume commença à noircir le papier. Tout cela pour t'exposer mon idée : pourquoi ne pas donner aux journalistes d'Amstrad Cent Pour Cent les rubriques qu'ils n'ont pas l'habitude de faire. Je m'explique : le chef pourrait tester des jeux, tu prendrais sa place (profites-en pour te venger), Sined ferait le courrier, etc. A part ça, longue vie et continuez sur cette voie, c'est la meilleure.

Germinal

Cher Germinal,  
OK d'ac. Ta proposition est pas mal, je la réserve pour le mois d'avril (à cause du poisson). Nous avons quelques autres idées renversantes que nous gardons secrètes pour ce prochain numéro. Attendez-vous au pire ou au meilleur...

Salut Miss X,  
L'autre jour, je me prélassais devant le manche de mon joystick car, dans la soirée du 2 février, je jouais au jeu conçu par Steve Brown : *Barbarian*. Malheureusement, le manche de mon joystick resta dans ma main et le socle



cloué, sur mon bureau. Comme je déteste jouer avec le clavier, j'ai lu et relu le dernier numéro de Cent Pour Cent que j'achète tous les mois. Je me suis surtout attardé sur ta rubrique, quand, tout à coup, l'âme de mon joystick me poussa à prendre un stylo, un bout de papier et à t'écrire cette lettre. Moi et mon joystick discusions souvent d'un concours où il faudrait corriger des erreurs dissimulées dans un programme. Il n'y aurait que les mordus d'informatique qui réussiraient à le faire fonctionner. J'espère que mon idée te plaira. Salut Miss X.

Le Toulousain

Salut le Toulousain,  
Il y a à peu près six mois, Sined a eu la même idée que toi. Après en avoir discuté, nous avons finalement laissé tomber. Nous avons estimé que ce concours ne serait amusant que pour quelques-uns, et que la majorité des lecteurs serait frustrée. Toujours est-il que si vous êtes nombreux à nous réclamer ce concours, eh bien, vous l'aurez !

Chère Miss X adorée,  
J'ai plusieurs questions à te poser : est-il réellement possible de faire partie de la rédac ? Ou au moins à moitié, parce que là où j'habite (Lyon), je ne pourrai pas venir roupiller dans vos bureaux silencieux. Je sais, je suis en retard, il y a déjà longtemps que tu en as parlé, mais peut-être reste-t-il une ou deux couchettes chez vous... ? Par ailleurs, j'aimerais savoir si tu réponds à toutes les missives qu'on t'envoie, nous, pauvres lecteurs lassés d'attendre encore et toujours une réponse à nos questions ? Enfin, pourquoi repousser la demande de Sébastien du n° 12 qui proposait de faire des posters de toute la rédac ? Si vous n'êtes pas des stars, nous on vous aime bien. Bon, d'accord, des posters de vous, ça ferait un peu : "Ah ben, à Cent Pour Cent, ils s'y croient vachement dis donc !" Mais on s'en fout royalement de l'avis des autres, après tout... Allez, je te quitte.

The Admirator

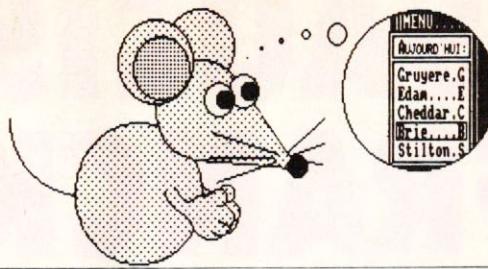
Ave Admirator,  
Il est vraiment possible de faire partie de la rédaction. Evidemment, si tu habites à Lyon c'est beaucoup plus compliqué. Tu comprendras très facilement que, pour travailler à Cent Pour Cent, il faudrait que tu habites dans la région parisienne. Cela est d'ailleurs valable pour tout le monde, c'est un peu injuste, mais c'est la vie... D'autre part, pour tous ceux qui ont envoyé un article, je vais leur répondre personnellement dans le mois à venir... Pour le poster de toute l'équipe, vous êtes toujours nombreux à nous le réclamer, mais la réponse est encore non. A bientôt.

Miss X

# DUCHET COMPUTERS

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

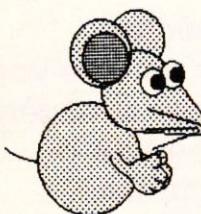
**EN EXCLUSIVITE :**  
**MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR**  
**AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX**  
**PLANCHER !**



## 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.  
Intégrer 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.

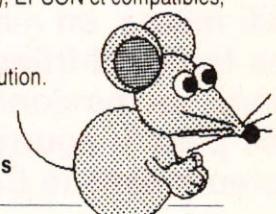
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.

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.

**250,00 FF** port compris



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

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

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

**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, calculs, 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 .....**

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

**200,00 FF** port compris

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.

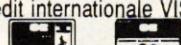
Envoyez vite votre commande (en français) à :

### 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.

# LES SAUCISSES DE LA FRANCK FORTE

Oui, je sais, ce titre ridicule ne veut rien dire. Mais, depuis le temps que je me décarcasse à trouver des jeux de mots avec mon nom - et croyez-moi, c'est pas facile -, je me suis dit, ce midi même, en mangeant une francfort-frites : "tiens, ça me donne une idée pour le courrier des lecteurs dans le Cent

*Pour Cent*". Donc acte. Et puis sincèrement, si vous trouvez que ce n'est pas drôle, allez voir du côté de l'initiation à l'assembleur de mon ami Sined, il ne s'est pas vraiment foulé non plus pour son titre. Faut dire qu'en ce moment, on n'a

pas trop la pêche. Vivement qu'on aille voir Mylène Farmer sur scène, ça nous redonnera un petit peu de tonus (surtout si "elles sont douces", ce dont je ne doute pas). Mais trêve de bavardages, passons à vos lettres, nombreuses ce mois-ci.



**Cher Frank, étant grande prêtresse au temple du dieu CPC et initiée aux secrets du démon assembleur, je sollicite ton aide, ô Grand Initiateur. Je me suis livrée aux joies de la programmation en fabriquant un filtre destiné à l'animation, en respectant la règle sacrée : restitution du fond, sauvegarde du fond, affichage de l'objet. Bien que ce filtre fonctionne, le résultat est très décevant, en ce sens que l'animation clignote, même si je sacrifie trois octets sur l'autel du dieu CALL &BD19. A mon avis, c'est dû au fait que le balayage de l'écran intervient pendant la routine. N'y aurait-il pas moyen d'y remédier en détournant, voire en stoppant momentanément le balayage ? Je te souhaite longue vie, et que la lumière du Grand CPC vous éclaire tous.**

**Miss Tick**

Eh, les gars, z'avez vu ? C'est une gonzesse, une vraie ! Et qui écrit vachement bien qui plus est (même si elle fait des fôtes d'aurthograffe, mais elle n'est pas la seule). On va essayer de t'aider, petite, laisse faire les hommes, hum, hum (raclement de gorge).

Effectivement, et bien qu'il soit pour ainsi dire incontournable, le CALL &BD19 a cela d'ennuyeux qu'il ne laisse pas beaucoup de temps pour afficher tous les sprites dont tu pourrais avoir besoin dans ton programme. Comme il est impossible d'interrompre, même momentanément, le balayage de l'écran, il faut donc ruser quelque peu.

D'abord, au lieu de faire un CALL &BD19, qui prend du temps-machine inutile (le temps que le CPC sache à

Cela dit, il convient maintenant d'avoir des routines vachement optimisées, c'est-à-dire rapides. N'oublie pas que tu ne possèdes que peu de temps pour afficher ton (tes) sprite(s) - en fait, le temps que le faisceau d'électrons "remonte" jusqu'au premier octet de la mémoire-écran. Au plaisir d'avoir de tes nouvelles bientôt, et, si tu es sur Paris, passe donc nous voir, ça me fera plaisir (prends la peine de téléphoner avant, on ne sait jamais).

**Salut Frank Einstein. Tout d'abord, a very good compliment for your Amstrad Cent Pour Cent, qui est un des meilleurs journaux de micro-informatique. Bon, mon problème est le suivant : je suis un PCWiste, et je possède un 8512. Comment pourrais-je adapter vos (super) listings sur mon ordinateur ? Secundo, je possède le jeu Batman (sur PCW donc) mais je n'arrive pas à trouver toutes les pièces de la bat-craft. Pourrais-tu me filer un tuyau, voire des vies infinies ? Sur ce, le bonjour à Miss X et à toute l'équipe.**

**Le Gitan**

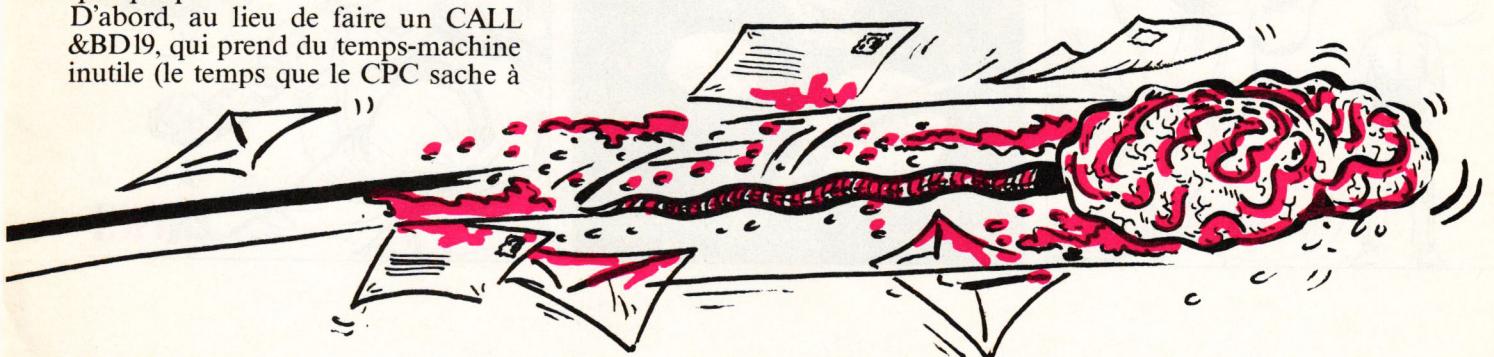
Heu... Le Gitan, tu dis ? Je suis désolé, mec, j'espère que tu ne vas pas m'envoyer tes frangins, mais... Dans Amstrad Cent Pour Cent, il y a CPC... Et comme tu auras pu le remarquer en nous lisant, on ne parle que du CPC, qu'il soit 464, 664 ou 6128, mais en aucun cas de PCW. Mais bon, si tu

même te dire que la presse concurrente parle régulièrement du PCW, vas donc faire un tour chez eux.

**Cher Frank, je suis un superlecteur de votre supermagazine et je vous lis depuis le numéro 8 (honte à moi). Avant, je lisais A(censuré)G, mais je l'ai lâché parce qu'il n'était pas assez branché, contrairement à vous. Venons-en au fait : à quoi servent les touches TAB et COPY du CPC ? Quels sont les jeux préférés de Skinhead (pardon, Sined) ? S'il veut, je peux lui envoyer la solution de Barbarian. Faites-moi une faveur, SVP, envoyez-moi un listing du jeu Pacman, parce que celui paru dans A(censuré)G est bourré de fautes que je n'ai pas su retrouver. Votre dévoué : Christophe Davenne, alias Helpman**

Helpman ? C'est parce que du donne de l'aide ou parce que tu n'arrêtes pas d'en demander ? Ecoute, si tu nous lis depuis longtemps, tu dois me connaître, je ne suis pas quelqu'un de méchant. Simplement, si tu avais ouvert la documentation livrée avec ton CPC, tu saurais pertinemment très-bien à quoi servent les deux touches sus-citées. Faites donc un effort, quoi !

Quant à Sined, estime-toi heureux que je ne lui ai pas transmis ta requête, tu t'en serais retrouvé décapité pour le



quelle adresse se brancher en ROM, tu aurais déjà pu afficher deux sprites !), utilise la routine suivante :

FRAME: LD B,#F5  
WAIT: IN A,(C)  
RRA  
JR NC,WAIT

C'est exactement la même routine que dans la ROM, mais elle est, directement dans ton programme à toi. De plus, il ne faut pas appeler cette routine n'importe quand, mais à un instant bien précis, c'est-à-dire juste après la sauvegarde du fond. Une bonne séquence serait : sauvegarde - affichage - gestions diverses (joystick, score, etc.) - CALL FRAME - restitution.

veux essayer d'adapter nos listings, commence par ne choisir que ceux 100 % Basic qui ne font pas trop appel aux spécificités du CPC (ça va être dur à trouver), et toutes les instructions que le Basic Mallard ne connaît pas, débrouille-toi pour les remplacer (par exemple, MODE par CLS. Pour PLOT et DRAW, je te laisse le soin d'écrire, en langage-machine, les routines correspondantes). Quant à Batman, j'ai demandé à Septh, par acquis de conscience, mais rien à faire... Le PCW et lui, ça fait trois et demi [il est un peu enrobé (note de Septh : mais moins que Lipfy, na !)]. Comme on n'est pas méchant, je peux quand

coup. Tu penses bien que Barbarian, ça fait une paye qu'il l'a fini ! Cela dit, ses jeux préférés vont donc de Barbarian (celui de Palace, bien sûr) à BallBreaker (de CRL, voire Amcharge de ce mois), en passant par Conqueror (sur son Archimedes cher), Eco (sur mon Atari ST cher) et FA-18 Interceptor (sur mon Amiga cher aussi). Comme tu le vois, il n'est pas vraiment raciste !

**Frank Einstein**

**C**

# POKES AU

## AU RAPPORT

L'ÉPISODE D'AUJOURD'HUI:  
difficile identification



Désidément, c'est une véritable hécatombe militaire qui frappe les honnêtes bidouilleurs : après Robby, voici que le Celtic Gang est appelé sous les drapeaux, où il ira faire son devoir de jeune adolescent gongolais. Moi-même, je commence à ne plus me sentir vraiment en sécurité...

Il faut faire quelque chose, nous ne pouvons dignement pas laisser ces deux héros moisir, pendant plus d'un an, l'un à Metz, l'autre je ne sais où (il a oublié de me le dire !), dans une caserne humide aux baraquements glacés, où ils subiront les plus dures épreuves et perdront toute trace de dignité humaine, sous les ordres d'incervelés analphabètes en uniforme appliquant le règlement à la lettre, sans même savoir ce qu'est précisément une lettre.

C'est pourquoi, crackeurs, crackeuses, je vous invite solennellement à manifester votre soutien aux sieurs Robby et Celtic, par des lettres optimistes, que je ne manquerai bien sûr pas de

leur transmettre. Plus qu'un élan spontané de sympathie, ces missives redonneront du courage et de l'espoir à ces deux braves. Soyez nombreux et nombreuses à répondre à cet appel, mais n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée (sans adresse bien sûr), parce qu'on veut bien faire plaisir à ces deux zigotos, mais faut quand même pas exagérer. Ce n'est pas à nous de payer de notre poche le prix du service PTT.

On se calme. Par moments, je me demande si je ne ferais pas mieux de prendre quelques vacances, bien méritées il est vrai. Cela dit, je ne plaisantais qu'à moitié : tous ceux qui désirent envoyer une petite bafouille à

# RAPPORT

Robby ou au Celtic, peuvent toujours le faire par l'intermédiaire du journal. A bon entendeur, salut.

Tout de suite et sans autre forme de transition, voici un truc envoyé par Pascal pour obtenir le cheat-mode de l'excellent Exolon de Hewson : il suffit, tout comme dans Cybernoïd, d'ailleurs, de redéfinir les touches de jeu, et de rentrer la combinaison suivante : ZORBA pour les claviers Qwerty, et WORBQ pour les azerty (il est d'ailleurs bien connu qu'un clavier azerty en vaut deux). Le non moins excellent sieur Rafaelle Cecco n'a pas beaucoup de suite dans les idées, dirait-on...

Deux messages personnels avant de continuer : le premier vient du Celtic Gang (eh oui, encore lui), qui envoie un gros, gras et grand salut aux TB'Crackers (eh oui, encore eux). Le second émane de votre serviteur, et est destiné aux MBL Gang d'Ije : les gars, si vous pouviez m'envoyer une disquette, plutôt que trois pages de listing manuscrit, ce serait sympa, merci.

Comme dirait Philippe Bouvard : Bidouille de monsieur Albert Potier, d'Ardricourt, dans la Seine-et-Oise ; quel est le code d'accès de la deuxième partie de Phantis (Game Over II) ?

- 84187 ?

-Oui, bonne réponse de PickUp WC (TM) !

Christophe Delpierre me communique, comme ça, de manière tout à fait impromptue, les codes d'accès d'Agent X II. Ce sont, dans l'ordre alphabétique d'apparition à l'écran :

LOUDHAILER GOOSE, PITIFUL LOBSTERS et SMALL CHANGE GOT RAINED ON. Merci ! Merci !

Christophe Delpierre. De rien ! De rien, répond-il. Le même Christophe Delpierre qui a découvert que, dans Victory Road, pour jouer à deux joueurs alors qu'on est tout seul, il faut, lors de la redéfinition des touches, choisir le clavier (keyboard) pour le premier joueur, puis donner comme touches le joystick (up, dpwn, etc.). Ensuite, on choisit joystick 1 pour le deuxième joueur (player 2), on commence le jeu à deux joueurs, et, ô miracle, on dirige deux bonshommes. Marc Capogrosso, de Louvres, sans doute à force de persévérance, a trouvé tous les codes des vols, ainsi que le chenal de A 320 de Loriciels. Voici ce que cela donne :

## LE COIN DU DISCOBOLE

Honneur au Celtic donc, qui, sans doute par esprit de vengeance, communique pêle-mêle quelques bidouilles à mettre en œuvre sous l'éditeur de Discology.

## DRAGON NINJA D'IMAGINE

Rechercher, en piste 9, secteur 02, adresse 02B1, l'octet de valeur 08, et le remplacer par FF, ce qui octroie de l'énergie infinie. Pour les vies infinies, rechercher toujours dans la même piste, même secteur, mais à l'adresse 02B6 (donc, cinq octets plus loin), l'octet 03 et le remplacer, lui aussi, par FF.

## AFTER BURNER D'ACTIVISION

Rechercher la chaîne hexadécimale suivante : BD-47-32-05, et remplacer ce dernier 05 par un 70, ce qui octroie non pas des vies infinies, mais 112 vies. C'est nettement suffisant pour arriver à la fin de ce superbe jeu (d'ailleurs, les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué, sur les photos de notre test du mois dernier, un nombre de vies assez impressionnant). La bidouille du Celtic nous a permis de finir After Burner avant de vous en causer. Comme quoi, quand on fait quelque chose, on le fait jusqu'au bout. (C'était une attaque personnelle contre quelqu'un qui se reconnaîtra certainement).

Cela dit, le Celtic n'est pas le seul à bosser toute la nuit comme un malade pour trouver des pokes. Les TB'Crackers sont, eux aussi, champions en la matière, et je le prouve :

## BATMAN D'OCEAN

Dans la première partie (contre le Pingouin), rechercher la chaîne hexadécimale 19-35-F0-72-DD, et remplacer le 35 par C9, afin d'obtenir, d'une part, la chaîne 19-C9-F0-72-DD, et, d'autre part, des niveaux de vie, de force, etc. infinis. Ça marche aussi pour la seconde partie (contre le Joker).

