

AMSTRAD
C P C

AMSTRAD

CENT POUR CENT

MARGERIN

SON CONCOURS,
SON INEDIT BD
ET SES POTES

NOUVEAUX

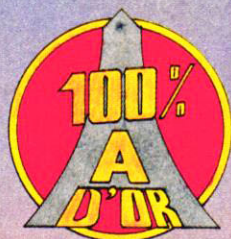
DOUBLE DRAGON
CENT POUR CENT A D'OR

JEUX

LES TOP DU MOIS,
LES HIT DE FIN D'ANNEE

MISS X

A AMSTRAD EXPO



M 2256 - 19 - 21,00 F



N°19 21 F
MENSUEL
OCTOBRE 89

AMSTRAD EX

SALON DE LA MICRO INFORMATIQUE

TRÈS LOISIR!



SKYROCK
LA SUPERRADIO

PO DU 6 AU 10 OCTOBRE 1989 **TIQUE** DE 10 h à 19 h - HALL 3 **PARIS** **PORTE DE VERSAILLES**

TRÈS PROFESSIONNEL!

AMSTRAD EXPO 89 : le seul Salon Informatique professionnel qui se visite en famille. Dans un cadre agréable et calme, autour de la gamme PC 2000, les utilisateurs professionnels trouveront la réponse exactement adaptée à leur besoins informatiques. Pendant ce temps, les jeunes passionnés d'AMSTRAD rejoindront le fantastique espace loisirs conçu spécialement pour eux dans une ambiance de jeux encore jamais vue. Ils pourront s'adonner, sans limite, dans une fabuleuse salle d'Arcades, aux jeux les plus fous : Arcade, Stratégie, Château, etc... AMSTRAD EXPO, un événement à ne pas manquer.



JUMELÉE
AVEC LE SALON
ENTREPRENDRE
89

LEF

100%

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

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

© TITUS 1988

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

Epoustouffant!
AFTER BURNER 94% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT No12 LIPEY

AFTERBURNER SEGA ARE TRADEMARKS
OF SEGA ENTERPRISES LTD



TITAN

**AFTER
BURNER**
AERIAL ARCADE ACE



DECOUVREZ
LE POSTER
ENTIER DE
MISS X
DANS

LES ADOUR



AMSTRAD

OCE

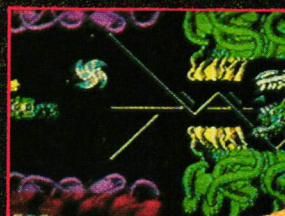
R-TYPE

Vous avez tous entendu parler d'OPERATION WOLF. Ce jeu est une révolution dans le monde du CPC. OPERATION WOLF a repoussé les limites de la machine jusqu'à un point insoupçonné. Hyper rapide, d'enfer, géant, démentiel, le tchatchac-poumpoum par excellence. En voyant OPERATION WOLF, les mots manquent pour exprimer la qualité de ce jeu. C'est de loin le meilleur scrolling horizontal sur CPC. Pour tout dire, OPERATION WOLF marque l'ère d'une nouvelle génération de jeux. Plus rapide, plus beau, plus excitant...!

OPERATION WOLF 90% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT N°10, A OBTENU DEUX A 100% DECERNES PAR LES LECTEURS DU MAGAZIN. DANS LES CATEGORIES ARCADE, ACTION ET ADAPTATIONS COIN-UP, SIGNED LE BARBARRE. LICENSED FROM © TAITO CORP. 1988



R-TYPE est une adaptation de borne d'arcade et, comble de bonheur, c'est une excellente adaptation. R-TYPE est un super Shoot them up comme on les aime. Lorsqu'on connaît la version arcade, on n'est absolument pas déçu par la version CPC. Les graphismes sont su-per-bes, d'une finesse et d'une beauté surprenantes. Le scrolling est parfait, pas saccadé, et aussi rapide que le jeu d'arcade. Et si on causait de la difficulté? C'est du jamais vu, à la limite, la version CPC est presque plus dure que la version arcade. Génial, je vous dis génial. R-TYPE 90% DANS AMSTRAD



CENT POUR CENT N°11 SEPT

R-TYPE 1987
IREM CORPORATION
LICENSED TO
ELECTRIC DREAMS

R-TYPE

OPERATION WOLF



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 4335067



SOFT

8/21	Actuel
22/23	Concours écran
24/25	Concours Margerin
26/37	Softs à la une
40	Résultat concours
42/45	Courrier des lecteurs
46/51	Pokes
52/55	Initiation à l'Aventure
56/57	Club A 100 %
58	Petites annonces
76/81	Listing
82/84	Initiation à l'assembleur
86/87	Amcharge
88/91	Bidouilles
93/95	Initiation Basic
96/97	Basic avancé
98/99	Ocp à la loupe
101/113	Softs du mois

LE SOFT DE
L'ANNÉE C'EST..

Les invités du mois Frank MARGERIN
et ses potes
retrouvez-les en Actuel BD
pages 124-125.



100

OCEAN, LE GRAND BLE

Petit parcours en Angleterre, à Manchester pour être exact, siège de la plus performante boîte d'édition de jeux sur CPC ces derniers mois, Ocean. Opération Wolf, Robocop, Dragon Ninja pour ne citer que les meilleurs. L'invitation était claire : venez et vous verrez. On y est allé, on a vu et on en est revenu les yeux écarquillés de plaisir.

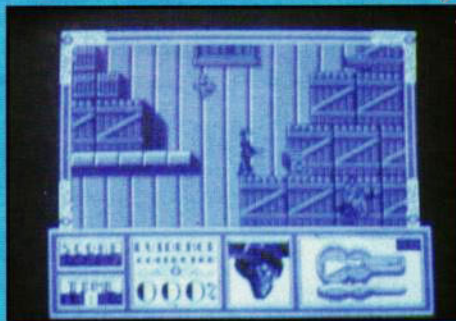
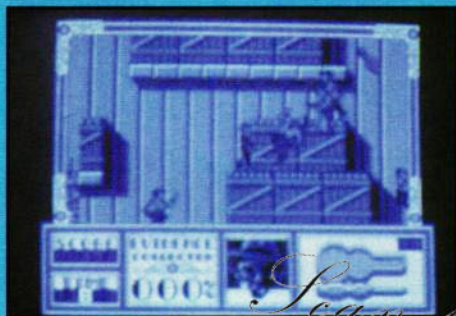
5 heures du mat', j'ai des frissons, je claques des dents et je monte le son. Sur mon walkman, le grincement de mes mâchoires fait un drôle de bruit. L'appareil photo en bandoulière, je fonce dans un taxi.

6 heures du mat', Roissy froid et désert. Des hommes d'affaires en costard et moi en cuir. Plop ! On grimpe dans l'avion. Premier petit déj'. Déjà 7 heures.

Arrivée chez les Anglais, il est encore 7 heures (because décalage horaire). Repetit déj', saucisses, bacon, haricots (eh oui !). Une serveuse passe par là et veut m'offrir des tweeties. Je sais pas ce que c'est, je refuse, elle alpague un autre client, ils grimpent dans l'ascenseur. J'offre un abonnement gratuit à celui qui me dit ce que tweeties veut dire ! Une dernière goutte de café et je fonce à l'église. A l'église ?!!! Ouais, Ocean loue ces locaux à une église, des quakers, marrant, non ? Petite réunion, monsieur David Ward, le P-DG d'Ocean fait son discours, les attachées de presse distribuent des dossiers du même nom. Je retiens qu'un seul truc. Je peux photographier ce que je veux, les nouveautés sont à ma disposition avec, en prime, les programmeurs eux-mêmes. Géant. Je démarre sec, et laisse les attachées de presse au deuxième faire leurs politesses. Je suis déjà au sous-sol, les sous-sols d'une église repeints en blanc. Partout des salles, un vrai labyrinthe, des bureaux dans tous les coins, avec des machines et les programmeurs autour. L'appareil photo dans une main, le walkman qui enregistre dans l'autre, c'est parti...

LES INCORRUPTIBLES

Untouchables en anglais. C'est le jeu qui devrait faire un malheur en décembre d'après les pontes d'Ocean. Les Incorruptibles, le soft, est directement inspiré des *Incorruptibles*, le film. Dans le jeu, l'action se passe sur six niveaux reprenant donc six scènes fortes du film. On connaît la qualité des adaptations cinématographiques faites par Ocean, il suffit de se rappeler Robocop et, dans une moindre mesure, Double Détente. Avidé d'en savoir plus, je coince James, le pro-



grammeur de la version CPC.

Moi : "Alors, ton jeu il est vraiment bon ?"

Lui : - Heu... C'est pas le genre de questions qu'on me pose d'habitude !

Moi : OK, dans ce cas, c'est moi qui répondrait à la question, mais d'abord explique-moi le topo, je veux une vraie démo. !"

James s'est un peu recroquevillé, il trifouille sur son clavier et lance le jeu...

UNE FURIE PETARADANTE

Le premier niveau est un shoot'em'up. Les bonshommes, des sprites pas très grands se déplacent de profil en scrolling horizontal et vertical. Le décor, c'est un entrepôt rempli de caisses. Le but de ce level est d'attraper un gangster qui veut s'échapper avec des preuves. Première constatation, ça tire de

tous les côtés. Mais alors, une vraie furie pétaradante ! Le personnage que vous dirigez, c'est Elliot Ness, il saute, tire dans les quatre coins de l'écran de jeu et peut récupérer des bonus : énergie supplémentaire ou armes plus puissantes. Ça commence bien.

Au deuxième niveau, on peut choisir son personnage, soit Ness, soit un de ses copains. Cette fois, votre personnage est allongé au sol un fusil à pompe dans les mains, il roule sur lui-même pour avancer (scrolling horizontal) tout en tirant sur des ennemis qui lui rendent la pareille. Impressionnant ! Bon j'arrête là, ce n'est pas un test, juste un avant-goût de la chose. Ah ! si, quand même, une dernière chose : le niveau 4, avec le coup du bébé dans le landau, est mon préféré. Pour répondre à ma propre question, les Incorruptibles a tout du super hit, rapide, bourré d'actions, terriblement efficace. Sa seule petite faiblesse : la qualité des graphismes. Mais James m'a dit qu'il allait arranger ça. On verra bien quand le jeu sortira.

OPERATION THUNDERBOLT

Le programmeur d'Operation Thunderbolt a l'air plutôt costaud et j'ai beau l'assaillir de questions, il me dit qu'il n'a rien à me montrer de présentable. J'insiste et je plonge ma main dans mon blouson pour prendre une cigarette. Il croit je ne sais trop quoi, mais je n'ai pas le temps de finir mon geste qu'il se rue sur un clavier et me montre quelques graphismes sur CPC. Quand j'allume ma cigarette, il me regarde d'un sale œil et éteint son ordinateur. Je n'ai eu le temps de faire qu'une photo. De toute façon, Operation Thunderbolt, c'est Operation Wolf en mieux, avec plus de sprites et surtout la possibilité de jouer à deux ! Ça ne peut être qu'excellent. J'ai dit.



U, L'IVRESSE DES JEUX

BAT...

MAN ! La salle de développement de Batman CPC se trouve dans un coin planqué, à l'écart de tout, au fond d'un couloir qui tourne à angle droit. Cachée ! Comme la Batcave de Bruce Wayne. Après quelques recherches, je la trouve enfin. La porte est fermée, j'entre sans frapper. Une jolie fille et un type maigre avec des cheveux hirsutes me regardent comme si j'étais un Martien.

Moi : "Bonjour, je cherche Batman.

La fille : - Il est là ! Elle tend le bras et me montre l'écran du CPC.

Moi : - C'est vous les programmeurs ?

Le type : - Ouais, moi c'est Mike Lamb, je programme, et elle c'est Dawn Drake, elle fait les graphismes."

Je les regarde en souriant, ils forment un couple d'enfer. La preuve : ce sont eux qui ont fait Robocop. Mike a aussi travaillé pour Target Renegade. Ce sont de sacrées références. Sans perdre de temps, je demande si je peux voir le jeu. Mike prend une disquette dans une armoire fermée à clé et tape sur le clavier run "BAT1. C'est le premier niveau, la poursuite entre Batman et Jack Nieper, le futur Joker, dans l'usine chimique. L'action est vue de profil sur fond de scrolling multidirectionnel. Batman peut se suspendre à son Batorang et se balan-



cer dans les airs au bout de son fil. Il doit éviter ou tuer les acolytes de Nieper avant de le balancer dans une cuve d'acide. Bonne animation, beaux graphismes, jolies couleurs et excellente jouabilité.

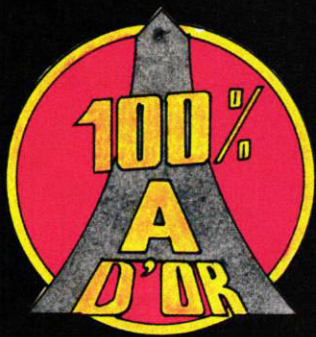
Je leur dis que si le reste du jeu est à ce niveau, ça va faire mal, très mal. Ils sourient et me montrent la suite. Une

poursuite en Batmobile dans les rues de Gotham City. Un slalom aérien en Batwing, une petite énigme bien pensée et la scène finale dans la cathédrale. Je n'ai pas prononcé un mot pendant toute la démo. Je me lève et leur serre la main en les félicitant. Batman va faire mal, très mal. Je prends quelques photos d'écran et, quand je veux faire un portrait de Dawn et Mike, mon appareil tombe en panne. Dawn me sourit et sort son portefeuille. Elle me tend un polaroid représentant Batman, Mike et elle dans les rues de New York.



Elle : "C'est la seule que nous ayons, n'oublie pas de me la renvoyer !" Je l'embrasse sur la joue pour la remercier... Le reste est strictement privé...

Pierre



100 % LOGOS NOUVEAUX

A gauche, le logo 100 % A D'OR, à droite, 100 % HIT. Désormais, vous retrouverez ces deux logos dans les pages de tests de jeux de *Cent Pour Cent*. 100 % A d'Or est réservé aux jeux qui ont obtenu une note de 90 %

ou plus. 100 % Hit marquera, lui, les jeux ayant 75 % ou plus. Grâce à ces superbes logos, réalisés par Emmanuel Vegliona, vous pourrez d'un seul coup d'œil être sûrs de la qualité d'un jeu. On dit merci Amstrad *Cent Pour Cent*.

LE WEST-PHASER LORICIEL

Du nouveau à l'Ouest chez Loricel, qui va sortir un pistolet optique pour CPC au prix de 299 F. Malgré notre insistance, Loricel ne nous a pas fait parvenir un exemplaire du West-Phaser. La seule chose que nous ayons, ce sont quelques photos d'un jeu qui sera compatible avec le pistolet. On est sympa et on vous les montre. La suite au prochain numéro.



MICROIDS, ÇA PLANE

Après *Highway Patrol* et *Chicago 90*, deux softs roulants, la société française annonce deux softs volants. *Eagle's Rider*, qui devrait être prêt fin octobre, est un jeu d'action-aventure se déroulant dans l'espace. A bord d'un Eagle, un chasseur intergalactique hyper sophistiqué, le capitaine Jordan devra retrouver les coordonnées du vaisseau mère des ennemis, en collectant des informations dans divers endroits de l'espace. Ça, c'est le côté aventure. Le côté arcade se retrouve dans les combats aériens, les slaloms entre les astéroïdes et tout ce genre de joyusetés réservées aux as du joystick.

Toujours dans les airs, mais plus près du plancher, *Blue Angels* est une simulation de vol pure et dure. Les Blue Angels, c'est l'équivalent américain de notre patrouille de France. *Microïds* s'est attaché à reproduire le plus fidèlement possible les figures et les combinaisons aériennes réellement effectuées par la patrouille américaine. Sortie prévue fin novembre.

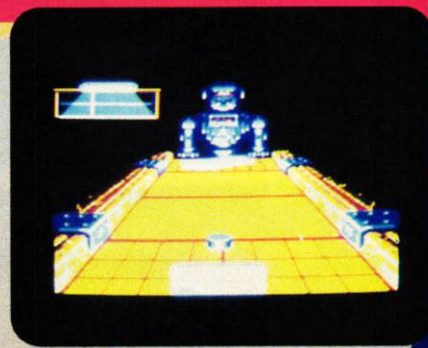
ACTIVISION

La société anglaise annonce toute une série de produits, dont *Ghostbusters 2* d'où sont tirées les photos. Viennent ensuite des conversions de bornes d'arcade, notamment le fabuleux *Altered Beast*, la course de voiture *Power Drift*. *Dynamite Dux* met en scène des cochons pratiquant le sumo, des crocodiles boxeurs et une princesse, le tout sur six niveaux entrecoupés par deux séquences de bonus. Enfin, la suite de l'excellent *Wonderboy* sorti en 1987, *Super Wonderboy* se déroule sur onze niveaux, contient plus de dix armes différentes, des trésors à récupérer, des portes cachées, etc. Sortie prévue en décembre.



BRODERBUND

La société américaine dont le nom s'éternue autant qu'il se prononce, se lance sur le marché CPC en France. Outre *Lode Runner* qui est une adaptation d'un jeu qui a fait un carton sur Mac, Broderbund annonce deux créations. *Wings of Fury*, qui est shoot'em'up : vous pilotez un avion vu de profil qui doit bombarder des bases au sol, mitrailler des soldats et, bien sûr, éviter les tirs de DCA ennemis. *Shufflepuck Cafe*, c'est la transcription micro d'un jeu de palais. Deux joueurs s'affrontent de part et d'autre d'une table dont les côtés sont entourés de rebords. Le but du jeu est d'envoyer le palais le plus fort possible pour que l'adversaire ne puisse pas le rattraper. La réalisation sur CPC est étonnante. Des graphismes sublimes et des adversaires de niveaux différents. On attend avec impatience la version définitive.



AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990^{F.T.T.C.*}



MENDES-FRANCE M.C.

AMSTRAD 89
Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE DE
VERSAILLES

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à

partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargeement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargeement : 2 990 F.T.T.C.
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargeement : 3 990 F.T.T.C.

Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD.

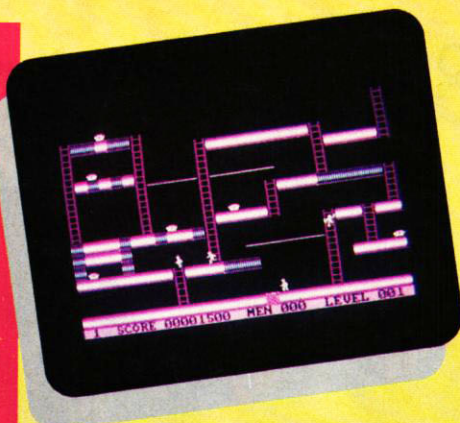
* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome.

**Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.

AMSTRAD

LODE RUNNER

La chasse au trésor est ouverte. Le trésor, c'est ce jeu, une merveille. Vous allez enfin pouvoir y jouer sur votre CPC. C'est Broderbund, bien sûr, qui s'occupe de cette adaptation. Mais je vous vois soucieux. Vous ne le connaissez peut-être pas ? Un jeu de plates-formes sur lesquelles sont disséminés des trésors ; le petit bonhomme que vous dirigez doit tous les ramasser sans se faire prendre par ses poursuivants. S'il n'est pas graphiquement très développé, vous ne pourrez pas le lâcher quand vous l'aurez entre les mains. En plus, il va à une de ses vitesses ! A vous d'allier rapidité et intelligence (les deux qualités indispensables pour gagner) pour éviter les pièges de vos adversaires.



Lode Runner

CARRIER COMMAND

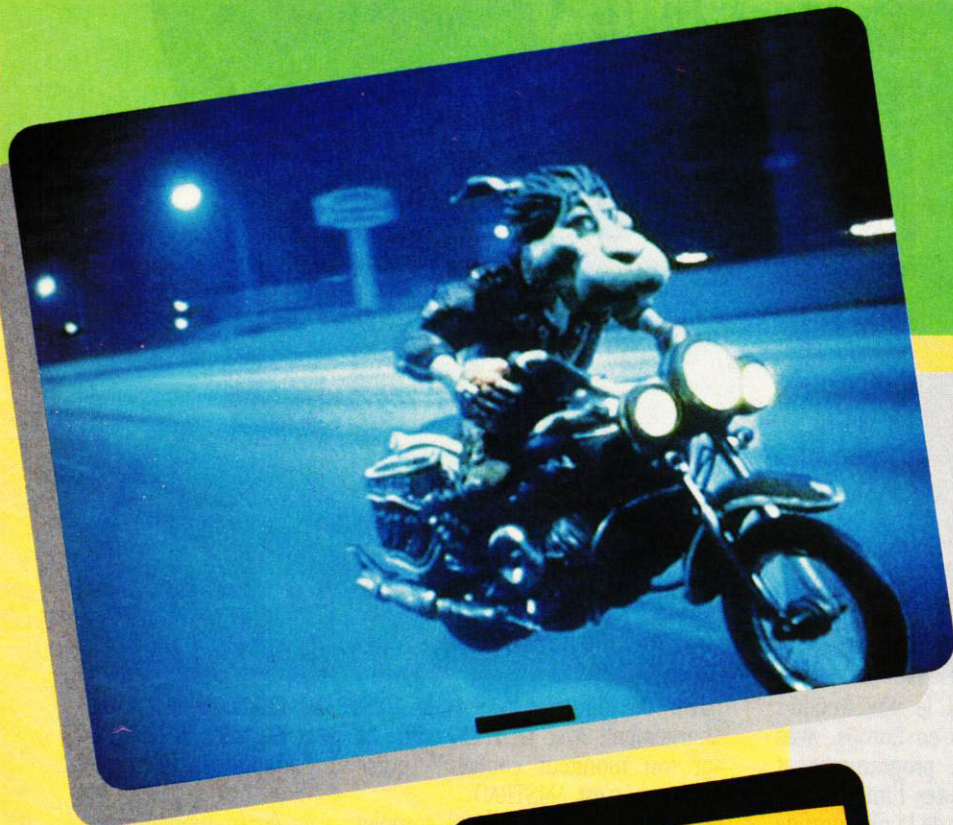
Enfin il arrive, ce jeu de Firebird dont nous avions vu les premières images du temps de France Image Logiciel. Dans Carrier Command, vous devez grâce à un porte-avions, trois engins blindés et trois avions prendre le contrôle d'un archipel. Votre adversaire dispose des mêmes armes. Il va donc falloir gérer votre potentiel tactique et stratégique. A l'aide d'un jeu d'icônes, vous chargez vos engins en les configurant en fonction des missions qu'ils auront à effectuer, vous leur donnez une destination et, ensuite, ils se débrouillent tout seul. Il faudra, bien sûr, trouver des ressources sur les différentes îles.



36 15 CODE AMSTRAD

Le serveur Minitel d'Amstrad France fait peau neuve. Outre les rubriques traditionnelles d'aide et de renseignements techniques, sans oublier le téléchargement, vous pourrez désor-

mais y découvrir des boîtes aux lettres, un forum et des dialogues en direct. Interactivité et information semblent donc être les deux axes du 36 15 code Amstrad nouvelle version.



MOONWALKER

Deux pas en avant, trois en arrière. Le pas de danse le plus célèbre du monde est aussi le titre du premier film de Michael Jackson : *Moonwalker*. C'est US Gold qui a pris les droits de l'adaptation micro. En avant-première, deux petites photos du film. Le jeu est prévu pour décembre.

WINDSURF WILLY DE SILMARIS

Philippe Pamard nous le disait le mois dernier, son adaptation sur CPC de Windsurf Willy lui posait quelques problèmes tant il voulait que l'animation soit bonne. Nous avons reçu une démo. du jeu et on peut vous dire que Philippe a visiblement résolu tous ces problèmes. Les graphismes sont superbes avec plein de couleurs et l'animation est tellement rapide qu'on a eu du mal à prendre les photos que nous passons. Le mois dernier c'était l'annonce de l'adaptation du jeu. Ce mois-ci, ce sont les premières photos et le mois prochain, ce sera le test. Si ça, c'est pas du suivi de l'information, que je sois à l'instant même transformé en requin marteau.

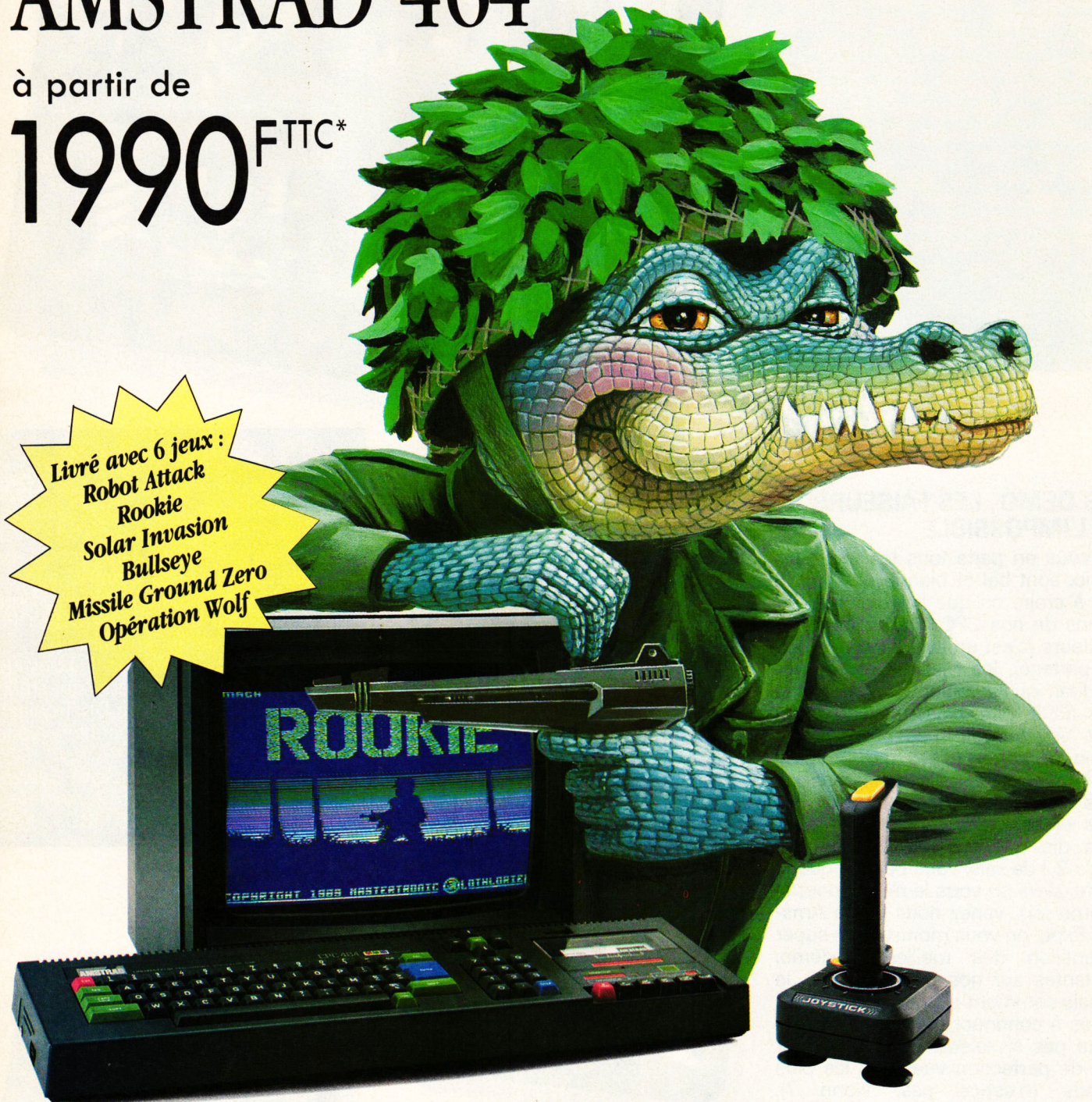
Windsurf Willy



Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

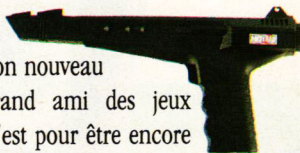
1990^{FTTC*}



Livré avec 6 jeux :
Robot Attack
Rookie
Solar Invasion
Bullseye
Missile Ground Zero
Opération Wolf

● L'AMSTRAD 464 c'est un véritable ordinateur et avec son nouveau pistolet électronique, ce grand ami des jeux devient très méchant. Mais c'est pour être encore plus amusant. Un horrible monstre te menace : tu tires sur l'écran, il est foudroyé. Ouf !

● L'AMSTRAD 464, c'est tout les jeux les plus éclatants, les plus récents, à de super prix ! Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement.



● L'AMSTRAD 464, c'est aussi l'accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs et l'apprentissage de la programmation en Basic.

● Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran monochrome, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 1 990 F.T.T.C.

● Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran couleur, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 2 990 F.T.T.C.

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome

Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE
DE
VERSAILLES



AFTER THE WAR

Malgré son nom anglais, c'est bien d'Espagne que nous vient ce super jeu de combat. Les sprites sont énormes et le jeu rapide, la variété de coups est digne des plus grands softs dans le genre. Bâti comme l'est le personnage, aucun adversaire ne devrait lui résister, même quand ceux-ci le dépassent d'une bonne tête. Une fois encore Dynamic nous propose un jeu qui devrait faire fureur et reléguer nos chers Renegade au placard. J'enrage de ne pas le voir encore dans le catalogue d'Ubi Soft.

After the War

HA, OUI...
JE VOIS QUE 23
VOTRE MARI
TRAVAILLE
...



LES DEMO., LES FAISEURS DE L'IMPOSSIBLE

On vous en parle tous les mois, les démo. sont bel et bien là et on a du mal à croire ce que l'on voit sur les écrans de nos CPC. Prenez les deux meilleurs (c'est un avis personnel qui est partagé), les Malibus et Logons, on dirait qu'ils veulent toujours faire plus. Et le pire, c'est qu'ils réussissent. Voyez deux images prises des démo. de Logon (c'est mon préféré), c'est beau, ça scrolle dans tous les sens (vous ne pouvez bien sûr pas vous en rendre compte). Mais si je vous dis que les images sont en mode 2 ! Je sais, vous pensez que je bluffe, alors on vous le répète pour la énième fois, venez nous voir à Amstrad Expo, on vous montrera un super échantillon des meilleures démo. existantes sur nos micro favoris. Je ne sais comment encourager tous les autres à continuer la programmation et ne pas se laisser décourager par tant de perfection vue chez les plus grands (n'est-ce pas, Nann ?). Dépêchez-vous, car on vous attend très nombreux et, croyez-nous, vous ne serez pas déçus du voyage.



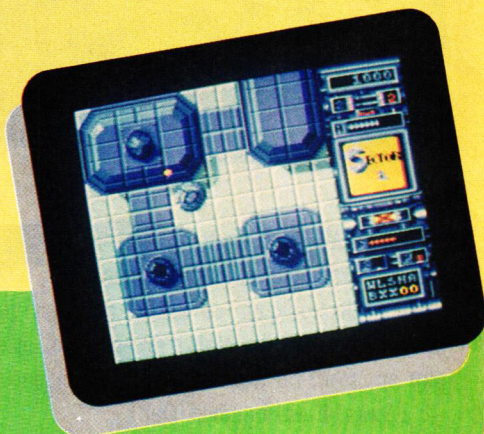
464 + FO.DOS = 6128

Finis le racisme entre 464 et 6128. On pouvait brancher un DD1 pour utiliser les disquettes sur un 464 ; avec l'extension mémoire DK Tronics on accédait aux banks, comme sur un 6128. Il ne manquait plus que la Rom du 6128, qui en initialisant le CPC installe les vecteurs en Ram.

La voici, c'est l'extension FO.Dos de chez Duchet Computers qui rend pour 420 F (850 F avec DK Tronics), votre 464 100 % compatible avec le 6128.

Duchet Computers, 51, Saint-George Road Chepstow - NP6 5LA Angleterre - Tél. + 44 291 625 780.

16
DRIING



Xenon du Dynamic espagnol

XENON DE NOM

Attention, l'Espagne va encore nous donner une leçon d'adaptation, celle du célèbre jeu d'arcade, Xenon. Quand vous le verrez, vous serez sciés. C'est incroyable ce qu'il arrive à faire et, bien sûr, c'est encore un coup de Dynamic. Nous avons déjà parlé

de softs transpyréneens en attendant avec impatience qu'un éditeur français relève le challenge de leur distribution. C'est Ubi Soft qui s'en est chargé pour Dynamic. Espérons qu'ils ne tarderont pas à importer ce dernier, un hit en perspective.



MENÈS-FRANCE M.C.

L'adaptateur AMSTRAD pour regarder la télé sur l'écran couleur* de ton micro!

990^{F TTC**}



990^F. ADAPTATEUR TV + JOYSTICK + 7 JEUX



DDI 1 + TOP TEN : rapide et économe

Le lecteur de disquette DDI 1, c'est le périphérique indispensable pour ton AMSTRAD 464. En deux temps trois mouvements, sans renoncer à tes programmes sur cassettes, tu accèdes à l'univers des logiciels sur disquettes du 6128. En plus AMSTRAD te donne : 10 super jeux de la collection Top Ten. Magique, non ? 1 790 F T.T.C.**



KIT DE TELECHARGEMENT : télécharger c'est branché

Grâce à ce logiciel, au câble de raccordement et à un Minitel, tu disposes d'une logithèque de plus de 200 jeux. Il te suffit de taper 3615 code AMSTRAD et il ne te coûtera que 20 F, en moyenne, par jeu téléchargé. C'est ça la magie AMSTRAD. 99 F T.T.C.**



DMP 2160 + TEXTOMAT : l'impression en plus...

Pour écrire ou dessiner, l'imprimante matricielle AMSTRAD DMP 2160, spécialement conçue pour ton AMSTRAD, a tout ce qu'il te faut : une impression rapide (160 cps), une frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont le fameux NLQ. Livrée complète avec son câble de raccordement, elle est directement connectable aux 464 et 6128, ainsi qu'à de nombreux autres ordinateurs. De plus, AMSTRAD t'offre TEXTOMAT un super traitement de texte. C'est vraiment magique ! 1 690 F T.T.C.**

La télé sur le moniteur
couleur* de ton
micro AMSTRAD
6128/464.



Pour tout savoir sur les périphériques AMSTRAD, tapez 3615 code AMSTRAD

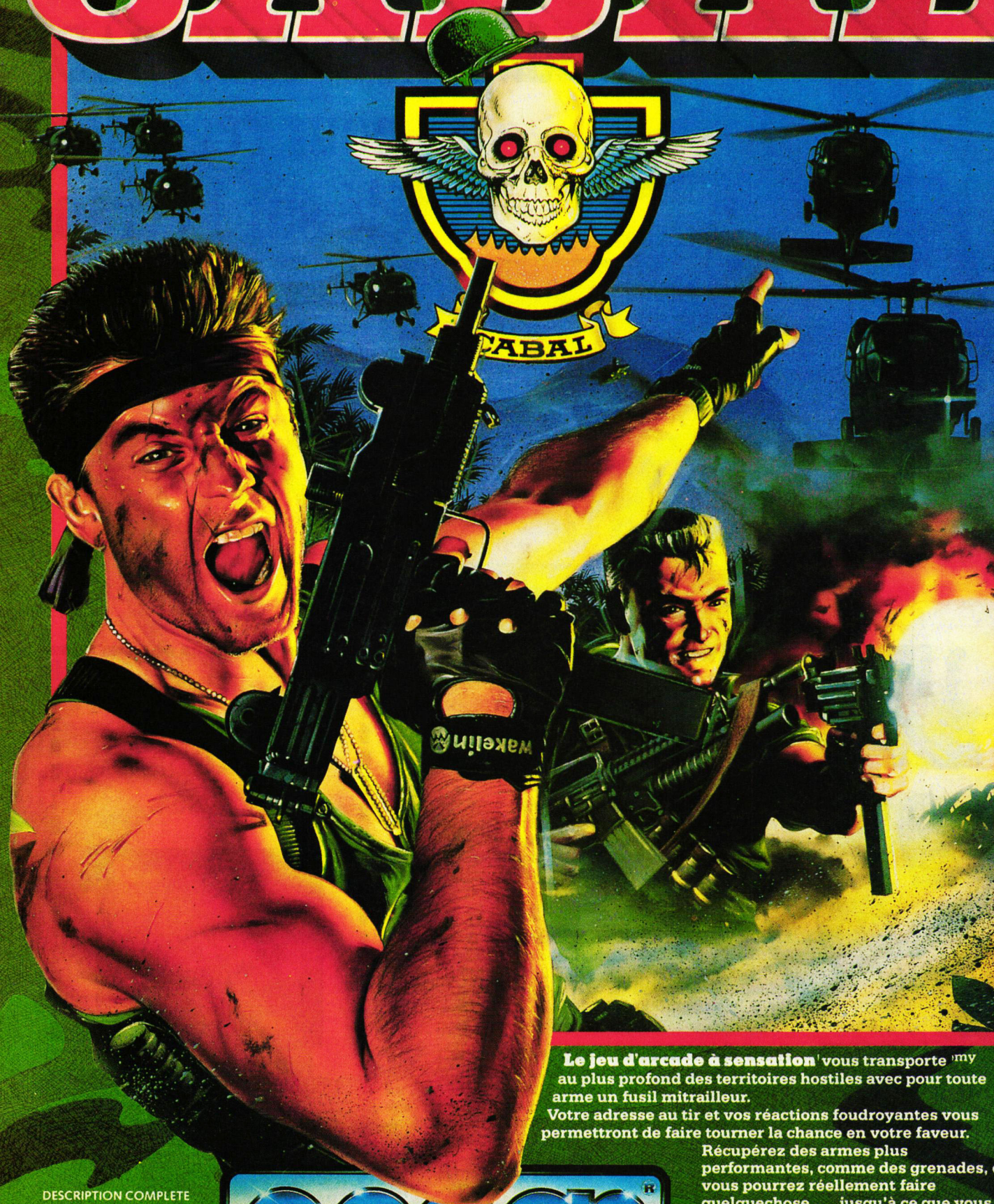
* Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V. ** prix publics généralement constatés.