CODES	VOLS	CHENAL
5067	204	1
1164	320	2
4752	404	3
3289	328	4
3771	421	5
7007	944	6
1357	959	7
6470	747	8

# Nouveau MINITEL 36 15 Code JESSICO

## SUPER CADEAU !

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

### AMSTRAD TOP HITS

C	D	C	D
BEST DE US GOLD ... 145/195	CONSPIRATION	92/140	
Out run- Gauntlet 2- 720°	CORPORATION	92/140	
California G-Rolling Thunder	COSMIC PIRATE	95/145	
12 JEUX EXCEPTION. 129/149	CRAZY CARS II	135/175	
Cyberoid-Deflector-Ton	CYBERNOID 2	92/136	
de force-Mask 2-Blood Brothers	DALEY'S THOMPSON O.C.	92/136	
-Hercules-Northstar-Ranarama etc.	DARK FUSION	95/145	
ALBUM EPYX ..... 185	DOUBLE DRAGON	95/145	
Winter Games-World Games	DRAGON NINJA	95/145	
Supercycle-Impossible mission	DREAM WARRIOR	92/136	
AMST.GOLD HIT 3 ..... 112/192	CYDYNAMIC DUO	92/142	
Trantor-Solomon's Key	ECHENEL	87/136	
WE Leaderboard-Bravestar	ELITE	95/145	
Rampart-Capt. America	EMMANUELLE	96/149	
Barbarian-Renegade	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96/149	
Supersprint-Rampage+IK2	ESPIONNAGE	87/145	
COLLECT.KONAMI ..... 112/182	EXIT	143/192	
Jackal-Shaolin R. Nemesis	F15 STRIKE EAGLE	96/146	
Jailbreak-Ya Kung Fu	F16 COMBAT PILOT	142/192	
+ Green beret-Year Kung Fu	FER ET FLAMMES	246	
Hypersport-Pingpong-Mike	FINAL COMMAND	172	
COMMAND PERFORMANCE 145/195	FIRE AND FORGET	126/166	
Mercenary-Hardball-Cholo	FISH	126/166	
Trentor-Leviathan-Xenos...	FOOTBALL MANAGER 2	92/136	
FIST AND THROTTLES . 95/139	FUSION 2	142/196	
Enduro racer-Buggy boy	GALACTIC CONQUER	126/165	
Ikari War.-Dragon's Lair-Thundercats	GAME OVER 2	87/125	
FORCES MAGIQUES . 146/196	GARY LINKEERS SUP	92/135	
Panthère Rose Western Gam	G.I. HERO	87/136	
Vampires empire - Clever smart	GUERILLA WARS	87/136	
F. BRUNO BIG BOX..... 125/175	GUNSHIP	192/242	
F. Bruno Boxing-Airwolf	HEROS OF THE LANCES	95/192	
Bomjack-Saboteur-Ghost'n Gobblins	HOPPINGMAD	96/145	
GAME SET MATCH 2 . 145/195	INDIAN MISSION	156	
Match day 2-Basket Master	IRON HAND	95/145	
Super Hang On-champion ship-Sprint	IRON HORSE	95/145	
Track and field-Cricket-Snooker-Golf	IRON LORD	152/189	
GAME SET MATCH 1 . 126/175	L'ANGE DE CRISTAL	142/196	
Tennis-Hypersport-Pingpong	LANCERLOT	142/196	
Foot-Golf-Basketball-Boxing	LASER SQUAD	95/145	
Pool-Super decathlon	LAST DUEL	92/142	
GEANTS D'ARCADE 2.145/195	LED STORM	95/145	
Street fighter-Side arms	LE MANOIR MORTEVIL	195	
Bionic commando-Gunsmoke-Désolator	LIVE AND LET DIE	92/136	
Shackled	MACH 3	126/176	
IMAGINE ARC.HIT ..... 96/140	MAD MIX	86/126	
Arkanoid-Game Over	MATA HARI	136/185	
Mag Max-Legend of Kage	MAXI BOURSE	142/192	
Saint-fight-Year Kung Fu 2	MEURTRE A VENISE	142/192	
GOLD SILVER BRONZE 146/195	MOTOR MASSACRE	92/136	
Epyx 23 épreuves sportives	NEPTUNE	143/195	
KARATE ACES..... 112/172	NETHERWORLD	92/136	
Kung fu master- Bruce Lee	NIGEL MANSELL	92/145	
+ Uchi mata-Avenger-Samourai T	NIMITY	95/155	
+Way of Tiger-Year Exploding fist	NORTH AND SOUTH	142/192	
LES AS DE L'ESPACE. 125/148	OFF SHORE WARRIOR	126/166	
Xevious-Cyberdom-Northstar	OPERATION WOLF	95/145	
Zynapse-Trantor-Exolon	OVERLANDER	92/142	
LES AS DU CIEL..... 145/195	PAC LAND	92/142	
Adv.Tactical fight-Ace	PAC MANIA	95/145	
Spitfire 40-Tomahawk-Air traffic	PARANOIA COMPLEX	95/145	
Control-Strike force Harrier	PIRATES	110/149	
LES FUTURISTES . 146/196	POOL OF RADIANCE	95/192	
B. Morane Science fiction	PROJECT STEAL FIGHT	142/192	
Saphir-Mines du Diam-Anthropie	PURPLE SUNAT DAY	165/195	
OCEAN DYNAMITE . 145/195	RETURN OF THE JEDI	87/136	
Platoon-Predator	RAMBO 3	142/192	
Karnov-Crazy cars-Combat school	REX	95/145	
+Salamander-Driller-Gryzor	ROAD BLASTERS	87/136	
OCEAN STAR HIT 2 ..... 96/140	ROBOCOP	95/145	
Army moves-Mutant-Wizball	ROY OF ROVERS	92/136	
Head Over Heals-Cobra-Tank	R. TYPE	95/145	
SIMULATION PACK .... 142/189	RUNNING MAN	87/136	
Grand Prix 500-Quad	SAMOURAI WARRIOR	95/145	
+Superski	SAVAGE	95/145	
SUPREME CHALLENGE 125/165	SECRET DEFENSE	142/192	
Tetris-Elite-Starglider	SDI	95/145	
Sentinel-Ace 2	SHOOT OUT	95/145	
LES DEFS DE TAITO . 136/198	SKATE OR DIE	92/142	
T. Renegade-Arkanoid 1-2	SKY HUNTER	132/172	
Bubble bobble-Flying shark-Slapf.	TERRIFIC LAND	135/185	
TEN MEGA GAMES 3 . 125/145	TERRIOPDOS	92/136	
Leaderboard-10thFrame	THE DEEP	95/145	
Last mission-Ranarama-Fighterpilot	THE ELIMINATOR	92/136	
Firebird-Rocco-Dragon talk..	THE FLINTONES	86/140	
1943	THE FURY	92/140	
4x4 OFF ROAD RACING	SOLDIER OF LIGHT	87/136	
944 TURBO CUP	TANK ATTACK	95/145	
A 320	T. T.REX	92/140	
ACTION SERVICE	TECHNOOP	145/195	
AIR BORNE RANGER	TERRIFIC LAND	135/185	
AFTER BURNER	TERROPODS	92/136	
ARCADE WIZARD	THE DEEP	95/145	
ARCHE CAP. BLOOD	THE ELIMINATOR	92/136	
ARCHON COLLECTION	THE FLINTONES	165/192	
ARTURA	THE FURY	92/142	
BARBARIAN 2	THE GAMES SUMMER	95/135	
BAT	THE GAMES WINTER	92/140	
145/185	THE LAST NINJA 2	140/149	
BATMAN	THE MUNSTERS	95/145	
BETY	THE TRAIN	112/182	
Beyond ICE PALACE	THE TEMPLAR OF FLY	145/195	
BIONIC COMMANDOS	THUNDER BLADE	95/145	
BLACK LAMP...	THIGER ROAD	95/145	
BOB WINNER	TIMES SCANNER	126/166	
BUTCHER HILL	TIMES OF LORE	95/145	
CARRIER COMMAND	TINTIN SUR LA LUNE	92/142	
CHICAGO 30'S	TITAN	142/192	
CIRCUS GAMES	TOTAL ECLIPSE	95/145	

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 79 F

## CPC 13 BON DE COMMANDE EXPRESS

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par

à retourner à

93.51.61.30

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

DISC  K7

# POKES AU RAPPORT

## RETURN OF THE JEDI DE DOMARK

Attention, c'est sur la disquette originale que ça se passe. Pour la première partie, rechercher en piste 7, secteur 03, adresse 01D1, l'octet 28, et le remplacer par 18. Ca se passe à peu près de la même manière pour la seconde partie : piste 9, secteur 05, adresse 004E, remplacer le 28 par un 18. Dans les deux cas, on obtient une invincibilité ma foi fort utile.

## GALACTIC CONQUEROR DE TITUS

De l'énergie infinie, ça vous tente ? Dans ce cas, il suffit de rechercher la chaîne hexa 3A-F5-42-90-DA et de remplacer le 90 par un 00.

## RAMBO III D'OCEAN

Pour que l'adaptation du film soit encore plus fidèle, c'est-à-dire pour que le héros ne meure pas, il faut rechercher la chaîne FE-26-D2-6A-1B et remplacer les trois derniers octets par des 00.

## R-TYPE D'ACTIVISION

Sur la disquette originale, aller en piste 32, secteur 49, adresse 01A6, et remplacer le 35 qui s'y trouve par un 00 pour avoir des vies infinies. Précision du génialissime Alain Massoumipour, que dorénavant vous appellerez avec respect Poum : pour ceux qui préfèrent bidouiller leur copie anti-café de sauvegarde, si on recherche la chaîne 05-21-0A, dans laquelle on remplacera le 05 par 00, ça marche aussi (ces deux bidouilles me sont parvenues à un jour d'intervalle, celle des TB la première d'ailleurs). Finalement (là, les TB reprennent la parole), en piste 31, secteur 42, adresse 019C, se trouve un 00 qui indique le niveau de départ. Le remplacer par un nombre compris en 00 et 07 permet donc de commencer à n'importe quel tableau.

## TITAN DE TITUS

Sur la disquette originale, une astuce sympa : à la piste 20, secteur 00, adresse 0541, se trouvent les deux octets 57-C5 ; les remplacer par 2A-C7 permettra, par la suite, de passer au tableau suivant par un simple appui sur la touche Esc. Rigolo, non ?

## OFF SHORE WARRIOR DE TITUS

Piste 26, secteur 45, adresse 0142, remplacer le 35 par un 00 permet d'obtenir des missiles en nombre infini. Mais encore plus fort, toujours piste 26, secteur 45, mais à l'adresse 0098, remplacer les trois octets D2-BA-A6 par des 00 permet de passer au niveau supérieur lorsqu'on meurt !

## SKATE CRAZY DE GREMLIN GRAPHICS

Etant donné que les arbitres (dans la première partie) sont des pourris qui ne donnent que des mauvaises notes, pour avoir 9 à chaque coup, il suffit d'aller en piste 14, secteur 13, adresse 0028, et de remplacer le 38-04 par 0000. Dans le même ordre d'idée, pour avoir tout le temps qu'on veut pour réaliser de belles figures, il faut aller en piste 13, secteur 16, adresse 0000, et remplacer le C8 qui s'y trouve par un C9.

Dans la seconde partie (arcade), aller en piste 7, secteur 15, adresse 0017 et remplacer le 01 par un 00, puis à l'adresse 004F, où il faudra également remplacer le 01 par un 00. On a alors des vies infinies, merci les TB'Crackers.

## ROBOCOP D'OCEAN

Eh oui, je gardais le plus beau pour la fin... Alors, pour avoir des vies en quantité illimitée, il suffit de rechercher la chaîne hexa 21-CD-19-35-C2, et d'y remplacer les deux derniers octets pas des 00. Et, pour couronner le tout, voici le moyen d'obtenir de l'énergie en quantité, elle aussi, illimitée : recherchez donc dans un premier temps la chaîne 7D-3D-32-99-19, et remplacez-y le 3D par un 00, puis dans un deuxième temps FE-07-28-23-11, où vous remplacerez le 28 par un 18. Fabuleux, non ?

Sacrés TB'Crackers. Ils nous gâtent ce mois-ci. Et encore, j'ai pas tout pris. Par exemple, je me suis bien gardé d'accepter la bidouille pour Typhoon, parce que bon, le jeu est quand même un peu trop nul à mon goût. J'entends déjà des cris de protestation s'élever au loin ; cessez incessamment cette agitation, et, si vous voulez réellement des plans pour Typhoon, ruez-vous donc sur le prochain (ou sur le dernier, ça dépendra de nos dates de sortie respectives...) numéro de *Crazy*

*Croc'*, l'un des meilleurs fanzines Amstrad du moment (à mon humble avis qui n'engage que moi, et sans vouloir faire de peine aux autres).

## ARKANOID D'IMAGINE

Oui, je sais, ce jeu commence à dater un peu... Mais vu le nombre incroyable de bidouilles que nous proposent les KGB Cracker's, je ne pouvais pas le laisser passer.

- D'abord, les vies infinies : on recherche B7-35-26-06-00 qu'on remplace par B7-CD-99-32-00, puis on recherche B7-35-21-0D-00 qu'on remplace par B7-C9-A0-32-00.

- Pour changer de tableau, rien qu'en appuyant sur la touche COPY, ainsi que pour avoir la mitrailleuse en appuyant sur la touche ENTER, il faut rechercher CD-E5-14-AF et la remplacer par CD-AC-32-AF.

- Pour ne plus être embêté par les vilaines bêtises : rechercher EF-A7-C2-8C-05 et la remplacer par EF-A7-C3-8C-05 ; rechercher ensuite F7-A7-C2-FC-05 et la remplacer par F7-A7-C3-FC-05 ; et pour terminer, rechercher FF-A7-C2-6C-06 et la remplacer par FF-A7-C3-6C-06.

- Pour pouvoir casser aussi les briques oranges, oui, les incassables, celles qui sont bien embêtantes dans certains tableaux : on recherche la chaîne C4-31-D6-10-28 et on la remplace par 6D-30-D6-10-28.

Balèze, non ?

## LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Ah ben non, pas de rubrique "Le choix des pokes, le poids des octets" ce mois-ci. Pourquoi ? Parce ce que vous êtes tellement fainéants, que je n'ai rien eu à me mettre sous la dent, voilà pourquoi ! Alors mes gaillards, j'aime autant vous dire que ça a intérêt à changer ; si le mois prochain, je n'ai pas au minimum sept (oui, j'ai bien dit sept) listings à publier, je vous garantis que le CACA va se fâcher tout rouge !

POKE & BDEE, SEPTH

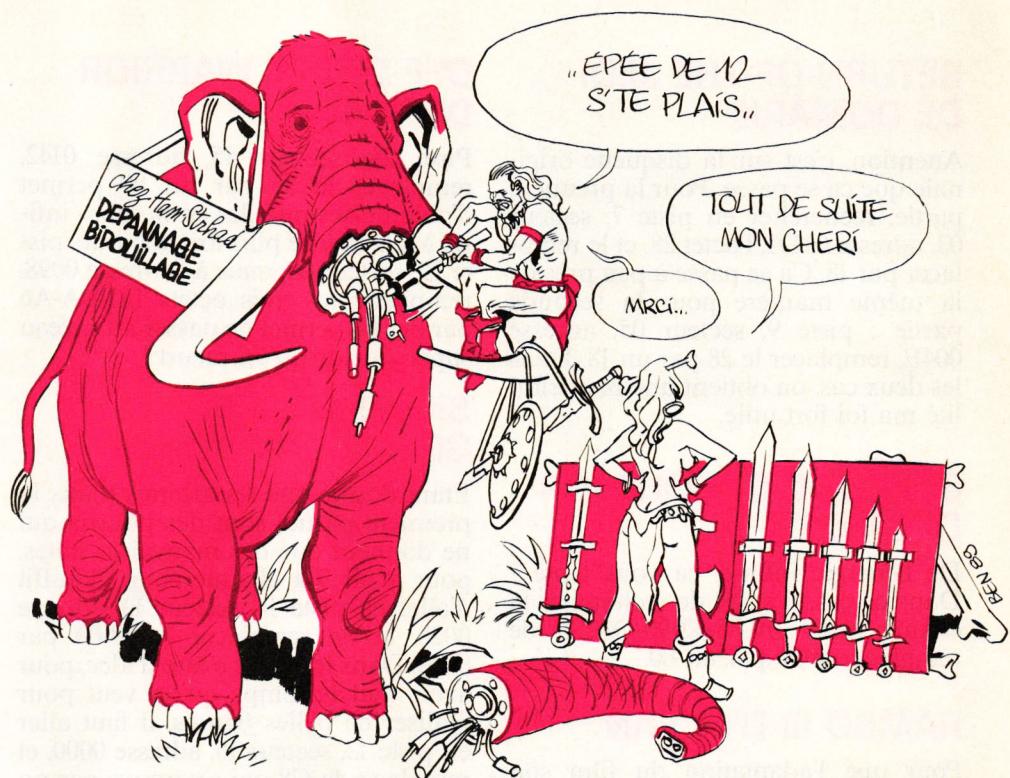
P

# BIDOUILLES PAS BIDONS

Comme nous vous l'avions (à réaction) annoncé il y a déjà quelque temps, voici un programme très attendu par tous. Un mode 1 en douze couleurs, qui nous a été offert gracieusement par Rubi, que tous peuvent remercier pour sa technique et ses compétences fabuleuses.

C'est que je commence déjà à en avoir plein le système d'exploitation (...le dos, quoi !) qu'un jeune et talentueux garçon, au demeurant fort sympathique, vienne piétiner mes plates-bandes décimées. C'est vrai, qui d'autre aurait bien pu venir détrôner notre bon vieux petit barbare de service, si ce n'est un mégapro du CPC qui connaît cette machine presque aussi bien que les génies qui l'ont conçue. Chaque fois que je le vois, je me prends une bonne vieille claque dans la tronche du genre à vous faire manger de la purée à la paille jusqu'à la fin de vos jours. Faudrait peut-être que je commence à me défoncer un petit peu l'oignon, sans quoi je ne ferai bientôt plus que pâle figure devant ce joli minois qu'est le visage ô combien sensuel et attachant de notre cher et illustre Rubi (tiens mon gars, ça fera cent balles pour toutes ces fleurs que je t'envoie, non mais).

Pour continuer à parler des copains, pensons encore une fois, de façon quotidienne et non pas mensuelle (faites votre petite prière tous les soirs au pied de votre lit froid et trop petit), à ce pauvre Robby, qui doit se les geler (les pieds) au fin fond d'un pays autant inhospitalier que lointain. Bref, salut mon petit Robby et sache que, du haut de *Cent Pour Cent*, des milliers de lecteurs te contemplent (je crois que j'ai déjà entendu ce truc-là quelque part, mais je ne peux pas m'en empêcher de le reprendre à mon compte). Si tes yeux passent sur ces phrases aussi banales que sincères, je t'en supplie à un genou, donne-nous de tes nouvelles car le vide créé par ton absence nous engloutit jour après jour dans une longue agonie romantique. Amen ! D'ailleurs, si Robby



devait dire une phrase au sujet de Rubi (ne vous inquiétez pas, mois aussi je m'y perds), il dirait : "Rubi le beau ? Qué !" Car il va sans dire que c'est Robby le plus beau et non Rubi... à moins que cela ne soit l'inverse de l'opposé du contraire... Oh et puis zut ! Après tout, c'est vous que cela regarde. Dans ces pages, j'aimerais aussi m'excuser auprès de notre leader du New Celtic Gang, partisan hautement attaché au CACA pour la faute que j'ai commise à moult reprises dans le nom de son organisation nationale. En effet, ce n'est pas un k mais bien un c qui finit le second nom de son emblème. Bref, encore pardon. Vitre (Bref Vitre, elle est propre cette vanne, non ?), pour la millième fois, et j'en dépose le copyright, trêve de plai-santeries et passons aux choses sérieuses.

## DOUZE COULEURS MONDAINES

Pas mal pour introduire le mode 1 en douze couleurs. On peut mieux faire mais dehors, il fait froid, et le moral ainsi que la vivacité d'esprit en prennent un sacré coup dans le cornet. On se sent un tant soit peu le cerveau figé par les temps qui courent. M'enfin, plus que quelques petits mois de souffrance et nous pourrons enfin jouir et profiter de nos douloureux coups de soleil sans oublier nos clo-

ques purulentes subtilement développées par cet astre rayonnant qui éclaire notre chère planète. Comment marche la routine ? C'est aussi simple qu'un fil à couper le beurre fonctionnant par l'aide d'un laser avec protection par bombardement de particules radioactives contrôlées. Bref, du "comme on l'aime à *Cent Pour Cent*". Que fait notre brave maître Rubi pour obtenir un si bel effet ? Il détourne les interruptions, en mettant le Kernel aux fraises pour quelques instants, et s'amuse à les gérer avant que le brave CPC ne batifole en perdant bêtement du temps. En parlant de temps, ce petit programme en perd un peu, mais on n'a jamais rien sans rien. Rubi, donc, suit l'évolution du balayage et du rafraîchissement de l'écran, et change les Inks à l'écran en fonction de celles du bon vieux Basic, chaque fois que le CRTC 6845 émet une interruption. En clair, le CRTC dit : "Eh toi, le Zaidkatrevin, viens par ici, j'ai un truc pour toi." Et c'est alors que Rubi dit, je cite : "Par ici la bonne soupe et les poireaux seront bien gardés, je vais te mouliner tout ça pour obtenir l'effet souhaité." En plus, il cause avec des rimes, l'animal. En termes simples et concis, pour réconforter le commun des mortels, sans y perdre son latin (bien vu les termes latins), voici l'explication du petit listing de multicolor-mode-ouane.

# BIDOUILLES PAS BIDONS

- INT : détournement des interruptions systèmes pour agir sans perdre de temps et avant le Kernel.

- NEWMOD : sauvegarde des registres utilisés et contrôle du balayage. On vérifie ici si c'est le Frame Back (le moment où le faisceau de balayage remonte sans faire le boulot pour lequel il est payé), pour être toujours sûr d'être bien synchronisé après des accès disques ou ce genre de turcs à prise de tête. Dans tous les cas, si une perturbation survient lors des interruptions, le témoin de position se réinitialisera automatiquement.

- POS : à ce moment précis, il est temps de savoir sur quelle interruption nous sommes tombés, et en la modifiant pour le prochain passage, en affectant directement l'opérande de l'instruction LD A.octet. Si le compteur contient la valeur cinq, on le décrémente pour utiliser les mêmes Inks que lors de la quatrième bande, sans quoi on aurait un petit espace riquiqui dans le bas de l'écran pour quatre pauvres encres bien solitaires, non gérables sous Basic.

- TEMPO : on attend un petit peu, histoire de laisser le faisceau se déplacer peinardement. Ensuite, il est temps de calculer l'adresse des encres à afficher en fonction de la position du balai (non, restez encore un peu, j'ai pas fini !), en additionnant à HL, qui pointe sur la table des encres, le déplacement contenu dans A. DE est forcée sur une table de temporisations, et C est positionné sur l'encre 1.

- CHGINK : c'est le début de la routine qui change les Inks. Avant tout, on attend un peu, histoire de passer le temps et de ne pas obtenir des merdouilles à l'écran.

- WAIT : Douillou se pique les fesses (voir les informations sus-citées).

- WORK : B pointe sur le Gate-array, C contient l'encre et l'ordre de sélection d'encre, et A est chargé avec la valeur d'encre désirée. Tout est envoyé délicatement au CRTC, et on avance de quatre encres dans la table pour ce que vous verrez plus tard. On incrémente Le Pen, et on regarde si l'opération a bien été réalisée quatre fois, c'est-à-dire autant qu'il y a d'encre, sans quoi on boucle.

- TSAW : restitue des registres préalablement préservés, et rend la main, passez-moi l'expression, au Kernel en recopiant plus ou moins ce qu'il commence à faire normalement, c'est-à-dire dans le cas où il n'est pas détourné.

	ORG	#BEB80	
INT	EQU	#B941	; POUR 464 : #B939
	DI	HL, NEWMOD	
	LD	(INT+1), HL	
	LD	A, #C3	
	LD	(INT), A	
	RET		
NEWMOD	DI	AF	
	PUSH	HL	
	PUSH	BC	
	PUSH	DE	
	LD	BC, #F5E0	
	IN	A, (C)	
	AND	#01	
	JP	Z, POS	
	LD	A, #FF	
	LD	(POS+1), A	
	LD	A, #00	
	INC	A	
	LD	(POS+1), A	
	CP	S	
	JR	NZ, TEMPO	
	DEC	A	
	LD	B, #6	
	NOP		
BOUC	DJNZ	BOUC	
	LD	HL, TABINK	
	LD	C, A	
	LD	B, 0	
	ADD	HL, BC	
	LD	DE, REGLA	
	LD	C, #01	
	LD	A, (DE)	
	LD	B, A	
CHGINK	WAIT	WAIT	
	DJNZ	B, #7F	
	LD	A, (HL)	
	SET	6, A	
	OUT	(C), C	
	OUT	(C), A	
	INC	HL	
	INC	HL	
	INC	HL	
	INC	DE	
	INC	C	
	LD	A, 4	
	CP	C	
	JR	NZ, CHGINK	
	POP	DE	
	POP	BC	
	POP	HL	
	POP	AF	
	EX	AF, AF	
	JP	C, #B978	
	JP	#B945	
	DEFB	1, #7, #8	
REGLA	EQU	#B7DS	
TABINK			
;			
			; POUR 464 : #B970
			; POUR 464 : #B93D
			; POUR 464 : #B1DA

FIN 842090

## FONCTIONNEMENT DU BIDULE A TRUCS INTERRUPTES

Je trouve cela marrant de dire des choses simples avec des mots simples en se débrouillant pour que le tout devienne une espèce d'embrouillamin à tendance Shadok, du style pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. Voici donc l'organisation des encres.

Si les pens sont dans l'ordre croissant en partant de 1, la première bande contiendra les encres 1, 5, et 9. La seconde, les encres 2, 6 et 10. La troisième, les encres 3, 7 et 11. Pour finir, la quatrième bande contiendra les encres 4, 8 et 12 pour des pens respectivement de 1 à 3. Le papier, l'encre du fond ne changent pas et ont été lar-

gués par Rubi. Vous avez dorénavant un petit machin qui montre que le CPC est une foudre de guerre en bandes.

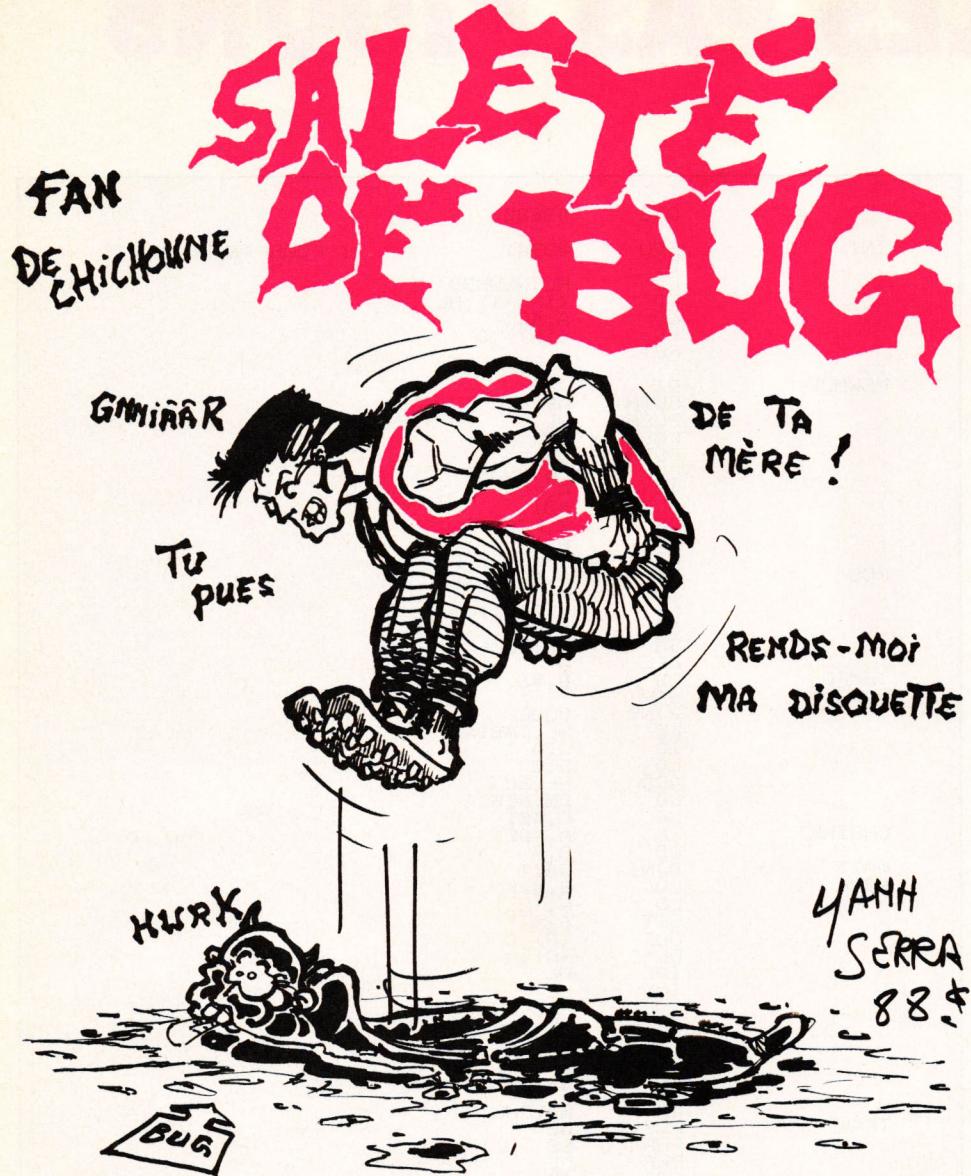
## A LA PROCHAINE INTERRUPTION

Comme chaque mois, il faut bien qu'à un moment ou à un autre nous nous quittions pour vaquer chacun de notre côté à nos occupations propres, voire sales. C'est ici que je vous laisse là, las itou. Bonnes routines et gaffe aux bugos, qu'ils soient machinos ou basicos.

Sined le Balayeur

B

# AVENT



**Tout ce que vous voulez savoir sur les jeux d'aventures, sans avoir jamais osé le demander, pour pouvoir vous-même en programmer un, quel que soit votre niveau de programmation.**

Vous avez bien lu, vous n'avez plus besoin de vous appeler Sined ou Rubi pour pouvoir écrire vos jeux d'aventures. Nous allons ensemble, pas à pas, étudier toutes les ficelles et astuces de programmation de ce type de jeux (graphismes à l'appui, s'il vous plaît...), à l'aide de petites routines maison, testées et approuvées par des milliers d'aventuriers à travers l'Hexagone.

## AVANT TOUT...

En effet, durant plusieurs mois, nous

verrons comment construire les plans des jeux, le traitement des déplacements et des objets, ainsi que leurs utilisations, les dialogues à travers un analyseur syntaxique, le traitement des images et leur stockage sur la disquette. Tout ceci de façon très souple, afin de permettre toutes modifications et améliorations de votre part. Ma conscience m'interdit de continuer à savourer le plaisir sadique de vous faire attendre. Donc, si vous le voulez bien, nous allons commencer. Et par quoi commence-t-on un jeu d'aventures ? Je vous le mets dans le mille..., par le SCENARIO, l'histoire, quoi ! Cela peut être un héros de l'an 3000 qui cherche à anéantir un tyran semant la terreur sur la galaxie, ou un jeune prince qui va à la recherche de Miss X pour la libérer des griffes du Chef... A vous de trouver l'histoire qui vous passionnera le plus. Faites travailler votre imagination et que la plus belle l'emporte.

## APRÈS TOUT...

Personnellement, comme support à mes explications, j'utiliserais cette histoire terrifiante qui m'est arrivée il y a de cela trois semaines, quand mon ami poète et philosophe Amousse, qui avait la garde de mon chat Socrate, m'annonça la disparition de celui-ci. Cela m'entraîna à explorer tous les bouchers et charcutiers du quartier. Maintenant que vous avez tous une histoire, il faudra faire le plan de votre jeu. Attention, même si cela vous paraît simple, le plan doit être fait avec rigueur et discipline, tout comme les militaires (salut Robby et bienvenue au club à Michel du New Celtic Gang). Pour commencer, faites une grille comme sur le dessin n°1 et notez les numéros des colonnes et rangées (dans cet exemple, il y a six colonnes et cinq rangées), puis numérotez les cases de gauche à droite en partant du haut.

## C'EST PAS TOUT...

Nous prendrons comme convention que le Nord sera vers le haut et le Sud vers le bas (vous me suivez ?). Donc, l'Est sera à droite et l'Ouest à gauche. C'est dans les cases ainsi formées que va se déplacer votre héros, et ceci dans les quatre directions cardinales. Maintenant, dans ces mêmes cases, nous allons installer les lieux où se dérouleront les événements du jeu. Chaque case portera un nom ce qui nous permettra de nous y retrouver (voir le dessin n° 2). Attention, vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases, et pour des raisons que l'on verra plus tard, je vous conseille de ne pas faire plus d'une trentaine de lieux.

En ce qui concerne les déplacements, que nous détaillerons la prochaine fois, vous constatez que pour aller au nord (vers le haut, me souffle Sa Majesté le barbu en chair), le numéro de la case doit diminuer du nombre de colonnes (dans notre exemple, il diminuera de 6), être augmenté du nombre de colonnes pour aller au sud, être augmenté de 1 pour aller à l'est et diminué de 1 pour aller à l'ouest. Ce numéro de case, avec lequel on jonglera durant tout le programme, sera appelé désormais "CASE".

# URES AVANT TOUT

	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30

DESSIN No 1

	MA CHAMBRE	LES JARDINS	LES FOUBELLES	LA RUE	LA RUE	CHARCUTIER
TERRAIN VAGUE	LE COULOIR	LE HALL D'ENTREE	LA RUE	LA RUE	PLACE GOBLIN 2	LA POLICE
AIRE DE JEUX	CHAMBRE D'AMOUSSE	LA COUR	LA RUE	LA RUE	LA PRISON	LA SALLE
PLACE DE DOMONT	LA RUE	LA RUE	LA RUE	LA RUE		
LE BOUCHER	LE BOULANGER					

DESSIN No 2

Je récapitule depuis le limieu :

Pour aller au nord : CASE = CASE - 6

Pour aller au sud : CASE = CASE + 6

Pour aller à l'est : CASE = CASE + 1

Pour aller à l'ouest : CASE = CASE - 1

## JE VEUX TOUT...

Et en plus, ils veulent tout... Pas d'erreur, c'est Poum-poum. Il se trouve que deux cases l'une à côté de l'autre (ou l'une au-dessus de l'autre) ne peuvent communiquer ensemble. Dans le dessin n° 2, par exemple : la case n° 15 et la case n° 14 qui sont la cour et la chambre de mon ami Amousse. Dans ce cas, grossissez, à l'aide de votre stylo préféré, la ligne séparant ces deux cases. Vous aurez à ce stade de votre travail une logique de passage

entre les cases qu'il faudra minutieusement étudier pour qu'elle ne présente aucune faille. Qu'il n'y est pas, notamment, une case représentant une chambre qui communique avec les sommets de la montagne. Comme le dirait Sined : "Le CPC ne se mettra pas aux fraises, mais c'est une question de bon sens."

Nous allons bientôt nous quitter (Snif!). Vous aurez donc tout le mois pour imaginer le scénario du siècle. Dans le prochain numéro, nous verrons tous les déplacements et leur gestion par le CPC.

N'oubliez pas : chaque case possède quatre directions (nord, sud, est et ouest), qui peuvent être des passages possibles ou des barrières (donc infranchissables). On pourra envisager qu'une barrière puisse se transformer

en passage (par exemple, un mur que l'on démolit). J'en vois quelques-uns qui me regardent en fronçant les sourcils, j'espère que c'est parce que nous allons nous quitter. Alors je citerai mon ami Amousse qui disait : "Les sommets conservent, grâce aux neiges éternelles, leur pureté, que je retrouve à travers le sourire gravé sur un visage."

**POUM-POUM**

# CASTEL-ROBOT

Pour continuer sur la lancée des programmes cent pour cent frappés, voici un petit jeu mi-arcade, mi-aventures. Il est d'aventures par son scénario, et d'arcade par ses déplacements. Un petit robot du genre D2-R2 doit récupérer le calice d'or caché dans une forteresse à neuf niveaux. Mais, pour ouvrir la porte donnant accès à ce calice, il se doit de ramasser tous les objets éparsillés dans toutes les pièces. A vous de dépanner ce tas de ferraille bien sympathique. Tapez le programme Basic, et sauvez à sa suite le programme généré par le créateur Basic. May the force be forever with you my friend.

Sined le métalique



```
10 'Castel'-Robot (c) 1988 LDMAX
20 :INIT: :DEBUT: DEBUT DE B699 A696 LDMAX
30 GOSUB 3310: MODE 8: PAPER Q: PRINT CHR$(4
40 222), CHR$(10): :DEFRET 8: :SPEED INK 5.5
50 DEF INT 8: :Z: :DEFRETE 60: :FOR K=0 TO 15: :REA
60 S0: :C: :INK K: :NEXT: 1NK 14, 15, 12, 11, 2, 9, 18, 25
70 :DATA Q, 25, 13, 6, 3, 15, 12, 11, 2, 9, 18, 25
80 :IGCOL 0
90 ENT 1, 20, 8, 5, 10, 3, 8, 30, 2, ENT 2, 50, 20, 10, E
NT 3, 10, 5, 5, 10, 3, 8, 30, 2, ENT 2, 50, 20, 10, E
```

SPRITE, UFR SMIRE TURN  
SPRITE, du GARDE  
INPUT.SPRITE, (xz+1)\*8, 183-(yz\*16), sz:  
TURN

**Micro  
Programmes**

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS - Tél. (1) 42 93 24 58



**EXCEPTIONNEL !**

**REPRISE DE  
VOTRE CPC  
POUR L'ACHAT  
D'UN PC 1512**

**AMSTRAD**

	PRIX PUBLIC TTC	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 COULEUR	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 COULEUR
PC 1512 SD MONO	<b>5325<sup>F</sup></b>	<b>4890<sup>F</sup></b>	<b>4890<sup>F</sup></b>	<b>4890<sup>F</sup></b>	<b>4790<sup>F</sup></b>
PC 1512 SD COUL	<b>7460<sup>F</sup></b>	<b>6590<sup>F</sup></b>	<b>5990<sup>F</sup></b>	<b>5990<sup>F</sup></b>	<b>5790<sup>F</sup></b>
PC 1512 DD MONO	<b>7104<sup>F</sup></b>	<b>6190<sup>F</sup></b>	<b>5990<sup>F</sup></b>	<b>5990<sup>F</sup></b>	<b>5790<sup>F</sup></b>
PC 1512 DD COUL	<b>9238<sup>F</sup></b>	<b>8190<sup>F</sup></b>	<b>7690<sup>F</sup></b>	<b>7690<sup>F</sup></b>	<b>6990<sup>F</sup></b>

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/03/89

**TELEPHONEZ-NOUS VITE !**  
**(1) 42 93 24 58**  
**ou passez nous voir...**



## **LISTING**

Abonnez-Vous

1 AN

11 NUMEROS

210 F

AU LIEU DE 231 F



SPECIAL ABONNEMENT

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 :

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.

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.

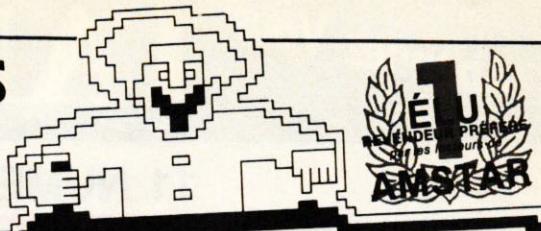
A défaut de parrain, l'abonné peut indiquer son nom pour recevoir le kit de téléchargement.

MEDIA SYSTEME  
EDITION

53 Avenue Lénine  
94250 GENTILLY

# AMSTRAD DISQUETTES

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!



# MICROMANIA

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

## NOUVEAUTES

SKATE OR DIE	145F
SKYX	180F
STAR TREK	145F
SDI	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SUPERMAN	145F
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

## HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
AFTER BURNER	149F
BATMAN	149F
CRAZY CARS 2	169F
DRAGON NINJA	149F
ECHELON	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
HEROES OF THE LANCE	199F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
LE MANOIR DE MORTEV.	199F
NETHERWORLD	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
WEC LE MANS	149F

## Boutiques MICROMANIA

### Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA

Une nouvelle boutique  
**MICROMANIA à Paris.**  
Ouverture en mars.

Forum des Halles  
5, rue Pirouette - Niveau — 2  
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann  
64, bd Haussmann  
Espace Loisirs - Sous-sol  
75008 PARIS  
Métro Havre-Caumartin

## DÉMENT !

### SUPER PROMOTION

#### MANETTES ET CABLES

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

MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT	

DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYST.	49F
CABLE TELECHARGEMENT	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

## SOLDES

49F

720°	
CHARLIE CHAPLIN	
KILL UNTIL DEAD	
LORICIEL HIT 6	
MATA HARI	

MONTE CHRISTO

RAMPARTS

STIFFLIP

TENTH FRAME

THE FURY

3615 MICROMANIA  
C'EST DEMENT !!

## 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.**

DIX SUR DIX 149F  
 +MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON  
 +LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED  
 +TRANTOR+CHOLO+XENO+10TH FR.  
 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.  
 GAMES+720°+ROLLINGTHUNDER  
 GAME SET AND MATCH 2 149F  
 +MATCH DAY 2+BASKET MASTER  
 +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP  
 +SPRINT+TRACK AND FIELD  
 +CRICKET+SNOOKER+GOLF  
 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  
 GOLD SILVER BRONZE 149F  
 23 EPREUVES SPORTIVES Epyx  
 HISTORY IN THE MAKING 199F  
 +LEADERBOARD+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.  
 +GHOSTN 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 RACER +GHOST'N  
 GOBBL.+TUEUR N'EST PAS JOUER

# AMSTRAD CASSETTES

LES NOUVEAUTES SONT  
D'ABORD CHEZ MICROMANIA



Boutiques MICROMANIA  
 Bénéficiez à Paris des prix  
 MICROMANIA

DEMENT !

Une nouvelle boutique  
 MICROMANIA A PARIS  
 ouverture en mars  
 Forum des Halles  
 5, rue Pirouette - Niveau 2  
 Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann  
 64, bd Haussmann  
 Espace Loisirs - Sous-sol  
 75008 PARIS  
 Métro Havre-Caumartin

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

## SOLDES 39F

720°	MAN. LIGHT
AMERICA CUP	NORTHSTAR
ELEVATOR ACTION	RAID
GEE BEE AIR RALLY	RAMPART
GOTHIK	SHACKLED
GUNFIGHT	STIFF
HOPPING MAD	TENTH FRAME
KILL UNTIL DEAD	THE FURY
LASERTAG	WIZARD WARZ
LEGEND OF KAGE	XEVIOUS
LIVE AND LET DIE	ZORRO

# 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

## NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139F
ARCADE WIZARD	99F
BARBARIAN 2	89F
BLACKLAMP	89F
BOMBZAL	99F
BUTCHER HILL	99F
CARRIER COMMAND	145F
CHICAGO 30'S	99F
CHUCK YEAGER'S ADV	95F
FLIGHT TRAINER	95F
DARK FUSION	99F
DOUBLE DRAGON	99F
DYNAMIC DUO	95F
ELITE	99F
F16 COMBAT PILOT	145F
GARY L. HOT SHOT	95F
HUMAN KILLING MACH.	99F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	99F
IRON LORD	125F
JINKS	99F
LAST DUEL	99F
LED STORM	99F
MEURTRES A VENISE	145F
NIMITZ	99F
PAC LAND	95F
PARANOIA COMPLEX	99F
PROJECT STEALTH FIGHT	145F
PURPLE SATURN DAY	169F
ROAD WARS	99F
RUNNING MAN	95F
SDI	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 TEMPLE OF THE FLY.	149F
TIGER TIGER	95F
TIME SCANNER	99F
TIMES OF LOR	95F
TINTIN SUR LA LUNE	145F
TRIVIAL PURSUIT	149F
NOUVELLE GENERATION	149F
WANDERER	95F
WHIRLIGIG	89F

## HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	99F
AFTER BURNER	99F
BATMAN	99F
CRAZY CARS 2	129F
DRAGON NINJA	99F
GALACTIC CONQUEROR	129F
HEROES OF THE LANCE	95F
NETHERWORLD	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
WAR IN MIDDLE EARTH	99F
WEC LE MANS	99F
1943	95F
944 TURBO CUP	145F
A 320	145F
AIR BORNE RANGER	185F
BARBARIAN (PSYNO)	95F
CYBERNOID 2	95F
DALEY THOMPSON'S	95F
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
MOTOR MASSACRE	95F
OFF SHORE WARRIOR	129F
PAC MANIA	99F
RETURN OF THE JEDI	99F
THE MUNSTERS	99F
THE VINDICATOR	89F
TOTAL ECLIPSE	95F
TYphoon	89F
VICTORY ROAD	89F

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. Envoyez le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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



## TITRES

## PRIX

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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration

Signature

Règlement : je joins  un chèque 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, CM4, PC1512, ATARI ST - AMIGA

Encore et toujours un petit cours assembleur de plus, c'est toujours ça de gagné. En ce qui concerne le titre, je n'en suis pas peu fier, il m'a été inspiré par Marillion, un groupe de "Hard" qui chante le morceau *Assassing*, dans l'album *Fugazi*. Comme mon Walk-man béton me pulvérise les tympans sur ce titre, je tenais à vous le faire savoir.

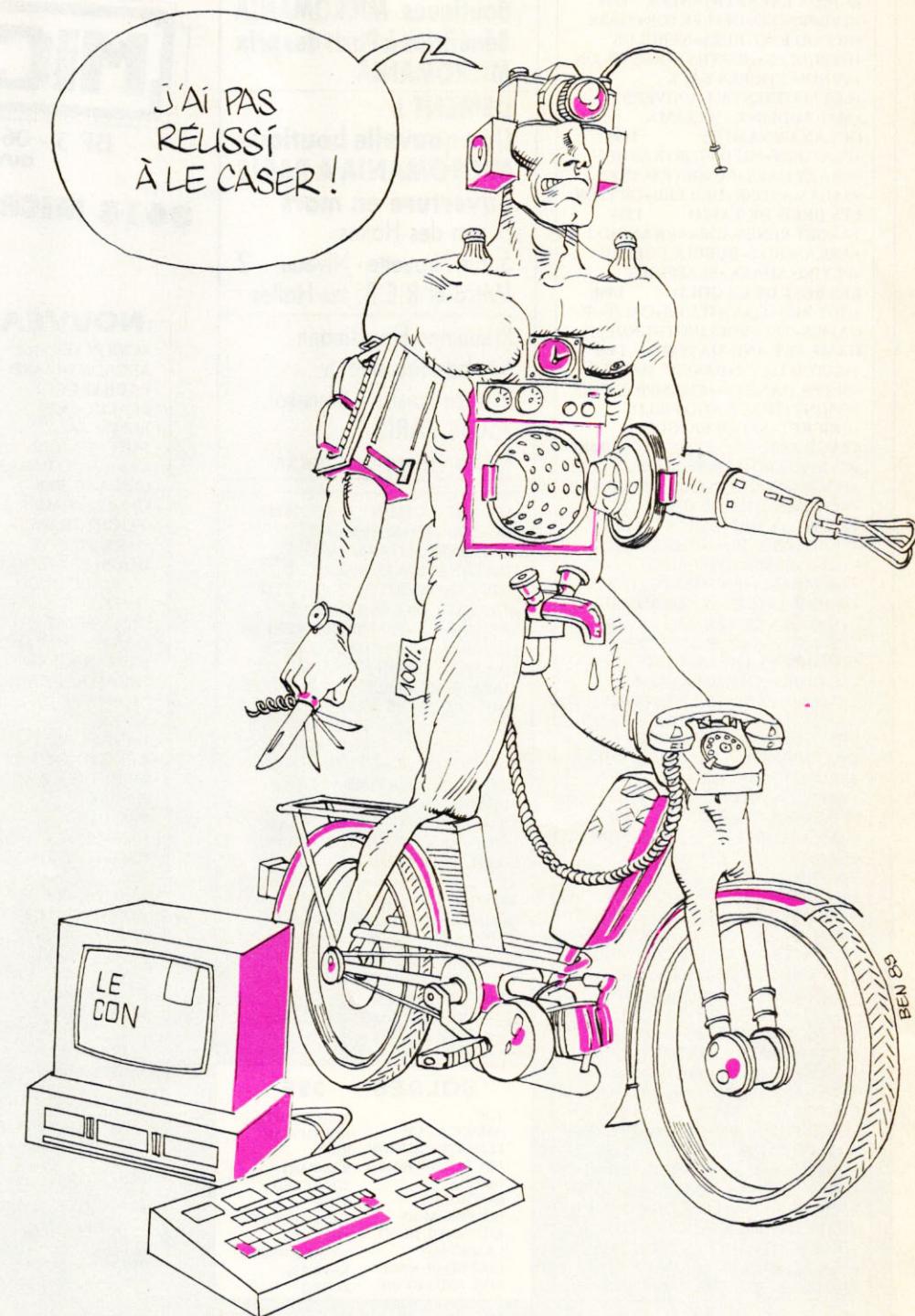
Je prends la parole quelques minutes pour vous annoncer une nouvelle importante : Celtic, celui, bien connu de tous, de qui j'écorche toujours le nom, s'en est, lui aussi, allé en guerre, sous les drapeaux. Un de plus, Septh par exemple, et la boucle est bouclée (je ne lui souhaite pas ce mal et espère qu'il en sera dispensé). Bref, nos lignes sont décimées une à unes par la Défense nationale française. En un mot : Jvoujuryenamar !!! Revenons à nos octets, après avoir travaillé sur un petit scrolling en mode deux qu'il ne tient qu'à vous de modifier pour qu'il fonctionne dans les autres modes.