AMSTRAD

Un univers magique

AMSTRAD 89
Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE DE
VERSAILLES

CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte 'my au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.

Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean

AMSTRAD EXPO 1989

Du 6 au 10 octobre 1989, à la Porte de Versailles, hall 3, se tiendra Amstrad Expo. Amstrad France présentera toute sa gamme de produits. Outre la série des PC 1512 et 1640, sera aussi exposée la gamme 2000. Les CPC tiendront une place d'honneur avec les 6128 et les 464 vendus avec le Light Phaser et ses 6 jeux. La hi-fi sera aussi présente avec le CKX 100, le clavier musical d'Amstrad Hi-fi et le studio 100. Une nouveauté sera aussi révélée lors de ce salon, la caméra **Vidéomatic** d'Amstrad au standard PAL et SECAM.

C'est une petite révolution dans le monde de la vidéo et, selon Michael Sugar, cette caméra va être à la vidéo ce que l'instamatic a été à la photo. A suivre.

LES EDITIONS

Pratiquement tous les éditeurs de jeux français seront représentés. Parmi eux, nous réservons une mention spéciale à **Titus** qui a pris l'initiative d'animer son stand avec des bornes d'arcade sur lesquelles tourneront des jeux Titus : Crazy Cars II, Titan et peut-être même **Knight Force** leur dernier titre qui n'est pas encore sorti. Hervé et Eric Caen nous ont promis de faire tout leur possible pour qu'il soit quand même présent.

Les Anglais, comme d'habitude, seront également là. **Ocean** avec son stand composé autour d'un terrain de volley-ball de plage, où se dérouleront en permanence des concours, a choisi les thèmes du sport et du cinéma. Pour souligner les adaptations cinématographiques en micro de *Batman* et des *Untouchables*, des décors dignes de Cinecittà vont être amenés directement d'Angleterre. Un mur d'images reliera en direct les différentes activités qui auront lieu sur le stand. Il y aura aussi des machines d'arcade comme **Cabal** ou **Operation**

Thunderbolt. De l'action et des images plein les yeux en perspective.

US Gold amènera son simulateur, le même que celui de l'année dernière mais avec de nouveaux films : combats aériens, poursuites en voiture, atterrissages sur un porte-avions, etc. Côté jeux, on trouvera des machines d'arcade de **Turbo Outrun**, **Ghouls & Ghosts**, **Forgotten Worlds**, **Strider** et des préversions des jeux sur CPC. Nous aurons peut-être même la première disquette disponible de **Moonwalker**, le jeu inspiré par le film de Michael Jackson.

AMSTRAD CENT POUR CENT

Quant à nous, nous avons travaillé comme des fous pour vous présenter un show encore plus délirant que celui de l'année dernière. Bien sûr, Miss X sera là, vous pourrez lui amener des fleurs, faire dédicacer votre *Cent Pour Cent* et lui parler. Mais toute l'équipe sera présente, même Robby qui a obtenu une permission spéciale de l'armée.

Les dessinateurs de *Cent Pour Cent* viendront signer leurs albums et les magazines qu'ils ont illustrés. Des concours BD, des concours micro, un mur d'images avec les meilleures démos, faites spécialement pour l'occasion. Le tout relayé par la station de radio **Skyrock**. Des tas de cadeaux à gagner, la compilation *Cent Pour Cent A d'Or*, des tee-shirts et des posters Miss X, des albums de BD, des inédits de **Margerin**, des abonnements, des affiches géantes, des disques, plus le plaisir de vous voir et de parler ensemble. Sans compter les surprises et les invités d'honneur que nous avons contactés et qui ont déjà promis qu'ils viendraient. Franchement, je me demande ce qu'on va bien pouvoir trouver l'année prochaine pour faire encore mieux... !



HIT PARADE AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DERNIER
1	LES JUSTICIERS (Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3) Ocean	1
2	NEW ZEALAND STORY Ocean	7
3	INDIANA JONES LAST CRUSADE Lucas Film Games	2
4	BARBARIAN 2 Palace	6
5	VIGILANTE US Gold	3
6	FORGOTTEN WORLDS Capcom	5
7	DOUBLE DETENTE Ocean	2
8	STORMLORD Hewson	8
9	LA COMPIL'OCEAN Ocean (Blood, Daley Thompson Olymp. Vindicator, Salamander, Typhoon)	NEW
10	RICK DANGEROUS Firebird	NEW
11	SUPER SCRAMBLE Gremlin	9
12	OPERATION WOLF Ocean	10
13	CRAZY CARS 2 Titus	11
14	RENEGADE 3 Ocean	12
15	CHICAGO 90 Microids	14

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	BATMAN (Le Film) Ocean
2	THE STRIDER Capcom
3	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean
4	LES 100% AMSTRAD (Opération Wolf, Afterburner R Type, Titan) Ocean
5	CABAL Ocean

Vente par correspondance

93.42.57.12

Depuis PARIS 16.93.42.57.12

MINITEL : 3615 MICROMANIA

PARIS : Boutiques MICROMANIA : FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette Niveau -2
Métro et RER Les Halles 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMAN :
64, bd Haussman, Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Caumartin 42.82.58.36

NOUVEAU
CENTRE COMMERCIAL GALAXIE
PRINTEMPS ITALIE

30, av. d'Italie - Niveau 1 - Rayon Musique-Micro
Métro Place d'Italie 45.81.11.50. Poste 4141

INTERVIEW DU MOIS



L'heure était grave. Toute l'équipe était au complet. Leur mission était de trouver un programmeur ou graphiste digne de ce nom, à qui on irait tirer les vers du nez. On entendit une voix reconnaissable parmi des milliers dans le couloir, c'était le chef en personne qui faisait son apparition. Comme si le bras ne suffisait pas, il avait le nez dans le plâtre (juré, c'est vrai). Il ressemblait tellement aux personnages du capitaine Blood que la décision concernant le choix du programmeur du mois fut très rapidement prise.

YVES LAMOUREUX, L'AMOUREUX PROGRAMMEUR

Nous : Salut Yves, peut-on savoir quel âge tu as ?

Lui : 25 ans.

Nous : Pour te situer dans l'univers du CPC, sur quels jeux as-tu travaillé ?

Lui : La Formule, Prohibition, les Dieux de la mer, Bivouack, Bob Moran science-fiction, l'Arche du capitaine Blood et Purple Saturn Day.

Nous : S'il te plaît, tu peux te montrer un peu plus expressif ?

Lui : Mouais, elle est où ?

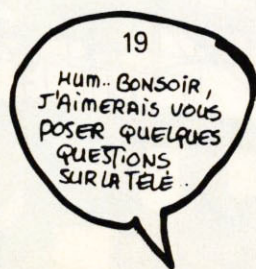
Nous : !! C'est quoi la Formule ?

Lui : C'est le premier jeu que j'ai programmé pour Infogrames, et c'est de loin le meilleur. Tu connais pas ?

Nous : Non, tu peux nous en dire deux mots ?

Lui : Oui, c'est un professeur de chimie qui invente une potion pour devenir tout petit, il en boit par mégarde et il devient tout petit et tombe dans une poubelle. Dans cette poubelle, il y a les morceaux de la formule qu'il doit récupérer pour pouvoir les relier et aller dans son laboratoire pour préparer la potion magique qui va le faire devenir plus grand. C'est un jeu d'arcade dans lequel il faut ramasser les bouts de papier...

Nous : Attends, on a pas trop de place, on va parler d'autre chose, tu veux bien ?



Lui : Ouais, elle est où ?

Nous : !! Tu gagnais combien à l'époque ?

Lui : T'es vachement indiscret.

On avait l'impression qu'Yves était ailleurs. Il n'arrêtait pas de tourner la tête dans tous les sens, comme s'il cherchait quelque chose. (Au fond, on savait bien que ce quelque chose était quelqu'un). Mais voyons la suite.

Nous : Nous, on aime les jeux parfaits comme Prohibition, qui était ton premier jeu avec des scrollings en béton et...

Lui : Top ! Le premier avec des scrollings, c'était la Formule. J'ai mis un temps fou pour le trouver, mais une fois la technique maîtrisée, la programmation de jeux comme Prohibition ou Bob Moran espace devenait un jeu d'enfant.

Nous : La grande mode chez les programmeurs est de délaisser leur 8 bits pour passer sur les 16 bits.

Sept : Je ne dirai rien.

Lui : Moi aussi, je travaille sur PC, car il y a une forte demande pour les jeux sur les compatibles. En plus, ils ont plus de mémoire et différents types de carte graphique.

Nous : On est surpris de voir des jeux sortir sur Amstrad qui repoussent de plus en plus les limites de la machine, cela ne te donne pas envie d'écrire des méga routines optimisées ?

Lui : A vrai dire, j'en ai marre de toujours pousser les limites de la machine, car à chaque fois cela devient un casse-tête, à la fin, c'est crevant.

Nous : Pour programmer, tu travailles avec quel logiciel ?

Lui : Je programme avec un assembleur Z80 sur PC. J'assemble donc avec le PC et je vérifie juste le résultat sur CPC. C'est classe, non ?

Nous : Que penses-tu des démo. sur Amstrad ?

Lui : J'en ai vu quelques-unes. C'est bien, et si j'avais le temps j'en ferais bien, mais hélas.

Nous : Avec Philippe Pamard, on parlait des secrets gardés jalousément par les programmeurs. Qu'en penses-tu ?

Lui : C'est bête, car il ne faut pas garder des routines que pour soi. Si Philippe m'avait téléphoné, je lui aurais volontiers donné les routines pour faire son scrolling.

On commençait à bien le sentir, le petit Yves. Plus il parlait, plus il nous paraissait sympathique. Alors sans

VIRGIN MASTERTRONIC PRÉSENTE LE MAGNUM LIGHT PHASER POUR AMSTRAD. SANS COMMENTAIRES.

REVÊTEMENT A.B.S.
THERMOFORMÉ. IMPUTRESCIBLE
ET INDÉFORMABLE ENTRE -30 ET $+60^{\circ}\text{C}$.

CONTRE-CHAMPS MAGNÉTIQUES
ACCÉLÉRATEURS DE FAISCEAU.
PROTECTIONS RENFORCÉES.

LENTILLE. VERRE OPTIQUE 18 MM.

DOUBLE VISEUR HAUTE PRÉCISION.
(INDISPENSABLE POUR SUIVRE LES MISSILES
EN SCROLLING VERTICAL).

CANNON. ALIGNEMENT ET DIAMÈTRE RÉDUIT
POUR UNE MEILLEURE CONCENTRATION
DU FAISCEAU LUMINEUX.

GÂCHETTE HYPER-SENSIBLE.
TEMPS DE RÉACTION INFÉRIEUR
AU 1/50 DE SECONDE.

POIGNÉE ERGONOMIQUE.
EXCELLENTE MANIABILITÉ.

CÂBLE TELECOM DE 1,5 MÈTRE
À CONNECTER DIRECTEMENT
SUR VOTRE AMSTRAD 6128 ET 464.



PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 349F

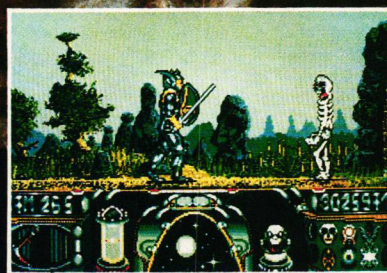
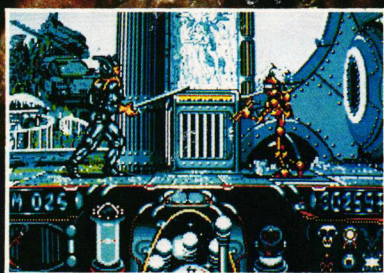
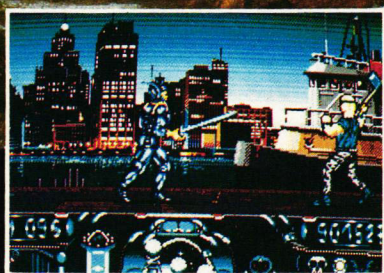
+ 6 JEUX GRATUITS

- ☛ OPÉRATION WOLF
- ☛ ROOKIE
- ☛ ROBOT ATTACK
- ☛ MISSILE GROUND ZERO
- ☛ SOLAR INVASION
- ☛ BULL'S EYE



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

KNIGHT FORCE



TITUS™

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

INTERVIEW DU MOIS

INFOGRAMES, ERE, EXXOS

La rumeur circulait déjà dans les milieux bien informés : les bureaux parisiens d'Ere et d'Exxos allaient être fermés suite à une décision prise depuis Lyon par les dirigeants d'Infogrames. Pour mémoire, il faut se rappeler qu'Infogrames était la maison d'édition de ces deux labels. Pour diverses raisons que nous publierons peut-être un jour, le noyau de programmeurs et de graphistes d'Ere et d'Exxos ont décidé de quitter la maison mère pour prendre leur indépendance. Leur but est de créer des jeux qu'ils comptent vendre "clé en main" aux distributeurs. Certains noms de grandes sociétés de distribution ont été cités, mais il est trop tôt, selon le vœu des disciples d'Exxos, pour publier quoi que ce soit. En tout cas, ils sont déjà prêts à de nouvelles actions, comme la transmutation psychique du dieu Exxos en une nouvelle entité toujours plus jeune, inventive et dynamique. Souhaitons à l'équipe talentueuse d'Exxos (Blood et Purple Saturn Day) de trouver dans cette nouvelle entité la force lui permettant de rester libre et créative, originale et ludique. Bonne chance !

prendre de gants, on lui posa la question suivante.

Nous : Dans Blood, tu nous as pondu un paquet de planètes qui tournent à une vitesse folle, tu nous livres le secret ?

Lui : Je vous vois venir, tous les deux. Year, c'est elle ?

Nous : Non, ça c'est Delphine de chez Syntax Error.

Lui : Allez, parce que c'est Poum qui me le demande si gentiment. Dans Blood, toutes les planètes sont des calculs fractales. Il faut calculer la surface fractale à plat pour ensuite la projeter sur une sphère. On affiche alors en temps réel cette planète avec une tempo que l'on diminue pour obtenir une accélération de la vitesse de rotation. Ça va ?

Nous : Et l'intelligence artificielle dans Blood ?

Lui : La seule chose que je peux en dire, c'est que, dans les prochains jeux, elle sera grandement améliorée.

Nous : Comment fais-tu pour optimiser tes programmes, tu nous donnes quelques petits tuyaux ?

Lui : Avec plaisir, tu les veux avec ou sans coude ?

Nous : Tu n'écris pas chez Syntax, par hasard ?

Lui : Non, sérieux, pour accélérer un jeu, il va de soi qu'il faut virer le système et réécrire ses propres routines. Ainsi tu as toute la place mémoire pour toi (de 0 à FFFF). Je garde juste l'adresse du saut pour les interruptions.

Nous : Encore, encore...

Lui : Vous me gênez, les gars. Allez, il faut également éviter les boucles, quitte à rallonger le programme de quelques octets. Utiliser plusieurs LDI qui vont plus vite qu'un LDIR. Pour afficher un sprite, remplir les lignes sans utiliser de boucle, une seule suffit pour compter le numéro de la ligne.

Nous : Voici une suite de questions stupides. Va savoir pourquoi, on aime ça. T'es prêt ?

Lui : Je m'attends au pire, mais bon allez-y.

Q : Quelle est la couleur de tes chaussettes ?

R : Blanche.

Q : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?

R : Le fait de se prendre pour quelqu'un (NDPoum : Voyez les amis, ça c'est un mec bien.), l'orgueil et le complexe de supériorité.

Q : Tu aimes les chats ?

R :Non.

Q : Que bois-tu le matin ?

R : J'aime bien les chiens, par contre.

Q : Tu te lèves à quelle heure ?

R : A 8 heures, et je bois du thé.

Q : Ta tenue de programmeur ?

R : Rien de spatial.

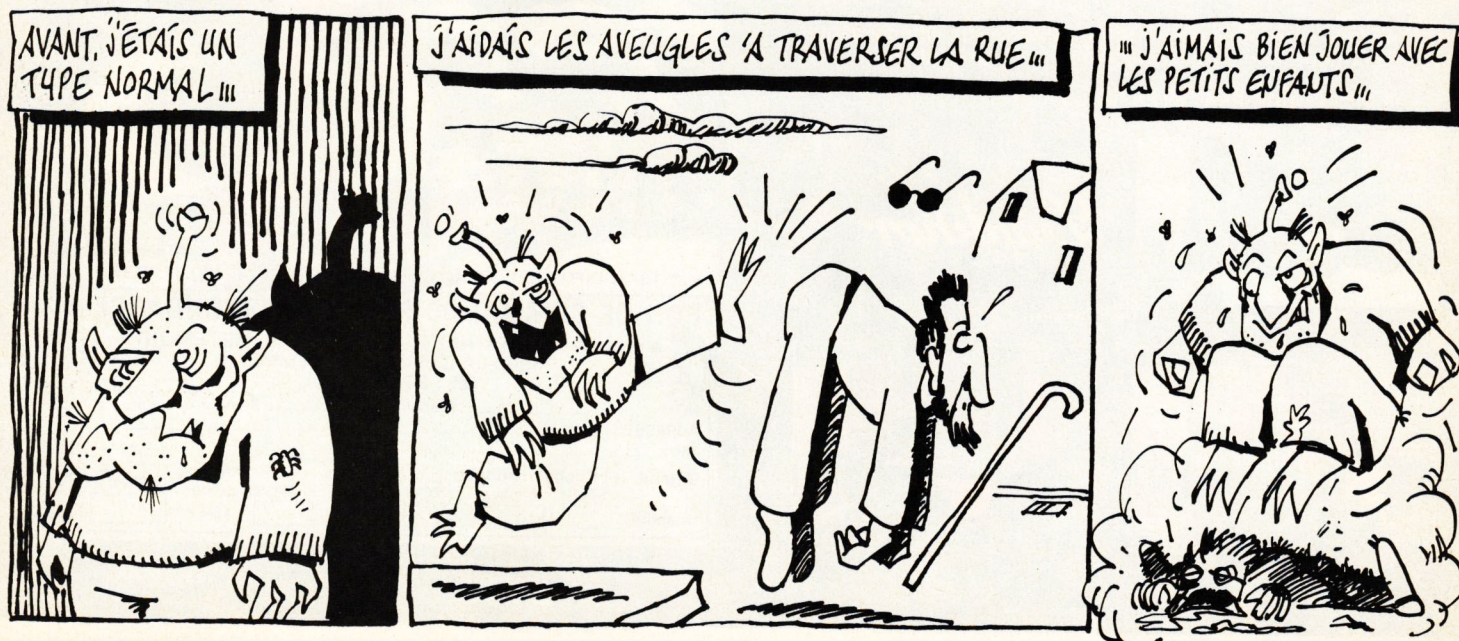
Q : Tu bois quoi avant de dormir ?

R : De l'eau, du thé. Du café s'il y en a.

Nous : Yves, on aimait beaucoup ce que tu faisais, et on sait maintenant que tu es un gars super, on te remercie.

Lui : C'est gentil, mais elle est où ?

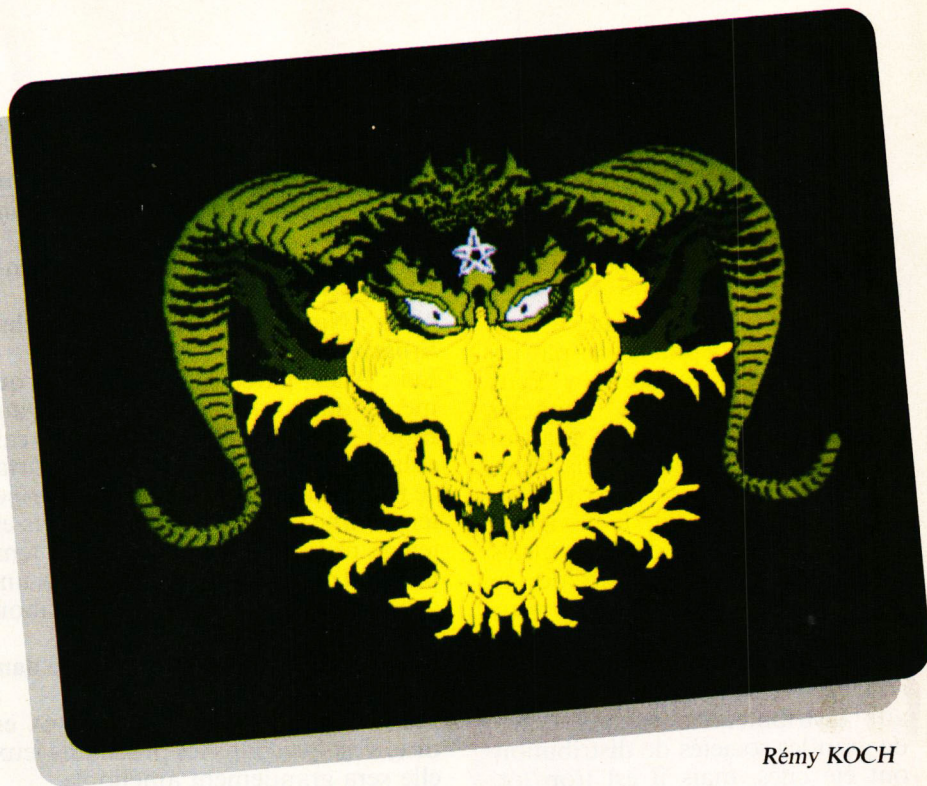
Propos recueillis par Pierre et Poum



CONCOURS ECRAN

Après plusieurs mois d'absence, voici enfin que le concours écran refait son apparition dans les pages de votre journal. Malgré l'arrêt - momentané - de cette rubrique, nous recevons encore beaucoup de disquettes avec vos œuvres.

Nous avons fait notre sélection. Il y en avait pour tous les goûts, et le choix était comme d'habitude très difficile. Regardez les dessins que nous avons reçus, comment choisir entre Rambo, cette femme au chapeau ou cette magnifique vue de l'espace ? On a demandé l'avis à tous les rédacteurs de *Cent Pour Cent* et le résultat... C'est REMY KOCH qui l'emporte avec sa vision de Satan, il habite 11, rue Père-Libermann à Saverne. Un grand bra-



Rémy KOCH

MORTVILLE MANOR

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

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

- ADVENTURE
- SOUND EFFECT

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

Version CPC 464, 664, 6128 (disquette)



Lankhor

Version CPC



M Y S T E R Y

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



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

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

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

NOM : _____ Prénom : _____ Signature : _____

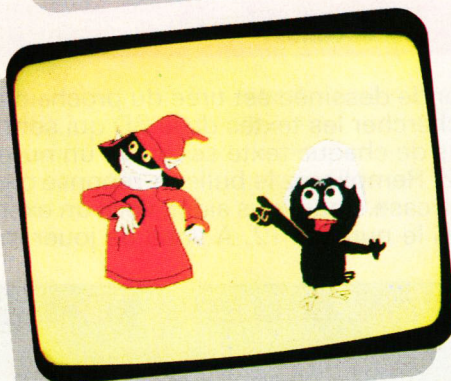
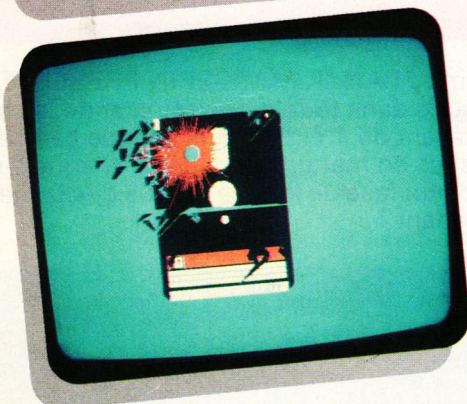
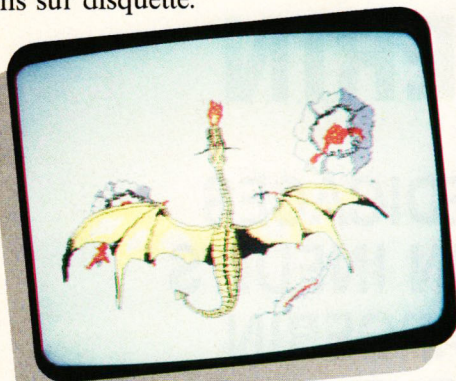
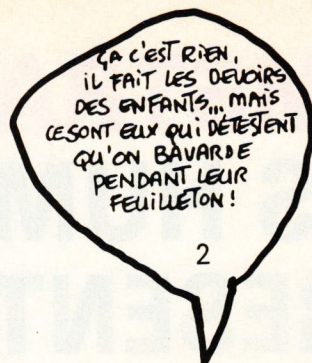
ADRESSE : _____

Tél : _____

Ci-joint ☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat
ST Amiga PC CPC disquette Total
Quantité + + × 249 F + × 199 F =

vo à tous les autres, même ceux qui ne figurent pas parmi cette sélection.

Le mois dernier, nous avons vu avec le tueur de pixels une initiation à l'OCP ART STUDIO, rubrique dont vous pouvez lire la suite dans ces pages. Si, après tout cela, nous ne recevons pas des chefs-d'œuvre (et je pèse mes mots), c'est que, quelque part, on a loupé une marche. Alors au boulot, et on attend avec impatience vos dessins sur disquette.



BREF, J'ÉTAIS POLI AVEC TOUT LE MONDE...

MAIS DEPUIS LES CENT POUR CENT A D'OR...

...QUELQUE CHOSE A CHANGÉ EN MOI...



AMSTRAD CENT POUR CENT LES HUMANOIDES ASSOCIES PRESENTENT LE CONCOURS FRANK MARGERIN

100 POSTERS MOEBIUS DEDICACES
100 MINI ALBUMS MARGERIN INEDITS
50 ALBUMS DE FRANK MARGERIN
10 ABONNEMENTS A AMSTRAD CENT POUR CENT
10 TEE-SHIRTS MISS X
100 GAGNANTS POSSIBLES

ENVOYEZ VOS REPONSES A : MSE CONCOURS MARGERIN, 31, RUE ERNEST-RENAN, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. VOUS POUVEZ AUSSI PARTICIPER A CE CONCOURS EN VENANT A AMSTRAD EXPO, DU 6 AU 10 OCTOBRE A LA PORTE DE VERSAILLES.
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

COMMENT GAGNER

Regardez sur la page à côté. Cette bande dessinée est tirée du prochain album : FRANK MARGERIN PRESENTE LA TELE. Pour gagner, il vous suffit de chercher les textes de la BD qui sont répartis dans tout le magazine et de les mettre dans les bonnes cases. Au-dessus de chaque texte se trouve un numéro allant de 1 à 26. Dans chaque case de la BD se trouve une lettre allant de A à Z. Remplissez le bulletin-réponse ci-dessous en mettant, en face de chaque lettre, le numéro du texte correspondant à la case. Pour vous aider, voici un exemple : En face de la case O vous devez mettre le numéro 23 et en face de la case G le numéro 12. A vous de jouer maintenant !

CONCOURS FRANK MARGERIN, BULLETIN- REPONSE

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

A	C	E	G 12	I	K	M	O 23	Q	S	U	W	Y
B	D	F	H	J	L	N	P	R	T	V	X	Z

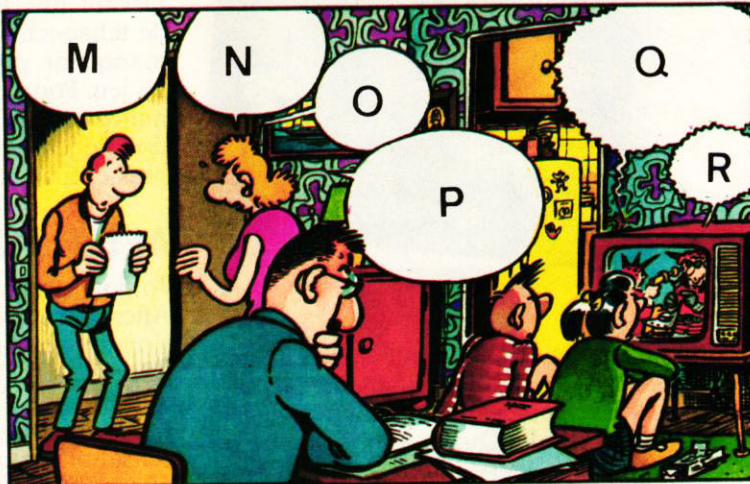
Date limite de renvoi :
1er novembre 1989,
le cachet de la poste faisant foi.

BONNE CHANCE !



VOUS CROYEZ
PEUT ÊTRE QUE
J'AI DU TEMPS
À PERDRE AVEC
VOS TRUCS, LÀ ??
JE TRAVAILLE,
MOI!

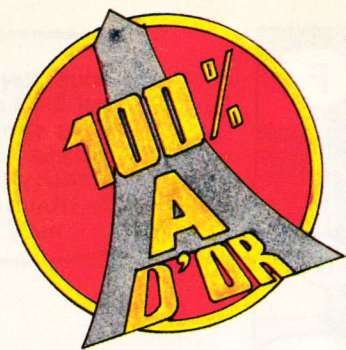
13



BONSOIR MADAME,
JE FAIS UNE ENQUÊTE
SUR LA TÉLÉ, VOUDRAZ-VOUS
RÉPONDRE À
MES QUESTIONS?

24





LA COMP CENT POUR

Amstrad Cent Pour Cent et Ocean se sont associés pour vous proposer l'une des meilleures compilations ludiques jamais vue sur Amstrad CPC. Rien que ça mes agneaux ! Autant vous dire tout de suite qu'il s'agit là d'une valeur sûre, le genre de compilation que l'on peut acheter les yeux fermés, le cadeau idéal pour un anniversaire ou un Noël. La boîte referme le summum du jeu d'arcade sur Amstrad CPC, de quoi rendre monochrome à vie l'écran couleur d'un Atari ST ou d'un Amiga. Au menu, nous retrouvons les excellents R-Type de Electric Dreams, Operation Wolf de Ocean, After Burner de Activision et Titan de Titus.

R-TYPE

Il faut le dire, vouloir adapter R-Type jeu qui a fait un tabac dans toutes les salles d'arcade, sur Amstrad CPC, relevait du défi herculéen. Il s'agit à l'origine d'un jeu qui a connu le succès grâce à ses graphismes hyper colorés et une difficulté de jeu à rendre parkinsonien un type qui aurait le sang-froid d'Indiana Jones. Qu'à cela ne tienne, les programmeurs d'Electric Dreams n'en sont pas à leur premier exploit et ont réalisé sur CPC un jeu d'une rare qualité, reprenant absolument toutes les phases de l'original d'arcade. Les graphismes sont d'une



finesse et d'une beauté surprenantes. Le scrolling est parfait, même pas saccadé et aussi rapide et coulant que le jeu d'arcade. Quant à la difficulté de jeu pour la version CPC, elle est presque plus ardue que l'originale. Génial, disait l'ami Septh, il a raison, c'est carrément génial !

OPERATION WOLF

Operation Wolf est, lui aussi, un jeu d'arcade qui a connu un succès planétaire. Armé d'un pistolet mitrailleur, il faut tirer sur tout ce qui bouge et il y a vraiment beaucoup de choses qui bougent à l'écran : soldats ennemis, véhicules blindés, hélicoptères, etc. Là encore, vouloir adapter un tel jeu sur CPC, c'est comme demander à Jane Birkin d'interpréter le rôle de Samantha Fox à l'écran dans un film retraçant la vie de la vache laitière anglaise. Et pourtant, les p'tits gars de chez Ocean n'ont pas donné dans la demi-mesure et ont assuré sur CPC une conversion grandiose. S'il paraissait impossible de pouvoir animer



autant de sprites sur l'écran d'un CPC sans aucun ralentissement, Opération Wolf est là pour prouver le contraire. Devant une telle réussite en matière de tchac-tchac poum-poum, les mots manquent pour exprimer la qualité du jeu. Pour tout dire, Opération Wolf marque l'ère d'une nouvelle génération de jeux, plus rapides, plus beaux, plus excitants...!

AFTER BURNER

Toujours dans le domaine de l'arcade, After Burner est la troisième conversion du type proposée dans cette compilation. De l'original, il ne manque que la cabine montée sur vérins hydrauliques pour augmenter encore les sensations fournies par ce jeu. Cardiaques s'abstenir ! Le soft est speed et propose de l'action à ne plus savoir où donner de la tête et du joystick. Vous n'avez pas le temps de réfléchir aux commandes de votre F14 à postcom-



bustion, tout est dans le réflexe et le sens inné du pilotage. L'animation fabuleusement rapide vous propulse dans un univers guerrier où, seul contre tous, vous devrez descendre des escadrilles entières d'avions et d'hélicoptères, raser des bases ennemies et... assurer le ravitaillement en plein vol. Du grand jeu d'arcade ! Il est recommandé de s'attacher solidement sur son fauteuil pour maîtriser un tel jeu. Vous en aurez assurément les cheveux dans le vent. Epoustouffant !

ILATION CENT A D'OR

98%

BEN
ÇA ALORS! 1

TITAN

Titan n'est pas un jeu ! Titan est un univers dont on ne peut plus ressortir une fois la première partie engagée. Dérivé des premiers casse-briques et autres Arkanoïd du même genre, il pousse encore plus loin les limites du délire ludique. L'écran est reformaté dans le sens de la hauteur pour vous offrir les mêmes sensations qu'une borne d'arcade. L'animation fluide et hyper rapide va vous faire perdre la tête et vous aurez rapidement les yeux qui se croiseront à force d'essayer de suivre les évolutions de la baballe rou-



ge. Chaque nouveau tableau est encore plus ardu que le précédent, plus grandiose, et quand on sait qu'ils sont au nombre de quatre-vingts, on se demande quand on en verra la fin. Ce jeu rend fou, complètement maboul et il est encore plus facile de s'arrêter de fumer que de vouloir stopper cette frénésie titanesque. Ne cherchez plus, Titan est l'ultime casse-briques. Le nec-plus-ultra, et il sera impossible de faire mieux sur Amstrad CPC.

LA MEGA COMPIL'

Que d'éloges pour ces quatre jeux ! Quand ils sont arrivés à la rédaction du journal, ils ont déclenché de véritables passions, nous les avons encensés dans les pages de notre journal et, preuve que nous ne nous trompions pas, ils sont devenus de véritables méga-hits après avoir tourné des heures et des heures sur vos machines, les

vôtres, chers lecteurs.

Il s'agit là des jeux d'arcade que nous avons le plus aimés et nous avons tenu à les réunir dans une super compilation. Pour vous achever encore un peu plus, nous avons demandé à un grand dessineur de vous pondre un poster de Miss X. La belle a posé dans un de ses meilleurs jours et l'œuvre achevée est devenue, avant même sa sortie, une pièce de collection inestimable. Une Miss X super sexy comme vous l'aimez, de quoi se rincer les yeux jusqu'à la mort de notre machine ludique préférée. Et, entre nous, j'ai bien l'impression que ce n'est pas demain la veille que nous sortirons

nos costumes funéraires.

Bon, faut que j'm'arrête là, parce que tester l'un derrière l'autre quatre des meilleurs jeux d'arcade du moment, ça a de quoi vous mettre à genoux pour quelques semaines... Même si l'on est un dieu du parcours du combattant.

Repos, les p'tits gars !

Robby, le cœur complètement retourné

**COMPILATION AMSTRAD CENT
POUR CENT-OCEAN**

Distribué par SFMI

K7 : 149 F

Disc : 199 F



S

THE STRIDER



Après la vague des bastonneurs, des "frappe qu'un coup", et des ninjas karatékas, le méga-succès de Batman risque d'aider l'invasion de softs de super-héros. The Strider, adapté d'une borne d'arcade nippone, possède ainsi certains ingrédients sup'héroïques bien alléchants... Le problème, c'est que, côté scénario, quelqu'un aurait dû expliquer aux Japonais que les sup'héros anticomunistes s'étaient éteints avec la fin de la "guerre froide".