Après un affichage de scores de type simple, voici l'art et la manière de programmer et penser en binaire, de la meilleure façon possible : en binaire. Cela paraît simple à dire, mais essayez de bien comprendre le fin fond de la chose. Nous allons aborder, ce mois-ci, la multiplication de huit bits par huit bits, en assembleur. Mais, avant tout, nous allons étudier de près ce qu'est réellement une multiplication en décimal, et, pour ce faire, retourner à l'école, comme quand nous étions petits, tout petits.

## L'ECOLE HÉOPTÈRE

Comment cela ? Héoptère n'est pas dans le dictionnaire ? Mais c'est normal, je viens de l'inventer ! Ce terme signifie simplement retour dans le passé précipité par un barbare de service avide d'Académie française.

Donc, lorsque nous étions encore à l'école, nous avons appris à faire des multiplications. Le principe de cette



opération connue de tous est assez simple : en clair, c'est additionner un nombre de fois données, un autre nombre à lui-même. Exemple,  $2 \times 3$  est égal à trois plus trois. Si vous pratiquez de cette manière pour multiplier un nombre par un autre en assembleur, vous allez perdre un temps fou

dans des dédales de boucles à n'en plus finir, du genre en veux-tu, en voilà, on s'amuse, on rigole, agaga, agaga ! En fait, le moyen mathématique efficace pour multiplier un nombre par un autre est d'additionner les uns après les autres les multiples de dix de ce nombre, le nombre de

	ORG	#9000	
	EXEC	\$	
MUL88		HL = H * L	
	PUSH	DE	Sauvegarde
	PUSH	BC	des
	PUSH	AF	registres influences
	XOR	A	A vaut zero
	OR	L	L vaut-il zero aussi ?
	JR	Z, RETOUR	Si oui, on de casse
	LD	E, L	E=L
	LD	D, A	DE = L
	LD	A, H	A=H
	OR	A	H valait-il zero ?
	JR	Z, RETOUR	Si oui, faut se barrer maintenant
	LD	HL, 0	Je ne sais quoi dire
	LD	B, B	Nombre de bits a decaler
START	RRA	NC, PASADD	Le bit de droite de A vaut-il 1
	JR	HL, DE	Si il vaut zero, on additionne pas
PASADD	ADD	SLA	Dans le cas contraire, on le fait
	SLA	E	Decalage a gauche de DE
	RL	D	Soit sa multiplication par 2
	DJNZ	START	On fait ceci huit fois
SORS	POP	AF	Restitution
	POP	BC	des
	POP	DE	Registres preserves
RETOUR	RET	HL, 0	Retour à l'envoyer
	JR	SORS	Résultat égal zero
			Voir la bonne remarque

fois donné par la puissance de dix respective du multiplicateur qui est dans ce cas le second nombre. Exemple :  $108 \times 32 = (108 + 108) + (1080 + 1080 + 1080)$  Si vous avez compris cela, vous avez tout compris. Dans le cas contraire, retournez au début de ce chapitre autant de fois qu'il le faudra car c'est la clef de cet article.

Pour faire une multiplication en assembleur, il faut simplement procéder de la même manière, soit additionner les différents multiples de deux (c'est la base deux, soit le binaire) du nombre à multiplier, en fonction du bit correspondant du multiplicateur. Exemple :  $1101 \times 1010 = 0 + 11010 + 0 + 1101000$

Pourquoi rajoute-t-on un zéro en disant qu'il fallait multiplier par deux ? Parce que, en binaire, la puissance d'un nombre ne va pas de multiples de dix en multiples de dix comme en décimal (base dix), mais de multiples de deux en multiples de deux. Pourquoi n'a-t-on pas développé les zéros qui ornent le résultat ? Parce que, en binaire, soit il y a quelque chose, soit il n'y a rien. De ce fait, soit on additionne quelque chose, soit on ne le fait pas. C'est clair, net, et concis. Dans l'exemple sus-cité, il est facile de voir que  $1101 (13) \times 1010 (10)$  est bien égal à  $11010 (26) + 1101000 (104)$  soit 130. Voici donc l'algorithme de cette routine :

Avant tout, pour l'appeler, il faut mettre un nombre dans H, l'autre dans L, et le résultat se retrouvera dans le double registre HL.

Pour ne pas détruire l'environnement du programme, nous sauvons DE qui servira aux additions de registres

doubles, BC parce que B contient le compteur, et AF car A sera le témoin de la triste opération.

Dans le cas où l'un des opérateurs est à zéro, le résultat est nul. Nous testons alors les deux opérandes pour savoir si ce cas ne se présente pas. S'il existe, la routine rend immédiatement la main en influençant le résultat final. Ensuite, comme le résultat se trouvera dans HL, on transfère l'une des opérandes dans DE, et l'autre dans A. La première sur seize bits pourra donc subir des décalages lui permettant de prendre des multiples de deux sans qu'un débordement ne vienne fausser le résultat, et A montrera si l'addition de l'opérande avec le résultat doit se faire ou non.

Les variables sont ensuite initialisées, B contient le nombre de passes à effectuer, et HL est mis à zéro.

Vient maintenant la partie la plus importante de la routine qui concerne le traitement des opérandes. On décale A à droite pour récupérer son bit de poids faible. Si ce bit vaut un, alors on additionne DE au résultat. Dans le cas contraire, rien ne se passe. Il faut ensuite, comme si on était en base 10, ajouter un zéro à DE en le décalant à gauche. Comme il n'existe pas d'opérations de décalages seize bits, nous nous y prenons en deux temps. Premièrement, décaler à gauche l'octet de poids faible en poussant tous ses bits vers la gauche et en mettant, dans la place libre, un zéro. Vous faites ça tous les matins avec votre tube de dentifrice. De ce fait, le bit le plus à gauche se casse la figure dans la retenue (carry), comme le fait le dentifrice sur

la brosse à dents. Deuxièmement, faire la même chose sur le registre D, sauf que le bit de droite ne sera pas un zéro mais bien le bit précédemment tombé dans la retenue. Ce qui tombe alors du bit de poids fort de D n'a aucune importance (je peux même vous assurer que ça sera tout le temps un zéro).

Cette opération sera répétée huit fois, soit le nombre de bits contenus dans A. Ainsi, nous aurons bien fait la multiplication de huit bits par huit bits, sans perdre une miette, ni de précision, ni de temps. Bien entendu, il existe moult raccourcis pour effectuer des multiplications de nombres simples, mais nous avons bien le temps de les aborder dans les prochaines pages.

Comme l'opération est finie, il nous suffit de dépiler les registres que nous avions préalablement empilés, sans se poser de questions. Comme vous pouvez le remarquer, les registres sont dépilés dans l'ordre inverse duquel ils ont été stockés. De cette manière, nous sommes bien sûrs que les bonnes valeurs retourneront aux bons endroits.

## GRAS, FILS, MEUHHH

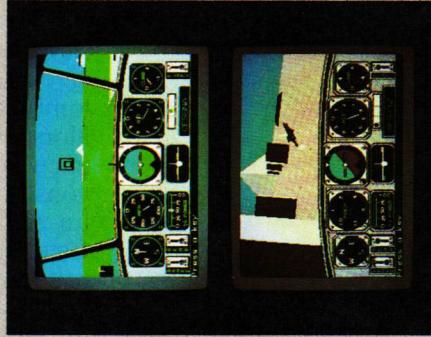
The next month, we'll speak about the screen's memory of the CPC (ceux qui ne causent pas rosbif sont bien embêtés). Si ce mois-ci ça n'a pas été fait, c'était simplement pour vous montrer comment programmer en assembleur, en vivant assembleur et en pensant assembleur. La meilleure manière de programmer un micro-ordinateur est de se plier à toutes ses contraintes pour les transformer en avantages non négligeables. Si vous désirez programmer des petites routines en assembleur, mais que vous ne savez pas comment faire, faites-nous signe par l'intermédiaire du courrier, nous serons heureux de vous dépanner. Nous vous souhaitons de passer de bons moments aussi savoureux que casse-tête, et que le mois vous soit profitable et bénéfique. A bon programmeur, salut.

Sined le louabarbare

# EL ■ CTR ■ ZIC ■ ARTS®

L'instinct de survie. Hors de contrôle, piquant à pleins gaz vers la terre, il ne vous reste plus que 8 secondes et 20000 pieds. Virage, looping, rien ne vous est épargné. Cette simulation est tellement réaliste que le trou noir vous guette vraiment. Et n'oubliez pas - les pilotes n'ont le droit qu'à une seule erreur.

INSTALLEZ-VOUS DANS LA CABINE À CÔTÉ DU MEILLEUR PILOTE DESSAI - CHUCK YEAGER. VOUS PILOTEREZ 14 AVIONS DIFFÉRENTS, PROTOTYPES Y COMPRIS, POUR VENIR À BOUT DE 6 ADVERSAIRES.



INSTRUMENTS DYNAMIQUES, APPAREIL ENREGISTREUR ET DIX POINTS DE VUE AVEC ZOOM X 256.



LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION!

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs : Commodore 64, Commodore Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur ou la liste complète des produits EA, veuillez écrire à : Electronic Arts, 11-48 Station Road, Loughton, Essex, SS3 2TY, Angleterre, ou appeler notre service clientèle au +44 1753 48465.

 DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER® 1, voie Félix Eboué 94021 CRETIL CEDEX

Tél. 16 (1) 48 98 99 00

dans les FNAC mac et les meilleurs points de vente.

Disponi

TOUT NOUVEAU  
TOURNI BIENTÔT SUR  
DISPONIBLE CASSETTE  
AMSTRAD DISC  
ET DISC

DISPONIBLE SUR  
PC, C64, APPLE  
ET AMSTRAD



# LE TOP MAG

J'espère que, pour vous, mardi gras et le carnaval se sont bien passés. Pas trop d'œufs et pas trop de farine ? De toute façon, c'est bien fait pour vous, bande de crêpes. Mais je vais arrêter là mes civilités. Oh ! là ! là ! je n'ai pas encore choisi les gagnants. Je verrai ça tout à l'heure. Ce que je peux vous dire, c'est qu'il y en aura deux et que, le mois prochain, il y en aura deux autres et ainsi de suite tant qu'il y aura un Top Mag et tant qu'il y aura de sympathiques lecteurs pour nous envoyer leur sélection.

Il y a quand même longtemps que je ne vous ai pas parlé de la vie de nos petits softs et de leur ascension sur l'échelle sociale que représente pour eux le Top Mag. Le trio de tête reste le même : le premier et le troisième échangent leur place tandis que Barbarian conserve la sienne. Mais ils devraient se méfier un peu plus du quatrième, qui n'est autre qu'Opération Wolf. C'est lui la grosse surprise, si jeune et déjà quatrième. Je ne sais pas si vous avez vu la progression, seize places d'un coup. Autres avancements spectaculaires, Karnov et un petit chouchou de la rédaction : Titan. On peut saluer aussi le retour de Fer & Flamme, qui se retrouve ainsi le premier jeu d'aventures, et Street

Fighter. Côté chute, Trantor continue sa dégringolade. Les utilitaires ont disparu avec la sortie d'OCP, mais cela ne durera peut-être pas. Messieurs les graphistes, à vos plumes.

Bon, ça y est, je me suis enfin décidé à choisir les deux gagnants. Il s'agit de Vincent Pradat de Rebais et de David Baruchel de Paris. N'oubliez pas que je ne récompense que les cartes postales. Alors, si vous voulez gagner un abonnement, adressez les vôtres à Top Mag Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Je vous souhaite de joyeuses Pâques mais attention aux cloches !



1 GRYZOR  
2 BARBARIAN  
3 TARGET RENEGADE  
4 OPERATION WOLF  
5 ARKANOID  
6 PIRATES  
7 RENEGADE  
8 TITAN  
9 ARKANOID II  
10 KARNOV  
11 CAPTAIN BLOOD  
12 PLATOON  
13 STREET FIGHTER  
14 FER FLAMME  
15 GUNSHIP  
16 ROAD BLASTER  
17 PROHIBITION  
18 TRANTOR  
19 THUNDERBLADE  
20 SAVAGE

-Océan (+2)  
-Palace Software (=)  
-Imagine (-2)  
-Océan (+16)  
-Imagine (+3)  
-Microprose (-1)  
-Imagine (+3)  
-Titus (+8)  
-Imagine (-5)  
-Data East (+9)  
-Ere Informatique (-5)  
-Océan (-5)  
-Go (\*)  
-Ubi Soft (\*)  
-Microprose (\*)  
-US Gold (N)  
-Infogrames (-4)  
-US Gold (-7)  
-US Gold (N)  
-Firebird (N)

## TOP MUSIQUE

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

(N) Première apparition  
(\*) Réapparition

## TOP ARCADE

1 DOUBLE DRAGON  
2 OPERATION WOLF  
3 THUNDERBLADE  
4 AFTER BURNER  
5 SHINOBI

NOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL .....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :

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

MA MUSIQUE PREFEREE EST :

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

Il faudra donc découper le bulletin et le coller sur une carte postale ou le recopier sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abîmer votre magazine préféré, et envoyer le tout au Top Mag 20 Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Au mois prochain et bons jeux !

# 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 partir 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 et 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 PROCÉDER 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 démarrez 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 13

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

# LE CLUB D'AMSTRAD POUR CENT CENT

J'ai l'honneur et même le plaisir de vous annoncer une nouvelle qui va peut-être changer le cours de votre vie. En effet, dans le secret des dieux, l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent a décidé, à l'unanimité et de façon unilatérale, de créer son Club. Ouah ! Eh, l'autre ! Pourquoi faire un club ? Je l'attendais cette question et je fournis tout de suite la réponse. Pour commencer, nous allons, par l'intermédiaire de ce club, mettre en vente des disquettes reprenant les listings parus dans notre journal. Mais pour vous en donner encore plus nous y ajouterons pour chacune d'elles sept Nains et deux démos graphiques et sonores,

envoyés par des lecteurs et spécialement sélectionnés pour vous par Sined. En cadeau, une super-surprise. Par la suite, nous développerons la série en vous fournissant bidouilles et pokes à domicile et encore bien d'autres surprises. Mais, peut-être voudriez-vous connaître le titre des listings sur chacune de ces disquettes. Alors, accrochez-vous, c'est parti.



**Disquette n°1 :** nous commençons, ancienneté oblige, par Joe contre les Pharaons, ramassez le plus de clés dans la première pyramide pour passer dans la seconde. Le deuxième listing proposé est Delta Force de l'ami Alain Massoumipour, vous devez ramasser des atomes et les remettre dans le réacteur et tout cela suspendu à un deltaplane. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Les autres sont Starpac, un Pacman-aventures et Sprites, la routine de sprites de l'auteur sus-nommé.

**Disquette n°2 :** trois jeux classiques, le premier s'appelle Halma ; le second, Blocus 3D est un jeu de dames chinoises en trois dimensions ; le troisième est le célèbre Puissance 4 et comme d'habitude un autre listing de l'ami Alain, S.O.S. 100%, dans lequel trois hommes doivent récupérer les débris de leur base pour la reconstruire ou périr dans d'ignobles souffrances.

**Disquette n°3 :** Bidibules, de charmants petits personnages qui doivent éviter des monstres dans un labyrinthe ; War-space, un jeu d'arcade super-rapide ; Long-way qui comme son nom l'indique a pour but d'aller le plus loin possible sur une route en descendant. Le dernier et vraiment dernier puisqu'il s'agit du listing de ce mois, c'est Robot-Castle.

BON DE COMMANDE à envoyer à l'adresse suivante :  
M.S.E.  
53, av. Lénine, 94250 Gentilly

REFERENCES	PRIX
Disquette n°1 :	
Disquette n°2 :	
Disquette n°3 :	
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 19 F
<b>TOTAL A PAYER =</b>	

Oui, je commande la (les) disquette(s) suivante(s) : [Cocher la (les) référence(s) au prix de 120 F l'unité] Cette offre n'est valable qu'en France métropolitaine.

Règlement : je joins  un chèque bancaire  un CCP  un mandat lettre à l'ordre de M.S.E.

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

Nos prix sont valables jusqu'au 30/09/89. Toute commande est sujette à notre acceptation et livrable dans la mesure des stocks disponibles. Le matériel voyage aux risques et périls du destinataire qui devra donc vérifier sa livraison en présence du transporteur et faire s'il y a lieu, à ce moment, les réserves d'usage sur le récépissé.

# CRACKY CAR'S IT

LE JEU DE L'ANNÉE



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES

93220 GAGNY

TEL.: (1) 43 32 10 92

AMIGA  
ATARI ST  
PC  
AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
C 64/128

# ENQUETE LECTEURS

Amstrad Cent Pour Cent lance un appel à ses lecteurs adorés. Nous vous demandons de répondre à ce questionnaire qui nous permettra de mieux répondre à vos besoins et envies. Sachez qu'il est primordial pour nous de vous connaître. En plus, il y a de nombreux abonnements à gagner. Découpez cette page et retournez-la dûment remplie à SONDAGE MSE, 53, av. Lénine, 94250 Gentilly.

## Vous êtes (cochez les bonnes réponses) :

- Garçon   
 Fille   
 Lycéen   
 Etudiant   
 Artisan/commerçant   
 Cadre moyen   
 Employé   
 Ouvrier   
 Inactif   
 Autre : .....

Année de naissance : .....

## Vous habitez :

- Paris ou banlieue parisienne   
 Ville de plus de 200 000 habitants   
 Ville de 50 000 à 200 000 habitants   
 Ville de moins de 50 000 habitants   
 Autre : .....

## Quels appareils possédez-vous (ou pouvez-vous disposer dans votre foyer) :

- Amstrad CPC   
 Amstrad PC   
 Autre micro-ordinateur (lequel ?) : .....   
 Chaîne hi-fi   
 Lecteur compact   
 Télévision   
 Magnétoscope   
 Radio, blaster   
 Walkman   
 Caméra vidéo   
 Minitel   
 Instrument de musique (lequel ?) : .....

## Quels appareils comptez-vous acheter durant les 12 prochains mois ?

- Amstrad CPC   
 Amstrad PC   
 Autre micro-ordinateur (lequel ?) : .....   
 Chaîne hi-fi   
 Lecteur compact   
 Télévision   
 Magnétoscope   
 Radio, blaster   
 Walkman   
 Caméra vidéo   
 Minitel   
 Instrument de musique (lequel ?) : .....

## En moyenne, vous allez au cinéma :

- 3 fois par mois ou plus   
 Entre 1 et 3 fois par mois   
 Moins d'1 fois par mois

## Etes-vous abonné d'un vidéo-club ?

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| Oui <input type="checkbox"/> | Non <input type="checkbox"/> |
| □                            | □                            |

## Disposez-vous d'un décodeur Canal+ ?

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| Oui <input type="checkbox"/> | Non <input type="checkbox"/> |
| □                            | □                            |

## Faites-vous partie d'un club informatique ?

- Oui   
 Non   
 Si oui, lequel ? .....

## Regardez-vous la télévision :

- Jamais   
 Rarement   
 Souvent   
 Tous les jours

## Ecoutez-vous la radio :

- Jamais   
 Rarement   
 Souvent   
 Tous les jours

## Vous écoutez :

- RTL   
 Europe 1   
 NRJ   
 RMC   
 Autres (lesquelles ?) : .....

## Pratiquez-vous une (ou plusieurs) activité sportive ?

- Oui   
 Non   
 Si oui, laquelle ? .....

## Si vous pratiquez une activité sportive, la pratiquez-vous :

- Plusieurs fois par semaine   
 Environ 1 fois par semaine   
 Moins souvent

## Parmi les magazines suivants, lesquels lisez-vous ?

- Amstrad PC   
 Tilt   
 Joystick Hebdo   
 Ammag   
 Micronews   
 Génération 4   
 Autres : .....

## Même question, pour les magazines suivants :

	Jamais	Parfois	Régulièrement
Pif <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mickey <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strange, Nova, <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titans... <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilote et Charlie <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Circus <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Science et Vie <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mad Movies <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Best <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rock'n Folk <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paroles et Musique <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actuel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Salut et Top 50 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Inrockuptibles <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres : .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Combien de disquettes (ou K7) avez-vous achetées au cours des 12 derniers mois ?

	Entre 1 et 5	Plus de 5	Aucune
D 7 CPC jeux <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D 7 CPC utilitaires <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D 7 CPC vierges <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D 7 CPC éducatifs <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Quel genre de jeux sur CPC préférez-vous (plusieurs réponses possibles) ?**

- |                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| Arcade Aventures           | <input type="checkbox"/> |
| Arcade Action              | <input type="checkbox"/> |
| Simulations sportives      | <input type="checkbox"/> |
| Simulations de guerre      | <input type="checkbox"/> |
| Aventures                  | <input type="checkbox"/> |
| Réflexions et stratégie    | <input type="checkbox"/> |
| Jeux éducatifs             | <input type="checkbox"/> |
| Adaptations coin up        | <input type="checkbox"/> |
| Adaptation BD/ciné/cartoon | <input type="checkbox"/> |

**Au cours des 12 derniers mois, vous avez acheté :**

Entre 1 et 5      Plus de 5      Aucune

- |                         |                          |                          |                          |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Disque vinyl 33 ou 45 t | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Disque compact          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| K7 audio préenregistrée | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| K7 vidéo préenregistrée | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**Vous achetez votre matériel micro :**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| Par correspondance  | <input type="checkbox"/> |
| Dans un magasin spécialisé                                      | <input type="checkbox"/> |
| Dans des grandes surfaces spécialisées (de type Fnac, Darty...) | <input type="checkbox"/> |
| Dans des hypermarchés ou grands magasins                        | <input type="checkbox"/> |
| D'occasion, à des particuliers, ou autre :                      | <input type="checkbox"/> |

**Au cours des 12 derniers mois, vous avez acheté :**

Entre 1 et 5      Plus de 5      Aucun

- |  |                          |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Livre (roman, essai...)                | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Album BD                               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Livre concernant la micro-informatique | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**Au cours des 12 derniers mois, êtes-vous parti en vacances à plus de 100 km de votre domicile ?**

- |     |                          |
|-----|--------------------------|
| Oui | <input type="checkbox"/> |
| Non | <input type="checkbox"/> |

**Si oui, êtes-vous parti :**      En France      A l'étranger

**Quel est le mode de déplacement que vous employez le plus fréquemment (plusieurs réponses possibles) ?**

- |                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| Transports en commun | <input type="checkbox"/> |
| Voiture              | <input type="checkbox"/> |
| Moto                 | <input type="checkbox"/> |
| Mobylette...         | <input type="checkbox"/> |
| A pied               | <input type="checkbox"/> |

**Depuis combien de temps lisez-vous Amstrad Cent Pour Cent ?**

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| Depuis le n°1          | <input type="checkbox"/> |
| Depuis plus de 6 mois  | <input type="checkbox"/> |
| Depuis moins de 6 mois | <input type="checkbox"/> |

**Comment avez-vous connu Amstrad Cent Pour Cent ?**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| Des amis, ou des connaissances m'en ont parlé | <input type="checkbox"/> |
| En kiosque ou en librairie                    | <input type="checkbox"/> |
| Par la publicité                              | <input type="checkbox"/> |
| Par un article de presse                      | <input type="checkbox"/> |
| Par la télé ou la radio                       | <input type="checkbox"/> |
| En achetant un CPC                            | <input type="checkbox"/> |
| Au cours d'un salon                           | <input type="checkbox"/> |

**Comment vous le procurez-vous ?**

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| Je suis abonné                           | <input type="checkbox"/> |
| En l'achetant en kiosque ou en librairie | <input type="checkbox"/> |
| Il vous est donné                        | <input type="checkbox"/> |

**En moyenne, combien de personnes lisent votre exemplaire d'Amstrad Cent Pour Cent ?**

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1 personne        | <input type="checkbox"/> |
| 2 personnes       | <input type="checkbox"/> |
| 3 personnes       | <input type="checkbox"/> |
| 4 personnes       | <input type="checkbox"/> |
| Plus (précisez) : | <input type="checkbox"/> |

**Combien de temps consacrez-vous à la lecture d'un exemplaire d'Amstrad Cent Pour Cent (répondez en nombre d'heures) ?**

.....

**En combien de fois le lisez-vous ?**

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| D'une traite      | <input type="checkbox"/> |
| En 2 ou 3 fois    | <input type="checkbox"/> |
| En plus de 3 fois | <input type="checkbox"/> |

**Conservez-vous vos anciens numéros d'Amstrad Cent Pour Cent ?**

- |     |                          |
|-----|--------------------------|
| Oui | <input type="checkbox"/> |
| Non | <input type="checkbox"/> |

**En général, trouvez-vous qu'il y a, dans Amstrad Cent Pour Cent :**

- |                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| Trop de photos       | <input type="checkbox"/> |
| Pas assez de photos  | <input type="checkbox"/> |
| Trop de dessins      | <input type="checkbox"/> |
| Pas assez de dessins | <input type="checkbox"/> |
| Trop de textes       | <input type="checkbox"/> |
| Pas assez de textes  | <input type="checkbox"/> |

**Trouvez-vous le prix :**

- |                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| Excessif        | <input type="checkbox"/> |
| Correct         | <input type="checkbox"/> |
| Super abordable | <input type="checkbox"/> |

**Que pensez-vous de la place accordée à la publicité dans Amstrad Cent Pour Cent ?**

- |                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| Trop importante | <input type="checkbox"/> |
| Correcte        | <input type="checkbox"/> |
| Négligeable     | <input type="checkbox"/> |

**La publicité est-elle pour vous une source d'information ?**

- |     |                          |
|-----|--------------------------|
| Oui | <input type="checkbox"/> |
| Non | <input type="checkbox"/> |

**Trouvez-vous la mise en page du journal (plusieurs réponses possibles) :**

- |          |                          |
|----------|--------------------------|
| Claire   | <input type="checkbox"/> |
| Moderne  | <input type="checkbox"/> |
| Agréable | <input type="checkbox"/> |
| Nulle    | <input type="checkbox"/> |

**Aimez-vous les rubriques suivantes ?**

	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Actuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amcharge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les plus belles lettres de Miss X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Courrier des lecteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pokes au rapport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A l'heure où blanchit la campagne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Listing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bidouilles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Initiation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Top Mag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Softs à la une	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Softs du mois	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inspecteur Budget	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les deux doigts dans la prise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dessinateur du mois/Images	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BD (Max, ou autres à venir)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Qu'aimez-vous trouver de plus dans notre magazine (réponse libre) ?**

.....

Merci de votre collaboration, et à bientôt...

**La rédaction**

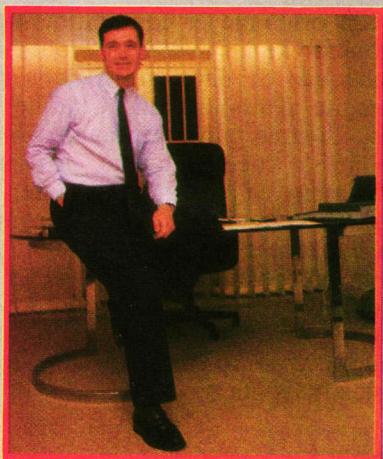
AMSTRAD  
PC

# AMSTRAD PC

PPC 512/640

L'INFORMATIQUE  
AUTONOME

L'HOMME DU MOIS



J.C. FONTANIVE  
GROUPE XXI

## SPECIAL PORTATIFS



SUPPLEMENT GRATUIT

PC JUX  
*mag*

M 3224 - 17 - 25,00 F

N°17 25 F  
MENSUEL  
MARS 89

LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE



3793224025009 00170

# DESTINATION MATHS CE1-CE2

Lorsqu'on rentre de l'école et que l'on a la possibilité de jouer sur un CPC, il n'est pas toujours facile de se mettre à son bureau pour réviser ses leçons. La solution : trouver un logiciel qui serve à la fois de divertissement et d'outil de travail, afin d'apprendre tout en s'amusant. Destination Maths est un modèle du genre qui satisfera toute la famille, enfants et parents.

Précisons tout d'abord que la série complète de cet éducatif comprend trois logiciels correspondant aux programmes des classes de cours élémentaire, cours moyen et 6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup>. Ils ont la même structure et le même scénario. Simplement, les données et les questions posées sont de plus en plus complexes.

## MISSION SPATIALE

Vous vous êtes inscrit sur la liste des participants pour la prochaine mission spatiale organisée par le centre galactique de Sirius, mais avant d'embarquer, il vous faut faire la preuve de vos connaissances mathématiques et logiques. Vous voilà donc dans l'ascenseur qui vous mène jusqu'à l'aire d'envol. Aux différents étages, des savants extraterrestres vous mettent à l'épreuve. Chacun d'eux est spécialisé dans un domaine précis : arithmétique, opérations, poids et mesures, géométrie... Ils vous posent diverses questions qui vous permettent de gagner des points de connaissance, de logique et d'astuce. Quand vous le désirez, vous pouvez vous rendre sur l'aire d'envol où vous attend le commandant de la base. Vous obtiendrez un poste dans l'expédition selon les points accumulés. Paré au décollage ?



dans chaque domaine. Sachez que, pour devenir chef de mission, il faut avoir gagné 16 000 points dans l'option la plus rapide, en moins de deux heures d'épreuve. Pour répondre aux questions, le joueur manipule, trace, pèse, évalue, avance des hypothèses, tout cela avec une grande facilité d'emploi et de nombreuses aides intégrées.

La variété des exercices et des questions, les graphismes originaux, l'animation et la musique font de ce soft un éducatif révolutionnaire et soigné. Moi-même, j'y ai pris goût.

**DESTINATION MATHS de GENERATION 5**

**K7 : 175 F**

**Disk : 199 F**

## BALADE A COLOGNE

Vous qui venez d'entrer au collège et qui avez choisi d'apprendre l'allemand, ce soft vous est destiné. En effet, celui-ci propose aux élèves de sixième et cinquième, à partir d'un récit fantastique (entendez par là imaginaire), d'enrichir leur vocabulaire et d'approfondir leurs connaissances grammaticales. L'idée est bonne, mais le produit laisse un peu à désirer...

Après moins d'un an d'apprentissage de la langue, êtes-vous en mesure de



vous attaquer à des textes plus élaborés qu'à vos débuts ? L'exercice de la lecture suivie doit vous permettre d'y parvenir plus facilement. Commençons donc par le commencement : la nouvelle qui vous est contée.

## IL ETAIT UNE FOIS...

Ne comptez pas sur moi pour vous raconter l'histoire, l'intérêt du soft étant justement de la découvrir. Sachez seulement qu'il s'agit d'une nou-

velle originale et contemporaine qui vous invite à suivre les aventures fantastiques de deux amis, dans l'Allemagne d'aujourd'hui. Chaque page est illustrée par une image. Mais du point de vue graphisme, ce n'est pas vraiment ça ! Pour vous aider dans votre lecture, un dictionnaire sommaire est accessible à tout moment. D'un autre côté, vous pouvez travailler votre compréhension orale en écoutant l'enregistrement du texte sur cassette audio, comme dans un labo de langues mais chez vous !

## LECTURE SUIVIE

Des exercices pratiques viennent compléter la lecture de chacun des huit chapitres. Exercices de compréhension tout d'abord, puis exercices de grammaire, après un rapide rappel de la règle étudiée. Différents thèmes vous sont proposés, parmi lesquels la proposition infinitive de but, les mots interrogatifs, l'auxiliaire du parfait ou encore la place du verbe dans la phrase allemande. Un gros problème se

pose pour certaines questions auxquelles vous devez répondre par écrit : par exemple, si on vous demande le superlatif de "grand", la bonne réponse est "grosses" ce qui, sur le plan de l'orthographe, est une colossale erreure ! Mais vous ne pouvez faire autrement puisque le CPC 612 ne

vous permet pas d'écrire "größe". Quand même, ils auraient pu prévenir, dans la notice... Viennent enfin des mini-jeux qui permettent de se familiariser avec l'Allemagne en découvrant régions, villes, fleuves, recettes de cuisine, etc. En conclusion, Balade à Cologne

constitue une façon agréable de perfectionner votre allemand, malgré les petites imperfections qui font la différence entre un soft et un bon soft.

**BALADE A COLOGNE**  
de COKTEL VISION  
Prix : n.c.

## ANGLAIS TOP NIVEAU

Poursuivons notre tour d'horizon des éducatifs avec ce soft destiné aux classes de seconde et de première. Comme son nom l'indique, Anglais Top Niveau propose de vous aider à perfectionner vos connaissances linguistiques. De nos jours, parler anglais n'est plus un luxe mais une nécessité, tant sur le plan professionnel que sur le plan humain : avec une bonne maîtrise de la langue, vous pourrez vous faire comprendre aux quatre coins du monde. Allons, au travail !

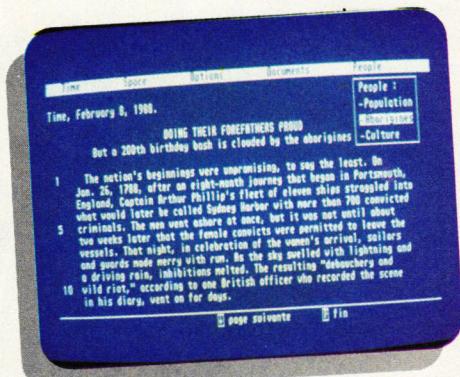
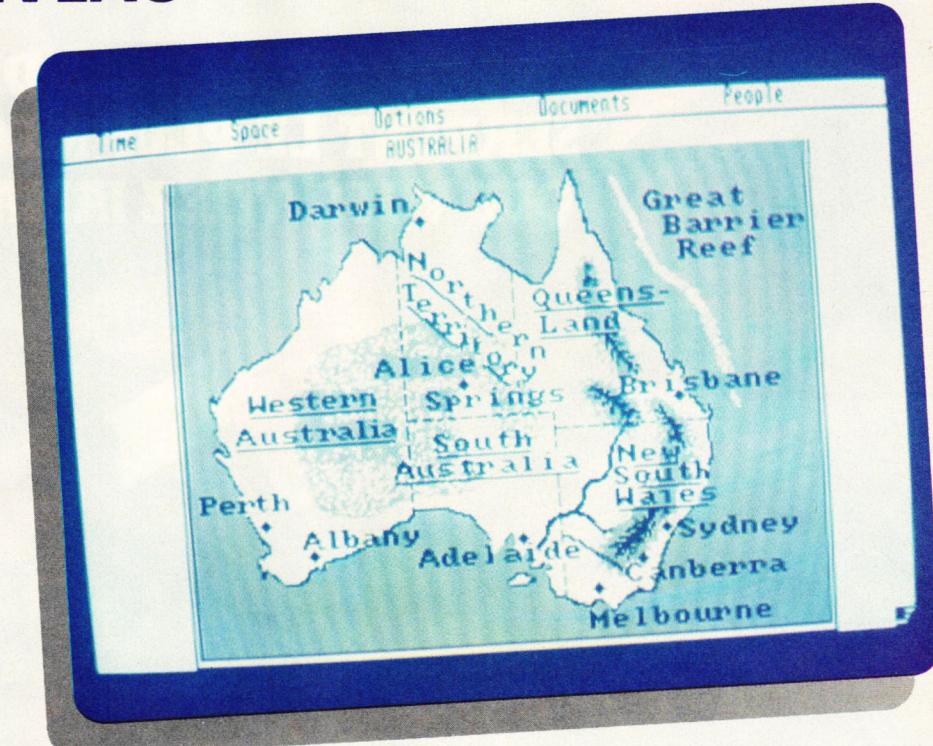
### LE MONDE ANGLOPHONE

Même si l'anglais d'Oxford reste le modèle de référence, le soft tend à vous familiariser avec le monde anglophone dans son ensemble. Selon votre choix, vous pouvez vous rendre en Australie, en Afrique du Sud, en Irlande ou aux Etats-Unis. Pour chacun de ces pays, vous disposez d'une base de données comportant des textes relatifs à l'histoire, la géographie ou la population, ainsi que des documents authentiques et contemporains (cartes, témoignages, articles de presse). Ces documents illustrent plus précisément différents thèmes sociaux, tels que la condition des aborigènes en Australie, le problème du racisme en Afrique du Sud et celui des catholiques et des protestants en Irlande, ou encore l'immigration clandestine aux Etats-Unis. Le dictionnaire, accessible dans les options, risque de se révéler insuffisant pour beaucoup, et il sera

bon d'en avoir un vrai sous la main... Nobody's perfect !

### CONTROLE DES CONNAISSANCES

Le menu propose, à partir des documents étudiés, diverses activités pour en affiner la compréhension et l'analyse. La première consiste en un questionnaire général sur les données historiques, géographiques et humaines du pays choisi. Vous pouvez également choisir le "linguistic quizz" qui vous permet de tester vos connaissances grammaticales sur des points précis. Les questions sont précédées d'un exposé assez clair de la règle de grammaire étudiée. Mais l'exercice le plus intéressant est certainement l'explication de texte, puisque c'est elle qui se rapproche le plus de l'épreuve proposée au baccalauréat, oral ou écrit. Après une lecture approfondie du texte, vous devez répondre à une série de questions jugeant non pas vos connaissances, mais vos facultés de compréhension et d'analyse. Lors de l'étude des Etats-Unis, le même exercice vous est proposé à partir



d'une "photo" au graphisme soigné ou d'une bande son (fournie avec le soft). Sans atteindre le "top niveau", je suis sûr que vous ferez de fabuleux progrès avec cet éducatif d'utilisation simple et pratique. Elèves de seconde, attention, le niveau est plutôt bon, mais il n'est jamais trop tôt pour se préparer à cette terrible épreuve qu'est le bac. Bonne chance !

Soizoc

**ANGLAIS TOP NIVEAU**  
de COKTEL VISION.  
Prix : n.c.

Loan by Gérard 2015

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



IL EST LE FILS DE  
SERPENT LE PLUS MECHANT  
QUE VOUS AYIEZ JAMAIS VU!



ATARI ST  
DISQUETTE  
AMIGA  
DISQUETTE  
IBM PC  
DISQUETTE

Ecrans tirés de Atari ST version

IL EST LA MACHINE  
HUMAINE A TUER.

HKM



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham B6 7AX, England.

FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN AU MILIEU DE LA DESTRUCTION FEROCE  
DE VOTRE LUTTE POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE CONTRE UNE  
VARIÉTÉ D'ADVERSAIRES.

Affrontez Igor l'Intrépide et son chien enragé au milieu des temples sacrés de Moscou. Méfiez-vous des dames de la nuit, Maria et Helga, femmes de rues endurcies par la pègre sordide d'Amsterdam. Egalez la ruse de Miguel, maître toréador et Brutus, le taureau coriace encore invaincu, dans les décors de la spacieuse arène de Barcelone. Echangez des coups avec Hans, le terrible titan et son compatriote ivre, à la sortie d'un bar allemand. Affrontez, enfin, les redoutables terroristes du Moyen Orient dans la ville en ruines de Beyrouth.

Dur et méchant ... vous êtes la Machine Humaine Qui Tue!

# CHICAGO'S 30

20%

Ah, c'était le bon temps. Un concurrent empiétait sur votre territoire et vous sortez votre étui de violon pour faire parler la poudre. Les Incorruptibles, De Niro et sa batte de base-ball, la prohibition, les caisses d'alcool frelaté et la naissance du jazz. Un univers sauvage, riche en événements marquants. Bref, tout pour réaliser un soft d'arcade de qualité. Chicago's 30 est-il à la hauteur de nos espérances ?

## QUALITE DU GRAPHISME ?

Aïe, c'est vraiment très dur de se retrouver face à un truc pareil. Vous allez comprendre. Pour commencer, un petit résumé de la situation : vous marchez arme au poing dans un décor année 30 (ben oui, vous vous imaginiez trouver des martiens ici, vous ?), et vous voilà nez à nez avec des membres belliqueux de bandes rivales. Mais attention, ce n'est, en fait, qu'un film qui se déroule sous les yeux de spectateurs d'un cinéma se trouvant au premier plan de l'écran de votre CPC. Chose amusante, chaque fois que vous vous prenez un pruneau dans le caisson, ces chers spectateurs apprécient follement, remuant la tête d'approbation (ou peut-être applaudissent-ils, la qualité du graphisme permettant difficilement de s'en rendre compte). Bon, l'idée est originale, l'ennui, c'est que les problèmes ne font ici que commencer.

## CHERCHEZ LES BALLES...

Le soft est, toutes proportions de qualité gardées, assez proche de Dragon Ninja, mitrailleuses et pistolets remplaçant coups de pied et nunchakus. Le problème de Chicago's 30, c'est la visibilité : les balles des adversaires sont invisibles, les déplacements tota-



lement approximatifs, et les sprites filent la migraine. Imaginez seulement que vos ennemis vous tuent simplement en vous marchant dessus ou en vous tirant dans le pied... Etrange. Pourtant, le jeu partait d'un bon sentiment, le héros ayant la possibilité de se coucher ou de tirer en diagonale, façon Robocop. A l'arrivée, n'ayons pas peur de le dire, Chicago's 30 est raté. Oui, raté, rien à sauver, j'ai même persévétré, allant jusqu'à mettre le joystick dans les mains de divers membres de la rédaction. Pour tous, le jugement est sans appel. Même les spectateurs dessinés par les graphistes ne se sont pas déplacés en nombre pour voir le film : quatre personnes seulement se trouvent dans la salle (économie, économie).

## UNE POUBELLE DOREE DE METAL FIN...

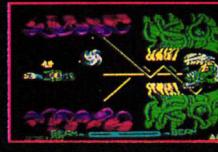
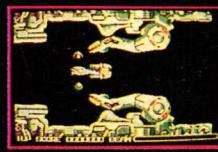
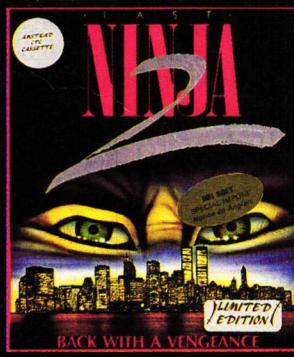
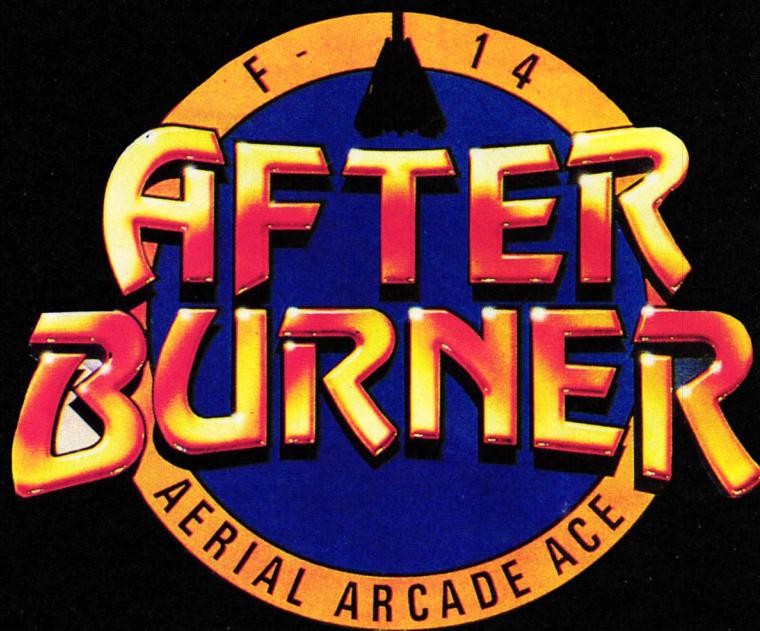
Bien sûr, vous pouvez foncer et échapper un instant aux balles meurtrières, mais essayez de ne pas vous endormir sur votre ordinateur. Car tout peut arriver avec Chicago's 30. Tiens, vos ennemis vous jettent parfois des projectiles enflammés. Tiens, ces vilains se cachent derrière des caisses d'alcool. En voilà d'autres qui se

prennent pour des nains et vous tirent dans les pattes. Tiens, je viens d'éteindre mon CPC. Tiens, la K7 de Chicago's 30 vient de se retrouver dans la poubelle. Tiens, quelqu'un, profitant du fait que j'ai le dos tourné, vient d'y mettre le feu, dans l'intérêt de la santé publique. Mais comment je vais finir mon article, moi ? !

**Matt MURDOCK**  
**CHICAGO'S 30 de ERBE**  
**SOFTWARE**  
**Distribué par SFMI**  
**K7 : 99 F**  
**Disk : 149 F**

Graphisme :	25%
Son :	17%
Animation :	35%
Difficulté :	45%
Richesse :	30%
Scénario :	25%
Ergonomie :	20%
Notice (pas vue, peut-être valait-il mieux)	
Longévité :	01%
Rhaa/Lovely :	02%

RECRÉEZ L'UNIVERS DES SALLES D'ARCADE  
SUR VOTRE MICRO



DISPONIBILITÉ: AFTERBURNER : Amstrad - Atari ST - C 64 - Spectrum  
LAST NINJA 2 : Amstrad - C 64 - Spectrum  
R-TYPE : Amstrad - Atari ST - C 64 - Spectrum



Disponible dans les FNAC

et les meilleurs points de vente.