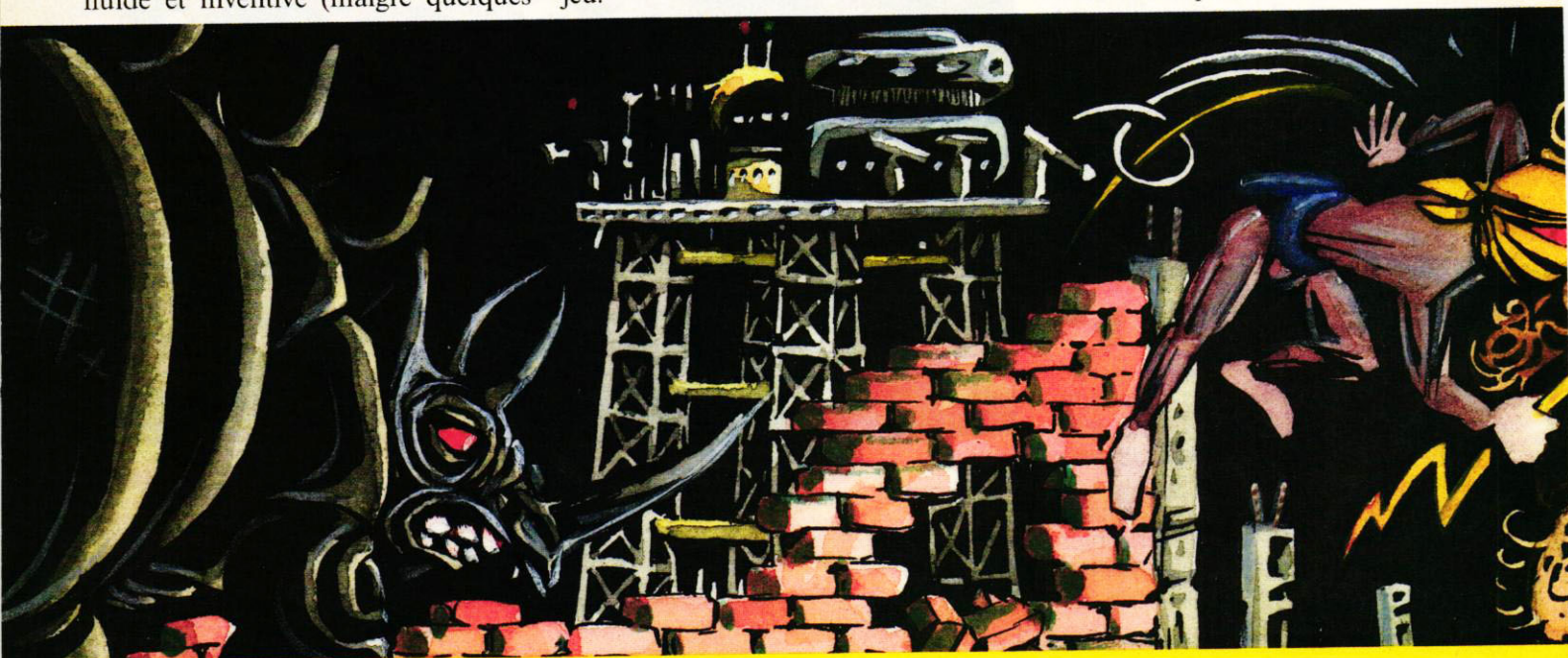
Ouaip ! Avant d'entrer dans les détails, laissez-moi vous dire à quoi me fait penser ce tout nouveau bébé de chez Capcom. Niveau ambiance, on est pas loin de la fabuleuse borne Shinobi, qui, je pense, a dû tanner le cuir de vos mains (Virgin nous l'a adaptée pour CPC). Pour son look, Hiryu, le héros de Strider, me rappelle les footballeurs fous de Skateball. L'animation y est, de la même façon, fluide et inventive (malgré quelques

saccades lors des déplacements pedestres), et le costume, croisement entre ninjas et foot ricain.

Je vous parlais sup'héros, j'y arrive. Pas à dire, les concepteurs de ce soft ont flashé sur les pouvoirs grimpeurs de Spiderman, alias l'Araignée. Enfin, et ce dernier point n'est pas pour me déplaire, les fanatiques de films-séries-BD japonais ne seront pas dépayés. Hiryu réalise des sauts et des figures combatives dignes des meilleurs Charlie Chan. Je vous ai mis l'eau à la bouche ? Alors, place au jeu.

DOUBLE PAR UN FABULEUX CASCADEUR

Ma méeèère, le Strider est alléchant ! Une fois le jeu chargé et lancé, pas même besoin de le connaître sur le bout du joystick pour s'éclater. Rien qu'en sautant tel un samouraï en rut, j'atteins déjà le CPCième ciel, comme doublé par un cascadeur de film chinois. J'en profite d'ailleurs pour me familiariser avec le rayon laser. Eh bien, ça commence bien, me voilà collé au joystick comme Poum le magicien à ses lapins. Bon, il serait temps

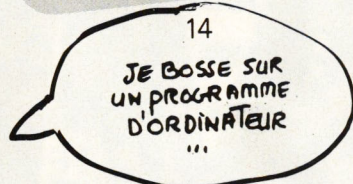


d'avancer et d'aller lattrer la chetron de mes adversaires...

Le premier kamikaze à se présenter est une sorte d'oiseau métallique croyant m'impressionner en battant des ailes comme Batman. Je saute, broum, désintégré. Malheureusement, étant resté trop près de cet oiseau de malheur, Hiryu a déjà perdu quelques points de vie. Un conseil, les ninjas amstradiens, gardez toujours vos distances avec vos ennemis, ou vous risquez de ne même pas finir le premier niveau.

SAUTS PERILLEUX ? LE PLAISIR DES YEUX !

Les adversaires se suivent et ne se ressemblent pas. Des guerriers barraqués foncent en me tirant dessus, d'autres machines volantes se transforment en options (une arme-bouclier qui tourne autour de moi, par exemple), un gladiateur du futur me prend pour un punching-ball, et un robot-bunker au laser meurtrier protège l'entrée d'un tunnel vertical annonçant la fin du premier niveau. Tout en dégommant façon Robocop, je me tape un véritable festival d'escalades et de grimpettes. Même Spiderman aurait du mal à me suivre dans ces labyrinthes où je zigzague pour éviter les tirs adverses. Quand Hiryu saute, s'accroche à l'étagé supérieur, et s'y hisse à la force des bras, croyez-moi, le spectacle vaut le déplacement. Même chose pour les sauts périlleux : le flash ! On a affaire, là, à du bon boulot CPCien, et quelle ergonomie, quel plaisir à manier le joystick dans de telles conditions ! Seul petit bug, certains sauts entraînent la disparition du personnage hors de l'écran (on l'entend tirer, mais on ne le voit plus) mettant fin à la partie en cours, bien que, selon



l'éditeur, ces problèmes seraient dus au fait que je ne joue pas sur une version totalement définitive.

ANTICOMMUNISTE ? YO MAN !

Le premier niveau finit dans un décor de tribunal de pierre. Les juges s'y transforment en un gigantesque serpent qu'il faudra affronter et détruire. Ce que j'ai trouvé de mieux est de l'attaquer lâchement par derrière en tirant rafale sur rafale. M'enfin, quand j'y pense, les concepteurs ont une imagination bien bizarroïde. Imaginez qu'Hiryu est un guerrier du futur combattant les soldats du KGB pour arrêter le Grand Maître, afin que le monde ne tombe pas aux mains des Russes. N'importe quoi ! Eh, les mecs, c'est pas parce qu'on adore les jeux d'arcade et de baston qu'il faut nous prendre pour des abrutis, YO MAN ! Bon, je rentre mon Uzi, et je réintègre Strider au début du deuxième niveau. Devinez où ? En Sibérie, bien sûr...

85%



DU TOUT BON !

Les décors sibériens sont magnifiques, bien que mes préférés demeurent ceux du niveau 3, dans lequel Hiryu combat dans la jungle des amazones lanceuses de boomerangs. Les totems sont superbes. Viennent ensuite un énorme navire (niveau 4), et des décors classiques pour le dernier niveau, qui oppose Hiryu au Grand Maître. Ce dernier, pourtant géant, n'hésite pas, acculé par les lasers destroy, à se faire aider par ses sbires combattants. Ce qui est excellent, c'est la variété des situations rencontrées au fur et à mesure que l'on avance. On a droit à des poissons volants, des monstres préhistoriques, quelques mines bien placées, et même à des ninjas sauteurs essayant de nous donner un petit cours de danse. Mais pas besoin de cours, Hiryu nous a démontré toute la grâce et l'agilité que pouvait posséder un personnage de soft sur CPC. En conclusion : c'est du tout bon, les aminches !

Matt MURDOCK



THE STRIDER de CAPCOM

Distribué par SFMI

K7 : 89 F

D7 : 149 F

Graphisme :	93 %
Son :	85 %
Animation :	96 %
Richesse :	93 %
Scénario :	40 %
Ergonomie :	93 %
Notice :	-
Longévité :	93 %
Rhaa/Lovely :	86 %

S

APB



Incroyable, une fois de plus, Tengen est sur la brèche. Sa nouvelle adaptation de coin-up s'appelle APB. C'est au volant d'une voiture de patrouille que vous allez devoir mener vos missions. A chaque jour suffit sa peine, aussi, essayez au début de faire juste ce que l'on vous demande, si en plus vous pouvez arrêter les truands, c'est encore mieux.

Ne croyez pas que c'est parce que je suis enrhubé que j'annonce ainsi ces initiales. Elles veulent dire All Points Bulletin. C'est un peu comme ce qui se passait à chaque début d'épisode de cette série maintenant disparue, *Hill Street Blues*, rebaptisée par la suite *Captain Furillo*. Dans ce petit compte-rendu de début de journée, vous apprendrez à peu près tout, même le boulot de la journée.

REUNION DU MATIN... CHAGRIN

Ce que je veux dire par là, c'est que l'on apprend que l'équipe de football

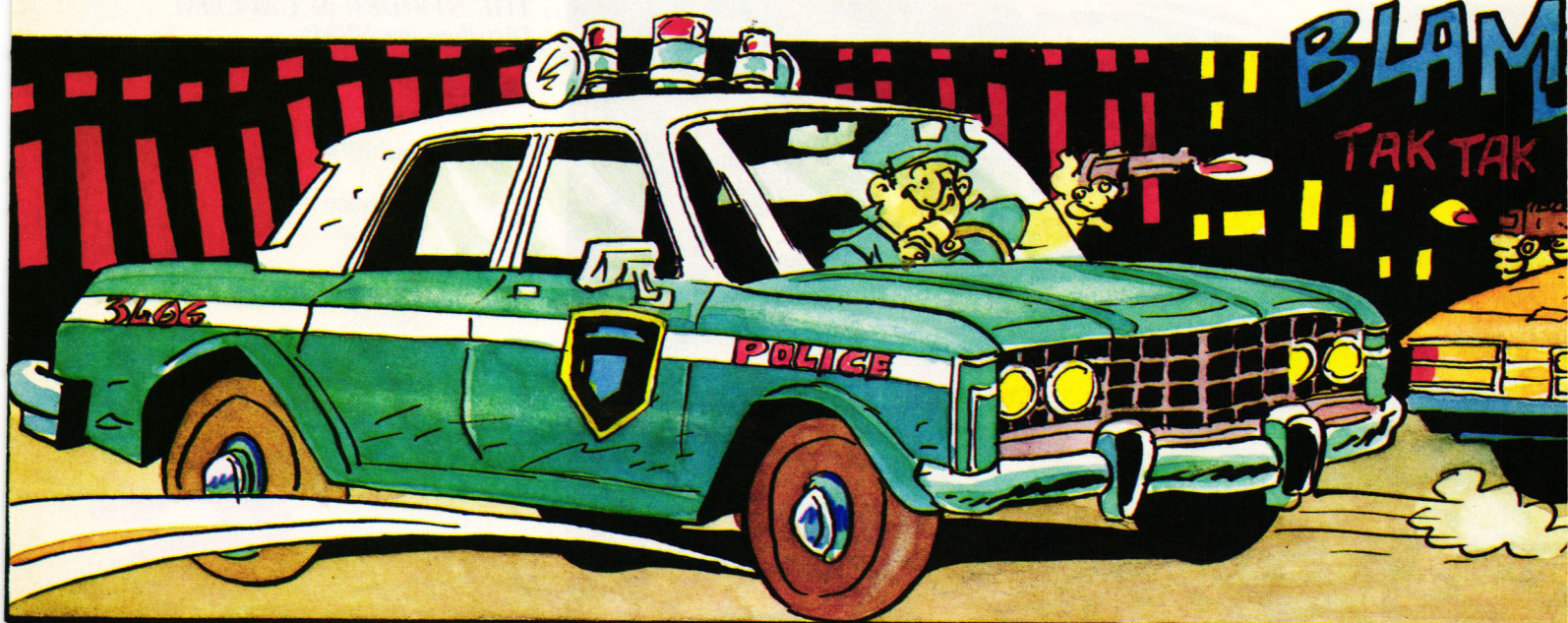
de la police a mis un carton aux joueurs des postes, que le lendemain, il y aura une quête pour les funérailles d'un collègue... ou plutôt le jour même car, si l'on attend demain, tout le monde aura disparu, etc. Mais ça, c'est le côté pittoresque de la chose. La réalité est un peu plus sombre. Mon premier jour dans la brigade s'est passé sur le circuit d'entraînement. Pas question de lacher n'importe quel bonhomme au volant de nos superbes voitures bicolores et surtout hyper-gonflées. Alors, je me suis amusé à poursuivre des plots et à faire résonner ma sirène. Ne rigolez pas, ça m'a quand même rapporté quelques tunes. Mais je n'allais tout de même pas me décourager pour cela. Et comme disait mon père : "Demain sera un autre jour !"



JOUR J+1

Cela fait déjà un jour que je suis dans la police et me voilà enfin sur le terrain. Tenez-vous bien malfrats de tout bord, c'est Lipfy qui vous le dit. Aujourd'hui, le chef nous a demandé d'arrêter tous les petits voyous qui s'amusent à foutre le b... sur la voie publique. Un petit coup de sirène avant de démarrer, histoire de voir son bon fonctionnement, et c'est parti ! Ces petits c... jettent leurs ordures n'importe où. Il faut que ça cesse. Je me lance à leur poursuite. En tout cas, ils ne passent pas inaperçus avec leur Jeep rose.

Comme toujours aux Etats-Unis, on marche avec des quotas. Je dois donc en arrêter huit et après, ma journée sera finie. J'ai bien gagné ma nuit de repos. Bon, ils ne sont pas vraiment



méchants, un petit coup de sirène quand ils sont dans le colimateur et ils se rendent. Ils en sont quitte pour un petit séjour au poste. Si on les prend assez tôt, ils ne sombreront pas dans la grande délinquance.

UNE DROLE DE MENAGERIE

Je ne vous dis pas la faune qui traîne dans cette ville, et encore, ils n'ont pas pensé à y introduire des barbares ou des informaticiens. On trouve tout de même des drogués, des alcooliques, des fous du volant, et vous n'avez là que la délinquance du quartier. De temps en temps, on découvre aussi des gibiers de potence, qui viennent traîner leurs guêtres par chez nous. Mais nous ne sommes jamais pris au dépourvu. Dans ce cas, au briefing matinal, le chef nous prévient et, en plus, on a une prime si on arrive à les attraper. La chasse commence, pas question qu'ils nous échappent.

Pour les plus pépères, il est possible de faire son quota habituel et de rentrer chez bobonne, mais c'est pas ainsi qu'on a de l'avancement. Ces truands sont de vrais durs à cuire ; il ne suffit pas de les arrêter et de les emmener au poste, on doit également les faire avouer et, bien entendu, avant que le préfet n'arrive. Que voulez-vous, il

10
BEN D'ABORD JE
TROUVE QUE LEURS
PROGRAMMES
SONT NULS !

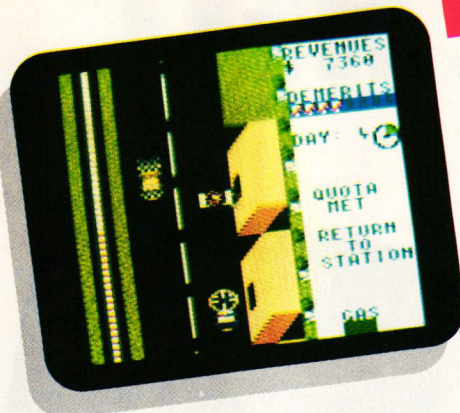
faut bien parfois les bousculer un peu. On ne dira jamais assez que le métier de flic est un boulot ingrat. Heureusement, il y a quelques petites gratifications.

L'ART DU DOLLAR

Ce n'est pas parce qu'on est flic qu'on ne doit pas être intéressé par l'argent, surtout si cela permet de mieux faire face à la délinquance. Dans mon parcours, il m'arrive donc de sortir un peu de la route pour récupérer des bourses. Il s'agit le plus souvent d'argent, mais parfois elles cachent un piège ou encore un appui politique qui vous fera sauter un blâme. En effet, dès que vous faites une mauvaise action, comme tirer sur un citoyen innocent ou écraser un piéton, vous recevez un blâme. Huit blâmes, c'est le renvoi. Il vaut mieux réfléchir avant d'agir et ne pas se lancer n'importe comment à la poursuite des délinquants.

L'argent que l'on récolte sert aussi à acheter du matériel supplémentaire au magasin. On peut y prendre une arme, du blindage, acheter un moteur plus rapide ou plus nerveux, des freins plus efficaces et même un radar. En cours de route, il sera possible d'avoir de l'essence ou de récupérer du temps. Ce n'est pas que le temps soit de l'argent, mais il contribue à en gagner. Chaque mission est limitée en temps

79%



et, si vous finissez une mission avant ce qui vous est imparti, le temps restant vous est versé en argent (on n'a jamais fait plus intéressant comme placement, c'est nettement mieux qu'un Livret de Caisse d'épargne).

ET TOUT ÇA...

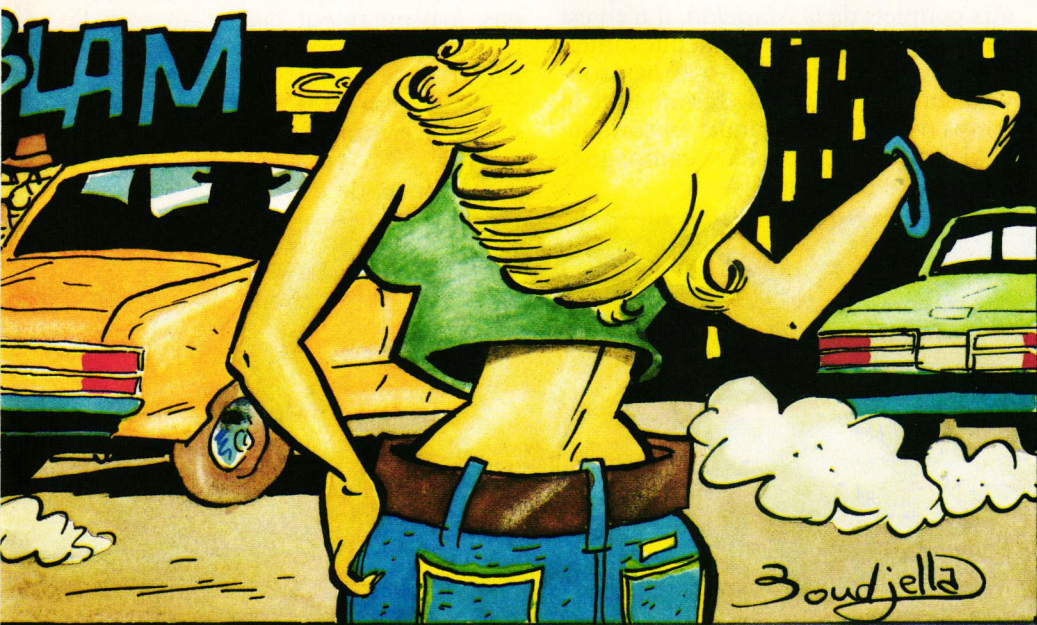
Ça fait un excellent soft et une très bonne adaptation du jeu d'arcade. Bien sûr, le graphisme n'est pas transcendant, mais le scrolling aidant, on peut vraiment s'éclater. Pour la musique, vous n'avez pas de soucis à vous faire, c'est David Witthaker qui s'en est chargé. Demandez à Poum, un vrai virtuose, il vous dira ce qu'il en pense. En tout cas, ici, on s'est tous bien amusés avec ce soft. Quel plaisir de pouvoir jouer aux gendarmes et aux voleurs !

Lipfy, le roi des kèpis

APB de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disc : 169 F



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



MISTER HELI

72%

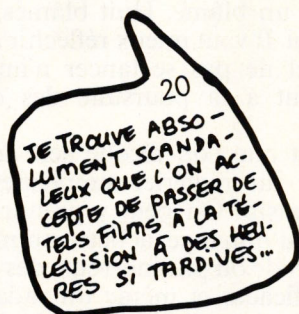


Mister Héli est, si mes souvenirs sont bons, un sympathique jeu d'arcade qui avait connu le succès il y a quelques années. Il s'agissait d'un simili-shoot-them-up de bonne facture, où, aux commandes d'un petit hélico mignon tout plein, vous deviez pacifier une planète envahie par des monstres beaucoup plus gros que vous, dans des décors à la *Alien*. Que donne son adaptature sur Amstrad CPC ?

ROBBY COME BACK

Il est bien connu que les sportifs de haut niveau doivent subir un entraînement de remise à niveau lorsqu'ils ont arrêté, pour une raison ou

une autre (une blessure, un accouchement, une nuit dans un club play-boy ou un 100 mètres en 9,65 secondes) la pratique de leur sport préféré. Vous constaterez donc que dans ce numéro de *Cent Pour Cent* d'octobre 1989, il



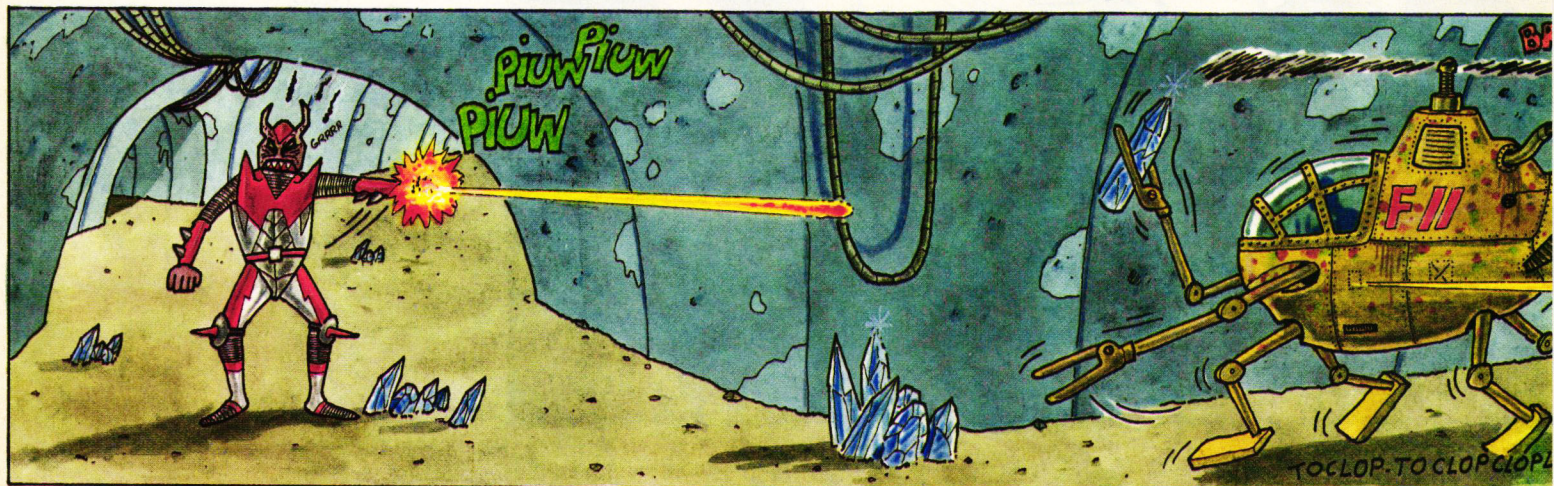
n'y a qu'un seul article signé par votre serviteur. Si au cours de mon année de service militaire, j'ai convenablement entretenu mes cordes vocales grâce aux couplets de *la Madelon*, il n'en est pas de même pour mes facultés intellectuelles, auxquelles je n'ai pas souvent eu à faire appel durant tout le temps où je me promenais en complet kaki et béret bleu dans les campagnes de l'arrière-pays toulous.

Promis, j'essaierai de faire un effort pour les deux prochains mois à venir en signant un peu plus d'articles, et avant de me retrouver fidèle au poste, en janvier 1989, dans les rubriques de *Cent Pour Cent* que vous affectionnez tant, vous, les vaillants lecteurs du vaillant *Cent Pour Cent*, journal dédié au vaillant CPC sur lequel nous avons encore bon nombre de nuits blanches à passer.

PETIT SOFT GENTIL

Habituellement, nous testons sur deux pages les softs qui déménagent, les ceusses que l'on attend de longue haleine (genre *Defender of the Crown*, adapté sur CPC par les auteurs d'*EXIT*, (dont on n'a pas encore vu le moindre bout de catapulte). Vous allez constater que Mister Héli n'est pas, à proprement parler, un soft de haut niveau, il n'est même pas novateur dans le genre.

Seulement voilà, il est signé Microprose sur la jaquette, ex-Firebird pour ce produit, et a été développé par les petits génies de chez Probe Software.



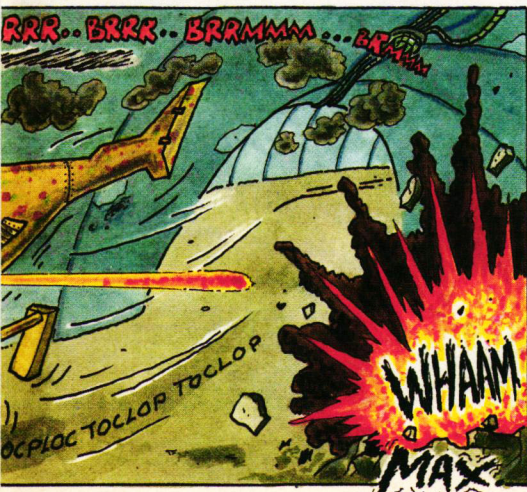


Des gens que l'on apprécie généralement beaucoup pour leurs réalisations de qualité sur CPC (Trantor, Savage and Co). C'est pourquoi, quand nous avons appris que Mister Héli arrivait incessamment sous peu, nous lui avons réservé deux pleines pages de notre canard.

DE LA BELLE REALISATION

Dès le chargement du jeu, on reconnaît la patte de Probe Software. Rien que le graphisme-titre du jeu, où s'affichent également les scores et la barre d'énergie de votre mini-hélico, rappelle furieusement Savage de la même boîte de développement.

Les graphismes en mode basse résolution sont adorables, très travaillés pour les décors junglesques et admirablement mis en couleurs, le tout sur fond de ciel étoilé. On regrette cependant de ne pas trouver assez de jeux exploitant un écran reformaté dans le sens de la hauteur, permettant de retrouver les sensations d'un écran d'arcade.



L'hélico se dirige au clavier par les classiques touches A, Q, O, P et barre d'espacement pour le tir ou le joystick. Il manque tout de même une option de redéfinition des touches pour les possesseurs de 6128 qui aiment jouer avec les touches du curseur et la touche COPY pour le tir.

L'animation ne souffre d'aucune saute et le scrolling, latéral comme vertical, est des plus coulés. Si la bande sonore est une charmante petite musique, elle devient vite casse-pieds. Si vous le voulez, recourez à la fonction clavier qui permet de ne plus entendre que les sons des explosions et des tirs. L'écran de jeu est réduit et les graphismes riches en couleurs, mais ils n'en sont pas moins lisibles et, à aucun moment, vous ne serez pris dans un brouhaha indescriptible et surchargé d'explosions, sprites ennemis et autre missiles vous arrivant en pleine g... figure.

Vous dirigez votre véhicule volant sans vous soucier de vos réserves d'essence, qui sont inépuisables. Vous disposez d'un tir double pour tirer à même hauteur en face de vous, tout en expédiant des missiles à tête chercheuse qui foncent sur la première cible en vue. De plus, lorsque vous êtes au sol, votre hélico de poche large des mines devant vous, destinées aux blocs de pierre situés sous vos pieds. Ces blocs, une fois détruits, font apparaître des cristaux bleus qu'il vous faut récupérer en passant simplement dessus. Ces mêmes blocs de pierre laisseront parfois apparaître des bonus ou équipements supplémentaires, dont vous pourrez alors disposer si vous possédez suffisamment d'argent pour les acheter. Leur

prix, en livres sterling, est inscrit et une somme équivalente d'argent sera décomptée de votre bourse si vous désirez acquérir l'équipement en question. J'entends le chœur des lecteurs en haleine demander comment on récupère des livres sonnantes et trébuchantes alors qu'on ne possède que des pièces de cent balles frappées de la semeuse... Et les cristaux bleus, alors ? A votre avis, à quoi servent-ils ? Voilà pour l'essentiel de l'action. Sachez que vous parcourrez des écrans sous le feu vomissant de cratères en fusion ou le passage d'une pluie d'astéroïdes. Votre exploration se fera au gré de scrollings latéraux et verticaux dans un même niveau, ça c'est une bonne idée. De même, le niveau 2 commence dans le noir le plus total ; à vous de trouver le moyen d'y voir clair...

ENIEME SOFT DU GENRE

Pour conclure, je dirai que Mister Héli est un petit soft mignon et bien réalisé, auquel on s'accrochera tant qu'on n'en a pas vu le bout, ou tant que les pokes pour vies infinies ou invulnérabilité ne seront pas passés dans la rubrique "Pokes au rapport". S'il était sorti avant les Cybernoïd, il aurait connu un grand succès, mais il n'est qu'un énième jeu dans le genre sur CPC. Moi, je retourne à Rick Dangerous, bien plus passionnant.

Mister Robby (de retour)

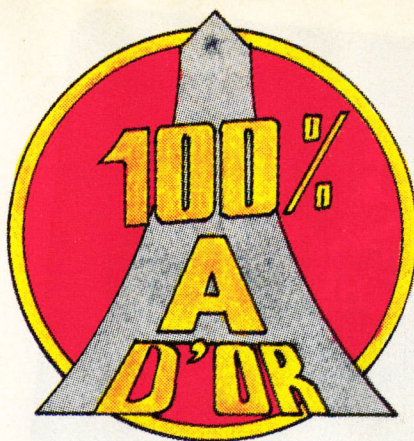
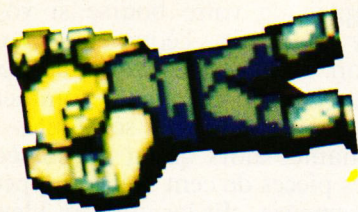
MISTER HELI de FIREBIRD

Distribué par MICROPROSE

K7 : 119 F

Disc : 179 F

Graphisme :	72 %
Son :	60 %
Animation :	75 %
Richesse :	78 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	75 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	68 %



DOUBLE



Il y a très longtemps, les disciples du dieu Arcade parcouraient le monde, visitant les salles de jeu, et vénérant les CPC. Ils louaient la parole de leur maître par monts et par vaux, cherchant à convertir des meutes d'impurs (les barbares ignorants) ou de semi-impurs (les passionnés de simulateurs et d'aventure). Mais ils savaient bien qu'un jour, venu de l'Octet, descendrait sur Terre le fils de l'Arcade. Un être rayonnant d'énergie, capable de tous les miracles, rendant le sourire aux plus désespérés. En vérité, je vous le dis, après son passage, rien ne fut plus pareil. Il s'appelait Double Dragon.

Ça y est. On a failli l'attendre, mais LE jeu mythique est enfin sorti sur CPC. Et depuis son arrivée au journal, le retard s'accumule sur les bureaux. Même le big chef MSE, Philippe Martin, tremble d'impatience en attendant son tour. Il faut dire que Double Dragon est un monument, et que son adaptation sur notre machine favorite est époustouflante. Contrairement à de nombreuses conversions, on oublie, tout accro que l'on ait pu être à la version borne, les milliers d'heures passées en salle. Bref, on redécouvre. Et on applaudit.

NON, C'EST MOI QUE TU FRAPPES !

Sined est président du fan-club. Sept donnerait sa vie pour une partie. Les lecteurs d'Amstrad Cent Pour Cent le vénèrent. Pierre se croit le meilleur Dragon du Cent pour Cent (hum, hum...), et Miss X rêve de prendre la place de la minette libérée par un justicier aux poings d'acier. Pour ma part, je donnerais tout pour une place de sprite dans ce jeu diabolique. Car Double Dragon est plus qu'un hit. Même lorsque a été lancé le deuxième du genre (la suite, à laquelle vous avez peut-être joué en salle), les programmeurs n'ont pas réussi à retrouver l'alchimie qui fait qu'une partie de

Double Dragon est si vivante, si jouissive, et surtout si réelle. Chaque tableau est turbo-géant, tous les personnages sont gérés de façon à sembler vivants, à avoir des réactions stupéfiantes, même les bruitages sont travaillés à l'extrême (écoutez le bruit du couteau lancé sur un mur, ding ! incroyable...). Et, SURTOUT, les héros que nous incarnons ont une possibilité gestuelle exceptionnelle.

RAMASSE LA BATTE, VIITE !

On a affaire à un soft simple, malgré une grande richesse de situations, de déplacements et de mouvements. Complexe dans sa conception, mais facile d'accès, totalement ergonomique. Alors, bien sûr, tous ceux qui se sont usés les mains sur la version de café doivent, comme nous il y a encore quelques jours, redouter le pire quant à la version CPC. Je les rassure, tous les mouvements sont possibles, et bien rendus : coups de pieds sautés, poings, coups de boule, bourrage de tronche à coups de genoux, parfois en larguant l'adversaire par-dessus



DRAGON

94%

l'épaule. Seuls les coups de coude sont un peu moins évidents à placer, ce qui n'est pas un mal, vu leur efficacité dans la version borne, atténuant la difficulté du jeu. Pour les armes, on dispose de tout l'arsenal habituel (bâtes, couteaux, fouets à arracher aux amazones punks, rochers, caisses, et bâton de dynamite). Et puis, quel plaisir de jouer à deux !

TU PRENDS LES DEUX GEANTS, JE PRENDS LE NAIN !

Le mieux, donc, est de se taper Double Dragon à deux. De plus, aucun jeu ne propose de tels rapports entre deux joueurs. Je résume pour ceux qui débarqueraient d'une autre planète : les deux héros doivent sauver une jeune fille enlevée par une bande de voyous (des amazones, gladiateurs, karatékas, géants verts cousins de Hulk, etc.). Pour cela, ils vont se rendre dans un palais en suivant un parcours semé d'embûches.

Au départ, les joueurs (vous pouvez définir vos touches, ou les coups sur le joystick) sont alliés, et doivent donc jouer ENSEMBLE, tactiquement parlant, pour atteindre l'objectif. A la différence de la plupart des jeux de baston, les deux joueurs peuvent se mettre des coups mutuellement, et se faire très mal, parfois même sans le faire exprès. Mais, après avoir éclaté le dernier guerrier (simili-Rambo), les deux héros doivent se battre à mort, le gagnant délivrant la prisonnière, qui se jette dans ses bras dans une scène d'un romantisme échevelé. C'est tout simple comme idée, mais redoutablement efficace.

VIENS M'AIDER, LA PUREE DE TES OS !