Distribué par

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94021 Créteil Cedex  
Tél 16 (1) 48 98 99 00

72%

**Amateurs de casse-briques, voilà un soft qui ne sera pas sans vous rappeler Arkanoid ou Titan. Sans apporter d'innovations extraordinaires en la matière, Jinks satisfera pleinement tous ceux qui ne sont pas sujets au mal de mer, les autres n'ayant qu'à prendre leurs précautions.**

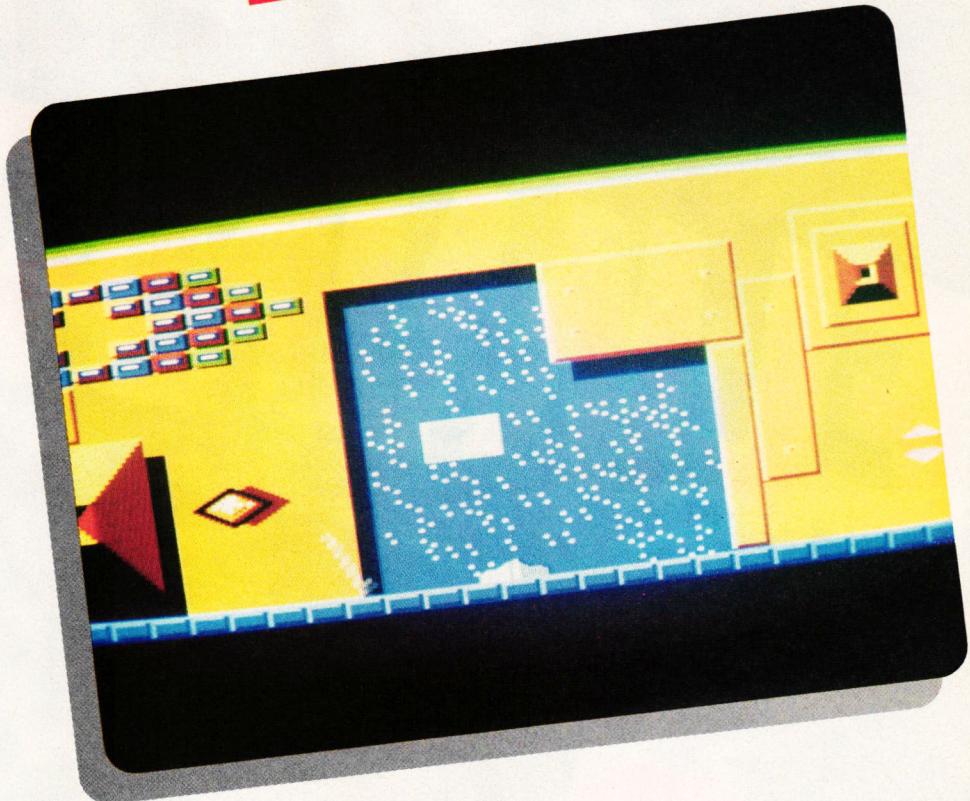
Je fais pour ma part partie de la deuxième catégorie, de ceux que certains jeux rendent aussi verts que bon nombre de héros de l'espace. Je pris donc un cachet et une réserve de sacs en papier et me lançai dans le premier stage.

## SCROLL BABY, SCROLL

La boule destructrice qu'il faut guider avec une raquette spatiale évolue dans un décor futuriste, sur fond de tuyaux enchevêtrés et d'obstacles géométriques. Grâce à un effet de scrolling horizontal, le paysage se déroule au fur et à mesure que l'on déplace la raquette vers la droite ou la gauche. A la fin de chaque stage, il y a un cercle d'étoiles blanches dans lequel doit venir se lover la boule. Tant que cela n'est pas fait, on peut librement faire revenir la boule vers le début du stage, afin de parfaire son œuvre destructrice.

## ROLL BABY, ROLL

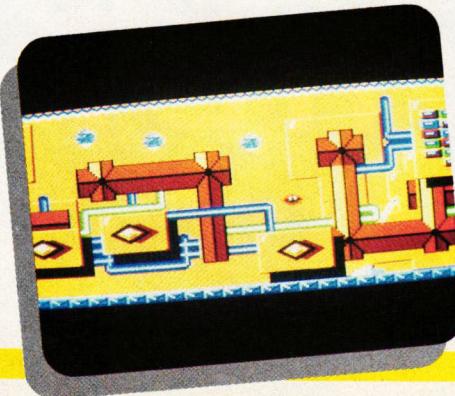
La boule obéit à des règles de vitesse et de gravitation qui peuvent être modifiées au début du jeu, pour en accroître la difficulté. Elle se déplace d'un bout à l'autre du tableau, au gré des obstacles qui la ralentissent ou lui font changer de direction. Votre but est de la guider jusqu'à la fin du stage, tout en essayant de lui faire détruire un maximum de briques ou d'objets qui rapportent des bonus. Pour ce faire, vous déplacez la raquette aussi bien verticalement que horizontalement, en contournant les obstacles qui ne se laissent pas traverser. Com-



me les éponges de maman, la raquette a deux côtés : un lisse qui fait rebondir la boule sans influer sur sa direction, et un triangulaire pour lui donner des effets. Avec le bouton feu, on peut inverser les côtés à volonté.

## UN BAISER EMPOISONNÉ

Tout cela serait simple s'il n'existe pas le danger d'être désintégrer. Dès le premier stage, cependant, la raquette doit éviter de se frotter à des obstacles mobiles qui tentent de lui barrer la route. Au deuxième stage, les choses se compliquent : une bouche pulpeuse et goulue avale la boule imprudente qui lui passe dessus. Il faut alors faire preuve d'une grande dextérité pour protéger votre boule du cruel festin. Je



ne peux vous renseigner d'avantage sur les surprises qui vous attendent aux stages suivants, cette bouche gourmande ayant eu raison de ma patience... Bien que les locaux de la rédaction résonnent encore des jurons les plus abominables qu'un tel organe peut inspirer et que la morale m'interdit de citer ici, ce casse-briques amélioré par un effet de scrolling et de bons graphismes plaira certainement aux amateurs du genre.

SOIZOC

**JINKS de GO**  
Distribué par SFMI

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Difficulté :	69 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %

S

# ELIMINATOR

Un fantastique jeu d'action en 3D. Des graphismes électrisants pour une expérience inoubliable !

réalisé par John Philips, auteur du fabuleux Nebulus

In nomine pour le TIR d'or de du meilleur jeu d'action



Pour  
ST - AMIGA  
AMSTRAD CPC -  
COMMODORE 64  
SPECTRUM

DESCRIPTION  
COMPLÈTE  
SUR 36.15  
MICROMANIA

Revendeurs  
pour connaître  
les dates de  
sortie, téléphonez  
au 93.42.71.44

## HEWSON

HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.  
ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3  
06740 CHATEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

# CIRCUS GAMES

67%

Entrez mesdames et messieurs, le spectacle va commencer ! Vous pourrez voir le meilleur numéro de dressage de tigre, les trapézistes les plus audacieux, le roi de la corde raide et la plus jolie des écuyères. Mais place à monsieur Loyal qui va nous présenter les différents numéros.

C'est la fête ce soir, le cirque est dans la ville. Les enfants se réjouissent. On entend les cris des animaux et les bruits accompagnant le montage du chapiteau. Les artistes commencent leur entraînement.

## DOMPTER N'EST PAS JOUER

Nous nous retrouvons au milieu de la piste entourée d'une grille. Au fond, une trappe s'ouvre. Les tigres vont apparaître. Ils entrent et se rangent sagement, chacun à sa place. Il faut d'abord les faire coucher et arriver à leur tourner le dos pendant neuf secondes sans qu'ils vous attaquent. C'est un numéro très dangereux. En effet, pour pouvoir les tenir, il ne faut pas les laisser trop longtemps sans directives. Mais si on leur donne des ordres qu'ils ne peuvent exécuter, ça les énerve. Le mieux est donc de les rassembler au centre, pour ne pas avoir à se déplacer pour les commander. La seconde partie du numéro consiste à faire en sorte que ces gentils petits chats traversent la cage, mais le plus dur est à suivre. Ces gros minets doivent maintenant traverser un tuyau puis s'asseoir sur un tabouret et enfin se diriger vers la gauche de la cage.

## ACROBATIES EN TOUT GENRE

C'est maintenant au trapéziste d'entrer en piste. Accompagné d'une charmante assistante, il grimpe sur une plateforme et s'élance sur le premier trapèze. Trois figures sont prévues. La première est la plus simple, il suffit de passer d'un trapèze à l'autre. La difficulté commence à la deuxième figure, on demande au concurrent de faire un saut périlleux et un tour sur lui-



même. La troisième figure frise la folie, il faut faire un double saut périlleux. Mais déjà le troisième numéro commence, c'est un équilibriste qui va vous montrer son savoir-faire. Tout en gardant l'équilibre, il fait un saut

notent les différents numéros qui permettront aux artistes d'entrer dans le Couloir de la Gloire. Alors, répétez vos numéros jusqu'à ce qu'ils soient au point et lancez-vous dans cette véritable compétition internationale.



périlleux sur la corde raide dans un sens puis dans l'autre. Après un petit tour de monocycle, il remet ça mais en effectuant une roulade. Une petite perte d'équilibre et c'est la chute. Comme on dit : "L'artiste travaille sans filet".

## EN PISTE, EN SELLE

Des acrobaties, en voilà encore, avec cette charmante écuyère. Elle doit tout d'abord sauter sur son cheval et effectuer un tour de piste et tout en évitant les tartes qu'un clown facétieux lui envoie. Au second tour, il lui faut attraper une balle et la jeter dans un panier suspendu. Puis, le tour suivant, elle sautera dans des cerceaux. Ces trois numéros réalisés, le quatrième tour ressemble à un combat comique : il faut attraper la balle accrochée au poteau et la lancer sur le clown qui, lui, tente toujours de faire tomber notre charmante artiste à coups de tartes à la crème. Mais ce soir, tout cela est très sérieux. Un jury de professionnels

Un soft amusant, plein de charme, mais il est quand même dommage de ne pouvoir choisir soi-même la composition des numéros.

**CIRCUS GAMES de TYNESOFT**  
**Distribué par UBI SOFT**  
**K7 : 119 F**  
**Disk : 169 F**

Graphisme :	70 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	60 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	

# PAC-LAND

TM and ©1984  
NAMCO Ltd.

mac et dans les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

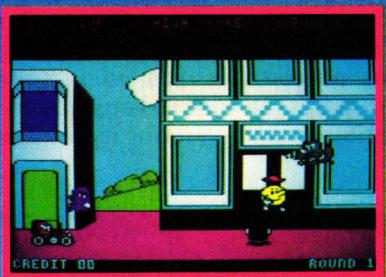


Photo d'écran sur Amstrad



Photo d'écran sur Spectrum



Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur C 64

**PAC** — Le personnage de jeux micro le plus célèbre au monde est de retour ! Il existe beaucoup d'imitations mais il y a un **SEUL, UNIQUE, VÉRITABLE PAC-LAND**. Ne manquez pas cette superbe conversion du fabuleux jeu de café !

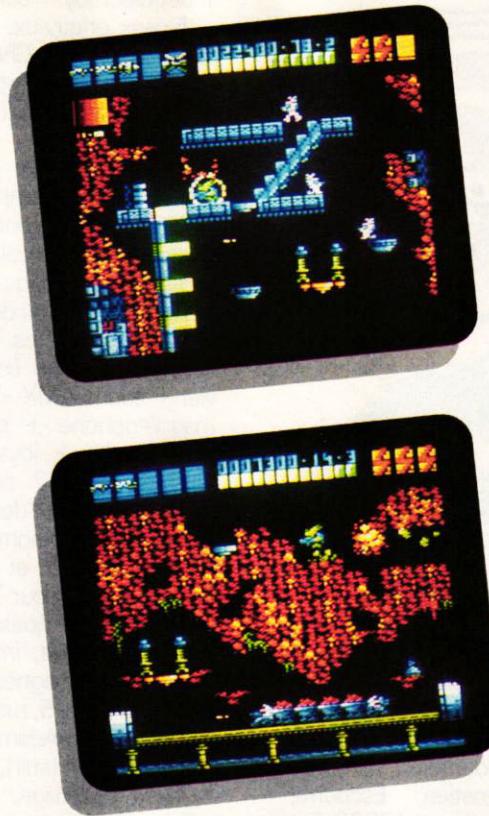


Bientôt disponible sur  
Atari ST, Amiga, Amstrad  
CPC disquette et cassette,  
Spectrum, et MSX cassette.

Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

# REX

Je vous l'avoue, ce soft canin a commencé par sérieusement m'énerver. Pendant mes premières confrontations avec les humains de la Grande Tour, je prenais raclée sur raclée, explosant dans un déluge de fer et de feu. Heureusement, et comme tout mercenaire qui se respecte, j'ai persévétré dans ma tâche destructrice. Pour finalement découvrir un excellent jeu d'arcade. Le genre qui ferait même faire le mur à Robby.



85%



## UNE ARME D'HUMANOÏDES ROSES SANS POILS

Avant de vous vanter toutes les qualités de Rex, laissez-moi vous résumer les grandes lignes du scénario : Rex est un chien-mercenaire (blasé, selon la notice, peut-être parce qu'il est vert!) qui combat, dans un labyrinthe géant, une armée d'humains. Pourquoi ? On ne vous le dit pas. M'enfin, comme dirait Gaston, cela n'enlève rien au plaisir que l'on a à dégommer cette armée d'étranges individus allant de l'humanoïde rose au combattant qui ne se déplace jamais sans son mini-ovni personnel. Une sacrée galerie d'allumés en tout genre qui vous fait vite oublier la quasi-absence de scénario.

## ATTAQUE, REX !

Chaque fois que vous faites tomber un adversaire, il se transforme en une sorte de bulle bleue. Ces bulles, une fois dévorées, vous donnent l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de vos armes. Car des armes, vous n'en manquerez pas, dans vos pérégrinations galactiquo-canines. Au départ, vos employeurs n'ont pas été très sympas avec vous, puisque vous n'avez qu'un flingue à dégommage ultra-normal. Ah, j'oubliais les bombes automatiques (barre espace), au nombre de trois, qui

détruisent absolument tous les ennemis présents à l'écran. Les autres armes se trouveront sur votre route, tout au long du labyrinthe qui mène jusqu'à la Grande Tour. La plupart d'entre elles sont cachées dans des dômes dorés, mais certaines n'apparaissent qu'après avoir tué des adversaires, sous forme de point d'interrogation, par exemple.

## UN SOCLE DORE ENTRE DEUX CHANDELIERS

Au début du jeu, je conseille fortement aux non-masochistes de prendre la route du haut. C'est plus facile. De toute façon, si vous faites fonctionner votre cerveau de manière intelligente (oui, je sais, c'est fatigant), vous pourrez utiliser à bon escient votre champ de force : il rend invincible, et on peut le recharger régulièrement sur les petits socles bleus, croisés en chemin. Un autre aspect intéressant du jeu : les socles dorés permettent d'enregistrer la position de Rex, ce qui évite de revenir au début, quand on a eu le malheur de se faire avoir. Finalement, je me rends compte que je deviens complètement accro de ce soft qui me semblait pourtant pauvre. En fait, Rex réclame énormément d'attention et de concentration. Tout en restant taillé dans la plus pure arcade, il est à l'antipode des jeux coups-de-poing, style Target ou Dragon Ninja. Ici, on prend son temps pour monter

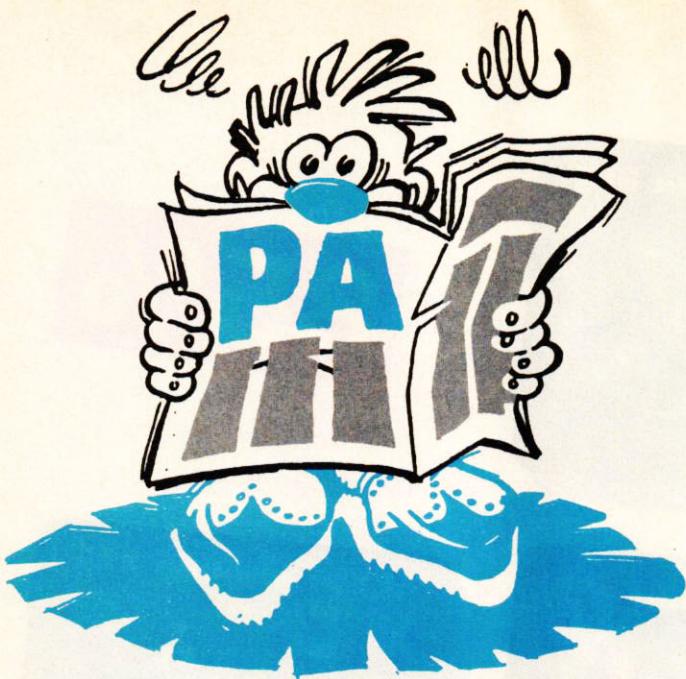
les paliers et dégommer les ennemis. Un tout autre plaisir, sur lequel je vous conseille de vous jeter sans plus attendre. Excellente surprise en tout cas.

**Matt MURDOCK**  
**REX de MARTECH**  
**Distribué par UBI SOFT**  
**K7 : 95 F**  
**Disk : 149 F**

Graphisme :	90	%
Son :	65	%
Animation :	90	%
Difficulté :	95	%
Richesse :	95	%
Scénario :	55	%
Ergonomie :	95	%
Notice :	65	%
Longévité :	95	%
Rhaa/Lovely :	100	%



S



**Suite aux nombreuses grèves de courrier, un certain nombre d'annonces n'ont pu passer dans le n°11. Nous vous demandons de bien vouloir nous excuser de cet incident indépendant de notre volonté. Et n'oubliez pas : écrivez lisiblement vos noms et adresses.**

• Vds Amstrad CPC 6128 couleur Qwerty très bon état + lecteur K7 Informatique Continental Edison + câble + Autoformation à l'Assembleur 6128 + Grapho + Orphée + D7 originales + livre Amstrad Jeu d'aventure (Sybex) + Graphisme en Assembleur (PSI) + 20 kg de revues + joystick SpeedKing. Prix : 3 000 F. Nicolas Contamine, 5, square Pergolèse, 78150 Le Chesnay (près de Versailles). Tél. : 39 63 25 63.

• Salut, ô informaticiens fous, j'ai 15 ans, et je vous tape en un temps record n'importe quel programme Basic pour 6128. Tarif maximum : 25 F la page, ou prix à débattre. Envoyez vos coordonnées à Olivier Stefanelli, 3, rue Lucien Gaulnafroy, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64 23 20 91.

• Urgent ! Vds pour CPC 464 K7, logiciels originaux : Platoon, Who dares Wins 2,

Ocean All Star Hits 2 + crayon optique. Valeur normale, + de 500 F, laissé à 430 F. Possibilité de vente séparément. Réponse assurée. Vds aussi Top Gun, Xevious, Leaderboard, 80 F pièce. Sébastien Escourre, Pemeja-St-Front, 47500 Fumel. Tél. : 53 71 90 39, après 19 h.

• Vends ou échange (contre matériel pour CPC 664) orgue électronique Yamaha PS-300, absolument jamais servi. Etat neuf, valeur achat 1 800 F, cédé bas prix. André Gaillard, rue Sabes, 34490 Commeilhan. Ou tél. entre 19 h et 21 h au 67 37 70 05.

• Urgent ! Je recherche le boîtier MP1 (adaptateur périphérique) pour Amstrad CPC 464, à partir de 150 F. Contactez-moi : Tony Phung, 11, allée Antoine-Coysevox, 95200 Sarcelles. Tél. : 39 94 01 22.

• Vds CPC 464 couleur + joystick + 20 K7 originales + livre de programmes et revues. Prix 2 500 F. Damien Savarit, 1, rue de l'Union, 49120 Chemillé. Tél. : 41 30 73 69.

• Urgent, vds Amstrad CPC 6128, neuf (6 mois), excellent état. Livré avec une cinquantaine de jeux originaux, dont Rastan, Space Racer, Grysor, Crafton, Bloody, etc. + joystick. Prix : 3 500 F. Emmanuel Giraud, Buttis,

64160 Morlas. Tél. : 59 84 10 67.

• Vends 6128 couleur + joy + doubleur joy + cordon K7 + 5 jeux originaux. Le tout pour 3 450 F. Christophe Ruze, 240, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47 99 51 01.

• Vds CPC 6128 couleur, clavier Qwerty + imprimante DMP 2160 + lecteur 3" FD1 + synthétiseur vocal Technimusique + stylo optique EnRom + 2 boîtes de rangement transparentes + ruban DMP + rallonge écran/clavier + souris AMX + cordon magnétophone + doubleur de joysticks + joysticks + plus de 60 D7 originales (jeux, utilitaires, dessin) + K7 de jeux et nombreuses documentations et revues. Le tout en tbe, pour 7 000 F. En cadeaux, housses du moniteur, clavier, imprimante, FD1, magnétophone. Alain Le Reste, 5, rue Mortel, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 04 47 (soir).

• Cause chômage, cherche généreux donateurs d'ordinateur, de matériel, et de programmes. Merci d'avance. Eric Liebgott, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.

• Achèterais avec JOIE World Cup 86, devenu introuvable dans le commerce. En K7 pour Amstrad CPC 464. Brice Gillet, Pradelles-en-Val, 11220 Lagrasse. Tél. : 68 24 06 54.

• Achète jeux originaux (avec notice d'emploi si possible) de : ATF et Mach 3 à 50 F l'un. Vends radio double K7, HP détachables. Acheté 1 290 F, vendu 900 F, tbe. Thank Hai Hang, 95, rue du Maréchal-Joffre, 44000 Nantes. Tél. : 40 74 92 67.

• Urgent, vends Discologie 5.0 (+ manuel d'utilisation). Prix : 150 F. J.-Michel Mouton, 6, rue des Fleurs, 33920 St-Isan-de-Soudiac. Tél. : 57 58 93 60.

• Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 215 logiciels originaux + joystick + 30 revues + 5 manuels, garantie jusqu'en février 1989. Valeur : environ 9 500 F, vendu 5 000 F. Le tout en très bon état. Xavier Pavie, 42, rue Jean-Moulin,

27950 Saint-Marcel. Tél. : 32 51 54 84.

• Vds divers K7 originales, dont Skyfox, Night Gunner et Cauldron, pour CPC 464, 50 F pièce. Réponse assurée. Ecrire à Mister T, 19, rue des Colibris, 62710 Courrières. Tél. : 21 76 29 39, heures des repas.

• Vds jeux originaux, petits prix, nouveautés, K7 et D7 sur 464 : Warrior, Fer/Flamme, Barbarian, Winter Games, Arcana, Stratégie, Tennis, Space Racer, Frame, Tyann... 30 jeux en tout. Christian Prédot, 41, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : 60 68 91 74.

• Vends 6128 couleur + boîte Posso + 75 D7, dont utilitaires et jeux (Pirates, Street Fighter...) + 75 revues et magazines + doubleur de joystick. Le tout pour 4 750 F. Valeur réelle + de 10 000 F. Frédéric Bourret, 38, avenue Léonard-de-Vinci, 95470 Fosses. Ou demander Frédo au 34 72 20 22.

• Cherche pour CPC 464, World Games, ou The Games Winter, ou Summer Games, ou California Games, originaux. Ech. contre originaux de Mask 1, Mask 2, Basil the Great Mouse Detective, Jack the Nipper 2, Paperboy, Battle Ships. Nicolas Grandjean, av. de Langris, 52140 Montigny-le-Roi. Tél. : 25 90 36 57.

• Vds pour CPC 464 crayon optique LP-1, 250 F + synthétiseur vocal SSA-1, 350 F + copieur Mirage Imager (version turbo), 400 F. A débattre, état neuf, peu utilisés. Cherche aussi contacts pour créer fanzine. Possède CPC 464, DD1, DMP 2000, Scanner Dart, etc. Réponse assurée. Frédéric Firmin, 4, rue Pasteur, 80100 Abbeville.

• Cherche correspondant pour CPC 6128 dans la région de Strasbourg. Yann Dolisi, 15, rue St-Pirmin, 67810 Holtzheim.

• Vds Plan numérisateur sonore + son logiciel (listing) pour tout Amstrad CPC : 50 F + (à tout petit prix) solutions complètes de jeux (Arkanoïd, Ikari Warrior...), et bidouilles pour Amstrad.

Je ne sais pas si vous vous souvenez, il y a quelques années de cela, d'un jeu dans lequel il fallait diriger une bille métallique sur un plateau de jeu articulé, en lui faisant suivre un parcours semé de trous.

ISS reprend ce système, mais, grâce à la fée informatique, les obstacles se sont diversifiés.

Dans ce jeu, le piège le plus dangereux, ce ne sont pas les trous qui servent, tout au plus, à passer d'un plateau à un autre. Ce qu'il faut surtout éviter ce sont, d'une part, les petits monstres qui vous attaquent et, d'autre part, les carrés qui pourrissent et qui entraînent votre sphère dans des abîmes insondables. Un véritable parcours vous attend dans ce labyrinthe appelé la Piste de la Mort.

### LE BON PLAN

Commençons un peu par voir le parcours le plus intéressant : un plan apparaît sur lequel on doit placer les dépôts de munitions. Ils sont représentés par des "A" sur le plan. Mais dans le parcours ce sont, en fait, des pyramides. Chaque fois que vous les touchez avec votre sphère, le chargeur se remplit. Ce n'est là qu'une petite partie de tout ce qui pourrait arriver. En effet, cette petite sphère a plus d'une corde à son arc. En franchissant certaines cases, elle peut se transformer. Si c'est parfois utile, des problèmes de direction contraignent souvent à se diriger sur une case qui n'apporte pas l'effet escompté. On se retrouve avec une sphère qui a doublé de volume et, quelquefois, sa nouvelle taille l'empêche de passer dans certains couloirs. De toute façon, pas de panique. Il existe sûrement une solution à ce dilemme, et il est peut-être nécessaire de revenir en arrière.

### QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME D'ISS

Malheureusement, depuis le départ les choses ont changé et une espèce de maladie pourrit les carreaux, alors prudence. Pas question de s'y aventurer.



Si la masse est trop importante, il faut chercher une case possédant le signe moins et y passer autant de fois qu'il est nécessaire pour perdre un peu de poids. Pour connaître la masse de la sphère, il suffit de regarder l'indicateur en bas à droite de l'écran. À gauche, un autre indicateur permet de connaître sa vitesse, pour pouvoir contrer les effets des rebonds et ne pas être balancé d'un côté à l'autre du parcours, surtout qu'on n'est pas seul.

### LA FOIRE AUX DEBOIRES

D'horribles petits monstres apparaissent un peu partout, il sortent d'escaliers et doivent venir des enfers. Heureusement, la sphère possède de sérieuses défenses : un canon de 70 millimètres, qui ne fait qu'une bouchée de ces affreux, pour peu que l'on puisse diriger le tir sur eux. Si l'on en a la possibilité, passer sur un carreau

avec un bouclier assure une invincibilité, certes limitée dans le temps, mais qui permet d'éviter sans problème ce genre d'ennemis. Je n'ai pas parlé ici des cases prisons ou des cônes de passage entre les différents niveaux, mais il faut bien ménager quelques surprises. Un jeu qui reste quand même décevant par la difficulté de manipulation de la sphère et par le manque d'intérêt, alors que l'idée était très intéressante.

**ISS de ELECTRIC DREAMS**  
**Distribué par UBI SOFT**

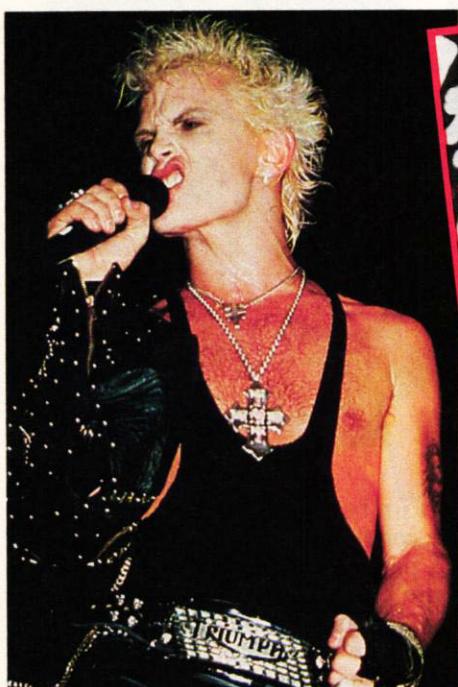


Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	73 %
Difficulté :	55 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	55 %

S

# LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

## DISQUES DU MOIS : COMPILATIONS



**BILLY IDOL : 11 of the Best (Chrysalys-BMG)**  
Je vous en parlais rapidement le mois dernier. L'album tournant toujours sur ma platine, je ne peux résister à y revenir, en détail s'il vous plaît. Imaginez un disque uniquement constitué de pépites brûlantes.

Des hymnes punk : *Dancing with Myself*, tube de Generation X, l'ancien groupe de B. Idol, *White Wedding*, mariage en blanc qui a été clipé par Tobe Hooper (Massacre à la tronçonneuse), *Hot in the City*, à la gloire des virées en ville. Des tubes-métal en fusion : *Flesh for Fantasy*, moderne et

étincelant, *Rebel Yell* et la guitare sauvage de Steve Stevens, le tube parfait *Eyes without a Face*, slow collant traversé par un éclair de hard coupant. Et les sublimes *Sweet 16*, ballade rock'n roll, et *To Be a Lover*, sur lequel Idol se prend pour Elvis version décoloré. Et bien d'autres, tous réunis sur un même disque. Les compilations ont parfois du bon.

### NEW BEAT - TAKE -A-B- SOUNDS (Subway-Polydor)

Voici le nouveau son venu de Belgique et du nord de la France : le New-Beat, sorte de House industrielle venue du froid. Samplant à tue-tête, métronomique et à forte connotation sexuelle (écoutez *Hmm Hmm* des *Taste of Sugar*), le style New-Beat satisfera tous ceux qui aiment la musique de transe. L'album est une bonne introduction au style, avec quelques uns de ses principaux représentants, notamment *Erotic Dissidents*, qui chantent une véritable profession de foi : *Move your Ass and Feel the Beat... Dance*.

### EVERY DAY IS A HOLLY DAY (New Rose)

Après cette avalanche de métal et d'agressions industrielles, voilà le disque idéal pour se reposer les esgourdes. Il s'agit d'un hommage à Buddy Holly, objet sublime prouvant (s'il le fallait) le génie lumineux de ce prince du rock'n roll, mort en pleine gloire il y a une vingtaine d'années. Les chansons n'ont d'ailleurs pas pris une ride, et il est agréable de les entendre interprétées par vingt-trois artistes et groupes que l'on sent transis d'admiration. Un véritable festival de guitares, et la présence remarquée des Français, Lolitas et Wampas.

Rapidement, je vous signale aussi la sortie d'un album de remix de Blondie, alias Debbie Harry, *Once more into the Bleach* (Chrysalis-BMG), composé d'anciens tubes remis au goût du jour par des DJ-producteurs. Il y a de bonnes choses (*The Heart of Glass*), mais aussi quelques longueurs. Pour fans ou malades du remix uniquement. Par contre, la compilation *Jethro Tull* est totalement indispensable. Aux fans (salut Lipfy), bien sûr, mais surtout à tous ceux qui ne connaissent pas ce groupe qui a su miraculeusement marier émotion et création musicale... La locomotive respire toujours !

### HEROS DU MOIS : DANIEL DARC

Début d'année en fanfare pour Daniel Darc. Pour commencer, le succès des rééditions des deux premiers albums de son ancien groupe, *Taxi-Girl* (il en était le chanteur), a prouvé la trace importante laissée par eux dans le cœur du public. Ensuite, viennent les premières sorties de Darc en solo. Son premier 45 tours, produit par Etienne Daho, *la Ville* (Polydor), est une pure merveille de poésie urbaine. Ballade

rock'n roll aux accents nostalgiques, assurément LA chanson de ce début d'année. En attendant l'album officiel, ses fans les plus transis ont tout intérêt à jeter leur dévolu sur un 33 tours-carde postale (au tirage limité) que Darc a réalisé avec l'Anglais Bill Pritchard. La chose, protégée par une pochette clin d'œil à Françoise Hardy, s'appelle *Parce que* (Play it Again Sam). C'est ambiance guitare acoustique ou arrangements minimaux, d'une beauté et d'une simplicité confondantes. L'Anglais y chante Pigalle et la France (on pense aux premières chansons de Bowie), le Français des histoires d'amour désabusées. Très très beau. Pas de doute, 1989 sera l'année Daniel Darc.

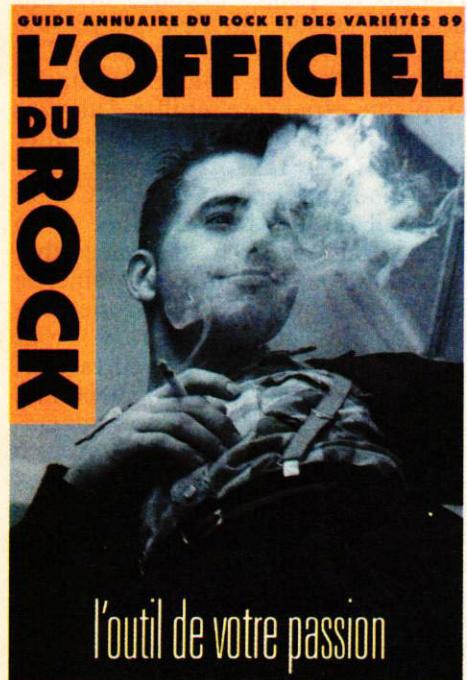
## LE SAVIEZ-VOUS ?

Vous êtes musicien, vous jouez peut-être dans un groupe ou vous bidouillez des sons sur votre CPC, au chaud dans votre chambre. Mais comment vous faire entendre, sortir un disque, vous confronter au public, ou tout simplement protéger les droits de vos créations chères ? Toutes les réponses aux dix mille questions que vous pouvez vous poser à ce sujet se trouvent dans l'*Officiel du Rock*, un pavé composé de milliers d'adresses européennes, de conseils, dossiers et interviews en tout genre. L'ensemble vous permettra de détenir toutes les clés nécessaires à entrer de bon pied dans le monde du spectacle.

170 F par correspondance au CIR, Parc de la Villette, 211, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris, ou 150 F dans les Fnac et librairies musicales. Une cassette gratuite sur demande. Sur Minitel, tapez TV ROCK.

GUIDE ANNUEL DU ROCK ET DES VARIÉTÉS 89

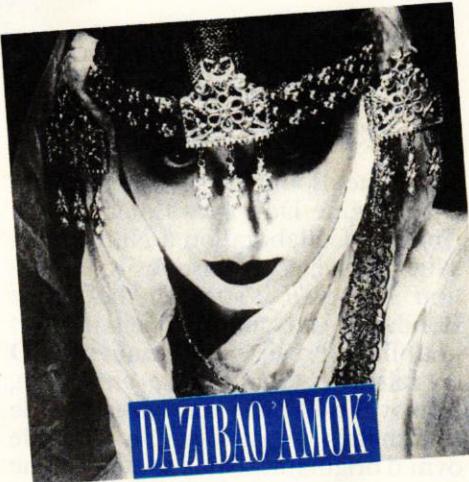
**L'OFFICIEL**  
DU  
ROCK



l'outil de votre passion

## MACHINES DU MOIS : CARLOS PERON - DAZIBAO

Je vous parle régulièrement du nouveau son électronique européen. Particulièrement des Front 242 et de leurs machines-usines, et des Young Gods, grands maîtres du hard-sampling. La trilogie est maintenant complétée avec Carlos Peron, ancien membre du groupe Yello, qui, sur son dernier album *Impersonator II* (Play it Again Sam) nous la joue Dragon Ninja revisité par l'électronique. Les séquences métronomiques y sont d'une violence inouïe, les voix trafiquées jusqu'à l'extrême. Celle de Jaymz Bee, croisement entre Alice Cooper et Max Headroom, se détache d'ailleurs particulièrement du lot. Sans oublier une jungle de bruits, de pscchhhits, de zoings, de vaisseaux spatiaux, de guerre galactique. Ecoutez cet album au casque, vous aurez Robocop dans l'oreille droite, et After Burner à gauche, les guitares hallucinées au centre qui dégomment le cerveau. En prime, on a droit à la plus courte chanson du monde : *Genau 1*, une seconde exactement...



Les Dazibao sont, eux, beaucoup plus traditionalistes, tout au moins dans la palette des instruments utilisés. Guitares, basse, synthé, mais aussi des percussions tribales omniprésentes, fabrication maison, qui se mêlent aux machines dans un déluge de feu. Leur album *Amok* (Visa-New Rose) a été produit par Zip Zinc et Eric Debris, qui avaient inventé beaucoup de choses sur leurs machines avec leur groupe Métal Urbain. Ce qui frappe aussi chez Dazibao, c'est la voix sensuelle du chanteur (textes en arabe), qui donne de l'émotion aux guitares distordues, transperçant les chairs. A la fin du disque, l'orage fait place au calme mystique de la chanson *Hâl*, véritable chant religieux des Fremens du désert.



102.3 Le son qui a du sens

## RADIO DU MOIS : OUI FM

Oui, je sais, Oui FM n'émet que sur Paris et sa banlieue. Mais un jour viendra où chacun d'entre vous pourra l'écouter, et ce, aux quatre coins de l'Hexagone. Oui a choisi de ne pas se cantonner dans la facilité, mais de prendre des risques et de proposer une radio différente. Elle n'est pas la seule. Au hasard, on peut remarquer un travail similaire de Radio Béton à Tours, ou RCV à Lille. Quoi qu'il en soit, vous pourrez y écouter beaucoup de groupes dont nous vous parlons régulièrement ici, des Smithereens aux Béruriers noirs, en passant par Front 242 ou la Mano Negra. Programme "pointu", donc, mais aussi un gros effort sur l'information, avec un fil ininterrompu de reportages tout au long de la journée, de rubriques diverses (de l'informatique au "Journal de la Révolution"), et une importante activité culturelle, notamment de nombreux concerts sponsorisés. Le tout sous l'œil bienveillant du maître ès programmation, l'ordinateur Régis. Car cette radio du futur est entièrement assistée par ordinateur, le robot se charge de placer et d'enchaîner disques et jingles, et va jusqu'à ouvrir les micros des animatrices. Essayez Oui FM.

## CHANSON DU MOIS : BUFFALO STANCE

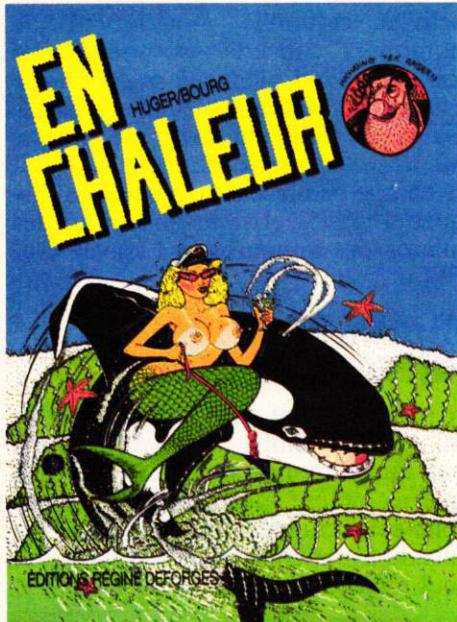
Je suis tellement sous le choc de cette pilule de vitamine auditive (produite par Tim Simonon de Bom the Bass), que je préfère me taire, et réécouter cette perle chantée par Neneh Cherry, fille du trompettiste de génie, Don. Un seul mot : écoutez.

## FIN DU MOIS

Attention, sortez les clous, le mois prochain, "Les deux doigts dans la prise" sera un spécial METAL !

## DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE HUGER

Voilà enfin une nouvelle génération de dessinateurs qui se dresse tête haute et crayon levé face à la suprématie immobile des grands anciens. Comme Kisler ou Vatine, Philippe Huger risque de frapper très fort dans les années à venir.



Cet amoureux des Cramps a étudié le dessin aux Arts Appliqués avec un professeur de renom : Georges Pi-chard. On peut faire pire comme professeur. A ses côtés sur les bancs de l'école : Vuillemin. Il y a pire compagnon de classe. Quand il sort, il va pourtant abandonner le dessin pendant de nombreuses années, ne se jugeant pas assez mature pour se lancer dans une aventure professionnelle. Finalement il a repris le virus il y a trois, quatre ans, publiant avec son



scénariste Bourg un premier album chez Régine Desforges Editions : *En Chaleur*. Collaboration à Nitro par la suite, pochettes de disques (compilation *Tant qu'il y aura du rock*, chez Bondage), travaux publicitaires, et pour finir, il réalise une étonnante BD en relief, *le Grand Rêve américain*, format 30x40 pour une vingtaine de centimètres d'épaisseur. Un véritable ovni d'originalité. Nous sommes donc heureux de vous offrir couverture et illustrations de ce nouveau dessinateur, inspiré principalement par les œuvres cinématographiques de John Waters et Russ Meyer.

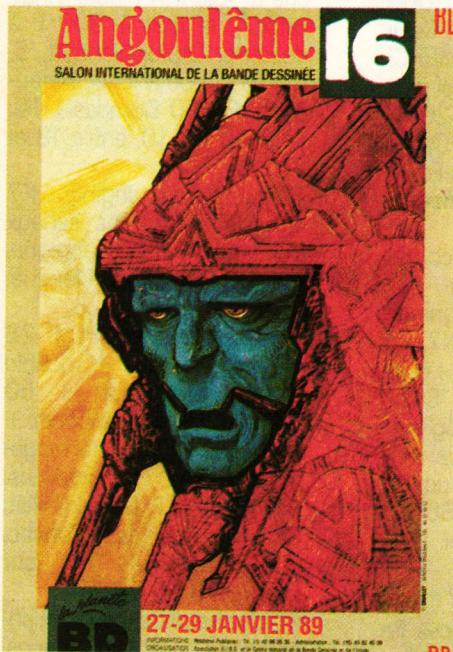
### FESTIVAL D'ANGOULEME 1989

En cette fin janvier de 1989, le Festival d'Angoulême, grande messe de l'image, a vécu sous le signe du changement. Et de la polémique. Changement d'équipe et de structure, une partie des créateurs du Festival se retirant pour monter, à Grenoble (au mois de mars), un événement concurrentiel. Ce qui entraîne le boycottage d'Angoulême par quelques éditeurs tire-au-flanc. Changement de trophée aussi, l'Alfred passant le relais à une nouvelle forme d'Oscar, l'Alph'Art,

sorte de sculpture bizarre inventée par Hergé (père de Tintin, pour les plus ignares) quelques mois avant sa mort. Enfin, nouveau look concocté par le maître Etienne Robial, déjà responsable de diverses merveilles comme l'habillage de Canal+ et de M6, ou le design du magazine *Métal Hurlant*. Hormis les petites histoires dérivant de cette cassure, le Festival, présidé par Philippe Druillet (le lauréat de 1988), a reflété un marché de l'image en pleine expansion (chiffre d'affaires en progression de plus de 25 % entre 1986 et 1987). La totale, c'était, bien sûr, l'inauguration du CNBDI (Centre national de la bande dessinée et de l'image), immense musée-médiathèque, futur gardien du patrimoine de l'image dessinée de l'Hexagone. Notons que les jeux sur micro y seront particulièrement bien représentés, puisqu'une salle du bâtiment permet aux visiteurs de s'essayer aux adaptations BD d'Infogrammes. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous passez par Angoulême. Le DAO (dessin assisté par ordinateur) sera, lui aussi, aux premières loges de cette grande première française et internationale. Outre le CNBDI, le Festival proposait un grand nombre d'expositions événements, allant d'une superbe présenta-

tion de Franquin (le père de Gaston Lagaffe et du Marsupilami) à une expo Druillet, en attendant que ce dernier ne s'occupe de la façade de la Cité des sciences de La Villette, à Paris. Il a été aussi possible, pour les plus fouineurs (et donc d'Amstrad Cent Pour Cent), de découvrir une nouvelle génération d'excellents dessinateurs : Kisler, fortement influencé par les comics américains et qui a frôlé l'Alph'Art coup de cœur, Vatine, au trait et à l'imagination sans failles, et enfin Huger, que vous pouvez découvrir dans le numéro que vous tenez en main.

L'Europe était également à l'ordre du jour avec une Espagne vivace et particulièrement présente, et une Angleterre toujours plus mordante, menée par des stars internationales comme Alan Moore ou Brian Bolland. Surprise aussi avec la présence d'éditeurs finlandais venus présenter leurs auteurs, notamment Pystynen et son album à l'humour existentiel *Merci à la vie*. En bref, diversité et qualité.



## LE PALMARES

Cette année, le Festival avait fait un effort de présentation pour la remise des prix. Mise en scène sobre et animations de Claude Sérillon. Mais passons illico aux prix.

Grand prix de la ville d'Angoulême : **René Petillon**, qui prend donc le relais à Philippe Druillet. Un choix étonnant, René Petillon n'ayant pas souvent fait la une ces dernières années. Quoi qu'il en soit, ceux qui ne connaissent pas ce grand spécialiste ès humour n'ont plus aucune excuse pour ne pas se plonger dans les aventures délirantes du privé Jack Palmer. Dévorez aussi le *Baron noir*, que Petillon a réalisé en collaboration avec Yves Got.

Alph'Art du meilleur album : *Marie Vérité*, par **Yann** et **Le Gall** (éditions Dupuis). Ici encore, c'est l'humour qui l'emporte avec cet album très original où explose le talent du scénariste Yann, qui avait commencé en signant les "hauts de pages" du magazine *Spirou*.

Prix Lucien (prix du public) : *le Grand Pouvoir du Chinkel*, de **Rosinski** et **Van Hamme** (Casterman), très très bon album, par les créateurs de la série Thorgal.

Alph'Art humour : *les Copains pleins de pépins*, de **Florence Cestac** (Futuropolis). Une des rares filles de la BD. Gros nez ronds et humour contemporain. Agréable.

Alph'Art jeunesse : *Aqua Blue*, de **Cailleteaux** et **Vatine** (Delcourt). Que voilà un bon choix. Je n'en dirai pas plus sur l'immense talent de Vatine, car il sera bientôt l'invité d'Amstrad Cent Pour Cent. En attendant, ne ratez-pas l'album.