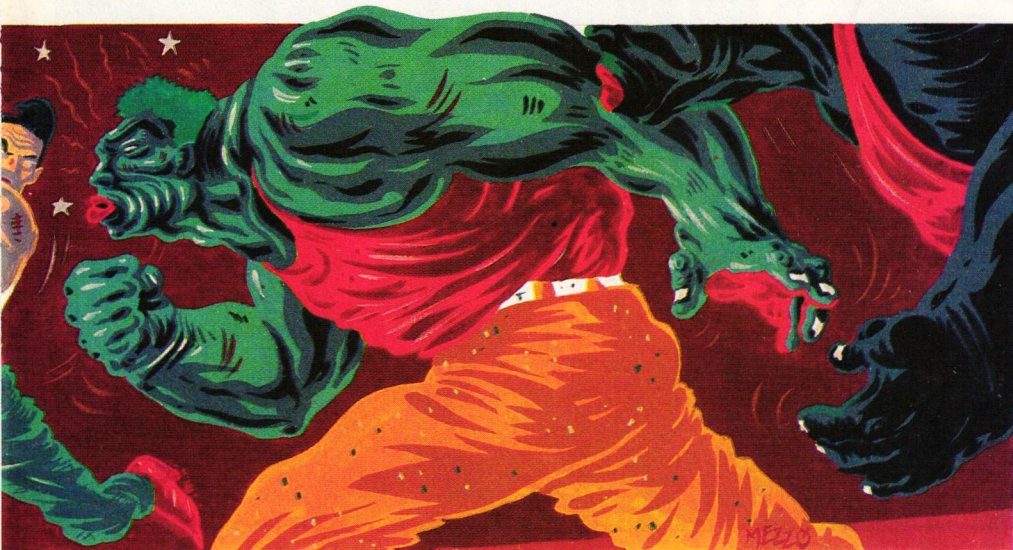
Je pense qu'avec mon enthousiasme (partagé par l'ensemble de la rédaction), toutes vos craintes ont dû se dissiper. Il y a même des petits rajouts sympathiques sur CPC, comme la possibilité d'enlever la musique tout en gardant les bruitages (touche CLEAR), ou une petite animation d'un dragon tombant au sol lorsqu'on meurt sans avoir libéré la prisonnière. Les armes sont aussi plus nombreuses qu'en V.O. Des petits détails qui comptent, et qui, associés à une ergonomie et une animation exceptionnel-

les, rendent ce soft indispensable. Seuls points noirs, quand même, quelques bugs qui voient disparaître certains adversaires et font perdre du temps, et des graphismes un peu brouillons au premier coup d'œil. J'ai bien dit au PREMIER coup d'œil ! Bref, Double Dragon est bien l'événement CPCien de cette fin d'année. Bon, allez, je vous laisse, j'suis sur Pause, prêt à sauter un pont pour aller lasser la chetron d'un gros vilain... Et une partie de Double Dragon n'attend pas !

Matt MURDOCK

DOUBLE DRAGON
de VIRGIN MASTERTRONICS
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
D7 : 149 F

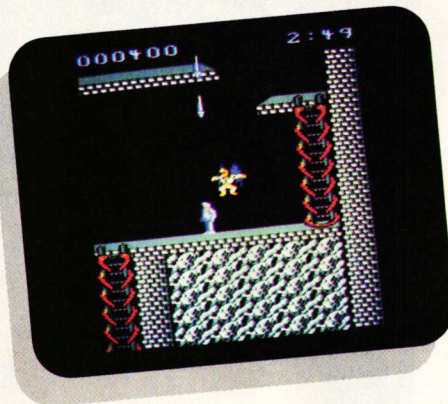
Graphisme :	83 %
Son :	95 %
Animation :	93 %
Richesse :	97 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	—
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	100 %



GHOULS & GHOSTS

Il y a des coïncidences, madame ! Il a suffi que l'on parle de Ghosts'n Goblins dans le club A 100 % pour que son frère jumeau fasse son apparition sur les bureaux de la rédaction. Vu le jeu sur borne d'arcade et le succès de son prédécesseur, on était tous impatients de le tester. Quel chance de co... j'ai, car le chef en personne m'a laissé le soin de vous en faire le test.

Pour tous ceux qui ne connaissent pas Ghosts'n Goblins je vous propose de faire un tour du côté du club et de revenir nous voir ensuite. Dans



82%



Ghouls & Ghosts, nous retrouvons avec une grande joie notre héros vêtu d'une armure, qui va à la chasse aux morts-vivants et qui doit déjouer de nombreux pièges. La grande déception dans la version Ghosts'n Goblins venait du fait que, lorsque un ennemi vous touchait, vous rejoigniez d'office le royaume des morts sans pitié, alors que dans la version arcade, le personnage perdait son armure, ce qui lui laissait une chance d'avancer dans ce formidable jeu. Voilà que dans Ghouls & Ghosts, les programmeurs ont réparé cette petite mais importante omission.

CINQ TABLEAUX D'ENFER

Le jeu comporte cinq niveaux. Dans le premier, vous êtes dans une prairie

qui rappelle un peu l'esprit d'un cimetière. Au lieu de voir des zombies sortir du sol, il y a des morts-vivants (je sais, la nuance est bien maigre, mais les graphismes des méchants sont assez différents) portant, comme tout mort digne de ce nom, une faucille (je cherche encore la relation qu'ils peuvent avoir avec Janeton). Il y en a partout, même et surtout aux endroits dans lesquels on les attendait le moins. Ils sortent de la terre sans prévenir et se jettent sur vous pour vous faire partager de douces nuits d'hiver au royaume des morts.

Arrivent ensuite d'énormes guillotines qu'il faudra éviter, sinon cette histoire n'aura ni queue... ni tête. Le moment fort du jeu, c'est la tornade qui, dans la version arcade, m'avait laissé sur le c... Sur mon CPC, c'est moins impressionnant, mais tout y est, la pluie, les tornades et, croyez-moi, c'est beau à voir. Il faudra aller très loin encore pour affronter le premier grand monstre qui termine la première partie.





ET ENSUITE

La suite se situe dans un merveilleux décor qui n'est autre qu'une suite de moulins implantés dans un terrain qui ressemble assez à des sables mouvants. Des grosses têtes de je ne sais quoi me sautent dessus et ce serait très prétentieux de votre part de vouloir toutes les éliminer (alors buvez). Le seul moyen que j'ai trouvé pour en venir à bout, c'est comme dans Ghosts'n Goblins, il faut les éviter. L'action du troisième niveau se passe dans un château, avec plein d'oiseaux qui me lancent des pierres sur la tête (comme dirait Sined : Aïe, aïe, aïe ! pas la tête !). Je monte de plus en plus vite et évite ces oiseaux de malheur qui veulent à tout prix faire ma fête. J'en évite un, deux, trois... dix. Le onzième ne me loupe pas et me voilà presque torse nu, perché sur les plateformes du château (Miss X est là et m'observe, je rougis...).

CE N'EST PAS FINI

Il reste encore deux tableaux pour voir la fin du soft (confiance pour confiance, je n'ai pas réussi à finir le dernier niveau). Dans le quatrième, j'ai le plaisir de monter sur les ossements d'un dinosaure. Ils sortent toujours de la terre, ces saletés de morts-vivants. Je suis à peine arrivé à la fin des restes de ce monstre de la préhistoire qu'un zombie des sables me touche et me remet à poil (heureusement que le climat est assez chaud, ce qui rend ma tenue relativement supportable). J'avance vers mon destin et, plus loin,

je découvre un coffre. Pour une fois, je tire sur le coffre et, ô miracle, que vois-je ? Une jolie armure que je m'empresse de revêtir. Attention, tous les coffres ne possèdent pas de jolis cadeaux et vous pouvez de temps à autre (je dirais même plutôt autre que de temps) y trouver un méchant Dracula qui se jette sur vous pour vous vider de votre sang (pour sang).

Une crevasse et je me retrouve en chute libre. Je tombe sur les fesses et atterris sur un terrain qui me rappelle les pistes noires de Courchevel. Ça glisse dans tous les sens, il m'est presque impossible de remonter la pente. Alors je me laisse glisser et arrive en bas de la grotte, où un autre squelette m'attend. Comme si ce n'était pas assez dur, je dois sauter sur des bouts d'ossements, tout en sachant que si je loupe la marche, je tomberai dans une rivière et servirai de nourriture à divers poissons exotiques.

LE PLUS HORRIBLE DE TOUS

Le plus dur et le moins beau des tableaux est le cinquième. Il s'agit d'une suite de plate-formes et échelles qui me font penser aux premiers jeux sur CPC. Il est possible que ma déception envers ce tableau vient du fait que je n'arrive pas à le finir. On y trouve cette horrible bête de Ghosts'n Goblins, qui s'envole pour mieux vous écraser la tête.

Quant aux armes, on les trouve toutes dans les coffres. Cela va d'une simple épée à des disques, qui, une fois lancés, suivent le relief du décor, en passant par des haches (à la Savage) et de

machins qu'il faut envoyer vers le bas (j'avoue ne pas avoir eu le temps de bien voir de quoi il s'agissait). Je dirais, en deux mots, qu'il y en a pour tous les goûts.

LES AVIS SONT PARTAGES

À la rédaction, les avis sont assez partagés. Ecoutez un bref enregistrement que j'ai pu faire en planquant un petit magnéto derrière la boîte à chaussures de Pierre.

Lipfy : "Oui, il est fluide, ce jeu, ça ressemble assez à la version arcade.

- Poum : Tu rigoles, Poupounette, les dessins de Ghosts'n Goblins étaient plus beaux que ça, non ?

- Lipfy : Moi j'aime, malgré qu'il n'y ait pas d'avions pour faire des lou-pings.

- Matt : Moi, ça m'éclate. C'est bien, ce jeu. Je te branche le CPC et je joue avec ça durant des heures.

- Lipfy : Oui, mais toi, tu joues même sur New Zealand Story, alors c'est tout dire. Et puis, Poum, c'est toi qui doit tester ce jeu, oui ou non ?"

Il est vrai que le jeu est très prenant et qu'il vous faudra plusieurs semaines, si ce n'est plusieurs mois pour en venir à bout. Il est vrai aussi que les dessins sont loin d'être laids, mais j'aime les beaux graphismes et Ghouls & Ghosts n'est pas vraiment à la hauteur. Une lueur bleue entoure le personnage pour Dieu sait quelle raison. Cela dit, on est tous d'accord pour dire que Ghouls & Ghosts est un jeu moyen mais fort prenant.

Poum

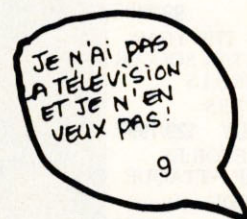
GHOULS & GHOSTS de CAPCOM

Distribué par SFMI

K7 : 99 F

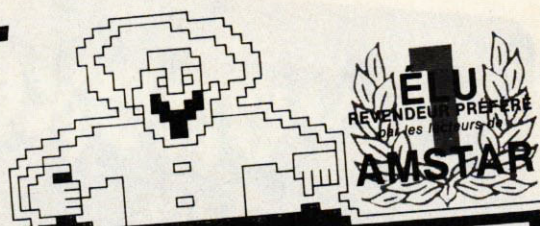
Disc : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	—
Animation :	88 %
Richesse :	100 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	98 %
Rhaa/Lovely :	80 %



AMSTRAD 464-6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



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

GÉANT

LES 100% A D'OR 149/199 F

Les 4 meilleurs scores
de Amstrad 100%

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

D'ENFER

LA COLLECTION 175/245 F

Les 15 LOGICIELS qu'il faut

absolument avoir rassemblés dans un super album

- + CRAZY CARS (simulation auto)
- + ARKANOID (Casse-brique)
- + TOP GUN (sim. de vol)
- + BATMAN (jeu d'action)
- + RAMBO (combat guerrier)
- + GREEN BERET (le parcours du combattant)
- + KONAMIS GOLF (sim. de golf)
- + CAULDRON (arcade (action passionnant))
- + MATCH DAY (sim. de football)
- + MATCH POINT (sim. de tennis)
- + THE GREAT ESPACE (aventure action)
- + YIE AR KUNG FUN (sim. karaté)
- + MAG MAX (arcade espace)
- + GALVAN (jeu d'arcade)
- + SOCERY (jeu d'aventure)
- + Le Logiciel de Téléchargement AMCHARGE

DEMENT ! LE PISTOLET MAGNUM



349 F
POUR CPC 464
ET 6128
AVEC 6 JEUX

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

EPYX ACTION 129/199 F

- + IMPOSSIBLE MISSION 2
- + CALIFORNIA GAMES
- + STREET SPORT BASKETBALL
- + 4x4 OFF ROAD RACING
- + THE GAMES WINTER EDITION

GEANT ! LES JUSTICIERS 145/195 F

- + DRAGON NINJA
 - + ROBOCOP
 - + RAMBO 3
- Dans la boîte un POSTER
inédit des 3 héros et un
AUTOCOLLANT
génial Robocop

NOUVEAU

- SIMULATION HITS** 169/249F
 - +944 TURBO CUP
 - +SPACE RACER+MACH 3
- SOCCER SQUAD** 99/149F
 - +FOOTBALLER OF THE YEAR
 - +GARY L. SUPER STAR SOCCER
 - +GARY L. SUPER SKILLS
 - +ROY OF THE ROVERS
- STAR WARS TRILOGY** 129/199F
 - +LA GUERRE DES ETOILES
 - +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
 - +LE RETOUR DU JEDI
- HEAT WAVE** 129/179F
 - +NEBULUS+NETHERWORLD
 - +FIRELORD+RANARAMA
 - +IMPOSSABALL+ZYNAPS

COMPILATIONS (suite)

- LA COMPIL' OCEAN** 149/199F
 - +L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
 - +DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
 - +THE VINDICATOR
 - +SALAMANDER
 - +TYPHOON
- THE STORY SO FAR 2** 129/149F
 - +BATTLESIPS+IKARI WARRIO
 - +LIVE AND LET DIE
 - + OVERLANDER+HOPPINMAD
- BEYOND ICE PALACE**
- LE MONDE DE L'ARCADE** 149/199F
 - +ROADBLASTERS
 - +TIGER ROAD
 - +1943
 - +IMPOSSIBLE MISSION 2
 - +SPY HUNTER+BLACKBEARD
 - +COLOSSEUM
- MEGA PACK** 149/199F
 - + RALLY 2+BILLY 2
 - + MACH 3+FOOT+ BILLY
 - +TEENIS+5E AXE
- GEANTS DE L'ARCADE 2** 149/199F
 - +STREET FIGHTER
 - +BIONIC COMMANDO
 - +SIDE ARMS
 - +GUNSMOKE
 - +DESOLATOR
 - +SHACKLED
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS** 129/149F
 - +CYBERNOID
 - +DEFLEKTOR
 - +MASK +BLOOD BROTHERS
 - +NEBULUS+HERCULES
 - +NORTHSTAR+EXOLON
 - +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 - +VENOM STRIKES BACK
 - +MARAUDER+RANARAMA

COMPILATIONS (suite)

- OCEAN DYNAMITE** 149/199F
 - +PLATOON
 - +PREDATOR
 - +KARNOV
 - +CRAZY CARS
 - +COMBAT SCHOOL
 - +GRYZOR
 - +SALAMANDER+DRILLER
 - +ROLLING THUNDER
- BEST OF US GOLD** 149/199F
 - +OUT RUN
 - +GAUNTLET 2
 - +CALIFORNIA GAMES+720°
- LES DEFIS DE TAITO** 149/199F
 - +TARGET RENEGADE
 - +ARKANOID 1
 - +ARKANOID 2
 - +BUBBLE BOBBLE
 - +FLYING SHARK+SLAPFIGHT
- GAME SET MATCH 2** 149/199F
 - +MATCHDAY2
 - +BASKETMASTER
 - +SUPER HANG ON
 - +CHAMPION CHIP SPRINT
 - +TRACK AND FIELD
 - +CRICKET+SNOOKER+GOLF
- GOLD SILVER BRONZE** 149/199F
 - 23 EPREUVES SPORTIVES EPY
- KARATE ACE** 115/175F
 - +KUNG FU MASTER
 - +BRUCE LEE
 - +UCHI MATA JUDO
 - +AVENGER
 - +THE WAY OF THE TIGER
 - +SAMOURAI TRILOGY
 - +THE WAY OF EXPLODING FIST

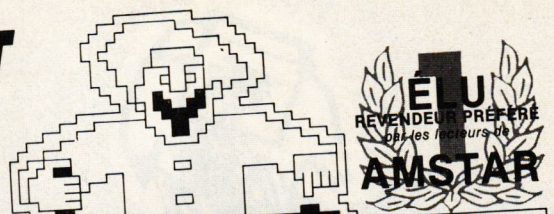
COMPILATIONS (suite)

- ARCADE ACTION** 115/185F
 - +BARBARIAN
 - +RENEGADE
 - +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 - +INTERNATIONAL KARATE 2
- COLLECT. KONAMI** 115/185F
 - +JACKAL+SHAOLINROAD
 - +NEMESIS+JAILBREAK
 - +YE AR KUNG FU 2+MIKIE
 - +GREEN BERET
 - +YEAR KUN. FU
 - +HYPERSPORT+PINGPONG
- GAME SET MATCH** 129/179F
 - +TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
 - +FOOT+ GOLF+BASEBALL
 - +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
- SPECIAL ACTION** 99/149F
 - +GRYZOR+TARGET RENEGADE
 - +INTERNATIONAL KARATE+
 - +SALAMANDER
 - +BASKET MASTER+SHAOLIN R

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS

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

AMSTRAD 464-6128 LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



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

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

ALTERED BEAST	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
CABAL	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
MAZEMANIA	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
SHINOBI	99/149F
THE STRIDER	99/149F

AUTRES NOUVEAUTÉS ••

ACTION FIGHTER	105/155F
BOMBER	99/149F
BOMBUZAL	99/149F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
HIGH STEEL	99/149F
KULT	149/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
P47	99/149F
PROJECT STEALTH FIGHT	145/195F
SPHERICAL	99/149F
STAR TREK	95/145F
STEIGAR	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEST DRIVE 2	119/169F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
XENOPHOBE	109/169F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/179F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
INDIANA JONES:	99/149F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
MR HELI	99/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
STORMLORD	99/149F
VIGILANTE	99/149F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonnez au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte de chaque logiciel

A.P.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CHICAGO 90	145/195F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GEMINI WING	99/149F
GUNSHIP	195/245F
H.A.T.E.	99/149F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
R TYPE	95/145F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED.	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBIRDS	125/145F
TIME SCANNER	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
XYBOTS	99/149F

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES	
MANETTE US GOLD	109F
(Plus une 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 d'extension	
pour Joystick	49F
Cable de	
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
10 Disquettes Vierges	195F

SOLDES DISQUETTES 49 F

720 °	HEAD OVER HEALS
ARCTICFOX	LAST DUEL
BLASTEROIDS	LED STORM
ECHELON	RAMPARTS

SOLDES CASSETTES 39 F

720 °	LEDGEND OF KAGE
AMERICA CUP	NEXUS
ECHELON	OBLITERATOR
ELEVATOR ACTION	RAID
GALVAN	RAMPARTS
GUNFIGHT	REVOLUTION
IMPOSSIBLE MISSION 2	SHACKLED
LAST DUEL	THE DEEP
	ZORRO

NE CHERCHEZ PLUS A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE, les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA.

Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, bénéficiez de **-10%** **NOUVEAU** les logiciels en octobre dans toutes les boutiques MICROMANIA. (Cette réduction ne s'applique pas à la commande par correspondance)

PRINTEMPS HAUSSMAN

64, bd Haussman,
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE

PRINTEMPS ITALIE
Niv. 1 - Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 (poste 4141)

PRINTEMPS NATION

2125, COURS DE VINCENNES
4^e étage - 75020 Paris
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY **NOUVEAU**
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

OUVERTURE LE 14 OCTOBRE

Le plus grand choix de logiciel
du sud-ouest parisien

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / **NOUVEAU** - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

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

% 19	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
Code postal
Tél
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

- ☐ T-Shirt PLAY AGAIN
M. L. XL (entourez votre taille)
- ☐ T-Shirt HIGH SCORE
M. L. XL. (entourez votre taille)
- ☐ Montre MICROMANIA

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 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



VECTOR

Serveur sur CPC

- **Utilisation sans RS-232**
- **Téléchargement**
(module réception dans le domaine public)
- **Emulation clavier CPC en clavier minitel**
(générateur de caractères spéciaux)
- **Module de récupération d'images**
(serveur Kiosque: 3615, 3614, etc...)
- **Téléchargement en mode local**
(émission et réception de fichiers)

Prix: 400 F. ttc sans câble
450 F. ttc avec câble

E.A.M.

28^{ter} rue de Plaisance
94130 Nogent sur Marne
Tél: 48 77 28 87

BON DE COMMANDE

Je commande (chèque joint)

- ☐ - Vector sans câble: 400 F.ttc
☐ - Vector avec câble: 450 F.ttc

Nom: _____ Société: _____

Adresse: _____

Code Postal: _____ Ville: _____

Tél: _____

RESULTATS DU CONCOURS INDIANA JONES AMSTRAD CENT POUR CENT

Fantastique ! Le concours INDIANA JONES est certainement celui qui a le mieux marché, à l'exception de notre propre concours paru en septembre 1988. Indiana a obtenu plus de DEUX MILLE REPONSES. On a arrêté de compter après deux mille. Un succès de plus pour Indi.

LISTE DES GAGNANTS :

1er prix : Nathalie Friburger de Bettancourt a gagné un poster Indiana Jones dédié par Georges Lucas + le blouson en cuir d'Indiana Jones

2e et 3e prix : Mathieu Bernis de Montpellier et Eric Puset de Nice ont gagné le chapeau d'Indiana et un poster.

Du 4e au 30e prix : Jean-Louis Petit de Viny, David Vengeons de Saran, Yann Cenet de Montières, Stéphane Andréo de Montanay, Ludovic Fiers de Magnac-Laval, Eloi Delaroche de Talence, Nicolas Le Corvic de Audenge, Fabien Loreau de Montcenis, Laurent Courbin de Belin-Beliet, Gérald Auduc de Mâcon, Laurent Guillon de Saujon, Christian Lardet de Bellac, Emmanuel Denoyelle de Mortagne, Christophe Klein de Marseille, Nadine Jaulain de Lyon, Yan Le Menez de Rueil-Malmaison, Frédéric Peru de Villeurbanne, Harry Baudelot de Combs-la-Ville, Robert Canova du Vigan, Wilfried Schobert de Cormeilles, Arnaud Genivet de Chabris, Claude Debonneville de Havernas, Olivier Capelier du Vigan, Eric Doussot de Wambrechies, Frédéric Grassone de Scionzier, Stéphane Girola de Cesson-Seigné et Christelle Lainé de Saint-Brandan. Ils ont gagné un jeu Indiana Jones The Last Crusade et un poster.

CONCOURS MICROIDS AMSTRAD CENT POUR CENT

C'était en avril 1989, la société Microïds mettait en jeu un lecteur de compact laser et 70 jeux. Depuis, Microïds a édité Highway Patrol, Chicago 90 et Iron Trackers. Ils nous préparent pour le mois d'octobre une simulation de vol Blue Angels, la patrouille de France américaine, et Eagle's Riders, un jeu d'arcade-aventure spatiale.

LISTE DES GAGNANTS :

1er prix : Tran Thanh Tung de Saint-Junien a gagné le lecteur de compact laser.

Du 2e au 7e prix : Laurent Bozeck de Lys-lez-Lanney, Pierre-Marie Tran de Saint-Yrieux-la-Perche, Eric Vabre de Puylaurens, Freddy Pfisterer de Lisses, Florent Sebillotte de Dijon, Frédéric Maray de Paris. Ils ont gagné 5 jeux Microïds chacun.

Du 8e au 13e prix : Laurent Lamotte de Linas, Jérôme Jean-Marc de Nancy, Michaël Duchenne de Brest, Gérard Hubert de Villemomble, Florence Leduff de Brest, Béatrice Astor de Labège. Ils ont gagné 4 jeux Microïds chacun.

Du 14e au 25e prix : Arnaud Sieuros de Thourotte, Jérôme Jean-Marc de Nancy (veinard, il a été tiré au sort deux fois), Stéphane Nicolas de Morsang-sur-Orge, Nathalie Ardignac du Bouscat, Philippe Chazel du Bouscat (tiens, tiens !), Eric Fauquembergue de Tincques, Emmanuel Guerrard d'Evreux, Philippe Pereira de Villecrènes, Jean-Philippe Romeuf d'Alès, Frédéric Sassier de Saint-Orens, Christian Astor de Labège et Georges Torrès de Saint-Orens. Ils ont gagné 2 jeux Microïds.

OFFRE
SPECIALE
D'ABONNEMENT
1 AN 11 NUMEROS
210 F
AU LIEU DE 231 F



**ABONNE-TOI
TOUT DE SUITE
ET TU RECEVRAS**

**GRATUITEMENT
UN KIT DE
TELECHARGEMENT**

**POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT, RENVOIE CES
DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE 210 F A L'ADRESSE SUIVANTE :
MEDIA SYSTEME EDITION, 53 AV. LENINE 94250 GENTILLY**

AMSTRAD
CENT POUR CENT

**ABONNEMENT
"SPÉCIAL TELECHARGEMENT"**

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 :

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.

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

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

7
ET SON
CHIEN
NON PLUS!

Tout s'écroule et tout danse ! C'est la cadence. La vitesse grand V est mise. On a appuyé sans le faire exprès sur le bouton, le petit rouge, celui de l'hyperespace. Il n'y a plus de temps. L'accélération n'est peut-être pas encore vraiment sensible ; trop d'intermédiaires entre vous et moi ! Ce serait trop long à vous expliquer, et vain ! Lisez attentivement ce numéro, notez les indices, les petits changements... La transition est finie. Désormais, ne vous étonnez plus de rien ! Fin du premier mouvement...



Deuxième temps : les explications. Ça bouillonne, Amstrad Expo, le concours Margerin, la compilation, tout est là, le reste aussi, que je vous dirai plus tard. Si vous venez nous voir Porte de Versailles du 6 au 10 octobre, vous aurez droit à la totale. Moi d'abord ! Les séances de dédicaces avec toute l'équipe et les dessinateurs de *Cent Pour Cent*. Les concours aussi, des jeux à gagner, de la BD en plus, posters et inédits en pagaille, tee-shirts originaux et des surprises. Des gens qui seront là dont on ne peut encore rien dire (l'année dernière, c'était Thierry Lhermitte). Un mur d'écrans CPC avec des démo. incroyables créées, spéciales, pour l'occasion.

Et puis la compilation *Cent Pour Cent A D'OR* ! Je ne sais pas si vous avez déjà lu l'article qui en parle, mais je trouve que, pour notre premier essai, c'est pas trop mal. Si vous avez oublié, je vous le rappelle. Mon portrait, en prime, mon poster, dans la compil. ! Un dessin très réaliste fait par Denis Sire. Quand j'ai vu le poster

pour la première fois, je me suis demandé comment c'était possible d'arriver à une telle précision, jusqu'aux moindres détails. Pas une faute de goût, une justesse exacte qu'elle est vraie tellement c'est pas faux ! Unique ! C'est un cadeau des dieux, ce mec. Ce dessinateur, c'est de l'or entre ses doigts qu'il tient ! Un instant de ma journée, comme ça, couché sur du papier glacé. Féérique ! Enfin, remarquez, levez les yeux : une double page pour les plus belles lettres de Miss X, avec quelques-uns de vos dessins. Peut-être qu'on vous en donne trop et qu'après vous n'aurez plus goût à rien. Tant pis, trop tard, c'est fait !

Ave Miss X adorée,

Pour commencer, je ne passerai pas par les immanquables compliments, ma foi justifiés (et encore, maintenant, tout le monde dit ça et cela fait que vous n'en recevez plus...), venons-en aux faits. L'autre jour, soudain une méga idée me traversa l'esprit et l'illumina d'une lumière vivifiante. Je propose que, tous les mois, une page (c'est pas la mort) soit réservée à une rubrique : Les pion-

niers de la micro. On y verrait un mini test, des photos, la petite histoire de chaque jeu, qui, en son temps, a révolutionné (c'est à la mode) le monde de la micro. C'est ne pas méga idée une ? Si, si ! Et au fait, pourquoi ne vois-je jamais de tests de compil., hein ? Un lecteur assidu(lé).

Pierric lemiss-tique

Salut Pierric,

Je ne sais pas si ta première idée plairait à tout le monde, en tout cas, tu es le premier à nous la soumettre. Si d'autres sont du même avis que toi, alors, peut-être... Pour les tests de compilations, je crois que tu es servi dans ce numéro.

Hello Miss X,

Je viens d'avoir une idée : si tu ne veux pas publier ta photo, c'est, je pense, parce que tu ne veux pas dévoiler tes charmes d'un seul et fatal coup. Alors, pourquoi ne pas publier une photo géante en plusieurs morceaux. Un morceau par mois pendant six mois, par exemple. Les lecteurs achèteront le magazine pour avoir ta photo en entier (c'est le

rédac'chef qui va être content). Voilà, c'est tout ce que je voulais dire. Si mon idée t'intéresse, tant mieux, sinon, tant pis. Allez, salut !

Moki

Cher Moki,
L'idée que tu proposes, nous l'avons déjà eue, mais pas encore réalisée parce que je ne voulais pas que ma photo soit publiée. Et puis, si vous aviez un poster géant de moi dans votre chambre, où donc iriez-vous mettre ceux de Maria Withaker, Sabrina et Madonna, hein ?...

Chère Miss X,
Je t'écris car les idées pleuvent (c'est français, ça ?) dans mon modeste cerveau. La première permettrait de mieux vous connaître, vous, l'équipe de Cent Pour Cent. Chacun à votre tour, vous nous décririez comment vous êtes entré en contact avec l'informatique, qu'est-ce qui vous passionne dans ce domaine, quels sont vos jeux préférés, etc. ? Comme tu as pu le constater, je n'ai fait aucune allusion à une quelconque photo. La seconde me serait bien utile à moi, fan de BD. Pourquoi ne feriez-vous pas dédicacer aux dessinateurs que vous invitez leur dernier album que l'on pourrait acheter par correspondance grâce à vous. Mais déjà, dans les brumes bleutées de mon cerveau, une troisième idée prend forme. Mais tu devras attendre un mois pour déchiffrer ma douce écriture, quel triste sort, ma pauvre Miss X !

Flipy

Salut Flipy,
Encore une fois, l'équipe de Cent Pour Cent n'est pas une équipe de stars, juste des journalistes passionnés qui essaient de vous distraire et de vous informer. Je crois qu'il serait un peu ridicule de nous mettre trop en avant, et puis, vous pouvez deviner un peu de la personnalité de chacun de nous à travers nos articles et c'est très bien comme ça. Pour la vente par correspondance d'albums de BD dédiacés, lis la rubrique du club Cent Pour Cent et tu vas sauter de joie, puisque ta lettre est publiée et que tu fais déjà parti du club. Génial, non ?

Salut la rédaction,
bonjour à toi Miss X,
Je m'appelle Nico, je vous ai déjà écrit mais ma lettre n'a pas été publiée. Pour cette raison, je ne vous félicite pas, mais pour bien d'autres, je vous acclame : Cent Pour Cent, c'est le plus cool des magazines micro. Les articles sont assez délirants pour que je les adore, en outre, vos rubriques répondent en grande partie aux besoins des lecteurs (j'en sais quelque chose). J'arrête de vous complimenter, sinon vous allez enfler de

partout (vraiment partout !). Malheureusement pour vous, je vous écris aussi pour vous faire quelques remontrances. Notamment au sujet des tests de softs. En effet, j'ai pu remarquer que vous n'étiez pas toujours en avance. Il arrive qu'un soft soit déjà sorti et que son test ne paraisse que le mois suivant, c'est dommage. De plus, je voudrais faire remarquer que la rubrique de Miss X n'est pas assez importante, donnez-lui plus de place pour pouvoir nous répondre !!!!!

siez un récapitulatif des jeux testés dans Cent Pour Cent. Des fois, on passe des heures à chercher la critique d'un jeu qu'on veut acheter, c'est pas pratique. Bon, je re-terme en félicitant Miss X d'avoir gardé l'illustration de Mitton, car c'est un de mes dessinateurs préférés avec Frank Miller et Jim Lee. Salut, à la prochaine.

Nico

C'est vrai, il nous arrive de tester un jeu après sa sortie dans les magasins. Mais ça nous arrive rarement. Il faut dire que le Cent Pour Cent que vous pouvez acheter le 1er de chaque mois est écrit quinze jours avant, ce qui explique qu'il y ait parfois un petit décalage. Pour ma rubrique, j'espère que, cette fois, tu la trouveras à ton goût. Le retour des sept nains n'est pas encore prévu. Question petits listings, il faudra piocher dans les bidouilles. Les petites annonces sont un peu fouillées, mais comme elles sont gratuites, il ne faut pas trop en demander. Enfin, pour le récapitulatif, on en a déjà fait deux, mais des lecteurs nous ont reproché de gâcher de la place. Finalement je crois qu'ils avaient tort et que c'est toi qui a raison. Il y aura donc un récapitulatif dans le prochain Cent Pour Cent. C'est promis.

Miss X

P.S : Merci à tous ceux qui m'ont envoyé un petit mot pour me souhaiter un bon anniversaire. DomiX, ta lettre était trop longue, dommage !

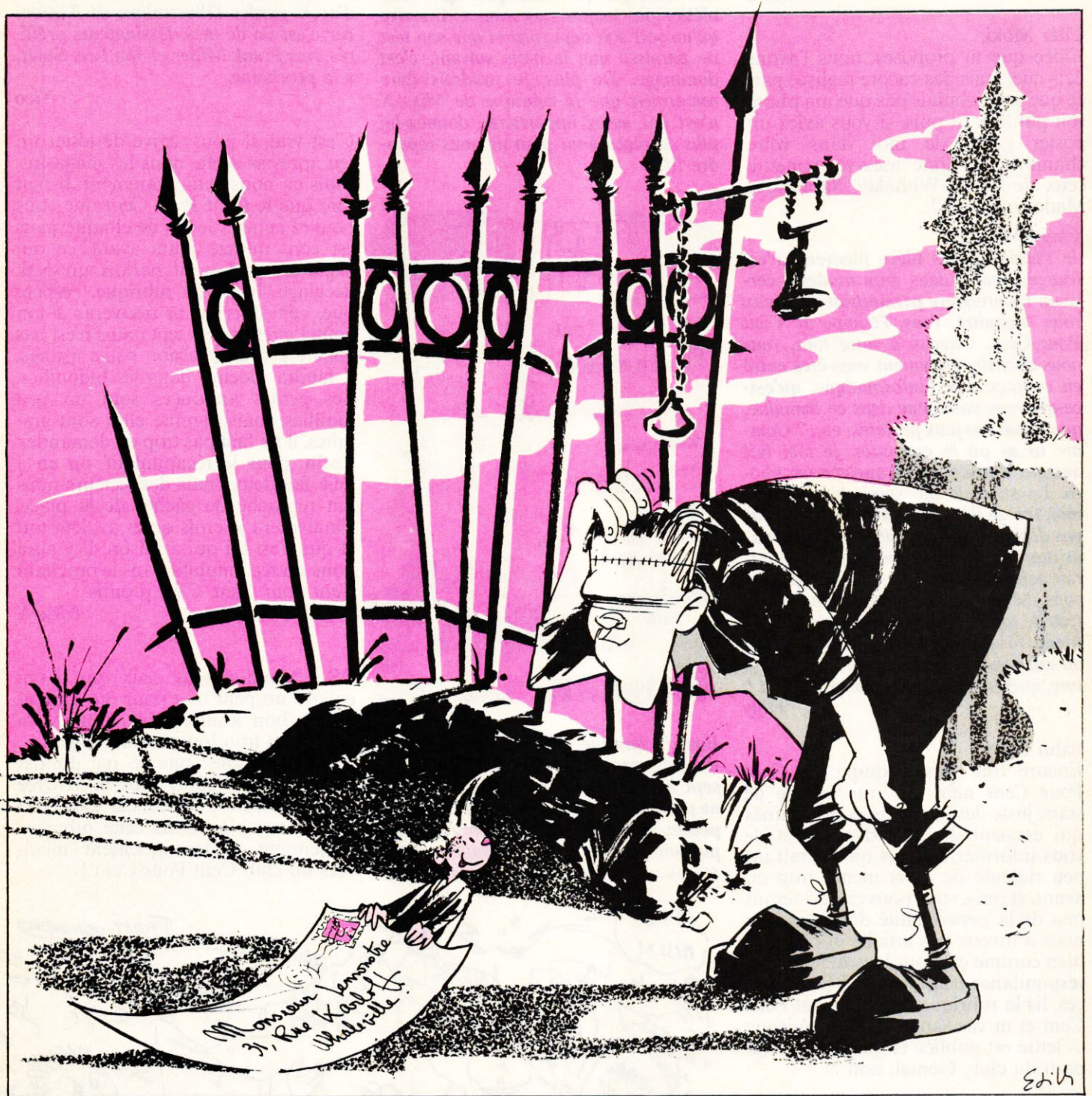
P.P.S : N'oubliez pas de me donner votre adresse quand vous m'envoyez une lettre ou un dessin, car tous ceux qui sont publiés dans cette rubrique deviennent automatiquement membres du club Cent Pour Cent !



Bon, je termine par quelques propositions en vrac : je vote pour le retour des sept nains de ce cher Sined. Pourquoi ne pas ouvrir une rubrique des clubs (les petites annonces sont trop courtes pour pouvoir passer des messages cohérents)... Il faudrait aussi que vous fas-



ALLEZ, SALUT, ET SAN



Hum, hum. Excusez-moi. Je ne le ferai plus, c'est promis-juré. J'avoue que parfois, je suis prêt à tout et n'importe quoi (surtout n'importe quoi) pour trouver un titre à cette rubrique...