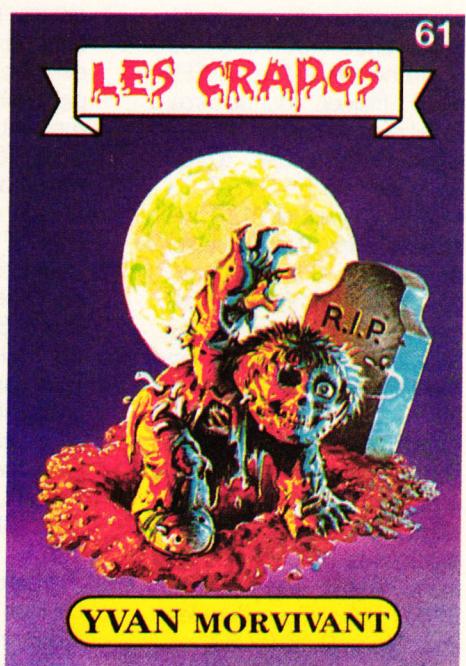
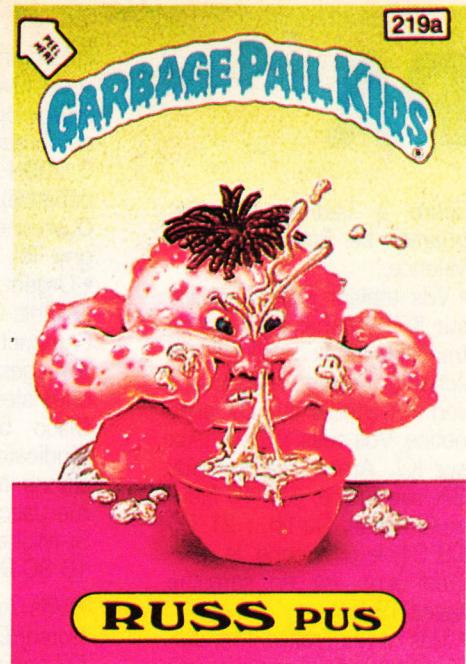
Alph'Art du meilleur album étranger : *Watchmen*, série de **Moore** et **Gibbons** (Zelda). Série qui renouvelle et donne du sang neuf au style super-héros, un style malheureusement méprisé par l'intelligentsia franco-belge de la BD. Lecteurs de Strange et adorateurs de Frank Miller, *Amstrad Cent Pour Cent* pense à vous.

Prix spécial du jury : **Jean Teulé**, pour son *Gens de France* (Casterman), mariant habilement reportage, images dessinées et roman-photo.

Enfin, un prix qui devrait faire plaisir à Sined, car c'est son personnage préféré qui l'a emporté, il s'agit du prix A2, qui a offert 300 000 F pour la réalisation d'une série animée autour de l'inventeur fou Léonard, créé par **Turk** et **De Groot**. Pour très bientôt sur A2, donc.

## LE PRIX AMSTRAD CENT POUR CENT

Notre coup de cœur-découverte du salon de la BD n'est ni un album ni un recueil d'illustrations. Simplement un monument d'humour, une merveille finalement très proche de l'univers du dessinateur Max, des délires de John Waters (*Hairspray*, notamment avec Divine), ou de films d'humour-gore comme *Toxic Avenger* ou *Evil Dead 2*. Il s'agit en fait d'un album d'images. L'album s'achète en librairie, pour 6 F (je précise, car c'est rare), et se complète avec des images autocollantes achetées par paquets de quatre. C'est la *Bande des Crados*, un livre d'images INTERDIT AUX PARENTS. Les Crados, c'est un ramassis de cancrels en tout genre, dessinés avec un réel génie. Il y a Mauvaise Hélène, à n'approcher que muni d'un masque à gaz, ou Nathalie Spaghetti, dont le



plat préféré est, bien sûr, les spaghetti préparés par René Morvoné. Il y a aussi Simon Cochon, chef de la bande des Animos, qui, lorsqu'il enlève ses chaussures, fait des centaines d'asphyxiés. Et des dizaines d'autres personnages tout aussi délirants. Il y a également le permis d'être un porc, le prix du super punk, ou le grand prix du puant. Une bonne raison pour décerner à cet album d'images notre Grand Prix de la BD 1989. C'est absolument incroyable. *Les Crados*, en vente dans toutes les librairies. Pour tout échange de doubles, écrivez-moi au journal.

**Patrick GIORDANO**

Ecrire à Laurent Blondin, quartier Le Boujot, 26000 Valence.

- Vds tableau Easy Amscalc sur K7 (original avec notice française), prix : 100 F, ou échange contre OCP Advanced Art Studio sur D7 avec notice. Vds aussi nombreux jeux sur K7. Arnaud Dubremetz, 2A, rue Brune, 62840 Neuve-Chapelle. Ou tél. : 21 26 08 01, le dimanche, le mercredi a.m., ou en semaine après 19 h.
- Vds orgue Frafisa/Pro, stéréo état neuf, 16 instruments accompagnement automatique... Entre 4 000 et 5 000 F. Recherche D7 pour CPC 6128 : Platoon, Tour de force, Prohibition. Patrick Deceuninck, rue des Ecoles, 20260 Calvi. Tél. : 95 65 01 77.
- Recherche clavier 6128 même endommagé, mais lecteur de D7 intact, et lecteur de D7 pour CPC 464. 500 F maximum. Vincent Merigond, 2, rue F-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45 54 54 24.
- Vds CPC 6128 couleur + FD1 + joysticks + 100 D7 originales (jeux, utilitaires) ou vierges + revues + petits accessoires. 5 000 F. Luc Clément, 2, rue Roger-Vailland, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60 16 97 57.
- Cherche OCP Art Studio pour CPC 6128 (urgent). Echange nombreux jeux originaux contre ce soft. Possède Western Games, Bobo, Pink Panther, Ripoux, Basket Master, Gryzor, Arkanoid, Rampage et IK+. Olivier Lehon, 84, av. Guillaume-Apollinaire, 59880 Saint-Saulve.
- Vds CPC 464 couleur + lecteur de disks DD1 + 56

D7 originales + synthétiseur vocal (avec 2 H.P. stéréo) + crayon optique + housses + nombreux magazines. Valeur : 7 000 F. Vendu 4 000 F (à débattre). Karl Forner, 14, av. Guynemer, 94500 Chigny. Tél. : 42 83 56 28.

- Urgent, cherche utilitaire Graphic City (avec notice), et Compacteur - décompacteur d'images. Possède divers D7 originales (Magic Sound, Disco 5.1, Road Blasters, Vindicator...). Envoyez propositions à Pascal Ribert, 12, rue Jacques-Prévert, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60 16 80 93.
- Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + 256 Ko + 70 D7 originales + 35 K7 + 50 revues + 2 joysticks + doubleur, le tout pour 3 500 F, à débattre. Urgent, je déménage. Guillaume Maimone, 13, rue Victor-Hugo, 59780 Baisieux. Tél. : 20 79 34 48.
- Vds originaux K7 464 : Arcade Hits 3, 45 F + Legend of Kage, 20 F + Livingstone, 40 F + L'Arche du Captain Blood, 80 F + Quad, 50 F + Mehocross, 45 F + Grand Prix, 40 F. Tous garantis, en bon état et chargeables sur tout 464 normalement constitué. Gwenael Appere, 10, rue René-Quentric, 29200 Brest. Tél. : 98 45 98 85, après 18h.
- Urgent ! Achète moniteur couleur (CTM 644) pour 6128, maximum 1 000 F, ou échange contre moniteur monochrome (GT 85) + 500 F. Anthony Clouet, 3, rue de l'Argentière, 63200 Riom. Tél. : 73 38 58 15, après 18h.
- Vds CPC 6128 + 5"1/4 + nbx programmes + 25 livres + 150 revues + synth. voc. + Graphicop 2 + Téléchargement Minitel. Valeur réelle 10 000 F. Cédé à 5 000 F le

tout. Possibilité de vente séparément. Sébastien Dartailm, 9, rue Léon-Gambetta, 33810 Ambès. Tél. : 56 77 00 36.

- Echange jeux originaux news et anciens, contre Disks ésotériques, Ere du Verseau, ou Calcul et Analyse du ciel natal. Puis Discology V-51. Jean-Luc Pouget, 14, rue St-Laville, 78580 Maulé. Tél. : 34 75 81 01.
- Vds Amstrad 6128 couleur 04/38 + Quicksot Turbo 2 + Swithjoy + doubleur + boîtiers rangement avec CLE + 30 D7 originales + revues. Valeur : 5 500 F. Vendu : 4 500 F, ou échangé contre 520 STF même valeur. Frantz Hellin, 5, rue Floquet, 59240 Dunkerque. Tél. : 28 69 59 63.
- Cherche Amstrad CPC 464 monochrome à K7. A 1 000 F, pas plus, pas moins. Celui qui veut se sacrifier, MERCI A LUI ! Je cherche aussi jeux originaux sur K7 à 20 F. Salut les jeunes, Cyrille Mitout, 22, cité Jules-Ferry, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél. : 55 35 26 47.
- Vds Multiface 2 + coffret télématique Kentel + nbx magazines + livre graphique + jeux originaux en K7. Le tout 1 000 F. Cadeaux : 500 jeux originaux en K7. Cherche aussi copie du programme <mentel en disque. André Mougenot, 28, rue du Général-De-Gaulle, 88160 Fresse-sur-Moselle. Tél. : 29 25 05 13.
- Vds prog. éducatif 3" Questions/réponses. Exercices facilement réalisables (orthographe, conjugaison, géographie, mathématiques, langues étrangères...). Fourni avec exemples + notice. 100 F de port inclus. Pascal Fournier, 8, av. de Quennevières, 60200 Compiègne. Tél. : 44 20 33 41.
- Vds jeux originaux pour Amstrad CPC 464 (couleur) à K7. Fabrice Perron, Montée de Rogna, 69360 Chaponnage. Tél. : 78 96 03 74.
- Recherche Advanced OCP Art Studio, pas trop cher of course, ou l'échange contre originaux de Sram 1 et 2. David Marie, 22, place de l'Eglise, 86220 Dange-St-Romain. Tél. : 49 86 40 31 (tous les jours sauf le weekend).
- Vds Amstrad CPC 464 + écran couleur + revues + manettes + nbx jeux originaux (dont Trantor, Out Run, Mask). Le tout 2 300 F. David Roquet, 74, Route nationale, 83490 Le Muy. Tél. : 94 45 06 70.
- Vds CPC 464 mono + livres + joystick + nombreux jeux originaux (Gryzor, L'Arche du Captain Blood, Vindicator...), le tout 1 800 F à débattre. Olivier Schmitt, 5, rue de l'Abbé-Michel, Harcourt, 54110 Dombasle. Tél. : 83 48 43 10, entre 18 et 21h.
- Echange jeux originaux K7 sur CPC 464. Pas sérieux s'abstenir. Yvan Fabregue, rue Béatrix-de-Hongrie, 26100 Romans.
- Vends Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + meuble (spécial ordinateur) + 50 jeux originaux (très bons) + utilitaires + boîte de rangement de 60 D7 + 16 revues. Prix : 9 200 F. Lionel Caillat, Chemin - de - la - Conche, 01700 Beynost. Tél. (sur Lyon) : 78 55 36 53.
- Cherche Jade pour échange contre nombreuses news, dont Western Games, Bobo..., ou anciens, au choix et tous originaux. Cherche correspondant pour échange sérieux sur 6128. Possède aussi Rampage, IK+, Gryzor... Olivier Lehon, cf. adresse plus haut.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

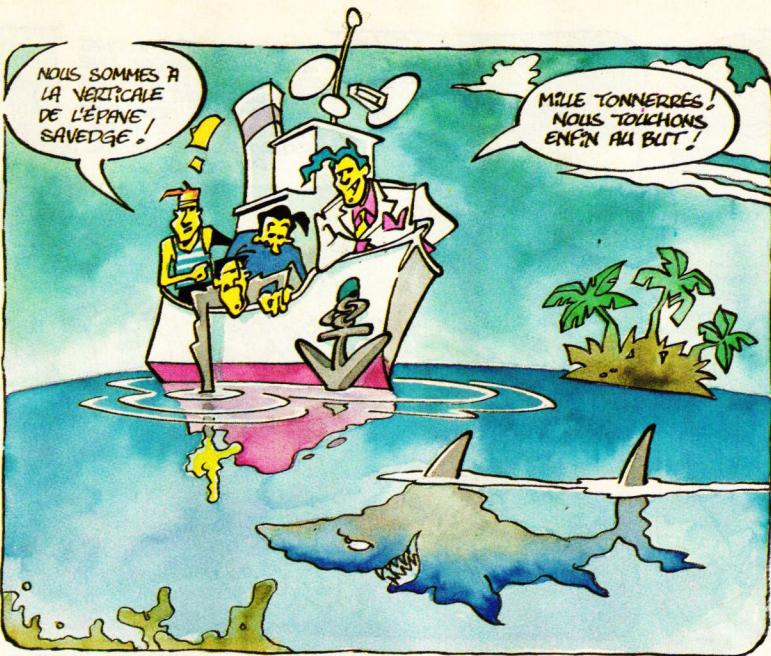
N° Tél.: .....

Code Postal : .....

Ville : .....

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

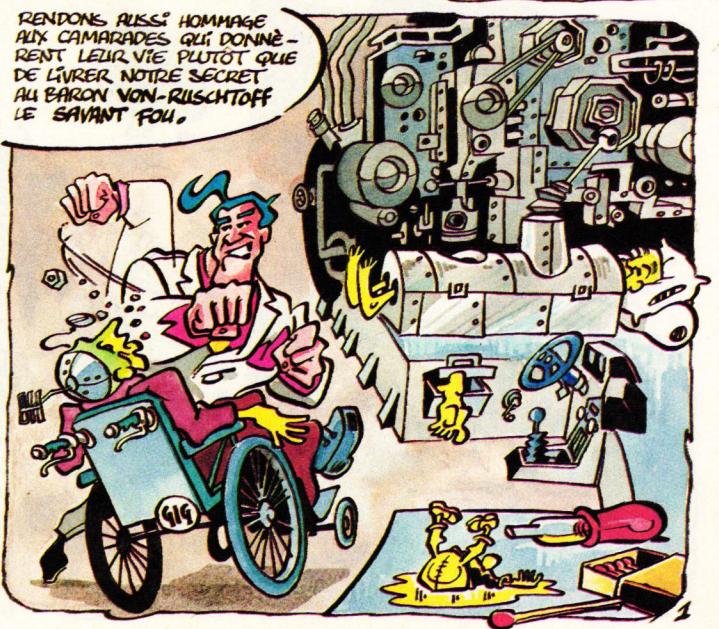
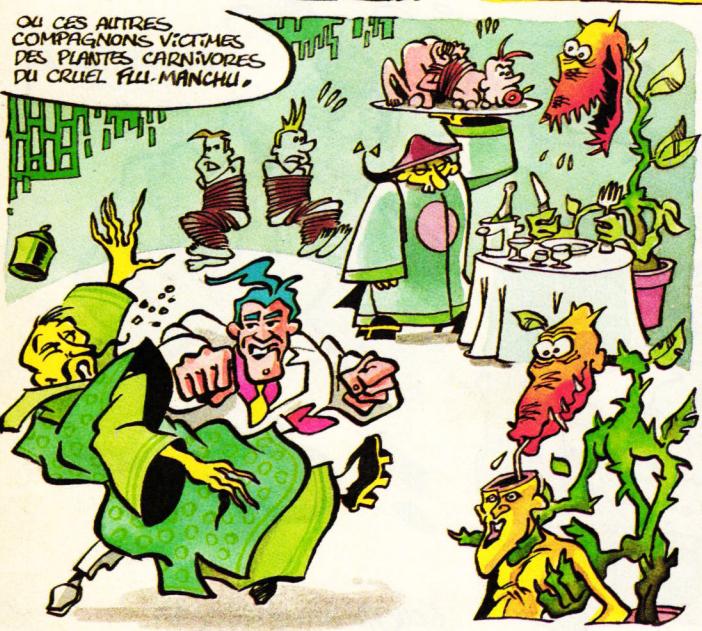
# DOC SAVEDGE. DANS L'IRRÉFUTABLE TRÉSOR DES S.S.

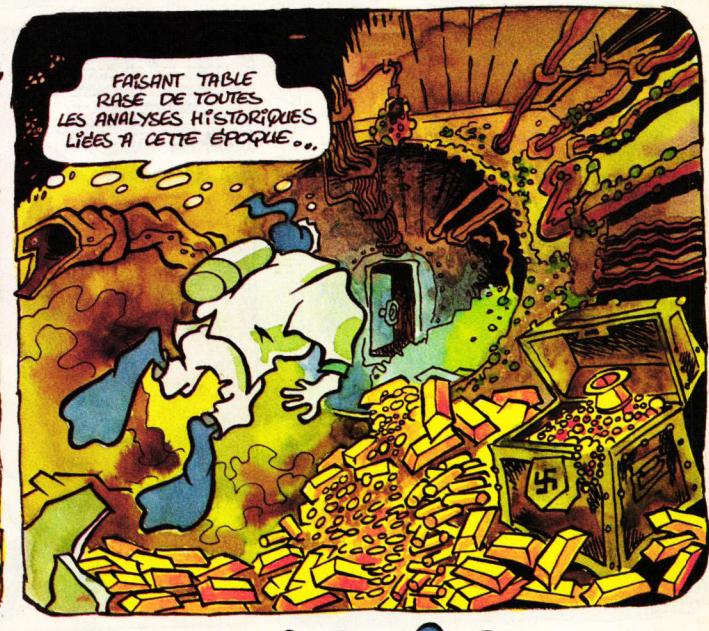
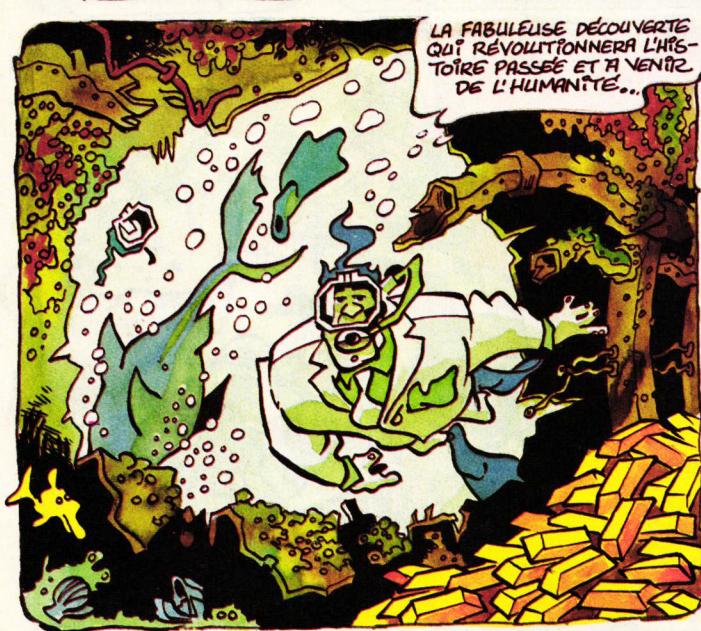
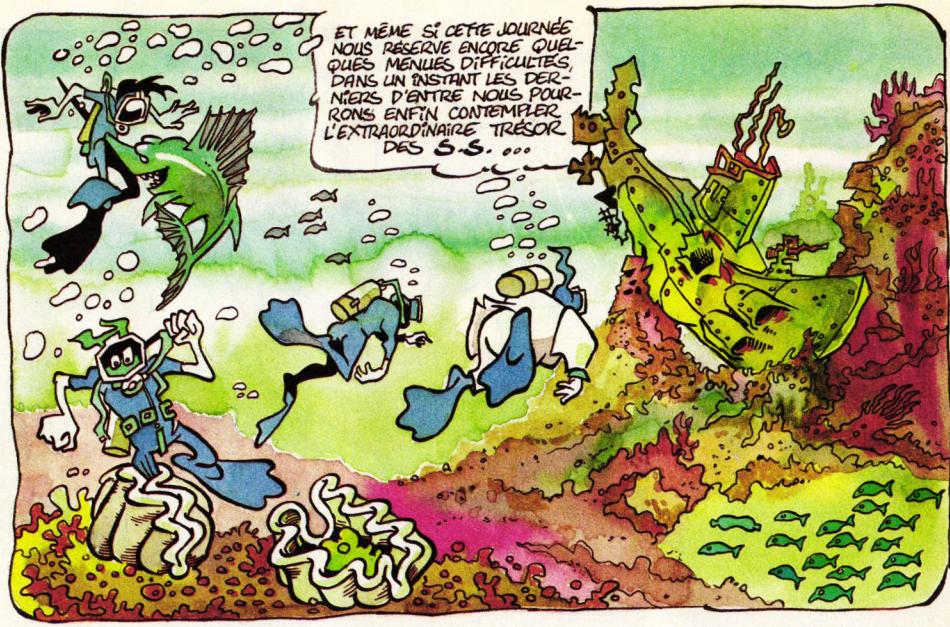


DANS QUELQUES MINUTES,  
NOUS SERONS EN POSSESSION  
DE L'INCROYABLE TRÉSOR  
DES SS !!



SALLONS AU PASSAGE  
LA MÉMOIRE DE CES AMIS  
TOMBÉS EN AFFRONTANT LE  
TERIBLE RAYON Z  
DE L'OMBRE JAUNE,  
LA PUISSANTE ORGANISATION NAZIE.





# STALLONE

UN PARI GAGNE

Le Vietnam est décidément trop fréquenté. Trop de vétérans vengeurs y sont revenus régler des comptes vieux d'une quinzaine d'années. Rambo arrête là son expédition dans les rizières.

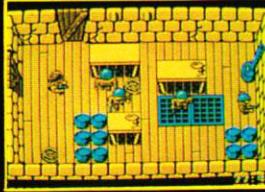
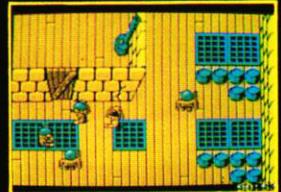
A la jungle, il préfère maintenant

les contrées arides et sablonneuses de l'Afghanistan.

L'Afghanistan, ses occupants soviétiques, ses moud-jahidins...



# RAMBO III



AMSTRAD

COMMODORE

ocean

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

# EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD



## TRANTOR™

TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYÉ SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE. SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN NOUVEAU 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 MERCENAIRES QUE VOUS ETES, EXPLORER LA TURBULENT PIANTE TARG.

## XENO™

SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), 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 ARSEAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARMAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE QU'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 DOSEN PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

## 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 ENVOYÉ 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™

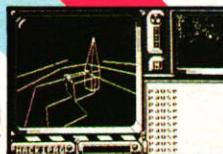
LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC. CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE, UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.

## 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 CHAMPIONS DE CE SPORT. (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.

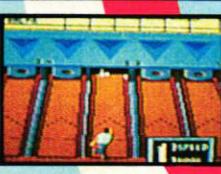


FIREFBIRD DATA EAST

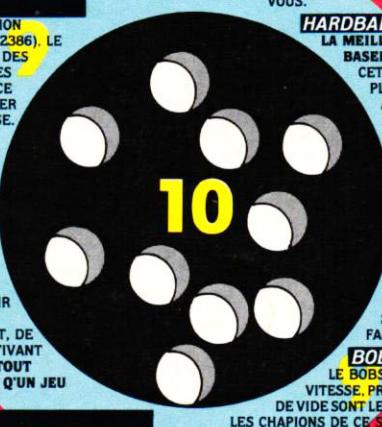
Accolade

ENGLISH SOFTWARE

DIGITAL INTEGRATION



Photos d'écran à partir de formats d'écran variés



**10 SUR 10**

ENGLISH SOFTWARE: Trantor, Mercenary, Xeno, Armageddon Man, 10th Frame.

MARTECH: HardBall!, HardBall!, Xeno.

GRANDSLAM: Armageddon Man.

ACCOLADE: HardBall!, HardBall!, Xeno.

DIGITAL INTEGRATION: HardBall!, HardBall!, Xeno.

ACCESS: 10th Frame, Trantor.

FIREBIRD: Leviathan.

DATA EAST: Bob Sleigh.

NOVAGEN: Mercenary.

GO!: Trantor.

QUAND 10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!

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

WORLD  
BEATERS