Cela dit, comment ça va ? La rentrée s'est bien passée ? Vos profs sont sympathiques ? Hmmmm ? Je suis sûr que déjà, le gros boudin qui vous sert de prof d'anglais commence à vous sortir par les narines et que le prof d'histoire-géo vous endort avec ses niaiseries. Et encore, je ne parle pas du français et des maths... Ah là là, c'est dur d'être au bahut, hein ?...

Saludos bandos de nasos, je suis sûr qu'avec votre grand et merveilleux savoir vous m'aidez à résoudre mes problèmes. Je voudrais en effet savoir comment créer un loader (que j'ai ainsi nommé car il permet le chargement d'un programme). Il faudrait que ce loader puisse être le seul à charger le programme principal, et j'insiste bien sur le fait qu'il doit être le seul à pouvoir

S FRANCKUNE, HEIN ?

le faire.

**Eddy, membre du CDC Système,
Fort-de-France, Martinique**

Bon, en gr..., en bas de poitrine et si j'ai bien compris, ce que tu veux, c'est réaliser une protection pour un programme que tu es en train de faire, hmmm ?

Franchement, il existe tellement de moyens différents de procéder que je ne sais pas sur lequel t'aiguiller plus précisément. La solution la plus primaire consiste à avoir une piste spéciale sur la disquette (heu, au fait... si tu travailles bien sur disquette, j'espère) que ton loader ira tester. Si elle est bien conforme à ce que tu as défini, le programme est chargé, sinon...

Seconde solution, le codage du programme : avec un utilitaire que tu auras programmé au préalable, ton programme est codé par une suite de AND, XOR et autres opérations logiques. Ton loader aura pour tâche de le décoder, ce qu'évidemment lui seul pourra faire puisque la clé du codage ne sera connue que de toi.

Troisième solution : un mélange des deux précédentes !

J'arrête là, sinon on en a pour jusqu'à la saint Glin-Glin.

Salut Sined, si aujourd'hui j'ai le courage de prendre la plume informatique, c'est afin de faire appel à tes lumières dans le domaine de l'assembleur Z80. Inutile de te dire que chaque instruction prend un certain temps d'exécution, correspondant à un certain nombre de périodes d'horloge. Bien que fonctionnant à 4 MHz, je sais que la fréquence du Z80A n'est que de 3,3 MHz sur CPC. Mais comment connaître la durée d'exécution d'une instruction particulière ? Est-il nécessaire de passer par l'étude du Z80 sur la base d'un ouvrage spécifique, ou est-il possible, moyennant astuce, de se servir du CTC-8253 et de ses modes de comptage ? Je compte sur toi pour m'éclairer et espère une réponse rapide. Cordialement,

Frédéric Bellec, Moulins

Eh, Duschmoll, t'as remarqué que t'es dans la rubrique de Frank Einstein, ici, pas chez Sined ? M'enfin, je vais quand même condescendre à te répondre...

Effectivement, le Z80A tourne normalement à une fréquence de 4 MHz,

mais son brochage particulier sur le CPC le limite à 3,3 MHz. Donc, il est plus lent chez nous qu'ailleurs. Ce qui ne change rien au fait que LDIR prend toujours vingt et un cycles d'horloge par octet transféré, ou, comme tu le disais dans ta lettre, que OR en prend quatre.

Maintenant, connaître la durée exacte de chaque instruction relève plutôt de l'exploit, et je t'avoue franchement que je n'en vois pas trop l'utilité. Si tu veux quand même de la bonne littérature à ce sujet, je ne peux que te conseiller le livre *le Z80* par Rodney Zacks, publié par Sybex. Tu y trouveras tout ce dont tu as besoin... pour un Z80 à 4 MHz ! A toi de faire une règle de trois pour adapter les durées d'exécution données à un Z80 à 3,3 MHz...

Salut à toi, ô sublime Franck... Je t'écris pour que tu répondes à quelques questions :

1) Comment fait-on pour charger un fichier binaire ou Basic sous assembleur (l'équivalent de LOAD, quoi).

2) Existe-t-il une routine (toujours en assembleur, bien sûr) pour obtenir dans l'un des registres un nombre au hasard ?

3) Où pourrais-je me procurer Dams avec manuel d'utilisation en français et à quel prix ?

4) Comment fait-on pour obtenir un catalogue tous users confondus, avec les fichiers invisibles au DIR et au CAT ?

5) Merci d'avance.

Benoît Bailleux, Condette

Oui, je sais que je suis sublime, je sais... Parfois, je me demande même comment je fais pour être aussi sublime que ça. Plus sublime que moi, tu meurs.

Bon, venons-en à tes questions. J'ai pas que ça à faire, je ne me suis pas encore admiré dans mon miroir aujourd'hui.

1) Pour charger un programme, une image écran, des données de sprites ou quoi que ce soit de binaire, il suffit d'utiliser le vecteur #BC83. Pour un programme Basic, par contre, c'est presque impossible, car charger le fichier en mémoire ne suffit pas : il faut en plus initialiser tous les pointeurs du Basic, ce qui n'est pas une mince affaire.

2) Pour obtenir un nombre aléatoire dans un registre, il suffit d'appeler le vecteur mathématique 64 bits double

précision au format IEEE situé en #C643. Cette routine est lente et plante souvent (essaie, tu verras). C'est pourquoi je te conseille plutôt l'instruction LD A,R (codée #ED5F), la valeur du registre R étant constamment modifiée par le Z80 (ce registre sert en effet au "refresh" des Ram. Tu ne sais pas ce que ça veut dire ? C'est pas grave, moi non plus (enfin si, je sais, mais en plus d'être sublime, il m'arrive d'être modeste).

3) Quant à savoir où tu peux te procurer Dams avec la notice en français, tout ce que je peux te dire c'est que c'est Micro Application qui l'a édité... en 1985. Essaie toujours de les appeler, on ne sait jamais. Sinon, il existe un moyen beaucoup plus simple et moins onéreux, mais il faudra se passer du manuel...

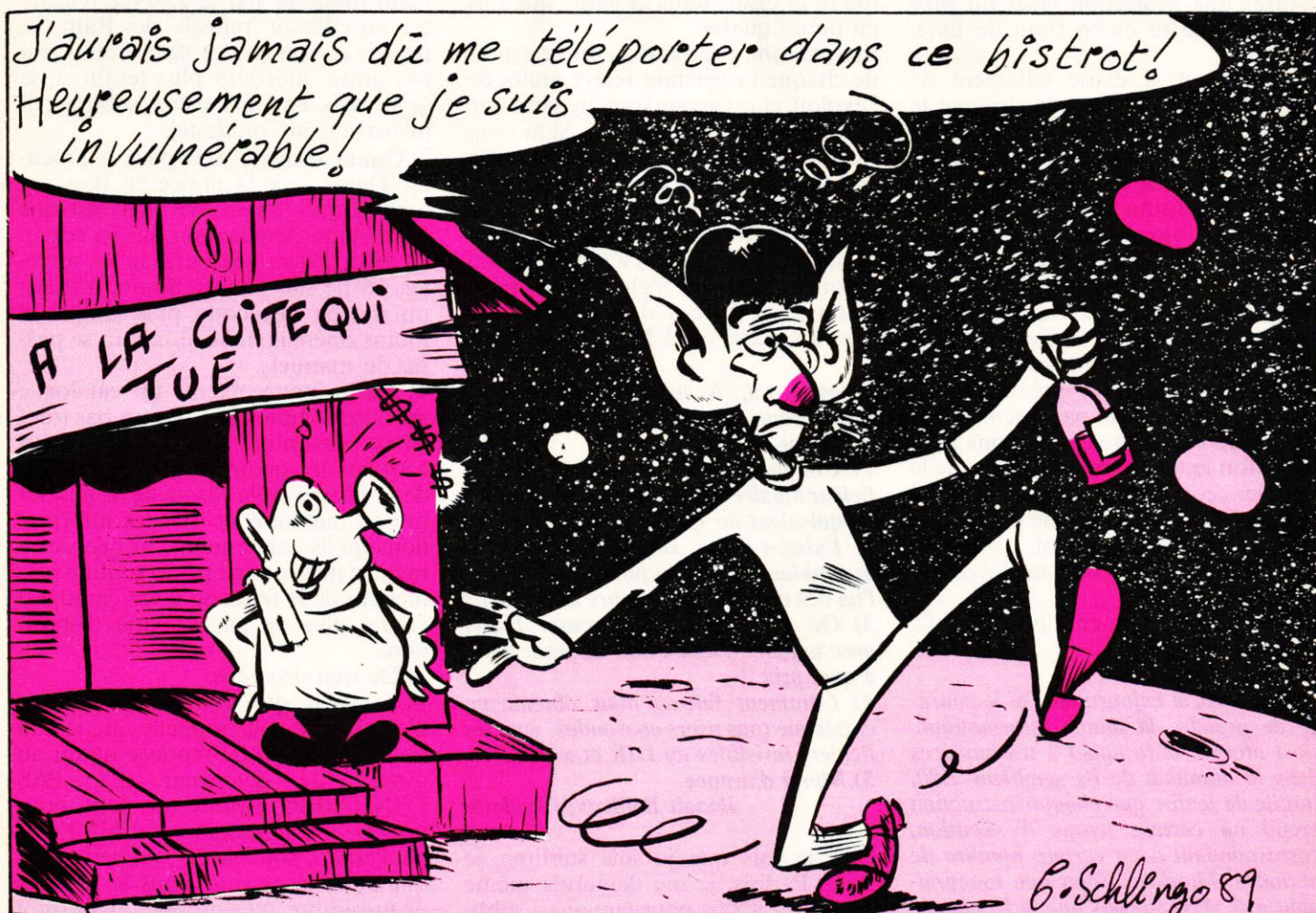
4) Enfin, pour obtenir un catalogue tous users confondus, il n'y a pas trente-six possibilités : sachant qu'il est écrit sur les quatre premiers secteurs de la piste 0 de la disquette, il faut les lire en mémoire, et trier les informations qu'ils contiennent. Tu m'excuseras si je ne te donne pas la routine permettant de le faire, on verra ça quand j'aurai plus de pages à ma disposition...

5) De rien d'avance.

Bon, voilà qui clôt notre courrier d'octobre. Je vous rappelle que je n'ai toujours pas eu de réponse quant au moyen de détourner (ET PAS D'INHIBER, nom d'un petit bonhomme !) le Reset par Ctrl/Shift/Escape. J'espère pouvoir dire un petit quelque chose à ce sujet dans le numéro de novembre. A ce propos, laissez-moi vous rappeler le grand dicton de Fucius, qui avait oublié d'être con : "Courrier de Franck Einstein en novembre, Noël en décembre." A bientôt.

Franck Einstein

POKES AU RAPPORT



Mais que devient le CACA ? Le fameux groupe a-t-il disparu de la surface de la Terre ? Ses membres sont-ils devenus tout mous ? Batman arrivera-t-il à temps pour sauver le monde ? Notre détective privé, Michel Marteau, a été mis sur l'affaire (qui d'ailleurs n'en est pas une). Résumons les faits.

Février 1988, le numéro 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent* paraît dans les kiosques. C'est une véritable révolution qui submerge le petit monde entier des CPCistes, une bombe comme on n'en a jamais vu, un Hiroshima miniature, un... Je ne trouve pas de mots assez forts pour évoquer le phénomène. Quelques signatures, certaines déjà célèbres, d'autres en passe de le devenir, ornent les pages du magazine : Zythoun, Sined, Pierre Valls et Robby.

Ah ! Robby... L'émotion m'etreint de banlieue... Le solide gaillard, illustre créateur de la rubrique "Pokes au rap-

port", avant de nous quitter pour une amante bien plus exigeante que nous-mêmes ne le fûmes, l'Armée française, avait une fois de plus fait montre de son extrême intelligence et de son sens des réalités en fondant le CACA (Cercle actif des Crackers sur Amstrad). Le but du CACA était simple : vous sortir de la merde (sans vouloir tomber dans une basse scatologie de Monoprix, il me semble qu'il fallait souligner cette ligne de conduite que Robby avait fixée, digne de figurer dans le *Petit Livre rouge* de Mao, ou, à défaut, dans le catalogue de La Redoute plus connu sous le diminutif

du "Chouchou"). Les moyens d'action, quoique restreints, étaient efficaces : à chaque réunion, un prétendant à l'accès au Cercle intérieur du club devait citer quelques bidouilles de son cru, bidouilles qui, si elles étaient jugées suffisamment bonnes, étaient imprimées dans la *Lettre mensuelle du CACA*. Ainsi, tout le monde pouvait en profiter. Quelle générosité d'esprit, quelle altruisme. Même sœur Thérèse fait figure, à côté de Robby, d'une jeune délinquante encouventée par erreur.

Hélas, le départ de Robby remet en question l'existence même du CACA. Septh, son remplaçant, bien qu'excellent lui aussi, ne se sentait pas le droit de reprendre à son compte une action humanitaire d'une telle envergure, et préféra donner congé au Cercle pour une durée indéterminée, jusqu'à ce que le Créateur revienne parmi nous. Alors tout redeviendra beau, la méchanceté, la misère et les guerres ne seront plus de ce monde.

Ce jour est proche, mes frères, prions ensemble pour que tout aille bien dans le meilleur des mondes, et je commence à en avoir marre de passer la pommade à un mec qui, si ça se trouve, ne me lira même pas.

LE COIN DU DISCOBOLE

Merci Michel.

Avant de commencer ce petit coin du Discobole, je tiens à adresser mon plus total mépris aux petits rigolos qui se croient malins en m'envoyant des bidouilles pompées chez les confrères (*Génération 4*, *Joystick Hebdo*, *Micro Mag* et *News*, etc.).

Il va de soi que je ne peux pas vérifier si les recherches que vous m'envoyez sont effectivement originales, c'est-à-dire tout droit sorties de vos petits cerveaux embrumés, et non dénichées ça et là, au hasard de vos lectures informatiques, je n'ai pas que ça à foutre. C'est pourquoi je fais appel à votre honnêteté et à votre bon sens : si vous voulez qu'*Amstrad Cent Pour Cent* reste le meilleur, creusez-vous les méninges et laissez les autres canards nous copier, ce qu'ils ne se gênent d'ailleurs pas de faire. Utilisez au besoin la fabuleuse *LMDSPDV IDLQSTDS*, ça me réconfortera dans mon idée que je ne l'ai pas mise au point pour rien.

Encore une chose importante : il apparaît de plus en plus dans vos lettres que tout le monde ne sait pas utiliser *Discology* pour effectuer les bidouilles publiées. C'est pourquoi j'ai pensé écrire un petit utilitaire qui se chargerait de presque tout le boulot à votre place, votre rôle étant alors

réduit au minimum. Mais comme je ne suis pas sûr que tout le monde soit d'accord, soyez sympa de me dire ce que vous en pensez dans vos prochains courriers.

C'est bon, là, on peut y aller. Ah non, j'allais oublier de renvoyer l'ascenseur : dans le dernier *Fluide glacial*, on a droit (accrochez-vous) à UNE phrase de pub gratuite ! En substance, cela donne : "Si vous aimez l'informatique, lisez *Amstrad Cent Pour Cent*, on y retrouve Max, Coucho, et bien d'autres encore." Franchement, ça fait plaisir, merci *Fluide glacial*, merci *Fluide glacial*, merci.

Bon, cette fois-ci, c'est la bonne, accrochez-vous au bastingage, c'est parti.

BOULDER DASH 4

Et son inséparable Construction Kit, par Ben : recherchez la chaîne EF-05-3E-03-32 et remplacez le 03 par FF, ce qui vous octroie 255 vies.

BARBARIAN

Celui de Psygnosis, pas celui de Palace : recherchez donc 01-16-3E-03-32 et, là encore, remplacez 03 par FF pour avoir 255 vies. C'est encore une bidouille de Ben.

JACK THE NIPPER II

Encore en provenance de Ben : recherchez 3C-63-3E-08-32 et remplacez le 08 par un FF de derrière les fagots. Conclusion : vous vous retrouvez avec, devinez quoi, 255 vies, oui !

SOLOMON'S KEY

Allez, si je vous dis que c'est encore de Ben, cela vous étonnera-t-il vraiment ? Bon, recherchez 05-02-3E-05-32 et remplacez le 05 par 50 pour avoir 80 vies. Pourquoi pas FF ? Tout simplement parce qu'à 255 vies, le jeu buguait, voilà tout.

GAME OVER I ET II

Pour la quarante-douzième fois, voici les recherches à effectuer pour avoir plein de trucs infinis.

En ce qui concerne *Game Over I*, recherchez dans le fichier GO1.BIN la chaîne 3A-76-72-0E-01-91-32-76 et remplacez le 0E-01-90 par 00-00-00, on obtient des vies infinies. Recherchez, dans le même fichier, la chaîne 3A-7A-72-0E-01-91-32-7A et remplacez 0E-01-91 par 00-00-00 pour avoir des grenades en quantité infinie.

Dans *Game Over II*, recherchez dans le fichier GO2.BIN la chaîne 3A-66-6D-0E-01-91-32-66 et remplacez 0E-01-91 par 00-00-00, ça vous donnera des vies infinies. Finalement, recherchez 3A-6A-6D-0E-01-90-32-6A et

remplacez (encore une fois) 0E-01-91 par 00-00-00 pour des lasers en quantité infinie. Une dernière précision, sous forme de rappel, de David Richard, l'auteur de ces bidouilles : le code d'accès à la deuxième partie est 10218.

ARMY MOVES I ET II

Paf ! c'est encore David Richard qui, pour la cinquante-treizième fois, nous file les recherches magiques pour ces deux jeux.

Dans *Army Moves I*, recherchez dans le fichier ARM1.BIN la chaîne 3A-E7-88-0E-01-91-32-E7 et remplacez, devinez quoi par quoi ? 0E-01-91 par 00-00-00, gagné. Ce qui, bien sûr, vous donnera des vies en infinité.

Pour *Army Moves II*, recherchez dans le fichier ARM2.BIN la chaîne 3A-02-8B-0E-01-91-32-02 et là encore (promis, c'est la dernière fois) remplacez 0E-01-91 par 00-00-00 pour avoir des vies infinies. C'est tout, on passe à la suite.

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON

Trouvées grâce à La Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon, voici 255 vies pour ce jeu qui n'en mérite même pas une. M'enfin, y'en a qui aiment. Ça nous vient de chez Boulu 007, qui ferait mieux de changer le nom de son "groupe" (The Nulos Cracker) avant d'avoir des ennuis avec le vrai Nulos Cracker (qui, soit dit entre parenthèses, est un bon, lui) : il faut se rendre en piste 11, secteur C5, adresse 00A2 et remplacer le 3E-05 qui s'y trouve par un 3E-FF.

TOMAHAWK

Encore signées Boulu 007, 255 "vies" pour cet excellent simulateur d'hélicoptère de chez Digital Integration. En fait, il s'agit de permettre 255 vols manqués avant que n'apparaisse le redouté "Game Over". Ça se passe en piste 27, secteur C7, adresse 010D, où l'on remplace le 3E-03 qui s'y trouve par un 3E-FF cuit juste à point. Ah, au fait, mon petit Boulu, que tu aies 15 ans ou 77, j'en ai rien à faire...

P

POKES AU RAPPORT

MUTANTS

255 vies dans ce jeu peu connu d'Ocean, trouvées, encore une fois, à l'aide de ma méthode. On se rend en piste 03, secteur 48, adresse 017E où l'on trouve un 3E-03. Les plus intelligents d'entre vous auront compris qu'il faut remplacer ces deux octets par 3E-FF. Y'a juste un petit problème qui se pose alors : si vous déposez les objets que vous transportez avant de les avoir TOUS ramassés, la ruse ne marche plus, allez savoir pourquoi. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas remercier Sébastien Sarraute qui a trouvé ça tout seul comme un grand. Ainsi que 255 vies dans Light Force, mais je ne vais pas vous les donner tous les mois...

UNGAWA CHEAT AH !

Heu... Non, ce n'est pas le titre d'un jeu, mais celui d'une "nouvelle" rubrique au sein de "Pokes au rapport". Pas vraiment nouvelle d'ailleurs, puisqu'il ne s'agit de rien d'autre que de

regrouper sous ce label les cheat-modes, que vous aurez trouvés dans les jeux (appui sur plusieurs touches, nom particulier au tableau des high-scores, etc.). Je rappelle à ceux qui causent pas le rosbif, que cheat-mode signifie littéralement "mode tricheur". Il s'agit d'une option, bien évidemment cachée, qui permet de jouer sans perdre ou de changer de tableau, et qui a été incluse par les programmeurs pendant la phase de test du jeu. Par exemple, dans Road Runner, il faut appuyer simultanément sur les touches U et S pour entrer dans le cheat-mode.

Dans Arkanoïd 2, lorsque le jeu vous affiche "PRESS JOYSTICK OR SPACEBAR3", appuyez simultanément sur les touches W, E, D et F ; le bord de l'écran devient alors bleu, et il vous suffira d'appuyer sur la touche Esc pour passer au tableau suivant.

Bon, ce ne sont là que deux exemples, d'ailleurs envoyés par Christophe Socquet, j'espère en recevoir plein d'autre incessamment sous pneu.

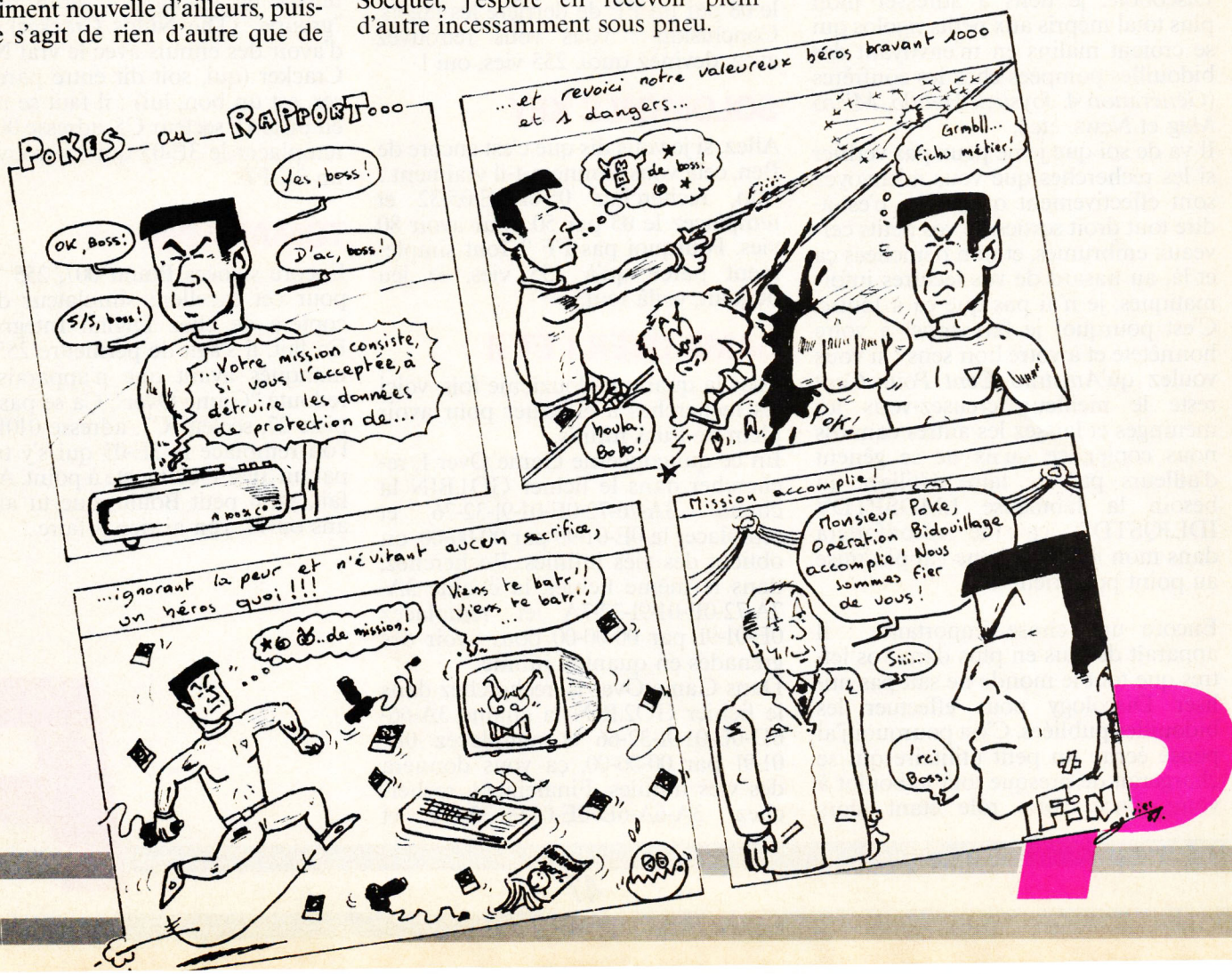
LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Il m'énervait à la fin, ce titre, je n'arrive jamais à me souvenir si c'est "le choix des pokes, le poids des octets" ou bien "le poids des pokes, le choix des octets", ou bien encore "le bois d'époque, le foie des octets" ou que sais-je encore...

Une fois de plus, j'ai un petit quelque chose à vous dire avant de nous lancer. Dans le numéro 17 de Cent Pour Cent, le programme concernant Barbarian II est complètement bugué. Je m'a gouru en beauté quelque part que je sais pas encore où c'est, et du coup, ça marche plus. Le pire, c'est que je suis incapable de vous communiquer la bonne version, because j'ai également paumé la lettre du gentil lecteur qui me l'avait envoyée. Conclusion : ce programme ne sert à rien, sinon à occuper 1 Ko sur la disquette.

M'enfin, quoi qu'il en soit, voici quelques programmes tous envoyés par Christophe Socquet (à l'exception du premier, qui émane de Yannick Mocaëv), et qui vous permettront de terminer quelques jeux choisis par lui. On se retrouve le mois prochain pour de nouvelles aventures. Athciaio, à +, et tout le tralala habituel.

CALL &BCDSepth



A PARTIR DE

AMSTRAD PC 1512 4990^{F*}_{TTC}

Très professionnel... très joueur!



Jusqu'au 31 décembre, si vous vous offrez le PC 1512 avec son imprimante, vous ne la paierez que 1 500 F.

L'AMSTRAD PC 1512, c'est d'abord l'un des ordinateurs compatibles les plus vendus en Europe. On en trouve déjà des centaines de milliers, en entreprise comme à la maison. Il y a une bonne raison à cela : il sait tout faire. C'est un vrai professionnel, vendu complet avec l'INTEGRALE PC + (traitement de textes, tableur et base de données intégrés sous GEM). Il accepte également les milliers de programmes conçus pour PC. Et c'est aussi un vrai joueur qui vous donne le grand frisson avec les super jeux tournant sur compatibles : jeux d'arcades, jeux de rôles, aventures médiévales, Kriegspiel, simulateurs de vol, échecs, bridge, golf...

Pour vous détendre et travailler aussi à la maison, l'AMSTRAD PC 1512 est l'ordinateur qu'il vous faut.

*** AMSTRAD PC 1512 + L'INTEGRALE PC+ : à partir de 4 990 F TTC.**

Offre spéciale : PC 1512 + Imprimante DMP 3160 + L'Intégrale PC+ : à partir de 6 490 F TTC.

Prix publics généralement constatés

**PC 1512 AVEC SON
IMPRIMANTE DMP 3160**

A PARTIR DE

6490^{F*}_{TTC}

Modèle présenté : PC 1512 Simple Drive,
écran couleur 6 490 F TTC.

Offre spéciale : 7 990 F TTC avec son imprimante.

AMSTRAD

Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE
DE
VERSAILLES

AMSTRAD
EXPO 89

Pour tout savoir sur le PC 1512 et son imprimante, tapez 3615 code AMSTRAD,

LA BOUTIQUE **MICRO AVENUE** **C'EST FANTASTIQUE!**

Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique* !

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ l'abonnement de 6 mois*
+ Un super jeu à cristaux liquides de poche*

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE l'espace spécialiste du Soft.
58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODE RUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

POKES AU RAPPORT

PS de dernière minute de Poum : tous les gentils lecteurs qui auront collaboré (ach ! du bist ein collaborateur) au rapport des Pokes sont systématiquement membres du club Cent Pour Cent, le club 100 %... heu... 100% Cent Pour Cent.

Scan by Gr@nts 2015

```
10 ' Blasteroid Disk 100%
20 ' Par Yannick Mocaev
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR n=&A000 TO &A02E:READ
a$:a=VAL("&H"+a$)
50 som=som+a:POKE n,a:NEXT
60 IF som<>2543 THEN PRINT "Je ris :
erreur dans les datas":END
70 PRINT "Inserez l'original dans le
lecteur, puisappuyez sur une touche..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,
B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,
05,01,C3,00,01,3E
110 DATA 00,32,58,21,00,00,00,00,00,C3,
24,13,66,C6,07,00
```

```
10 ' Cobra Disk 100%
20 ' Compilation OCEAN ALL STAR HITS 2
30 ' Par Crack Master
40 MEMORY &1FFF:LOAD "cobra1",&2000:LOAD
"cobra2",&C000
50 FOR e=&BE00 TO &BE29:READ a$:POKE
e,VAL("&H"+a$):NEXT
60 CALL &BE00
70 DATA F3,21,00,20,11,40,00,01,C0,7F,
ED,B0,21,00,C0,11
80 DATA 00,80,01,00,30,ED,B0,21,00,C0,
11,01,C0,01,FF,3F
90 DATA 75,ED,B0,AF,32,CA,4E,C3,00,41
```

```
10 ' Dragon's Lair II Disk 100%
20 ' Par Crack Master
30 MODE 1:INPUT "Quelle epreuve ? ",e
40 IF e=0 OR e>8 THEN 30
50 OPENOUT "CPC":MEMORY 700:LOAD
"DL2":CLOSEOUT
60 POKE 31878,0:POKE 31879,0:POKE
31880,0:POKE 31881,0:POKE 31500,e-1
70 CALL 6979
```

```
10 ' Ghosts'n Golbins Disk & K7 100%
20 ' Par Crack Master
30 MODE 1:MEMORY &17FF:LOAD "!CODE"
40 INPUT "Niveau : ",n:IF n<1 OR n>3
THEN 40
50 INPUT "Vies infinies (O/N) : ",v$:
v$=UPPER$(v$)
```

```
60 POKE 20656,n-1:IF n=1 THEN n=257
70 POKE 20652,n-2
80 IF v$="O" THEN POKE 20635,0:POKE
20636,0:POKE 20637,0
90 CALL &5000
```

```
10 ' Sabre Wulf Disk & K7 100%
20 ' Par Crack Master
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,9:INK
2,24:INK 3,6
40 MEMORY 4863:LOAD "!SABPIC",4864:CALL
4864:LOAD "SABGRF",4864
50 FOR s=0 TO 3:INK s,0:NEXT:LOAD
"!SABPRG",&C000:POKE &DD60,0:CALL &C000
```

```
10 ' Shockway Rider Disk 100 %
20 ' Pour la compilation 6 Pak Vol. 2
30 ' Par Crack Master
40 OPENOUT "SEPTH":MEMORY 999:LOAD
"shockway":POKE 2063,&C9:CALL 2017
50 LOAD "sh1":LOAD "sh2",29604
60 POKE 32142,0:POKE 32143,0:POKE
32144,0:POKE 32145,0:CALL 29604
```

```
10 ' ThunderCats Disk & K7. 100%
20 ' Par Crack Master
30 MODE 1:INPUT "Epreuve : ",ep:IF ep<1
OR ep>14 THEN 30
40 INPUT "Vies infinies (O/N) :
",v$:v$=UPPER$(v$)
50 OPENOUT "PROUT":MEMORY 1999:LOAD
"!ELITE":POKE 2321,&C9:CALL 2028
60 POKE 30846,&3E:POKE 30847,ep-1:POKE
30848,0
70 IF v$="O" THEN POKE 33028,0:POKE
33029,195
80 CALL 27094
```


AVENTURE AVANT TO

Coucou, c'est Septh qui parle. Je profite d'un moment d'inattention de la part de Poum pour m'incruster dans sa rubrique. Je voulais dire que je le remercie solennellement de terminer sa série "Aventure avant tout" par le numéro Septh, à cause qu'un numéro Sined, Lipfy ou Miss X, ça n'aurait pas été rigolo. Merci donc, Poum, je te repasse la parole. A vous Cognacq-Jay.



Merci à toi. Je trouve cela génial, car enfin voici un chapeau qui ne m'a pas demandé beaucoup d'efforts, et croyez-moi, après des vacances passées aux portes de l'île de Ré, il est très dur de retrouver le cours de ses idées. Avant toute chose, je vous dois des excuses en ce qui concerne les quelques petites pétouilles qui se sont glissées dans nos listings. Au hasard, dans le numéro de juin, il y avait trois listings. En fin de la ligne 70, vous aviez $A(6)=L$, qu'il faudra remplacer par $A(6)=L*2$. Je remercie Michel Vrilleau pour l'attention qu'il a portée à cette petite erreur dont je prends toute la responsabilité. Pour finir avec les pétouilles de nos numéros, voilà qu'en ligne 70 du numéro d'avril (décidément le 70 me porte malheur) vous avez lu DIM CASE(30), il est évident qu'il s'agissait de dimensionner NSEO, donc DIM NSEO(30).

Comme je vous l'avais laissé entendre le mois dernier, je vous ai préparé le listing d'un petit jeu d'aventure, qui est loin de minibus (NDLipounette : Il arrive un moment où cela devient louuuurd) d'être le jeu de l'année. Il marche sans problème et peut vous servir d'exemple pour réaliser votre jeu, comme celui de Fredy que j'ai reçu il y a quelque temps (pas mal du tout, à part quelques bugs dans les déplacements). Vu la taille du listing, je ne pourrai pas vous faire de longs discours. Sachez que le premier pro-



gramme sert à créer un écran de jeu, plus six simulations d'images. Quant au deuxième programme, c'est le jeu d'aventure proprement dit. Examinez-le, il comporte toutes les astuces que nous avons vues ensemble, avec un petit plus qui est la gestion des conditions et le bla-bla.

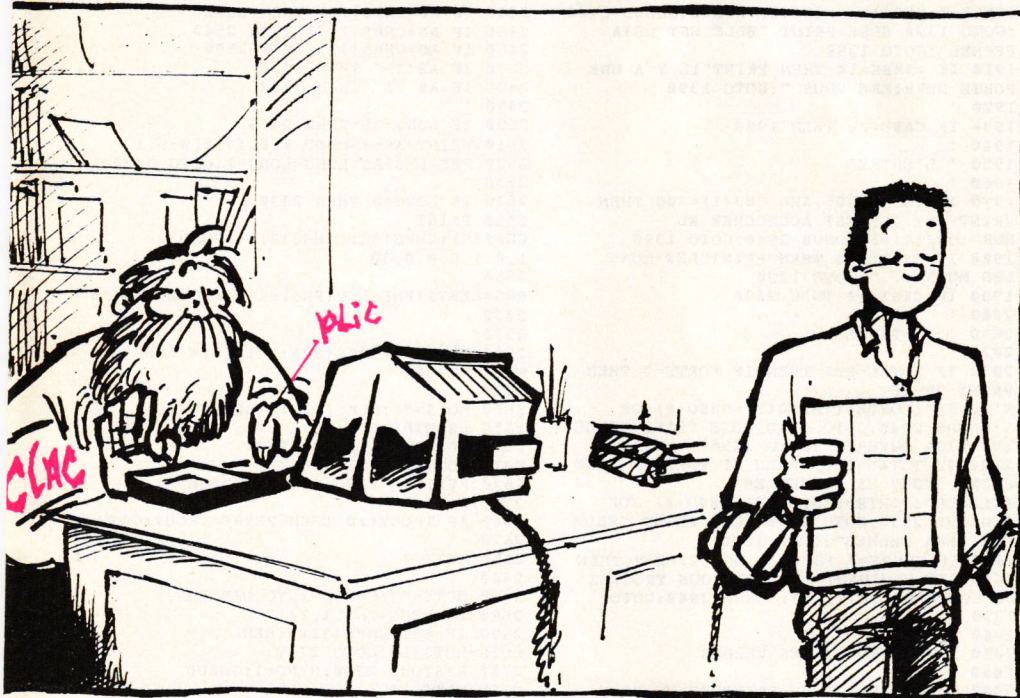
Si après avoir lu tous les articles parus dans le journal, et examiné à la loupe le programme qui suit, vous n'êtes pas capable d'écrire un jeu d'aventure,

vous êtes dans un cas désespéré et il ne vous reste plus qu'à vous reconverter au Logo.

L'ESPION QUI VENAIT DU CHAUD (SEPTH)

Vous incarnez le rôle du plus grand espion de tous les temps, à savoir le grand Septh MAX-COM. Vous devez déconnecter l'ordinateur central du

UT (VII)



QG ennemi pour empêcher le grand méchant de détruire la planète Terre (c'est original, non ?). Vous êtes à l'entrée du QG. La salle des ordinateurs est gardée par un garde (encore plus original). Il faudra trouver le moyen de neutraliser le garde et la clé qui ouvrira la porte.

Le plan est sur une grille de trois sur trois et comporte cinq cases. L'accès à la salle des ordinateurs est interdit, pour l'ouvrir il faudra avoir neutralisé

le garde. Ensuite, si vous avez la clé en main vous pourrez ouvrir la porte et le tour sera joué. Jetez un œil sur la gestion dans le couloir par rapport à la porte au sud (recupérez ensuite votre œil car vous en aurez besoin). On vous empêchera de sortir dehors car rien n'est prévu à l'extérieur. Dans le sous-programme de l'analyseur de syntaxe, une variable "TOTAL" est employée, elle résulte de la multiplication par 100 du verbe et son addition

avec l'objet, ce qui permet avec un seul test de vérifier le verbe et l'objet (au lieu de faire "IF VERBE=5 AND OBJET=8 THEN", on fera "IF TOTAL=508 THEN"). Pour le reste, et en deux mots, décortiquez le programme à fond et la lumière sera.

Poum

```
1000 MODE 1 : PEN 2 : PAPER 0
110 RESTORE : FOR i=1 TO 4 : READ
x,y,l,h
120 LOCATE x,y : PRINT CHR$(150);
STRINGS(1,154);CHR$(156);
130 LOCATE x,y+h+1 : PRINT
CHR$(147);STRINGS(1,154);CHR$(153);
140 FOR j=1 TO h : LOCATE x,j+y : PRINT
CHR$(149);
150 LOCATE x+1+1,j+y : PRINT CHR$(149);
: NEXT j,i
160 DATA 00,21,A4,C0,11,BB,85,06,78,C5,
E5,01
230 DATA 30,00,ED,B0,E1,CD,26,BC,C1,10,
F2,C9
240 DATA "L'ORDINATEUR CENTRAL", "1", 24,
14,9
250 DATA "UN GARDIEN", "4", 26,13,15
260 DATA "LE COULOIR", "5", 18,12,2
270 DATA "L'ENTREE", "6", 26,14,7
280 DATA "LA SALLE DE REPOS", "8", 26,
13,10
300 '
310 FOR i=39999 TO 40022 : READ a$
320 POKE i,VAL("&"a$) : NEXT i
330 '
340 RESTORE 240
350 FOR i=1 TO 5 : READ nom$,tit$,e(1),
e(2),e(3)
360 CLS:LOCATE 4,8:PEN 1:PRINT nom$;
370 FOR j=1 TO 3 : POKE 39995+j,E(j) :
NEXT j
380 CALL 40000 : SAVE tit$,b,34235,5764
390 CLS : NEXT i
```

```
1000 '*****
1010 ' INITIALISATION
1020 '*****
1030 '
1040 MEMORY 34000:MODE 1:FOR I=0 TO
3:INK I,0:NEXT I:BORDER 0
1050 LOAD "ECRAN.SCR":INK 1,26:INK
2,15:INK 3,18
1060 WINDOW #0,3,38,20,23:WINDOW#1,
29,38,3,17
1070 PAPER #0,0:PEN #1,1:PAPER #1,0:PEN
#1,1
1080 '
1090 ' LES DIRECTIONS
1100 '
1110 DIM NESO(9)
1120 DATA 2,0,0,4,12,8,0,1,0
1130 RESTORE 1120:FOR I=1 TO 9:READ
NESO(I) : NEXT I
1140 '
1150 ' LES OBJETS
1160 '
1170 DATA 200,200
1180 RESTORE 1170:DIM OBJ(2):FOR I=1 TO
2:READ OBJ(I):NEXT I
1190 DATA "UNE CLE","UN COUTEAU"
1200 RESTORE 1190:DIM OBJ$(2):FOR I=1 TO
2:READ OBJ$(I):NEXT I
1210 '
```


AVENTURE AVANT TOUT (VII)

```

1220 '*****
1230 ' LE TRANSFERT D'IMAGE
1240 '*****
1250 '
1260 DATA 11,A4,C0,21,BB,85,06,78,C5,D5,
01,30,00
1270 DATA ED,B0,D1,EB,CD,26,BC,EB,C1,10,
F0,C9
1280 RESTORE 1260:FOR I=40000 TO 40024
:READ AS
1290 POKE I,VAL("&" + AS):NEXT I
1300 '
1310 CASE=6:GOSUB 2860
1320 '
1330 '*****
1340 '
1350 '* BOUCLE DU JEU *
1360 '*
1370 '*****
1380 '
1390 GOSUB 2330
1400 '
1410 ' TRAITEMENT DES DEPLACEMENTS
1420 '
1430 IF VERBE=1 AND (NESO(CASE) AND
1)<>0 THEN CASE=CASE-3:GOSUB 2860:GOTO
1390
1440 IF VERBE=2 AND (NESO(CASE) AND
2)<>0 THEN CASE=CASE+3:GOSUB 2860:GOTO
1390
1450 IF VERBE=3 AND (NESO(CASE) AND
4)<>0 THEN CASE=CASE+1:GOSUB 2860:GOTO
1390
1460 IF VERBE=4 AND (NESO(CASE) AND
8)<>0 THEN CASE=CASE-1:GOSUB 2860:GOTO
1390
1470 '
1480 ' PRENDRE
1490 '
1500 IF VERBE<>5 THEN 1550 ELSE IF
OBJET>2 THEN 1550
1510 IF OBJ(OBJET)=CASE THEN
OBJ(OBJET)=100:PRINT"VOUS VOUS
ENRICHISSEZ":GOSUB 2940:GOTO 1390
1520 '
1530 ' POSER
1540 '
1550 IF VERBE<>6 THEN 1600 ELSE IF
OBJET>2 THEN 1600
1560 IF OBJ(OBJET)=100 THEN
OBJ(OBJET)=CASE:PRINT"VOUS VOILA PLUS
LEGER":GOSUB 2940:GOTO 1390
1570 '
1580 ' INVENTAIRE
1590 '
1600 IF VERBE<>13 THEN 1640
1610 CLS#1:PRINT#1,"VOUS AVEZ"
:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1
1620 FOR I=1 TO 2:IF OBJ(I)=100 THEN
PRINT#1,OBJS(I)
1630 NEXT I:CALL &BB18:GOSUB 2940 : GOTO
1390
1640 '
1650 'CASE PAR CASE
1660 '
1670 IF CASE<>1 THEN 1730
1680 '
1690 ' SALLE DES ORDINATEURS
1700 '
1710 IF TOTAL=1206 THEN PRINT "VOUS
VENEZ DE SAUVER LE MONDE":END
1720 IF VERBE=14 THEN PRINT "UN GROS CPC
MARCHE":GOTO 1390
1730 IF CASE<>4 THEN 1850
1740 '
1750 ' SALLE DU GARDE
1760 '
1770 IF TOTAL<>1604 THEN 1800
1780 IF GARDE=1 THEN PRINT "IL EST DEJA
DANS LE CIRAGE" ELSE IF OBJ(2)=100 THEN
PRINT "VOUS LE POIGNARDEZ":GARDE=1 ELSE
PRINT "AVEC VOS DENTS PEUT-ETRE"
1790 GOTO 1390
1800 IF VERBE=8 THEN IF GARDE=1 THEN
PRINT "IL EST MORT":GOTO 1390 ELSE PRINT
"IL NE REpond PAS":GOTO 1390
1810 IF VERBE=14 THEN PRINT "UN GARDE,
UNE PORTE ET VOUS EN PRIME":GOTO 1390
1820 IF TOTAL<>903 THEN 2090
1830 IF GARDE=0 THEN PRINT "LE GARDE
VOUS EN EMPECHE":GOTO 1390
1840 IF GARDE=1 THEN IF OBJ(1)=100 THEN
NESO(4)=NESO(4) OR 1:GOSUB
2940:PRINT"PRES DE LA FIN":GOTO 1390
ELSE PRINT "ELLE NE S'Ouvre PAS" : GOTO
1390
1850 IF CASE<>5 THEN 1930
1860 '
1870 ' LE COULOIR
1880 '
1890 IF TOTAL=903 THEN IF PORTE=0 THEN

```

```

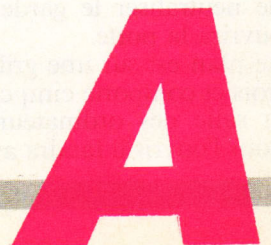
PRINT "ELLE S'Ouvre":PORTE=1 :
NESO(5)=NESO(5) OR 2:GOSUB 2940 : GOTO
1390 ELSE PRINT "ELLE EST DEJA
OUVERTE":GOTO 1390
1900 IF TOTAL=1003 THEN IF PORTE=1 THEN
PRINT "VOUS LA FERMEZ EN SILENCE" :
PORTE=0:NESO(5)=NESO(5) XOR 2:GOSUB 2940
:GOTO 1390 ELSE PRINT "ELLE EST DEJA
FERMEE":GOTO 1390
1910 IF VERBE=14 THEN PRINT"IL Y A UNE
PORTE DERRIERE VOUS ":GOTO 1390
1920 '
1930 IF CASE<>6 THEN 1990
1940 '
1950 ' L'ENTREE
1960 '
1970 IF TOTAL=705 AND OBJ(1)=200 THEN
PRINT"UNE CLE EST ACCROCHEE AU
MUR":OBJ(1)=6:GOSUB 2940:GOTO 1390
1980 IF VERBE=14 THEN PRINT"LES MURS,
LES MURS....":GOTO 1390
1990 IF CASE<>8 THEN 2090
2000 '
2010 ' LA PIECE
2020 '
2030 IF TOTAL=903 THEN IF PORTE=0 THEN
PRINT "ELLE
S'Ouvre":PORTE=1:NESO(8)=NESO(8) OR
1:GOSUB 2940:GOTO 1390 ELSE PRINT "ELLE
EST DEJA OUVERTE":GOTO 1390
2040 IF TOTAL=1003 THEN IF PORTE=1 THEN
PRINT "VOUS LA FERMEZ EN
SILENCE":PORTE=0:NESO(8)=NESO(8) XOR
1:GOSUB 2940:GOTO 1390 ELSE PRINT "ELLE
EST DEJA FERMEE":GOTO 1390
2050 IF VERBE=7 THEN IF OBJ(2)=200 THEN
PRINT"EN FOUILANT PARTOUT VOUS TROUVEZ
UN COUTEAU":OBJ(2)=8:GOSUB 2940:GOTO
1390
2060 '
2070 ' TRAITEMENT DES VERBES
2080 '
2090 IF VERBE=0 THEN PRINT"JE NE VOUS
SUIS PAS"
2100 IF VERBE=1 THEN PRINT"LE NORD EST
BLOQUE"
2110 IF VERBE=2 THEN PRINT"LE SUD ? PAS
DE SUD"
2120 IF VERBE=3 THEN PRINT"A L'EST RIEN
DE NOUVEAU"
2130 IF VERBE=4 THEN PRINT"PAS POSSIBLE
PAR LA"
2140 IF VERBE=5 THEN PRINT"PAS TOUCHE
L'AMI"
2150 IF VERBE=6 THEN PRINT"ON NE POSE
PAS CE QUE L'ON N'A PAS"
2160 IF VERBE=7 THEN PRINT"RIEN DE
REMARQUABLE"
2170 IF VERBE=8 THEN PRINT"LE SILENCE
EST D'OR"
2180 IF VERBE=9 THEN PRINT"CELA NE
S'Ouvre PAS"
2190 IF VERBE=10 THEN PRINT"LAISSEZ CA
OUVERT"
2200 IF VERBE=11 THEN PRINT"JE LE
PREFERE ETEINT"
2210 IF VERBE=12 THEN PRINT"POURQUOI,
CELA VOUS GENE ?"
2220 IF VERBE=13 THEN PRINT"PAS
GRAND-CHOSE"
2230 IF VERBE=14 THEN
PRINT"DEBROUILLEZ-VOUS"
2240 IF VERBE=15 THEN PRINT"PAS ENCORE
....."
2250 IF VERBE=16 THEN PRINT"ASSASSIN,
VA...."
2260 IF VERBE=17 THEN PRINT"GROS
DEGUEULASSE....."
2270 GOTO 1390
2280 '*****
2290 ' ANALYSEUR DE SYNTAXE
2300 '*****
2310 '
2320 GOTO 1390
2330 DATA
NOR,AVANCE,*,SUD,RECU,*,EST,
DROIT,*,OUES,GAUCH,*,
2340 DATA
PREN,VOL,*,POSE,MET,LAISS,*,REGAR,
EXAMI,*,PARL,DISCU,*,
2350 DATA
OUVR,*,FERM,*,ALLUM,BRANCH,CONNECT,*,
ETEIN,D&EBRAN,DECONN,*,
2360 DATA
INV,LIST,*,AIDE,HELP,SOS,*,FIN,ARRET,
SUICID,*,TUE,ASSOM,ASSASSI,*,
2370 DATA
CACA,POPO,PIPI,PROUT,MERD,SALO,**,
2380 '
2390 DATA
CLE,*,COUTE,*,PORT,LOURD,*,GARD,HOMM,*.

```

```

MUR,PANNE,*,ORDIN,CPC,**,
2400 '
2410 VERBE=0:OBJET=0:LONG=0:PHS=""
2420 PRINT":":SOUND 1,10,1,12
2430 AS=UPPER$(INKEYS):IF AS="" THEN
2430 '
2440 IF AS=CHRS(13) THEN 2580
2450 IF AS=CHRS(127) THEN 2540
2460 IF AS=CHRS(32) THEN 2500
2470 IF AS<"A" THEN 2430
2480 IF AS="Z" THEN 2430
2490 '
2500 IF LONG=35 THEN 2430
2510 PRINT AS::SOUND 1,10,1,10,0,0,1
2520 PHS=PHS+AS:LONG=LONG+1:GOTO 2430
2530 '
2540 IF LONG=0 THEN 2430
2550 PRINT
CHRS(8):CHRS(32):CHRS(8)::SOUND
1,0,1,6,0,0,30
2560
PHS=LEFT$(PHS,LEN(PHS)-1):LONG=LONG-1:G
2430
2570
2580 PHS=PHS+CHRS(32):PRINT:IF LONG=0
THEN RETURN
2590 '
2600 MOTS="":FOR I=1 TO LEN(PHS)
2610 LS=MIDS(PHS,I,1)
2620 IF LS<>CHRS(32) THEN
MOTS=MOTS+LS:GOTO 2650
2630 RESTORE 2330:SYNO=1:GOSUB
2760:MOTS=""
2640 IF TROUV<>0 THEN VERBE=TROUV:GOTO
2670
2650 NEXT I
2660 '
2670 MOTS="":FOR I=1 TO LEN(PHS)
2680 LS=MIDS(PHS,I,1)
2690 IF LS<>CHRS(32) THEN
MOTS=MOTS+LS:GOTO 2720
2700 RESTORE 2390:SYNO=1:GOSUB
2760:MOTS=""
2710 IF TROUV<>0 THEN OBJET=TROUV:GOTO
2740
2720 NEXT I
2730 '
2740 TOTAL=VERBE*100+OBJET:RETURN
2750 '
2760 TROUV=0:IF LEN(MOTS)=0 THEN RETURN
2770 READ AS:IF AS="**" THEN RETURN
2780 IF AS="*" THEN SYNO=SYNO+1
2790 IF AS<>LEFT$(MOTS,LEN(AS)) THEN
2770
2800 TROUV=SYNO:RETURN
2810 '
2820 '*****
2830 ' ACCES DISC
2840 '*****
2850 '
2860 LOAD STR$(CASE),34235:CALL 40000
2870 FOR I=1 TO 3:INK I,PEEK(I+39995)
2880 NEXT I
2890 '
2900 '*****
2910 ' VOUS VOYEZ & LES DIRECTIONS
2920 '*****
2930 '
2940 CLS#1:PRINT#1,2::PRINT#1,"VOUS
VOYEZ":PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1
2950 FOR I=1 TO 2:IF OBJ(I)=CASE THEN
PRINT#1,OBJS(I)
2960 NEXT I
2970 '
2980
PRINT#1:PRINT#1,2:PRINT#1,"DIRECTIONS":
2990 PRINT#1,"POSSIBLES":PRINT #1:PRINT
#1:PRINT#1,"NORD"
3010 IF (NESO(CASE) AND 2) <>0 THEN
PRINT#1,"SUD"
3020 IF (NESO(CASE) AND 4) <>0 THEN
PRINT#1,"EST"
3030 IF (NESO(CASE) AND 8) <>0 THEN
PRINT#1,"OUEST"
3040 RETURN

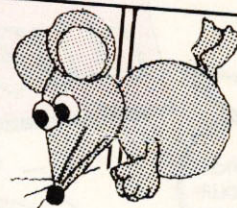
```



DUCHET COMPUTERS

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

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



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

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

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

Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !

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

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

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

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

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

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

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

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

Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.

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

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

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

Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert ! Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"

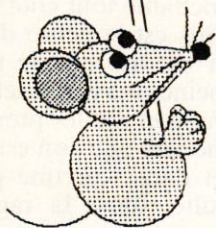
professionnel 7.0 ne vaut que

495,00 FF

port compris

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

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



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

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

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

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

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

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

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

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

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

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

La CARTE FO.DOS ne vaut que

420,00 FF

port compris

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

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

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA

ANGLETERRE - Tél. international + 44 - 291 625 780

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

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



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

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

CLUB A CENT POUR CENT,



Oyez, Oyez, braves gens. Je me place sur le plus haut toit de Paris et je crie haut et fort pour vous annoncer que la première réunion du club Cent Pour Cent a eu lieu. Les membres ainsi réunis ont lâchement oublié les petits fours, mais pour une première fois, on leur pardonne.

Eh oui, les amis. Je vous l'avais annoncé le mois dernier que vous pouvez enfin faire partie de la rédaction, et pour vous prouver que ce n'était pas un poisson d'avril qui, après avoir perdu son chemin, venait

nous rendre visite, je vous donne sans plus tarder le compte rendu de cette réunion.

Etaient présents ce jour-ci Frédéric Floch de Stain, Félix Calvo de Stain également, ainsi que les deux frangins Stéphane et Frédéric Macre de St..., non de Saint-Denis. Pour vous situer, ce ne sont que des patelins de la banlieue Nord de Paris.

Ils étaient tous là. Avec le sourire et des disquettes plein les poches. Ils nous ont montré plein de bonnes choses comme on les aime à la rédaction. Il y avait plein de jeux mais surtout beaucoup de nouvelles démo. toutes fraîches, qui venaient juste de sortir de l'esprit bien rempli de leurs géniteurs.

LE SOFT DU CLUB

C'était dur, très dur de choisir un jeu parmi tant de bons softs déjà parus.

Le choix s'est fixé après un long moment d'hésitation sur l'exccceelent Ghosts'n Goblins. Si vous faites partie de ceux qui ne connaissent pas ce hit (que dis-je, chef-d'œuvre), il serait grand temps de vous le procurer. J'étais quant à moi très heureux de ce choix, car je dois avouer que j'ai rarement vu un jeu si bien réalisé. Je crois que j'ai assez parlé pour aujourd'hui, je me tais et laisse la parole à nos nouveaux rédacteurs.

Les graphismes en mode 0 (seize couleurs pour les caméléons du dimanche) ont été très remarqués à l'époque (et poke !!!) par leur finesse. Le jeu comporte des couleurs relativement ternes mais super bien choisies. Quant à l'animation, elle était (et est toujours jusqu'à preuve du contraire) d'une fluidité remarquable. Le jeu était (mais nom d'une pipe, il l'est toujours !) très raide et les tests de collision très soignés.

La musique de Ghosts'n Goblins était pour les micro Amstrad ce qu'est Bob Marley au reggae (NDSpeth : Black Sabbath au hard rock), tout ça pour vous dire que cette musique était béton et qu'il est honteux de la part d'un cépécien de ne pas la connaître. Les monstres du jeu ét... sont du genre je te vois, je te fonce dessus et on se fend la gu... (ici je place une portion de censure) à coup de hache. Il faut noter que le scrolling latéral de Ghosts'n Goblins est irréprochable pour l'époque (NDPoum : je dirais même plus, le scrolling latéral de Ghosts'n Goblins est irréprochable tout court).

Ghosts'n Goblins est le genre de jeu qui accroche n'importe qui. Je m'explique, on a à peine pris la manette de jeu en pleine main et fait les premiers pas dans le cimetière que l'on est déjà mort. Cela met dans l'air une petite dose de difficulté. Alors la rage de combattre vous monte au cerveau (aussi petit soit-il), et c'est reparti pour un tour. Hélas pour vous, lorsque (NDPoum : c'est bizarre, chaque fois que j'entends le mot "lorsque" je pense au début du Manoir de Mortevielle) vous aurez passé le premier level, vous vous apercevrez qu'il est temps de vous plonger comme un fou dans votre petit lit douillet.

En conclusion, je dirai que tout bon utilisateur ou utilisatrice d'Amstrad doit absolument posséder ce bon vieux soft et qu'il ne faudrait en aucun cas et sous aucun prétexte l'oublier.

Comme annoncé, si vous avez la chance de venir dans nos locaux pour faire ces deux pages qui doivent être

100 % CLUB

de préférence des pages de délire, vous devez non seulement tester un oldies mais en plus écrire un texte dont le thème est complètement libre. Ce mois-ci, nos amis ont choisi de vous parler des démo. J'ouvre une parenthèse pour vous rappeler qu'il faudra venir très vite à Amstrad Expo pour voir toutes les démo. que nous avons et même si vous pensez en avoir de nouvelles peu connues, venez nous voir, on les passera sur notre mur d'images. Je ferme la parenthèse.

DEMO NIACS

Qui n'a jamais entendu parler de démo. ? Quoi, vous ne connaissez pas ce nouveau phénomène très contagieux (et je sais de quoi je parle...) ? J'explique : les premières démo. sont nées apparemment en Allemagne, avec des programmeurs comme MCS, ACS, MTI, Necromancer et quelques exceptions comme Mach. Il y en a bien d'autres comme Fêfesse, Fred Crazy des Atomics Crackers, les Malibus, THX, Digit, FCC, Dr TKC ou les Bat Crackers.

Les démo. ne sont ni des jeux ni des utilitaires et ne servent à vrai dire à rien si ce n'est que c'est joli à voir et, connaissant les techniciens qui se cachent derrière ces petits chefs-d'œuvre, ce sont des programmes qui utilisent le CPC jusqu'au fin fond de ses possibilités.

A propos de démo., tous les Demomakers souhaiteraient voir leurs créations proliférer. Alors, quand vous avez des démo., n'hésitez pas à les distribuer. Ce n'est pas interdit par la loi (enfin, pas encore...).

Ici, je dois dire que nos jeunes amis ont eu un geste tout à fait honorable, car ils sont prêts à vous envoyer les démo. que vous désirez. Pour cela, adressez-nous un courrier avec une enveloppe timbrée et la liste des démo. que vous ne connaissez pas, plus une disquette, cela va de soi (que Dieu leur vienne en aide, ils ne se doutent pas du travail qu'ils auront à fournir).

Le Club, c'est beaucoup de choses à la fois. Entre autres, c'est le fait de pouvoir mettre à genoux les rédacteurs de *Cent Pour Cent* qui ont fait des bêtises. C'est la seule alternative qu'on leur laisse pour se faire pardonner (je crois que Septh va prendre une carte d'abonnement). Voici qu'est née une nouvelle rubrique dans le Club, à savoir...

LA BLAGUE DU CLUB

La blague du mois nous est envoyée

par Stéphane Schreiber habitant rue Pigalle à Paris.

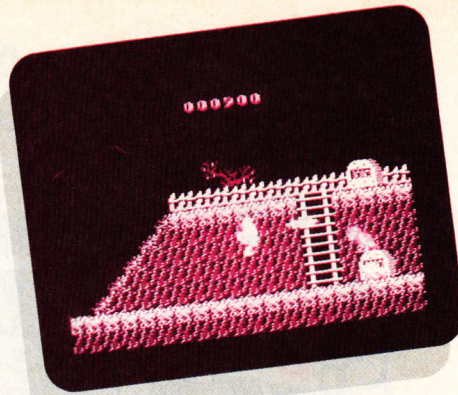
Une femme écrit à son toubib :

"Docteur, il faut absolument que vous m'aidiez : mon mari est devenu un véritable obsédé sexuel, il n'arrête plus de vouloir faire l'amour, n'importe où, n'importe quand. Il est carrément devenu insatiable ! Aidez-moi, je ne sais plus quoi faire.

PS : Excusez l'écriture saccadée..."

Ouarf, ouarf ! elle est bien bonne.

Il est déjà temps de nous quitter. Vous venez d'avoir un petit aperçu de ce que va être le Club, et croyez-moi, ce



Ghosts'n Goblins

n'est qu'un début. En attendant, vous avez à votre disposition le bulletin ci-dessous et tous les talents du monde pour venir nous rejoindre.

Poum

LA HONTE SUR EUX

Nous, à *Cent Pour Cent*, on préfère rire de nous-mêmes que des autres. C'est ainsi que nous consacrons tous les mois ces quelques lignes aux rédacteurs pour qu'ils puissent s'excuser des petites pétouilles qu'ils ont osé glisser dans les lignes de votre journal. Pour commencer, on prend au hasard le premier qu'on a sous la main.

Lacsap au mois de septembre annonçait que Xybots était un peu le prolongement de Highway Encounter (en page 23, quel sacrilège mon petit Lacsap).

Lacsap : Si vous pensez que c'est facile de se rendre compte de la différence, vu de Draveil !

Ou le petit Lipounet qui confond Jason et Jonas dans le test de Dominator.

Lipfy : Je me suis emmêlé les doigts sur le clavier et puis d'abord c'est mon nouveau verlan à moi ! Le petit nouveau, je veux dire Zède (à qui il manque un 80), qui annonce un listing pour un train

qui traîne. On se marre mais on le cherche encore, ce programme.

Zède : Désolé, je viens d'arriver et j'ai dû faire une bêtise derrière l'église. Que Dieu me pardonne, je me rattrape le mois prochain.

Pierre annonçait dans les Actus que les éditeurs Ocean et Titus nous préparaient ensemble une méga-salle d'arcade. Tous renseignements pris, il se trouve que Titus n'a nullement l'intention de se prêter à ce petit jeu (dommage pour nous).

Je prends mon courage à deux mains et je m'approche doucement vers Sined. Je lui demande de bien vouloir avoir l'obligeance de se faire pardonner pour les listings qui arrivent presque toujours dans le désordre (c'est comme le tiercé) et pour le source des Rubidouilles qui était circoncis.

Sined : Tu va pas commencer à me brouiller l'écoute, p'tit Poum. Je te dis que si y a des erreurs dans les listings, ça vient de la maquette. Alors tu me lâches les baskets sinon je te décapite sur-le-champ, non mais !

(OUI)... Je désire faire partie des membres du club 100%.

Je bénéficie ainsi de tous les avantages.

Voici mon critère de sélection

(NON)... Le club ne m'intéresse pas, et je suis assez con pour vous envoyer ce coupon.

(OUI)... Je désire faire partie des réunions mensuelles.

Dans ce cas je serai disponible le 3e mercredi après-midi du mois de pour le goûter (j'amène les petits beurrés).

(NON)... Je ne pourrais pas assister aux réunions du club, mais je garde les privilèges de celui-ci.

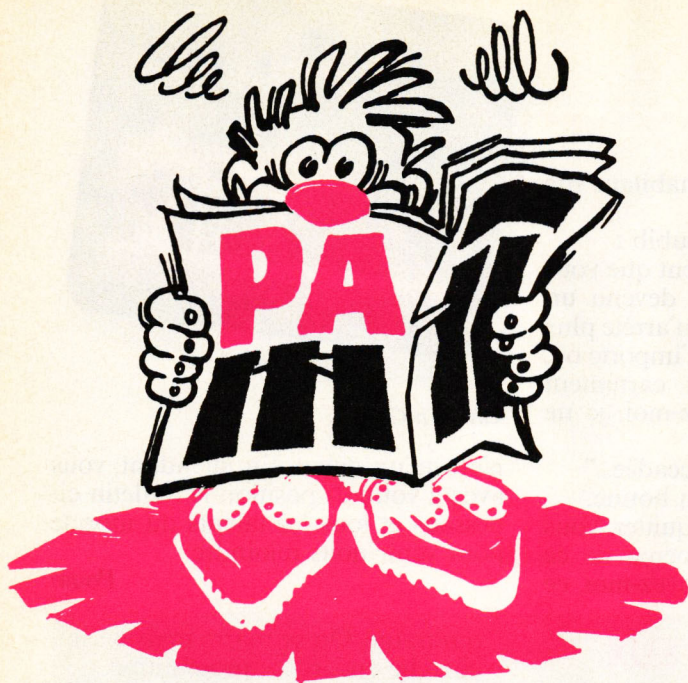
Mon nom est

J'habite

(OUI)... Le n° de ma ligne privée est

Je vous laisse une note personnelle

(NON)... Je n'ai rien à dire de plus.



• Vds originaux pour 464 : Robocop, Billy 2, Tiger Road, 6 Pak 3, Dragon Ninja, Karate Ace, Les défis de Taito, Barbarian 2, Bruce Lee, Ocean all Stars Hits. Le tout pour 650 F. Poss. de vente séparée. Nicolas Mathieu, Saint-André, 48800 Villefort. Tél. 66 46 85 57.

• Vds logiciels originaux pour Amstrad CPC 6128 état neuf : la Solution (Textomat, Datamat, Calcomat), Oxford PAO (public. assistée par ordin.), les Passagers du vent, Paper Boy, Equation, Inéquation (3e), Démonstration de géométrie (3e). Prix très compétitifs. J.-P. Aractingi, 96, bd Croisette, 06400 Cannes. Tél. 93 43 97 54 (ap. 18 h).

• Recherche CPC 664 ou 6128 équipés en 5"1/4 pour transfert de 2 D7 3". Joël Echard, 9, rue Eugène-Berthoud, 93400 Saint-Ouen. Tél. 40 12 53 38.

• Vds CPC 6128 coul. + manette + env. 100 logiciels orig. + Disco. + 2 kg de magazines + boîte de rangement. Valeur : 7 000 F. Cédé : 2 800 F. David Sagot, 291, rue du Château, 62990 Bearainville. Tél. 21 90 42 40.

• Rech. pour CPC 6128 : Popeye, Astérix, Blood Brothers, Ace, Formula one, Ball Breaker, Arkanoïd 1 et 2, Exolon, Barbarian, Dambusters, Cauldron 2, Batman,

Match Day, Airwolf 2, Aces of Aces. Prix compétitifs (entre 40 et 60 F). Eric Jaquet, 21, Campagne-Evêque, 13015 Marseille. Tél. 91 03 12 13.

• Urgent ! Vds pour CPC 464, synthé. vocal TMPI + 7 logiciels vocaux orig. éducatifs et utilitaires (600 F). Vds aussi jeu The Last V8 (60 F). Patrick Thevenoux, Les Georges, 03220 Saint-Léon. Tél. 70 42 17 22.

• Vds Amstrad CPC 6128 coul. + env. 80 jeux originaux dont Crazy Cars 2, Dragon Ninja... + joystick + revues + manuel d'utilisation + garantie. Etat neuf. Le tout pour 2 000 à 2 500 F. Nicolas Seramy, 6, allée St-Exupéry, 95230 Soisy-sur-Montmorency.

• Salut les mecs et les gonzes ! Mon pote (Quet) et moi (Quette), on cherche des contacts vach'ment sérieux, du genre cool, sur CPC 6128. On a pas mal de news : Crazy Cars 2, Robocop, Navy Moves... Envoyez vos listes au Club X, 20, rue du Dr-Calmette, 59136 Waurin. Tél. 20 58 61 89 (Lille).

• Vds jeux sur Amstrad CPC (D7 et K7). A petit prix. Ce ne sont que des originaux. Prix global poss., ou à l'unité. Liste contre enveloppe timbrée à votre nom et adresse. Bruno Gengembre, Route de Cercy-la-Tour, 58110 Biches.

• Vds CPC 6128 coul. + 90 disks orig. (jeux, news et uti-

lit.), Hercule, Data Base 2, Discology 5.1 et 2.1, Multiplan, Traitement de texte... + doubleur + joystick + livres et revues. Valeur : + de 10 000 F, sacrifié à 4 800 F. Pour + de rens. tél. au 20 70 13 43, demander Frédéric.

• Ech. Barbarian 2 (D7 orig. avec notice) contre originale + notice d'After Burner ou Times of Lore (+ carte). Rech. aussi correspondant habitant Nantes pour éch. de jeux et utilitaires sur CPC 6128. Poss., entre autres, Renegade, Super Ski, IK+, Netherworld, Dark Side, Discology 5.0... Pas sérieux s'abstenir. Thank Hai Hang, 95, rue du Maréchal-Joffre, 44000 Nantes. Tél. 40 74 92 67, ap. 18 h.

• Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. Azerty (1 an) + jeux originaux (Operation Wolf, Ocean Dynamite), Fire and Forget, Rygar... + manette Pro 5000 + manuel d'utilisation + 12 revues Amstrad Cent Pour Cent + pokes et plans de jeux. Le tout : 4 000 F. Charles-Edouard Tucom, Le Vigneau, 47520 Le Passage-d'Agen. Tél. 53 96 74 26.

• Vds compilation Ocean's All Stars Hits n°2 (100 F) pour CPC 464, Konami la collection (Mikie, Jackal, Hypersports... : 100 F), Dragon Ninja (150 F). Claude Bouchaud, Route des Fragnets, 36800 St-Gaultier, Nuret-le-Ferrand. Tél. 54 47 93 41 (ap. 19h30).

• Cherche clavier de 6128 pas cher, en bon état, ou éch. contre 7 news originales en K7. Vds aussi ces 7 news K7 50 F pièce, 320 F le tout. Faites vite, et merci les CPCiens !!! Stéphane Chavaux, 27, rue Jules-Ferry, 80110 Berteaucourt-les-Thennes. Tél. 22 42 23 01.

• Votre attention : Vous voulez profiter des avantages d'un club traitant éch. et vente de logiciels originaux, solutions et trucs pour jeux, et contacts divers. Le club Amstrad est ce qu'il vous faut. Club Amstrad, 5, rue A.-Tournade, chez Bourry, les Gr.-Varennes, 17000 La Rochelle. Doc. contre 2 timbres à 2,20 F. Tél. 46 67 69 46.

• Vds CPC 6128 mono. + adapt. Péritel + jeux originaux + livres. Le tout : 2 800 F. Vds aussi imprimante DMP 2160 + lot de 500 feuilles : 1 600 F. Lecteur Vortex 5"1/4 (neuf) + 50 disks vierges : 2 500 F. D7 3" vierges : 20 F pièce.

Sébastien Breton, 10, rue Gustave-Moreau, 51160 Ay (Marne). Tél. 26 55 14 32.

• Vds Amstrad CPC 6128 coul. parfait état + 80 D7 + nbsses revues + 350 jeux et utilitaires originaux + joystick Speed King + doubleur. Valeur totale : 7 500 F. Vendu : 3 800 F (vente séparée poss.). Edouard Laniessé, 10, rue des Brosses, 77169 Boissy-le-Châtel. Tél. 64 03 38 64.

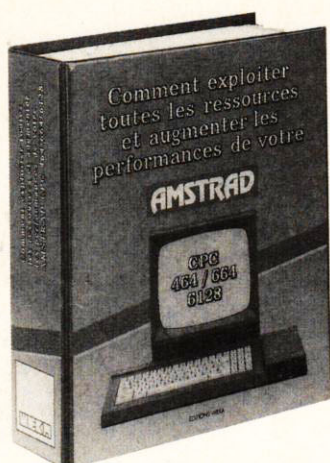
• Cherche contacts sur 6128 pour échange logiciels originaux. Poss. news (Skweek, Highway Patrol, Renegade 3...). Envoyer listes à Stéphane Bresson, 28, rue de l'Esperanto, 07000 Privas. Tél. 75 64 45 59, ap. 18 h.

• Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + clavier CPC 464 tbe + 40 jeux originaux D7 dont Disco., CPM+, Logo, Op. Wolf, et 60 sur K7 + livres d'expl. et revues Cent Pour Cent. Valeur : + de 10 000 F. Vendu : 4 000 F. Farid Tezkratt, 14, av. Louis-Pasteur, 92220 Bagneux. Tél. 46 63 43 05.

• Vds nbx jeux orig. 6128 dont hits (Op. Wolf, Crazy Cars 2, Gauntlet 2...) à prix intéressants, poss. d'éch. Olivier Desnoullez, 44, rue Ampère, 59130 Lamber-sart.

• Cherche amstradistes pour CPC 464 pour ventes et éch. de bidouilles et jeux originaux. Poss. + de 100 news (Dragon Ninja, Op. Wolf, Last Duel, Renegade 3, Rambo 3...). Xavier Marquet, 2, rue du Général-Foy, 02100 St-Quentin.

• Vds Amstrad CPC 6128 coul. + lect. K7 et câble + 3 joysticks et doubleur + meuble (valeur 800 F) + 150 jeux et util. orig. + livre Basic + revues. Prix : 4 500 F à débattre. Arnaud Soulier, 18, rue Victor-Clappier, 83000 Toulon. Tél. 94 92 08 90 (ap. 19 h).



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

Des programmes opérationnels à 100 %. De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.

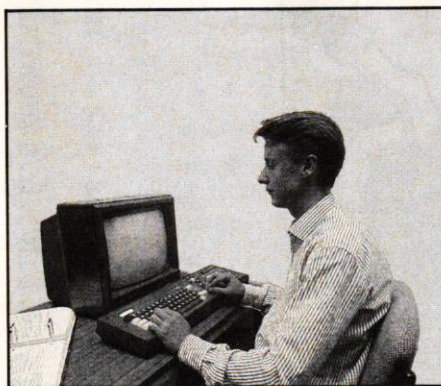
Un choix très étendu de langages de programmation. Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...

Des trucs et des conseils pratiques. Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

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

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



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

Votre matériel n'a plus de secrets pour vous. Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

Vous mettez en place vous-même des extensions. Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

**2 classeurs géants (21 x 29,7 cm)
à feuillets mobiles - 1 224 pages**

**OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 31/12/89**



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

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

Éditions WEKA, 82, rue Curial 75935 Paris Cedex 19 - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

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

1. Si au vu de l'ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Éditions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.

2. La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner sans rien nous devoir toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

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

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

réf. 9400, 2 grand volumes 21 x 29,7 cm. **1 224 pages 450 F TTC port compris.**

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

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

☐ Envoi par avion 110 F par titre.

Nom : Prénom :

N° et Rue :

Code postal : Ville :

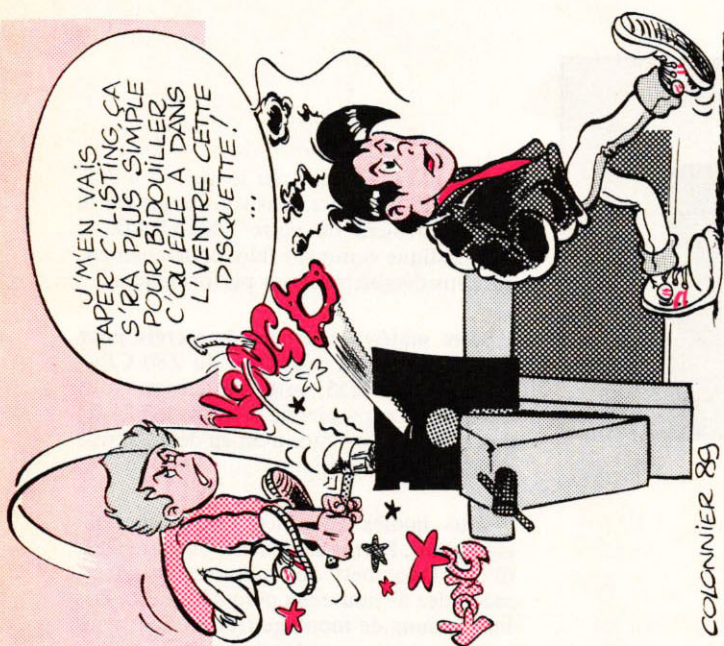
Pays : Signature* :

Date :

* Signature des parents ou tuteur pour les mineurs

MONITE DE TOULOUSE

Bande de bien graissés, après le super Slayer du mois dernier qui était également le cru des Atomic Crackers (qu'ils me pardonnent de cette omission), voici MONITE qui n'est ni plus ni moins qu'un éditeur du genre Disco. Si vous n'avez pas ce fameux utilitaire de disc, alors profitez de l'occasion et sautez sur MONITE de notre ami Jean-Manuel MARIÉS qui, comme beaucoup d'autres, fait désormais partie du Club 100 %. Les commandes se font avec les flèches et les touches Return et Espace. Entrez le listing des DATA qui crée un fichier binaire MONITRSX.BIN, et le suivant qui a le mérite d'être entièrement en Basic. Du bon travail, si, si !



COLONNIER 89

```

10 adr=&8000:FOR i=0 TO 71
20 FOR j=0 TO 7:READ a$
30 a=VAL("&"a$):POKE adr+i*8+j,a
40 b=b+a:IF b>255 THEN b=b-256
50 NEXT j
60 READ a$:IF VAL("&"a$)<>b THEN
";100+i*10:STOP
70 NEXT i:SAVE"MONITRSX.BIN",b,&8000,72*8
80
100 DATA 01,09,80,21,37,80,C3,D1,F6
110 DATA BC,1A,80,C3,3B,80,C3,DF,6C
120 DATA 80,C3,E9,80,C3,3B,81,C3,5A
130 DATA 50,81,44,55,4D,D0,57,52,8A
140 DATA 53,45,43,D4,52,44,53,45,67
150 DATA 43,D4,43,4F,50,49,C5,43,B1
160 DATA 48,45,52,43,48,C5,00,FC,DC
170 DATA A6,09,80,FE,01,C0,DD,7E,25
180 DATA 00,6F,DD,7E,01,67,01,B9,11
190 DATA 80,3E,10,02,3E,1F,CD,5A,65
200 DATA BB,3E,01,CD,5A,BB,3E,04,83
210 DATA CD,5A,BB,3E,0D,CD,5A,BB,92
220 DATA 3E,0A,CD,5A,BB,3E,20,CD,E7
230 DATA 5A,BB,7C,E6,0F,CD,BA,80,74
240 DATA 7D,CD,BA,80,3E,3A,CD,5A,97

```

PRINT "ERREUR en


```

250 DATA BB,3E,20,CD,5A,BB,11,CF,72
260 DATA 80,06,10,7E,CD,BA,80,3E,CB
270 DATA 20,CD,5A,BB,7E,FE,20,30,99
280 DATA 02,3E,2E,12,13,23,10,EB,4A
290 DATA 3E,20,CD,5A,BB,CD,5A,BB,6C
300 DATA 06,10,11,CF,80,1A,CD,5A,23
310 DATA BB,13,10,F9,3A,B9,80,4F,BC
320 DATA 0D,79,32,B9,80,C2,5B,80,4A
330 DATA C9,00,4F,1F,1F,1F,1F,CD,AB
340 DATA C3,80,79,E6,0F,C6,90,27,D9
350 DATA CE,40,27,CD,5A,BB,C9,00,B9
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B9
370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FE,B7
380 DATA 02,C0,3E,85,32,35,81,18,3C
390 DATA 08,FE,02,C0,3E,84,32,35,2D
400 DATA 81,DD,7E,00,32,3A,81,DD,D3
410 DATA 7E,02,32,39,81,21,9F,A8,A7
420 DATA 3A,02,A7,B7,28,04,3E,40,EB
430 DATA 85,6F,3A,3A,81,47,7E,05,9E
440 DATA 80,32,3A,81,21,35,81,CD,AF
450 DATA D4,BC,D0,22,36,81,79,32,93
460 DATA 38,81,3A,02,A7,5F,3A,39,01
470 DATA 81,57,3A,3A,81,4F,21,00,3E
480 DATA 90,DF,36,81,C9,84,00,00,B1
490 DATA 00,00,00,FE,02,C0,DD,66,B4
500 DATA 01,DD,6E,00,DD,56,03,DD,13
510 DATA 5E,02,01,00,02,ED,B0,C9,DC
520 DATA FE,06,C0,DD,7E,00,32,43,70
530 DATA 82,DD,7E,01,32,44,82,DD,23
540 DATA 7E,02,32,41,82,DD,7E,03,F6
550 DATA 32,42,82,DD,7E,04,32,3F,BC
560 DATA 82,DD,7E,05,32,40,82,DD,6F
570 DATA 7E,06,32,3E,82,DD,7E,08,48
580 DATA 32,3D,82,DD,7E,0A,6F,DD,EA
590 DATA 7E,0B,67,7E,32,3A,82,23,69
600 DATA 4E,23,46,ED,43,3B,82,3E,4B
610 DATA 84,32,35,81,3A,3D,82,32,E2
620 DATA 39,81,3A,3E,82,32,3A,81,83
630 DATA CD,FD,80,CD,05,82,B7,28,00
640 DATA 26,3A,3E,82,3C,32,3E,82,4E
650 DATA FE,0A,20,E0,3E,01,32,3E,05
660 DATA 82,3A,3D,82,3C,32,3D,82,AD
670 DATA FE,28,20,D0,2A,43,82,3E,F0
680 DATA FF,77,3E,00,23,77,C9,97,9E
690 DATA 3A,3A,82,3D,4F,06,00,ED,13

```

```

700 DATA 42,01,00,90,ED,42,E5,C1,BB
710 DATA 2A,3F,82,71,23,70,06,00,B0
720 DATA 3A,3D,82,4F,2A,41,82,71,56
730 DATA 23,70,3A,3E,82,4F,2A,43,9F
740 DATA 82,71,23,70,C9,21,00,90,9F
750 DATA ED,5B,3B,82,1A,BE,28,0C,B0
760 DATA 23,7D,FE,00,20,F2,7C,FE,DA
770 DATA 92,20,ED,C9,3A,3A,82,3D,75
780 DATA C8,47,ED,5B,3B,82,13,23,BF
790 DATA 7D,FE,00,20,04,7C,FE,92,6A
800 DATA C8,1A,BE,20,D3,10,EF,3E,3A
810 DATA 00,C9,00,00,00,00,00,00,03

100 '*****
110 ' MONITEUR DE DISQUETTE
120 '*****
130 ' Jean-Manuel MARIES
140 ' Mai 1989
150 '*****
160 ' Ce programme fonctionne avec le
170 ' fichier MONITRSX.BIN , du meme
180 ' auteur
190 '*****
200 '

210 MODE 2
220 MEMORY &7FFF
230 LOAD"monitrsx.bin":CALL &8000
240 PEN 0:PAPER 1:CLS
250 DEFINT a-z
255 cur$=CHR$(&F0)+CHR$(&F1)+CHR$(&F2)+CHR$(&F3)
256 sftcur$=CHR$(&F4)+CHR$(&F5)+CHR$(&F6)+CHR$(&F7)
257 x$=CHR$(24):ping$=CHR$(7)
260 GOSUB 690 ' Initialisation
270 GOSUB 820 ' En-tete
280 !RDSECT,0,1;!DUMP,buffer
290 '*****
300 ' Boucle principale
310 '*****
320 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 320
330 z=INSTR(cur$,k$):IF z<>0 THEN 910
340 z=INSTR(sftcur$,k$):IF z<>0 THEN 510
350 IF k$=CHR$(13) THEN 420
360 IF k$=" " THEN 460
370 IF INSTR("Pp",k$)<>0 THEN 590
380 LOCATE 1,25:PRINT ping$;GOTO 320
390 '*****
400 ' Do Commande
410 '*****
420 ON com GOTO 1010,1120,1180,1700,1620,1550,2280,1240
430 '*****
440 ' Changer page
450 '*****
460 page=1-page:GOSUB 820;!DUMP,buffer+page*4100
470 GOTO 320
480 '*****
490 ' Piste/Secteur suivant(e)/precedent(e)

```

'Modi Commande
 'CHG sect ou piste
 'Do Commande
 'Changer page
 'Impression page

Quand les prix sont si bas,

**les souris
dansent !**

los

EDUCATIFS	
CEDIC-NATHAN	
ANGLAIS CONFIRME	195
ANGLAIS DEBUTANT	195
APPRENDRE MOI A COMPTER M/CP	195
APPRENDRE MOI A ECRIRE CP/CE1	195
APPRENDRE MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDRE MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
ALADE A COLOGNE 6/5e	225
ALADE A SEVILLE 6/5e	225
ALADE PAYS DE L'ECRIT CE/CM	180
ALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
ALADE PAYS BIG BEN 6/5e	180/225
OSSE DES MATHS 3e	195
OSSE DES MATHS 4e	195
OSSE DES MATHS 5e	195
OSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
CRISSE SS FAUTES V.1 6/3e	195
CRISSE SS FAUTES V.2 6/3e	195
NIGME A MADRID	145
NIGME A MUNICH	225
NIGME A OXFORD	180/225
RANCAIS REUSSITE 3e	150
RANCAIS REUSSITE 4e	150
RANCAIS REUSSITE 5e	150
RANCAIS REUSSITE 6e	150
APPRENDRE A ECRIRE M/CP	150
APPRENDRE A LIRE M/CP	150
APPRENDRE A OBSERVER M/CP	150
APPRENDRE LES NOMBRES M/CP	150
MATHS 6/5e	225
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 3e	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ALLEMAND 1/1Ter	199
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	199
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	199
MICRO BAC FRANCAIS 1/1Ter	199
MICRO BAC GEO 1/1Ter	199
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS 3/1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS CHEM 1/1Ter	199
MICRO BAC PHYS CHIM 1/1Ter	199
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
NATHAN FRANCAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
HATIER	
ORTHO CRACK CM	195
ORTHOGRAPHE CE2	195
ORTHOGRAPHE CM	195
CALCUL CE/CM	195
OBJECTIF CALCUL CP	470
OBJETIF CM2/6e	470
OBJETIF 3e/2e	470
DEFI A L'INTELLIGENCE	290
MICRO C	
ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL PRIMAIRE	199
ECOLE MATHS CE1	199
ECOLE INTERNETELLE 2	199
EDUCATION	1705/199
FRANCAIS SONS	170/199
FRANCAIS CM	170/199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
LECTURE CP	199
MATHS 2E CYCLE 1	199/250

*t si bas,
les souris
dansent !*

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
AUTOFORMATION BASIC AMSTRAD.....	285
CKX 100 PLAYRIGHT AMSTRAD	1385
ADAPTATEUR TV CPC + JOYSTICK+7 JEUX C/D	985
IMPRIANTEUR DMP 2160 +TEXTOMAT	1690
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT =	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR	575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX.....	1790
JSY 48 BOITIER RANGEMENT 48 x 3"	99
DS 40 LA BOITIER RANGEMENT 30 x 3"	89
JOYSTICK QUICKJOY 5	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	147

LIBRAIRIE	PERIPHERIQUES
02 PROGRAMME CPC	135 ANDRUM 575
AMSTRAD EN FAMILLE	135 CRAYON OPTIQUE LP-1 250
AMSTRAD JEUX TOI	99 DIGITAL DART DMP2000 77
ASSEMBL AMST-METHODE PRATIC	105 DIGITALISEUR ARA 1090
BIEN DEBUTER CPC	99 ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC 485
58 ROUTINES POUR LE CPC	140 IMPRIMANTE DMP 2160 1690
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149 INTERFACE RS232C CPC 590
GRAND LIVRE DU BASIC-D	249 INTERFACE RS232C PCW 590
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145 LECTEUR CASSETTE + CABLE 245
A BIBLE DU CPC	199 LECTEUR DISC DI-1 1790
A BIBLE DU GRAPHISME	199 LECTEUR DISC FD-1 1590
A BIBLE DU GRAPHISME-D	299 MULTISERIE 2+ 575
A BIBLE DU PROGRAMMEUR	240 NUMERISEUR VIDEO VIDI 2275
LANGAGE MACHINE CPC	129 SOURIS AMX CPC 750
LIVRE CP/M PLUS	149 SYNTH. VOCAL TMPI 545
LIVRE DU LOGO CPC	149 SYNTH. VOCAL TMPI+HP 625
MONTAGES EXTENS. PERIPH.	199 7 LOGICIEL Educ. vocaux 195
PERIPHERIQUES-FICHER	120 EXT. MEMOIRE 2K/4K 560
PROGRAMMES BASIC	135 VECTEUR SERVEUR CPC 450
PROJEU JEUX AMSTRAD	140 LECTEUR WILD WEST 5 1/4 2100
TECHNIQUES DE PROJ. JEUX	98 CK 100 PLAYRIGHT 1385
	ADAPTATEUR TV-JOYST-77 jeux C/D 985

JOYSTICKS

BOULEBUL DE JOYSTICK	59	
PHASOR ONE (+MONTRE)	109	Housse complète clavier+écran
JOYSTICK CHEETAH 125+	85	HOUSSE 464 COUL
COBRA	480	HOUSSE 464 MONO
COMPROMISO PRO.	125	HOUSSE 6128 COUL
PRO 5000	125	HOUSSE 6128 MONO
JOYSTICK 2	89	HOUSSE DMP FD1
JOYSTICK 5 SUPERCHARGER	129	HOUSSE DMP 2000/2160
JOYSTICKJOY 5 SUPERBOARD	192	HOUSSE DMP 3000/3160
JOYSTICKSHOT TURBO II	135	HOUSSE DMP 4000
KONIX SPEED KING	109	HOUSSE PC 1512 COUL
KONIX SPEED KING AUTO	125	HOUSSE PC 1512 MONO
KONIX THE NAVIGATOR	145	HOUSSE PCW 8256/82512
WICO WASE	275	HOUSSE CITIZEN 120 D
WICO THE BOSS	160	HOUSSE STAR LN10
JOYSTICK CHEETAH PC	149	HOUSSE STAR LC10

ACCESSOIRES

PISTOLET MAGNUM.....	339	ACCESSOIRES	
PISTOLET WEST PHASER.....	339		
ETIQUETTES			
ETIQUETTES DISC 3" LES 100.....	30	CASSETTE D'AZIMUTAGE.....	119
ETIQUETTES CASSETTE LES 100.....	30	COPY HOLDER.....	189
ETIQUETTES 89x23 LES 500.....	69	FILTRE ECRAN 14" Coul.....	179
		FILTRE ECRAN 14" Monoc.....	169
		SUPPORT IMPRIM. 80 Col.....	149
		SUPPORT MONITEUR 12-14".	139
		MOUSE MAT (tapis).....	65

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

15 F 90*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	184 F	360 F	860 F	1690 F
5" 1/4 DEDD	65 F	120 F	275 F	500 F

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

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

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	: 10x3"	59
BOITIER DS40LA	: 30x3"	89
BOITIER JSY 48	: 48x3"	99
BOITIER DD50L	: 50x5.25"	119
BOITIER DS100L	: 100x5.25"	149

avec serrure + clé
sauf Proto

DIVERS

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

NOUVEAUTE 89 !


PISTOLET MAGNUM 339 F


Opération Wolf+Rookie+Robot Attack
+Missile ground+Solar invasion+Bull's eye

RS II 135/165

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

BON DE COMMANDE EXPRESS

à retourner à  **93.51.61.30**

 **JESSICO** - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

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

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

NOM PRENOM

N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL [][][][][][]

precisez votre ordinateur

DISC ☐ K7 ☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER


```

500 '-----
510 IF z=1 THEN sect=sect-1:IF sect=0 THEN sect=9:z=3
520 IF z=2 THEN sect=sect+1:IF sect>9 THEN sect=1:z=4
530 IF z=3 THEN piste=piste-1:IF piste<0 THEN piste=39
540 IF z=4 THEN piste=piste+1:IF piste>39 THEN piste=0
550 GOTO 1120
560 END
570 '-----
580 ' Imprimer page
590 '-----
600 LOCATE 1,25:PRINT"Preparez l'imprimante et pressez une touche"
610 'CALL &BB06
620 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(60);
630 FOR z1=2 TO 21:FOR z1=1 TO 78:LOCATE z1,z1
640 z1=COPIEDCHRS(10):IF z1=" " THEN z1=" "
650 PRINT#8,z1:NEXT z1
660 GOTO 320
670 '-----
680 ' Initialisation
690 drive=0:piste=0:sect=1:format=- (PEEK(&A89F)>127):page=0:buffe
r=&9000
700 FOR i=1 TO 8:READ com$(i):NEXT
710 DATA "LOG Drive", "Lire Secteur", "Ecrire Secteur", "Modifier", "C
atalogue", "Restaurer", "Chercher", "Aller "
720 com=1
730 dr$(0)="A":dr$(1)="B":form$(0)="Systeme":form$(1)="Data "
740 FOR i=1 TO 8:com$(i):ij=- (i>4):ii=i-4:ij
750 IF com=i THEN c$=c$+c$+x$
760 LOCATE ii*20-18,22+ij:PRINT c$
770 NEXT
780 RETURN
790 '-----
800 ' En-tete
810 '-----
820 LOCATE 1,3:PRINT" DRIVE ";dr$(drive)
830 LOCATE 16,3:PRINT USING":PISTE ##":piste
840 LOCATE 32,3:PRINT USING":SECTEUR##":sect
850 LOCATE 48,3:PRINT":FORMAT ";form$(format)
860 LOCATE 64,3:PRINT":Page ";page
870 RETURN
880 '-----
890 ' Modi Commande
900 '-----
910 ij=- (com>4):ii=com-4:ij:LOCATE ii*20-18,22+ij:PRINT com$(com)
920 IF z=1 THEN com=com-4:IF com<1 THEN com=com+8
930 IF z=2 THEN com=com+4:IF com>8 THEN com=com-8
940 IF z=3 THEN com=com-1:IF com<1 THEN com=8
950 IF z=4 THEN com=com+1:IF com>8 THEN com=1
960 ij=- (com>4):ii=com-4:ij:LOCATE ii*20-18,22+ij:PRINT x$;com$(c
om);x$
970 GOTO 320

980 '-----
990 ' LOG Drive
1000 '-----
1010 LOCATE 1,25:PRINT"Drive ":LOCATE 10,25:PRINT x$;dr$(drive)
1020 k$="":WHILE k$<>CHRS(13)
1030 k$=INKEY$:IF k$=" " THEN 1030
1040 IF k$=" " THEN drive=1-drive:LOCATE 10,25:PRINT x$;dr$(drive)
1050 WEND:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(15)
1060 IF drive=0 THEN 10 ELSE 10
1070 piste=0:sect=1
1080 GOTO 1120
1090 '-----
1100 ' Lire secteur
1110 '-----
1120 page=0:format=- (PEEK(&A89F+drive*&40)>127):GOSUB 820:flagmod
if=0
1130 10DSECT,piste,sect:10DUMP,buffer
1140 GOTO 320
1150 '-----
1160 ' Ecrire secteur
1170 '-----
1180 10RSECT,piste,sect
1190 LOCATE 1,25:PRINT ping$;
1200 GOTO 320
1210 '-----
1220 ' Aller
1230 '-----
1240 z$(0)=x$+"Piste et Secteur"+x$:z$(1)=" "+x$+" Bloc"+x$+"
":z=0
1250 LOCATE 1,25:PRINT"Aller sur ":LOCATE 15,25:PRINT z$(0)
1260 k$="":WHILE k$<>CHRS(13)
1270 k$=INKEY$:IF k$=" " THEN 1270
1280 IF k$=" " THEN z=1-z:LOCATE 15,25:PRINT z$(z)
1290 WEND
1300 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(35)
1310 IF -z THEN 1440
1320 zp=-1:WHILE zp<0 OR zp>39
1330 LOCATE 1,25:INPUT"Piste (0-39) : ",zp$
1340 zp=VAL(zp$)
1350 WEND
1360 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(50):IF zp$="" THEN 320
1370 zs=-1:WHILE zs<1 OR zs>9
1380 LOCATE 1,25:INPUT"Secteur (1-9) : ",zs$:IF zs$="" THEN zs=1
1390 zs=VAL(zs$)
1400 WEND
1410 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(78)
1420 IF zs$="" THEN 320
1430 piste=zp:sect=zs:GOTO 1120
1440 ok=0:WHILE NOT ok
1450 LOCATE 1,25:INPUT"Bloc : ",b$:bloc=VAL("&0"+b$)
1460 IF b$="" THEN ok=-1:GOTO 1490
1470 z=bloc*2+18*(1-format):piste=INT(z/9):sect=z+1-piste*9
1480 ok=(piste<40) AND (piste>-1) AND (sect>0) AND (sect<10)
1490 WEND
1500 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(78):IF b$="" THEN 320
1510 GOTO 1120
1520 '-----
1530 ' Restaurer

```


Ne cherchez plus,
les Nouveautés au meilleur prix
sont chez Starsoft!



Ne payez plus pour acheter ...
05 05 13 00
Starsoft vous offre l'appel.

AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	95 F	145 F
BATMAN	95 F	141 F
BLOODWICH	95 F	141 F
CABAL	95 F	141 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DYNAMITE DUX	95 F	141 F
KULT	139 F	189 F
MR HELI	95 F	145 F
ORIENTAL GAMES	95 F	145 F
P47	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
SHINOBI	95 F	141 F
SOLEIL NOIR	95 F	159 F
SPHERICAL	95 F	141 F
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
WEIRD DREAMS	145 F	195 F

NEWS

ACTION SERVICE	135 F	179 F
A.P.B	95 F	141 F
CARRIER COMMAND	139 F	189 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DYNAMITE DUX	134 F	162 F
GAME SUMMER EDIT	95 F	141 F
INDIANA JONES	95 F	141 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NEW ZEALAND STORY	95 F	141 F
MONUMENTS D'ARCADE	142 F	179 F
P47	95 F	141 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
PERMIS DE TUEUR	95 F	141 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
SKATE OR DIE	95 F	141 F
SOCCER SQUAD	95 F	141 F
TIMESCANNER	141 F	
THE STORY SO FAR V2	142 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT	190 F	250 F
REVOLUTION FRANCAISE		
VIGILANTE	95 F	141 F

HIT PARADE

3 D POOL	95 F	141 F
3 D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	95 F	139 F
AIRBORN RANGER	136 F	179 F
BARBARIAN II	85 F	132 F
BLASTEROID	97 F	147 F
BUTCHER HILL	95 F	141 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CRAZY CARS II	122 F	159 F
DOUBLE DETENTE	95 F	141 F
DRAGON NINJA	95 F	141 F
FOOTBALL MANAGER II	89 F	139 F
FORGOTTEN WORLD	93 F	141 F
GARY LINEKER HOTSHOT	135 F	
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
LAST DUEL	95 F	141 F
LAST NINJA II	115 F	143 F
LE MAITRE ABSOLU	187 F	
LE MAITRE DES AMES	169 F	
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OBLITERATOR	97 F	147 F
OMEYAD	187 F	
OPERATION WOLF	95 F	141 F
PACLAND	95 F	141 F
PACMANIA	95 F	141 F
PURPLE SATURN DAY	141 F	195 F
R TYPE	89 F	139 F
RAMBO III	95 F	141 F
REAL GHOSTBUSTERS	95 F	141 F
RENEGADE III	95 F	145 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUNNING MAN	93 F	139 F
SILK WORM	95 F	141 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
SKATEBALL	119 F	149 F
STORMLORD	95 F	141 F
SUPER SCRAMBLE	95 F	141 F
THUNDERBIRDS	144 F	162 F
TITAN	127 F	167 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WEC LE MANS	141 F	
XYBOTS	95 F	131 F

EDUCATIF

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

FRANCAIS

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

MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander

24 h sur 24
7 jours sur 7

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

MATHEMATIQUES

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

PC et COMPATIBLES

NEWS

ARCHIPELAGOS	249 F
BATTLHAWKS	209 F
BUFFALO BILL	259 F
CIRCUS ATTRACTION	240 F
CRAZY CARS II	249 F
CURSE OF THE AZUR BOND	299 F
DEMONS WINTER	286 F
F15 N°2	371 F
FINAL FRONTIER	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
KULT	247 F
LAP TOP CHESS	272 F
LEGEND DU DUJEL	219 F
LIFE AND DEATH	259 F
MENACE	288 F
MOTORCROSS	259 F
NIL, DIEU VIVANT	298 F
PERMIS DE TUEUR	259 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RED STORM RISING	299 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	219 F
SENTINEL	274 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
THE MAJOR SHAMPION SHIP	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
TRIVIAL PURSUIT	274 F
REVOLUTION FCAISE	288 F
VIRUS	274 F
WATERLOO	259 F

MINITEL 3615
Clubtel* STAR

HIT PARADE

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

**TRÈS SOFT
LES CADEAUX!**



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

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

OU LA REMISE DE 10 %

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

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

BOITES DE RANGEMENT

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

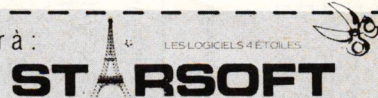
DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD	
10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F
POUR ATARI ST ET AMIGA:	
10 disquettes 3 1/2	109 F
POUR PC ET COMPATIBLES	
10 disquettes 5 1/4	66 F

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

BON DE COMMANDE N° 410 (libellé en lettres majuscules)

à retourner à :



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

N° Client (si connu)
NOM
Prénom
Date de naissance
Adresse
Ville
Code postal Tél.

MODE DE REGLEMENT

☐ Chèque ☐ Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

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

Payer par Carte Bancaire
Date d'expiration Signature,

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.
* "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !.."


```

1540 IF NOT(flagmodif) THEN 320
1550 page=0:GOSUB 820:ICOPIE,buffer,buffer+&200
1560 !DUMP,buffer
1570 GOTO 320
1580
1590 '=====
1600 ' Catalogue
1610 '-----
1620 CLS:LOCATE 35,1:PRINT x$;" CATALOGUE ":x$
1630 CAT
1640 WHILE INKEY$="" :WEND
1650 CLS:GOSUB 820:GOSUB 740:!DUMP,Buffer+page*&100
1660 GOTO 320
1670 '=====
1680 ' Modifier
1690 '-----
1700 flagmodif=-1:ICOPIE,buffer+&200,buffer
1710 ad=0:q=0:r=0:x=8:y=5:t$=HEX$(PEEK(buffer+page*&100+ad),2)
1720 LOCATE x,y:PRINT x$;t$;x$;z$="":k$=""
1730 WHILE k$<>CHR$(13) AND k$<>" "
1740 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 1740 ELSE k$=UPPER$(k$)
1750 z=INSTR(curs,k$):IF z<>0 THEN 1800
1760 z=INSTR("0123456789ABCDEF",k$):IF z<>0 THEN 1900
1770 WEND:LOCATE x,y:PRINT t$
1780 IF k$="" THEN 2000
1790 GOTO 320
1800 LOCATE x,y:PRINT t$
1810 IF z=1 THEN ad=ad+16
1820 IF z=2 THEN ad=ad+16
1830 IF z=3 THEN ad=ad+1
1840 IF z=4 THEN ad=ad+1
1850 ad=VAL("&"+RIGHT$(HEX$(ad),2))
1860 q=INT(ad/16):r=ad-16*q:x=8+3*r:y=5+q
1870 t$=HEX$(PEEK(buffer+page*&100+ad),2)
1880 LOCATE x,y:PRINT x$;t$;x$
1890 GOTO 1740
1900 z$=k$:LOCATE x,y:PRINT x$;" ":z$:x$
1910 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 1910 ELSE k$=UPPER$(k$)
1920 z=INSTR("0123456789ABCDEF"+CHR$(127),k$)
1930 IF z=0 THEN 1910
1940 IF z=17 THEN z$="" :LOCATE x,y:PRINT x$;t$;x$:GOTO 1740
1950 t$=z$+k$:LOCATE x,y:PRINT x$;t$;x$:t$=VAL("&"+t$)
1960 POKE buffer+page*&100+ad,t$:a$=CHR$(t):IF t<31 THEN a$=""
1970 LOCATE 58+r,y:PRINT a$
1980 z=4:GOTO 1800
1990 '----- ASCII
2000 xt=58+r:a$=CHR$(PEEK(buffer+page*&100+ad)):IF a$<" " THEN a$=""
2010 LOCATE xt,y:PRINT x$;a$;x$
2020 WHILE k$<>CHR$(13)
2030 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 2030
2040 z=INSTR(curs,k$):IF z<>0 THEN 2110
2050 IF k$=CHR$(13) THEN 2190
2060 IF k$<" " OR k$>"-" THEN 2030
2070 POKE buffer+page*&100+ad,ASC(k$)
2080 LOCATE 8+r*3,y:PRINT HEX$(ASC(k$),2)
2090 z=4:a$=k$:IF a$<" " THEN a$=""
2100
2110 LOCATE xt,y:PRINT a$
2120 IF z=1 THEN ad=ad+16
2130 IF z=2 THEN ad=ad+16
2140 IF z=3 THEN ad=ad+1
2150 IF z=4 THEN ad=ad+1
2160 ad=VAL("&"+RIGHT$(HEX$(ad),2)):q=INT(ad/16):r=ad-16*q:xt=58
+r:y=5+q
2170 a$=CHR$(PEEK(buffer+page*&100+ad)):IF a$<" " THEN a$=""
2180 LOCATE xt,y:PRINT x$;a$;x$
2190 WEND:LOCATE xt,y:PRINT a$
2200 x=8+3*r:t$=HEX$(PEEK(buffer+page*&100+ad),2):GOTO 1720
2210 '-----
2220 'adr=0:pr=0:sr=0
2230 '!CHERCHE,$,pd,sd,,,
2240 'IF sr=255 THEN (pas trouve)
2250 '=====
2260 ' Chercher
2270 '-----
2280 z$(0)="ASCII":z$(1)="HEXA.":z=0
2290 LOCATE 1,25:PRINT"Sequence en ":LOCATE 15,25:PRINT x$;"ASCII
I";x$
2300 k$="" :WHILE k$<>CHR$(13)
2310 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 2310
2320 IF k$<" " THEN 2340
2330 z=1-z:LOCATE 15,25:PRINT x$;z$(z);x$
2340 WEND
2350 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(25)
2360 IF -z THEN 2390
2370 LOCATE 1,25:LINE INPUT"ASCII">,a$
2380 GOTO 2470
2390 a$="" :LOCATE 1,25:PRINT"HEXA.">:i=7:k$="" :za=0:z$=""
2400 WHILE k$<>CHR$(13)
2410 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 2410 ELSE k$=UPPER$(k$)
2420 z=INSTR("0123456789ABCDEF",k$):IF z=0 THEN 2460
2430 z$=z$+k$:za=za+1:i=i+1:LOCATE i,25:PRINT k$
2440 IF za<2 THEN 2460
2450 za=0:a$=a$+CHR$(VAL("&"+z$)):i=i+1:LOCATE i,25:PRINT",":z$=""
2460 WEND
2470 adr=0:pr=0:sr=0:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(78)
2480 zp=-1:WHILE zp<0 OR zp>39
2490 LOCATE 1,25:INPUT"Depart)Piste (0-39) : ",zp
2500 WEND:pd=zp:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(40)
2510 zs=-1:WHILE zs<1 OR zs>9
2520 LOCATE 1,25:INPUT"Depart)Secteur (1-9) : ",zs
2530 WEND:sd=zs:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(40)
2540 !CHERCHE,$,pd,sd,,,
2550 LOCATE 1,25:PRINT SPACES(78):LOCATE 1,25
2560 IF sr=&FF THEN PRINT"PAS TROUVE SUR LA DISQUETTE":GOTO 2600
2570 PRINT"Trouve Piste ";pr;" : Secteur ";sr;" : Adresse ";HEX$(ad
r)
2580 piste=pr:sect=sr
2590 WHILE INKEY$="" :WEND:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(78)
2600 IF sr=&FF THEN 320 ELSE 1120

```


AS SOIT FEE, UNE CHRONOBOURG



Par les temps qui courent, le maître Chrono fait chanter le Pierre. Sachant qu'un Pierre qui chante peut cacher un Pierre qui valse, on en déduit que la femme du chef de gare aime les RSX.

Pour en finir une bonne fois pour toutes avec les interruptions, on vous a concocté un petit programme fort sympathique comme on les aime à la rédac, qui utilise bien évidemment les interruptions, mais en plus vous montre pour la énième fois la mise en place des RSX dans vos programmes. Pour changer des rectangles et cercles que l'on voit fleurir un peu partout et par toute saison, voici que l'idée d'un chronomètre nous à parue loin, mais vraiment loin, d'être bête !

UN CHRONO, SINON RIEN

Pour ne pas prendre la tête à tous ceux qui ne comprennent pas grand-chose à l'assembleur et qui, attirés par le listing, se trouvent parmi nous, je leur dirais de taper, sans erreur, le listing Basic, de le lancer et de tapoter ensuite sur les touches L, S et Z de leur clavier. A nous maintenant.

Reportez-vous au source assembleur de notre chronomètre. Pour installer les RSX, on pointe le double registre BC sur une zone mémoire à laquelle se trouve l'adresse d'une autre zone dans laquelle sont mis les noms des commandes RSX. Je sais, cela fait beaucoup de zones pour rien, mais il faut absolument respecter cette logique. Pour les noms des commandes, il faut savoir que le bit 7 du code Ascii de la dernière lettre de chaque commande est mis à 1. Ce qui nous fait pour une commande "BIDULE", "BIDUL" plus la valeur 197, qui est la somme de 128 + la valeur Ascii de la lettre "E". Il faut mettre en fin de la table des commandes un joli zéro, sinon le CPC vous fera la tête. Tout cela pour dire à quoi il faut occuper le registre BC. La zone sur laquelle pointe le registre BC est suivie par les sauts aux différentes routines que vous voulez installer.

Le grand frère du petit BC, le registre HL, pointe sur une zone de quatre octets libres, c'est ensuite que vous pouvez en toute tranquillité appeler le vecteur BCD1 qui s'occupe d'installer les RSX. Voilà, et que je ne reprenne personne à nous redemander la méthode d'installation des RSX, sinon je l'abonnerai à un autre journal que

```

100 ' MEME LE CULTE PART
110 '
120 ' Ne cherchez plus la routine du train.
130 ' Elle voulait juste prendre l'air.
140 ' On l'a retrouvée au bois de boulogne hier
150 ' soir. Enfin la voici, la voila.....
160 '
170 adr=40000
180 FOR i=0 TO 16:FOR j=0 TO 7
190 READ a$:a=VAL("&"a$)
200 POKE adr+i*8+j,a
210 b=b+a:IF b>255 THEN b=b-256
220 NEXT j:READ a$
230 IF b=VAL("&"a$) THEN 250
240 PRINT"ERREUR EN ";270+i*10:STOP
250 NEXT i:MODE 1:CALL 40000
260
270 DATA 21,75,9C,11,7F,9C,01,00,5F
280 DATA 81,CD,D7,BC,C9,00,F0,C0,B9
290 DATA F0,80,00,40,00,70,00,00,D9
300 DATA 00,80,70,00,00,40,80,20,A9
310 DATA 00,00,70,F0,F0,80,00,C0,39
320 DATA C0,C0,C0,00,B0,30,30,00,89
330 DATA 00,30,30,30,40,00,00,00,59
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F3,4C
350 DATA E5,D5,C5,F5,21,F0,FF,AF,7F
360 DATA 01,10,00,ED,4A,22,85,9C,0A
370 DATA 20,29,06,4B,21,00,C0,C5,4A
380 DATA E5,06,08,11,4D,9C,C5,06,02
390 DATA 05,1A,77,13,23,10,FA,01,D9
400 DATA FB,07,09,C1,10,F0,E1,23,A9
410 DATA 01,B0,04,0B,78,B1,20,FB,AD
420 DATA C1,10,DC,F1,C1,D1,E1,FB,B9
430 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,82

```

```

; ORG 40000
;
LD HL,TAMPON
LD DE,DEBUT
LD BC,08100H
CALL 0BCD7H
RET
;
TRAIN DB 000H,0F0H,0C0H,0F0H,080H
DB 000H,040H,000H,070H,000H
DB 000H,000H,080H,070H,000H
DB 000H,040H,080H,020H,000H
DB 000H,070H,0F0H,0F0H,080H
DB 000H,0C0H,0C0H,0C0H,0C0H
DB 000H,0B0H,030H,030H,000H
DB 000H,030H,030H,030H,040H
;
TAMPON DS 10
;
DEBUT DI
PUSH HL
PUSH DE
PUSH BC
PUSH AF
;
COMPTE LD HL,-16
XOR A
LD BC,16
ADC HL,BC
LD (COMPTE+1),HL
JR NZ,SORS
;
LD B,75
LD HL,0C000H
BOUCL1 PUSH BC
PUSH HL
LD B,8
LD DE,TRAIN
BOUCL2 PUSH BC
LD B,5
BOUCL3 LD A,(DE)
LD (HL),A
INC DE
INC HL
DJNZ BOUCL3
LD BC,2048-5
ADD HL,BC
POP BC
DJNZ BOUCL2
POP HL
INC HL
LD BC,1200
BOUCL4 DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,BOUCL4
POP BC
DJNZ BOUCL1
;
SORS POP AF
POP BC
POP DE
POP HL
EI
RET

```


Cent Pour Cent. Un tout petit détail quand même. Le CPC n'aime pas que l'on installe plusieurs fois des RSX et, pour ne pas le contrarier, on place avant l'appel du vecteur BCD1, un petit C9 en début de routine, ce qui équivaut, comme tout le monde le sait, à l'instruction RET.

Les trois RSX installés sont "LAN-CE", "STOP" et "ZERO". La première routine a pour but de mettre en marche le chronomètre. La deuxième arrête ce même chronomètre. La troisième routine remet les pendules à zéro.

LE CHRONO 3 EN 1

La précision de notre chronomètre sera de l'ordre du dixième de seconde et pourra vous indiquer un temps allant jusqu'à l'heure. Les données sont stockées sur cinq octets correspondant au label CRONO. Pour mettre une routine sous interruption, nous l'avons vu plusieurs fois ensemble, c'est le père BCD7 qui gère tout ce micmac, et cela tous les cinquantièmes de seconde (je rappelle pour les cancre que le vecteur d'interruption au trois-centième est le docteur BCE0). Avec un petit compteur à la RUBI en début de routine, il devient trop facile d'appeler la routine

tous les dixièmes de seconde (tout le monde sait que cinquante divisé par cinq font dix ?). La routine elle-même est ce que l'on pourrait appeler une routine optimisée au maximum. Je vous laisse le soin de l'apprécier à sa juste valeur. Les valeurs MAXI sont les limites que peuvent prendre les octets dans lesquels sont stockées les valeurs du chronomètre.

QUAND LE CHRONO MONTE A LA TETE

Il suffit de le débrancher. C'est bien sûr possible grâce au vecteur BCDD, qui stoppe les interruptions mises au cinquantième de seconde (toujours pour les mêmes cancre, l'arrêt des interruptions au trois centième se fait par Victor BCE6). Voici, voilou, on ferme les pages du grand livre des interruptions et des RSX pour, je l'espère, ne plus l'ouvrir avant un long moment. Vous avez le droit de revoir vos anciens *Cent Pour Cent* qui traitent le sujet, mais par pitié ne nous parlez plus des interruptions. Sur ce, je vais me broser les dents et retrouver le royaume des rêves dans lequel je suis le guerrier qui tire plus vite que son ombre (me tromperais-je de scénario ?).

Zède, le maître Chrono

```

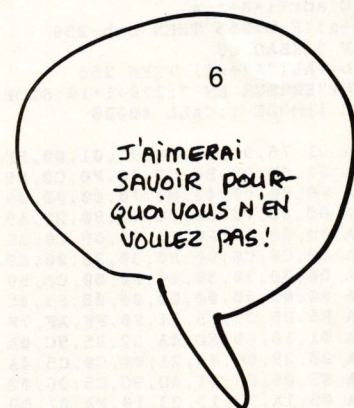
100 DATA 01,4E,9C,21,67,9C,3E,C9
110 DATA 32,40,9C,C3,D1,BC,59,9C
120 DATA C3,77,9C,C3,6B,9C,C3,83
130 DATA 9C,4C,41,4E,43,C5,5A,45
140 DATA 52,CF,53,54,4F,D0,00,00
150 DATA 00,00,00,21,BA,9C,11,AB
160 DATA 9C,01,05,00,ED,B0,C9,21
170 DATA B0,9C,11,89,9C,01,00,81
180 DATA C3,D7,BC,21,B0,9C,C3,DD
190 DATA BC,3E,05,3D,32,8A,9C,F0
200 DATA 3E,05,32,8A,9C,21,A6,9C
210 DATA 11,AB,9C,1A,3C,12,BE,C0
220 DATA AF,12,13,23,18,F5,0A,0A
230 DATA 06,0A,06,00,00,00,00,00
240 DATA 00,00,00,00,7F,00,00,00
250 '
260 FOR i=0 TO 112:READ a$
270 POKE 40000+I,VAL("&"+a$)
280 NEXT I
290 '
300 MODE 1:CALL &9C40
310 '
320 LOCATE 1,1
330 PRINT PEEK(&9CAF);PEEK(&9CAE);"/";
340 PRINT PEEK(&9CAD);PEEK(&9CAC);"/";
350 PRINT PEEK(&9CAB);
360 '
370 IF INKEY(36)=0 THEN !LANCE
380 IF INKEY(71)=0 THEN !ZERO
390 IF INKEY(60)=0 THEN !STOP
400 '
410 GOTO 320

```

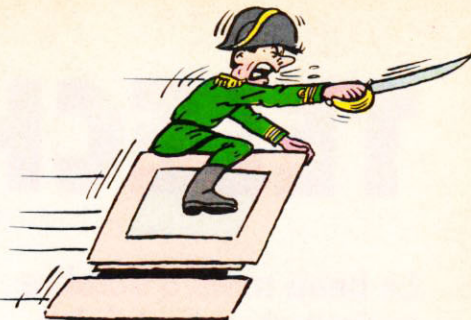
```

; ORG 40000
;
RSX LD BC, TABLE
LD HL, KERNEL
LD A, &C9
LD (RSX), A
JP &BCD1
TABLE DW NOMS
JP LANCE
JP ZERO
JP STOP
NOMS DM 'LANC'
DB 197
DM 'ZER'
DB 207
DM 'STO'
DB 208
DB 0
KERNEL DS 4
;
ZERO LD HL, VIDE
LD DE, CRONO
LD BC, 5
LD I, DIR
RET
LANCE LD HL, TAMPON
LD DE, DEBUT
LD BC, &8100
JP &BCD7
STOP LD HL, TAMPON
JP &BCDD
DEBUT LD A, 5
DEC A
LD (DEBUT+1), A
RET P
LD A, 5
LD (DEBUT+1), A
LD HL, MAXI
LD DE, CRONO
ENCORE LD A, (DE)
INC A
LD (DE), A
CP (HL)
RET NZ
XOR A
LD (DE), A
INC DE
INC HL
JR ENCORE
;
MAXI DB 10,10,6,10,6
CRONO DS 5
TAMPON DS 10
VIDE DS 5

```



LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT



3615 CODE AMSTRAD

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

MATÉRIEL NÉCESSAIRE, 1 CPC,
1 MINITEL + 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC.

ALLEZ !
DU NERF !

INTRODUIRE
CASSETTE
OU DISQUETTE
DU KIT

LANCEZ AMSTRAD



□ RUN AMSTRAD

CHOIX DU JEU:
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE →
INTRODUIRE
DISQUETTE VIERGE
FORMATEE.

CATEGORIES DISPONIBLES

- 1 Nouveautés
- 2 Hit Parade
- 3 Arcade - Action
- 4 Aventure
- 5 Simulation
- 6 Sports

VOTRE CHOIX

MINITEL

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER !...

AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPNSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque, à l'ordre d'Amstrad de 99 Francs + 15 Francs (frais de port et emballage) soit 114 Francs.
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boîte postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

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

AMSTRAD

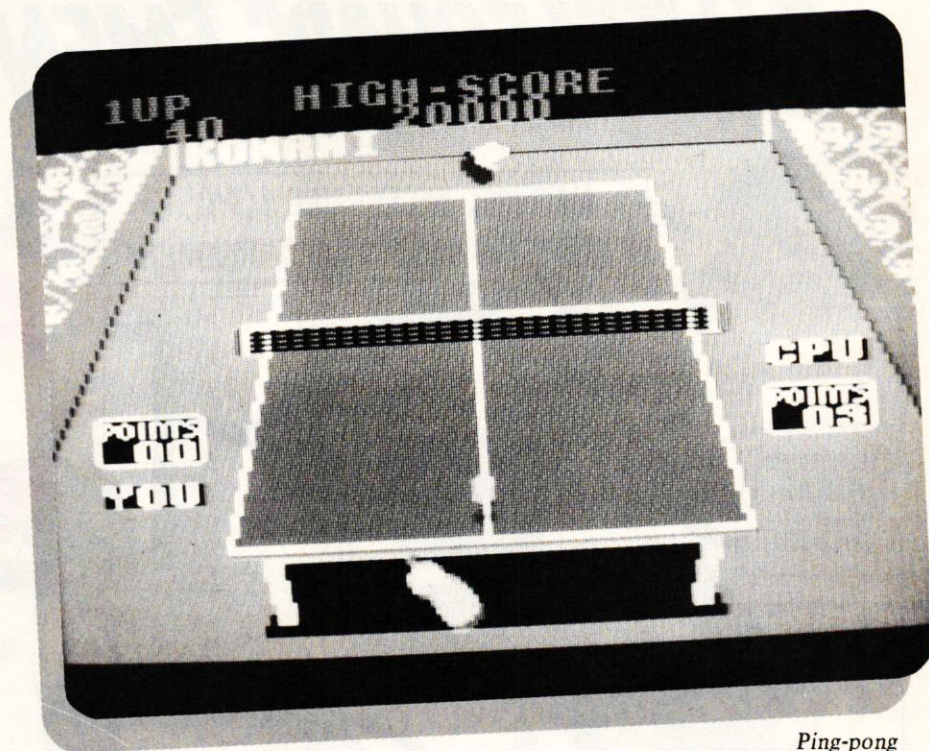
La Qualité. L'innovation en plus

CPC 19

TELECHARGEMENT VO

Le beau mois d'octobre revient et, avec lui, les jours qui refroidissent. Aussi, après avoir bien profité des beaux jours et avoir pris tous l'air pur, il va falloir songer à se rentrer au chaud dans nos petits intérieurs douille. Bien, et maintenant que nous sommes au chaud, quel est le premier geste que fait un bon cépéciste (ou cien) ? Il allume, bien sûr, sa machine chérie. Mais un grave dilemme l'accable : "A quoi vais-je bien pouvoir jouer ?" Le voilà qui fouille dans ses disquettes à la recherche du fabuleux jeu qui lui fera passer de charmantes et exaltantes heures les yeux rivés à l'écran. Sauf si, comme Sined, il commence à frapper d'abord sur l'écran quand le premier monstre apparaît.

O rage, ô désespoir, aucun soft ne trouve grâce à ses yeux. Il est tard, les magasins sont fermés, de plus, il n'a pas de liquide sur lui, tout au moins pas assez pour acheter un jeu. Mais que découvre-t-il dans sa revue préférée ? On a la possibilité de charger des jeux et pas n'importe lesquels, ceux qui ont fait la renommée de sa machine. Son sang (pur sang) ne fait qu'un tour de manivelle et les doigts accrochés au clavier du téléphone, il compose le numéro tant attendu : 36 15. Le principal est fait. Il choisira selon son bon vouloir Amcharge ou Amstrad, ces deux serveurs lui permettant de charger exactement les mêmes jeux. S'il préfère, il pourra même télécharger le catalogue et ainsi se décider tranquillement, sans se presser, pour le soft qui l'éclatera.



Ping-pong

Je ne sais pas si vous êtes comme moi mais, dans les hit-parades de ces joueurs, les jeux commencent souvent par un "A". Je me ferai donc un plaisir dans les mois qui viennent de vous présenter ceux qui sont un peu plus loin sur la liste. Pour ce mois-ci cependant, j'ai décidé de vous parler de deux jeux, dont le premier, Ping-pong de Konami, m'a permis de passer quelques nuits blanches avec notre regretté Zythoun. Le second, Airwolf II, apparaît toujours bien placé dans les classements, il me semblait donc normal de le faire découvrir aux nouveaux amateurs du téléchargement.

PING-PONG DE KONAMI

C'est certainement une des simulations de sport les mieux réussies. Et quand l'on pense que ce jeu date de 1985, on se rend compte qu'à l'époque déjà, on avait du savoir-faire. Bon, si je vous ai dit qu'il m'avait fait passer des nuits blanches, c'est parce que la nuit chez Zythoun, on ne pouvait pas jouer au ping-pong. La table se trouvait dans le jardin, ce qui fait que pour prendre sa revanche, on se lançait ce petit soft. Pour tout vous dire, on ne voit dans ce soft que l'important : une table, un filet, une balle et les deux mains qui tiennent une raquette. C'est ce qu'on appelle le minimum syndical. Et pourtant, rien qu'avec ça, vous pouvez recréer l'ambiance d'un match

de championnat. Bien sûr, si vous êtes seul, l'ordinateur vous donnera la réplique sur les cinq niveaux de difficulté. Lorsque vous battez l'ordinateur, celui-ci vous propose une nouvelle partie, mais au niveau supérieur. A deux joueurs, vous pouvez aussi décider à quel niveau de jeu vous voulez jouer. Plus le niveau est élevé et plus la balle ira vite. Je vous conseille de commencer par le premier, les matches aidant, vous saurez maîtriser la technique du parfait pongiste (ce n'est pas de ma faute si on les appelle de cette façon).

Toujours est-il que cette technique a pour effet... les effets, justement ! Si vous n'avez jamais joué au ping-pong, vous allez être un peu surpris. Il y a plusieurs possibilités de coups. Si vous inclinez le joystick à gauche, vous obtiendrez un lift. C'est une technique qui permet de faire rouler la balle vers l'avant, pour qu'elle accélère lorsqu'elle rebondit sur la table. A droite, c'est le coupé ; la balle a l'effet inverse, elle ralentit quand elle rebondit. On peut également smatcher ou effectuer un lobe. Dans le jeu, vous ne dirigez pas la raquette, elle se place automatiquement à l'endroit où la balle arrive. L'important est de frapper au bon moment et, surtout, de parer l'effet de l'adversaire. Comme vous vous en rendez compte rapidement (il ne faut pas être Secretin ni même idiot pour cela. Merci Sept !), tenter un smatch

PUTAIN
FAIS VOIR !
TU L'AS EN
OÙ ? 5

quand l'adversaire n'a pas fait de lobe relève du suicide. Un jeu excellent à ne surtout pas manquer.

AIRWOLF II

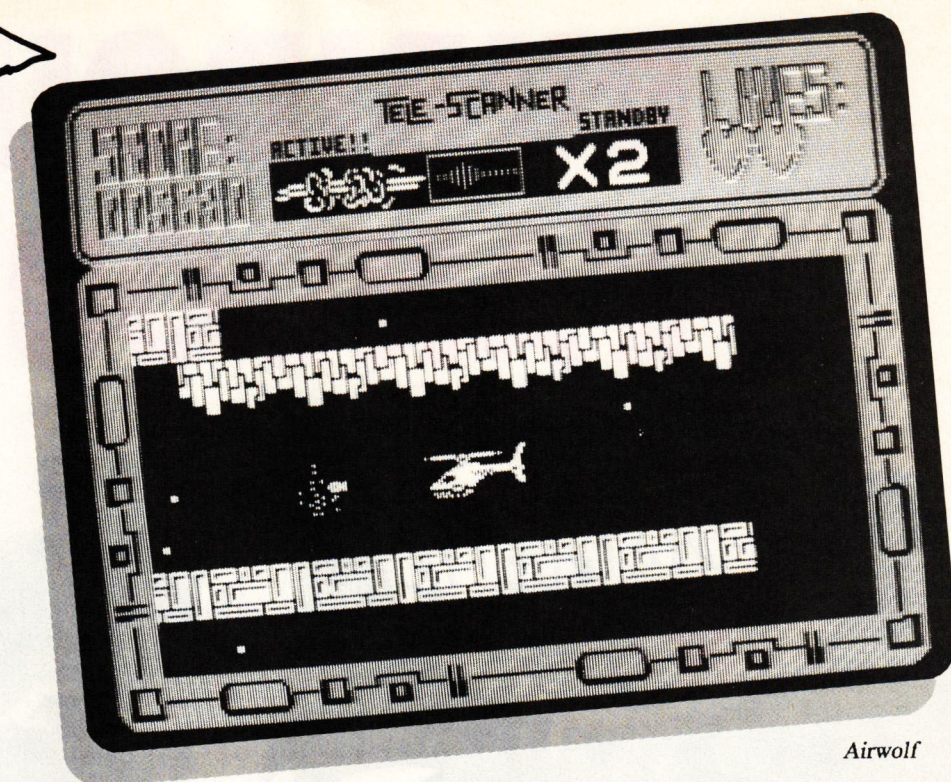
Eh oui, c'est la deuxième version d'un soft reprenant comme héros ce cher Springfellow Hawk. Ce nom ne vous est certes pas inconnu, car Airwolf est le nom anglais de la série *Supercopter*. Nous retrouvons dans ce soft la super machine de combat aux prises avec des ennemis extra-terrestres qui, même eux, ne peuvent résister à son super armement.

Voilà, le contexte est posé. Pour le reste, Airwolf II est certainement un des jeux rêvés pour les débutants ; c'est un arcade relativement facile, il ne dégoûtera donc pas les amateurs. Bien sûr, on peut lui reprocher son manque de couleurs (quatre en tout et pour tout, mais qui changent à chaque niveau). Côté musique heureusement, il se rattrape plutôt. C'est la classe. Ce qui explique qu'on le retrouve souvent dans le Top Musique.

Pour ce qui est des commandes, rien de compliqué (un, je pousse, deux, ça monte !), haut, bas, droite et gauche, je tire, ça part (c'est magique, là, dis donc !). Petite option à ne pas négliger : chaque fois que l'on passe sur un bonus,

une nouvelle s'inscrit en haut de l'écran. Si on veut l'utiliser, il faut la sélectionner d'abord (c'est tellement évident que je me demande s'il faut vous le dire). Après tout ça, le mieux est quand même de l'essayer. N'oubliez pas ce que je vous ai dit au début, les fans d'arcade, rodés à toutes les techniques du maniement du joystick, peuvent éviter ce jeu ; il est surtout à conseiller aux néophytes.

Bon, c'est pas tout ça, il se fait tard et



Airwolf

je me demande bien si je vais encore pouvoir trouver une boulangerie ouverte à cette heure avancée de la nuit. De toute façon, quand on a le temps et un Minitel, il est impossible de s'ennuyer. Pour les petits nouveaux, si un problème se pose, suivez mot à mot le mode d'emploi que nous vous redonnons ce mois-ci. Avec lui, vous pouvez y aller les yeux fermés, ou presque. Alors, que les dieux du téléchargement soient avec vous !

TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

1re étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).

2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.

3e étape : brancher la prise ronde (cinq broches) à l'arrière du Minitel et la prise plate (neuf broches) dans l'entrée joystick de votre CPC.

4e étape : allumer votre CPC, mettre la disquette Amcharge, puis taper : RUN "AMCHARGE". Choisir l'option Télécharger. Si vous désirez acheter le jeu, insérez une disquette comprenant suffisamment d'espace pour la sauvegarde du jeu.

5e étape : décrocher votre téléphone et taper 36 15. Appuyer sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après, bien sûr, avoir allumé ce dernier. Taper AMCHARGE ou AMSTRAD et choisir l'option Télécharger. Il ne vous reste plus qu'à choisir le soft que vous voulez acheter ou louer et à suivre les indications du Minitel.

6e étape : si votre jeu est en location, vous pourrez jouer immédiatement après le téléchargement (environ un quart d'heure), mais celui-ci disparaîtra définitivement quand vous éteindrez votre CPC.

7e étape : si vous avez acheté le jeu, celui-ci s'est sauvegardé sur la disquette. Il est alors possible d'y rejouer comme sur n'importe quel jeu acheté dans le commerce, avec une petite différence, celui-ci doit être lancé à partir du soft Amcharge. Choisir, dans ce cas, l'option "Utiliser un logiciel" et n'oubliez pas, avant, d'introduire la disquette sur laquelle le jeu a été sauvegardé.

HIT PARADE AMCHARGE

(ventes)

- 1 CYBERNOID II
- 2 NETHERWORLD
- 3 ASTERIX
- 4 FORMULA ONE SIMULATOR
- 5 AIRWOLF II
- 6 ACE
- 7 LEGION OF DEATH
- 8 THE DAMBUSTERS
- 9 THE GREAT ESCAPE
- 10 MATCHDAY

HIT PARADE AMSTRAD

(ventes et locations)

- 1 AIRWOLF V
- 2 ASTERIX V
- 3 LEGEND OF KAGE V
- 4 ARKANOID II V
- 5 CRAZY CARS L
- 6 BASIL, THE GREAT DETECTIVE L
- 7 BATTLE SHIPS V
- 8 FORMULA ONE SIMULATOR V
- 9 ARKANOID V
- 10 BALLE DE MATCH V

RUBIDOUILLES, L'ANDOUILLE



FONT

Y en avait vraiment marre de voir les Malibus, Logon et les autres faire des scrollings dans tous les sens, alors qu'on en était resté à nos bêtes scrollings horizontaux. Voilà-t-y pas que le grand Rubi de tous les temps se fâche et nous donne sa version des choses.

Vous avez devant vos yeux un petit bijou sorti des mains agiles de notre maître à tous, le grand Rubi. Et que fait ce bijou ? Je vous le demande ma petite dame ! Eh bien, il affiche un scrolling en D-I-A-G-O-N-A-L-E, et en ayant toujours la main sous Basic. Si ça, ce n'est pas des Rubidouilles comme on les aime, appelez-moi proute. Vous avez le source (pour les grosse têtes) et le chargeur Basic. Le scrolling s'active par un CALL &9000 et se désactive par un CALL &9003. Le texte commence en &9129 et se finit par un zéro. Ne vous affolez surtout pas si le Basic ne répond pas au quart de tour, et encore moins s'il ne répond pas du tout. Dans ce cas, désactivez le scrolling et réactivez-le après que l'instruction rebelle aura été exécutée.

CE N'EST PAS TOUT

Le maître Rubi nous promet, le mois prochain, des scrollings en vague et en cercle. Une fois le principe assimilé, vous serez capable de faire n'importe quel scrolling (chiche, celui qui en fait un en nœud pap...).

Scrolard de porc

```
10 '
15 ' call &9000 lance le scrolling
20 ' call &9003 stoppe le scrolling
25 '
30 adr=&9000:FOR i=0 TO 44
35 FOR j=0 TO 7:READ a$
```

```
40 a=VAL("&"a$):b=b+a
45 IF b>255 THEN b=b-255
50 POKE adr+j+i*8,a:NEXT j
55 READ a$: IF b<>VAL("&"a$) THEN
PRINT "ERREUR EN ";100+i*10:END
60 NEXT i:MODE 2
65 '
100 DATA C3,06,90,C3,FA,90,AF,CD,27
110 DATA A5,BB,CD,06,B9,F5,11,00,1D
120 DATA 70,01,00,08,ED,B0,F1,CD,F4
130 DATA 0C,B9,CD,40,90,21,29,91,35
140 DATA 22,23,91,F3,2A,39,00,23,86
150 DATA 22,27,91,36,C3,11,75,90,72
160 DATA 23,73,23,72,23,22,8A,90,FE
170 DATA 11,33,00,19,22,87,90,C9,60
180 DATA 21,0C,C0,06,6E,CD,07,91,29
190 DATA 10,FB,06,08,DD,21,00,78,BA
200 DATA E5,0E,37,DD,75,00,DD,74,8B
210 DATA 01,DD,23,DD,23,23,CD,07,86
220 DATA 91,0D,20,EF,E1,CD,07,91,7D
230 DATA 10,E6,21,6C,78,7E,23,66,82
240 DATA 6F,22,21,91,C9,F5,C5,E5,32
250 DATA D5,01,8E,7F,ED,49,CD,8C,A8
260 DATA 90,D1,E1,C1,F1,08,DA,70,F3
270 DATA B9,C3,3D,B9,06,F5,ED,78,CA
280 DATA 1F,38,17,3E,03,3C,32,94,7D
290 DATA 90,FE,01,28,16,FE,02,28,75
300 DATA 12,FE,03,28,0E,FE,04,28,EA
310 DATA 29,C9,AF,32,94,90,21,00,06
320 DATA 78,18,03,2A,25,91,06,02,82
330 DATA 0E,36,5E,23,56,23,E5,7E,26
340 DATA 23,66,6F,7E,12,EB,E1,23,A0
350 DATA 23,0D,20,F2,10,EA,22,25,26
360 DATA 91,C9,2A,23,91,7E,B7,20,B6
370 DATA 04,21,29,91,7E,23,22,23,7D
380 DATA 91,6F,26,00,29,29,29,11,31
390 DATA 00,70,19,EB,2A,21,91,06,89
400 DATA 08,1A,77,13,CD,07,91,10,AC
410 DATA F8,C9,F3,2A,27,91,36,08,84
420 DATA 23,36,38,23,36,33,C9,7C,E8
430 DATA C6,08,67,E6,38,C0,7C,D6,52
440 DATA 40,67,7D,C6,50,6F,D0,24,F2
450 DATA 7C,E6,07,C0,7C,D6,08,67,E0
460 DATA C9,82,E6,36,91,70,7B,3A,02
470 DATA B9,42,4F,4E,4A,4F,55,52,DC
480 DATA 20,41,20,54,4F,49,20,2C,97
490 DATA 4C,49,53,45,5A,20,31,30,A1
500 DATA 30,25,20,20,20,20,20,20,B7
510 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,B8
520 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,B9
530 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,BA
540 DATA 20,20,00,49,00,00,00,00,44
```

B

FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ !

Des centaines de jeux
à s'offrir à tout moment, en un instant,
sans sortir de sa navette, pour le prix d'une simple
connection! A partir de 15 frs, c'est planant.

CODE
36 15 AMCHARGE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+ 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC

INTRODUIRE
CASSETTE OU DISQUETTE
DU KIT.

LANCEZ AMCHARGE

CHOIX DU JEU
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE → INTRODUIRE
CASSETTE OU
DISQUETTE FORMATÉE

TÉLÉCHARGEMENT!

À VOUS DE JOUER !

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Je désire recevoir

- Kit téléchargeement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F = F
- Kit téléchargeement 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

Précisez votre ordinateur

☐ CPC 464 ☐ CPC 6128

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° _____

Signature : _____

Date d'expiration _____

Total = F

Frais de Port = 15 F

A payer = F

RUBIDOUILLES, FONT L'ANDOUILLE

(c) RUBI 1989

ORG 09000H

T_CARAC EQU 07000H;
T_TABLE EQU 07800H;

; Prendre les fontes des caractères

QON JP QON
JP QOFF
XOR A
CALL 0BBA5H
CALL 0B906H
PUSH AF
LD DE,T_CARAC
LD BC,8*256
LDIR
POP AF
CALL 0B90CH

NB EQU 55
LI EQU 110

; Calcul d'une pente

CALL PENTE
LD HL,NOM ;Début message
LD (OFNOM),HL

; Reconfigure les interruptions du CPC

D_INT DI
LD HL,(039H)
INC HL
LD (QINT),HL
LD (HL),0C3H
LD DE,INT
INC HL
LD (HL),E
INC HL
LD (HL),D
INC HL
LD (D_INT3+1),HL
LD DE,033H
ADD HL,DE
LD (D_INT2+1),HL
RET

PENTE LD HL,0C000H+12
LD B,LI
PENTE0 CALL RBC26
DJNZ PENTE0
LD B,8
LD IX,T_TABLE
PENTE1 PUSH HL
LD C,NB
PENTE2 LD (IX+0),L
LD (IX+1),H
INC IX

INC IX
INC HL
CALL RBC26
DEC C
JR NZ,PENTE2
POP HL
CALL RBC26
DJNZ PENTE1
LD HL,NB-1*2+T_TABLE
LD A,(HL)
INC HL
LD H,(HL)
LD L,A
LD (OFFSET),HL
RET

INT PUSH AF
PUSH BC
PUSH HL
PUSH DE
LD BC,07F8EH
OUT (C),C
CALL INTA
POP DE
POP HL
POP BC
POP AF
EX AF,AF
JP C,0
JP 0

INTA LD B,0F5H
IN A,(C)
RRA
JR C,INT0
KL LD A,7
INC A
LD (KL+1),A
CP 1
JR Z,INT1
CP 2
JR Z,INT1
CP 3
JR Z,INT1
CP 4
JR Z,INT2
RET

INT0 XOR A
LD (KL+1),A
LD HL,T_TABLE
JR SPRG1 INT1
LD HL,(THL)

SPRG1 LD B,2
SPRG1 1 LD C,NB-1
LD E,(HL)
INC HL
LD D,(HL)
INC HL
SPRG1 2 PUSH HL
LD A,(HL)
INC HL
LD H,(HL)
LD L,A

LD A,(HL)
LD (DE),A
EX DE,HL
POP HL
INC HL
INC HL
DEC C
JR NZ,SPRG1 2
DJNZ SPRG1 1
LD (THL),HL
RET
INTE2 LD HL,(OFNOM)
SPRG2 LD A,(HL)
OR A
JR NZ,SPRG2_1
LD HL,NOM
LD A,(HL)
SPRG2 1 INC HL
LD (OFNOM),HL
LD L,A
LD H,0
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
LD DE,T_CARAC
ADD HL,DE
EX DE,HL
LD HL,(OFFSET)
LD B,8
SPRG2 2 LD A,(DE)
LD (HL),A
INC DE
CALL RBC26
DJNZ SPRG2 2
RET
OOF DI
LD HL,(QINT)
LD (HL),008H
INC HL
LD (HL),038H
INC HL
LD (HL),033H
RET
RBC26 LD A,H
ADD A,008H
LD H,A
AND 038H
RET NZ
LD A,H
SUB 040H
LD H,A
LD A,L
ADD A,050H
LD L,A
RET NC
INC H
LD A,H
AND 007H
RET NZ
LD A,H
SUB 008H
LD H,A
RET
OFFSET DW 0
OFNOM DW 0
THL DW 0
QINT DW 0
NOM DM BONJOUR A TOI
DM ,LISEZ 100 %
DS 32,32
DB 0,255

B

**LE SOLEIL EST AU ZENITH,
LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN**



Beach Volley



**Amstrad
Atari ST Amiga**

c'est l'heure idéale pour un Beach Volley

— Le monde s'ouvre devant vous! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défiant tous les nouveaux adeptes de cette folie qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu: un service smashé ou à la cuiller — court ou long —, un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match. Ca c'est du Beach Volley ... vous pourrez même bronzer!

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

ocean®

PROGRAMME UN PEU, SI TU OSES... (2)



Le mois dernier, je t'ai fait entrer sur la pointe des pieds dans la programmation en Basic, et maintenant que tu t'es jeté à l'eau (c'est bon pour les pieds) on va aller un peu plus loin, disons jusqu'aux chevilles... Aujourd'hui on va se familiariser avec les "boucles", puis on s'amusera un peu avec les "traitements de chaînes".

LES BOUCLES FOR NEXT

FOR signifie "depuis" ou "pour", NEXT "au suivant" et TO (prononce "tou") veut dire "jusqu'à". Un exemple super simple :

```
10 ' BOUCLE1  
20 CLS
```

```
30 FOR N=1 TO 10  
40 PRINT N  
50 NEXT  
60 PRINT "KO !"
```

On le traduit en français par :
20 J'efface l'écran pour faire plus propre

PROGRAMME UN

30 C'est le début de la boucle : pour N = 1 jusqu'à N = 10

40 Affiche le nombre N

50 Au suivant ! Ce NEXT ajoute 1 à la valeur de N, donc $N=N+1$ (2 3 4 5...). Si N est inférieur à notre limite fixée à 10, il y a retour à la ligne 30. La boucle entre les lignes 30 et 50 va donc être répétée dix fois.

Après cela, N va prendre la valeur 11, mais c'est hors de la limite... alors le programme sort enfin de cette boucle et passe à la suite :

60 On affiche le message "KO !"

Sauvegarde-moi ce programme par SAVE "BOUCLE1" car il va réserver tout à l'heure.

On a vu que la progression de N sur le NEXT était de +1 mais ce n'est pas obligatoire, on peut imposer un PAS (STEP en anglais) différent. Modifions la ligne 30 pour avoir une progression par 0,5.

20 FOR N=1 TO 10 STEP 0.5
(Attention ! écris 0.5 et non 0,5.)

A présent, on fait du compte à rebours :
20 FOR N=10 TO 1 STEP -1

Petite remarque en passant : dans les manuels de Basic, on aurait écrit 60 NEXT N, et moi je dis NEXT tout court. Ça ne sert à rien de spécifier le nom de la variable après le NEXT, Basic le sait mieux que toi, et si tu le lui dis, ça lui fait perdre du temps...

LES BOUCLES D'ATTENTE

Et si on faisait une "boucle vide", où il n'y aurait rien à faire sinon que compter ? Par exemple de 1 à 10 000. Cela va prendre environ dix secondes. Essayons...

Tape NEW ("niou" = nouveau) qui va effacer de la mémoire le programme BOUCLE1. Puis programme :

10 ' ATTENTE (de dix secondes environ)

20 CLS

30 PRINT "Patience je compte jusqu'à 10 000..."

40 FOR T=1 TO 10000:NEXT

50 PRINT "Ouf ! C'est fini..."

T'as vu la ligne 40 ? Toute la boucle sur une même ligne, avec un deux-points pour séparer nos deux "clauses". Si tu as un bon chrono tu vas trouver 11 secondes. Tu vas pas chi-

noiser, alors disons 1 000 pour une pause de une seconde (mille à la seconde c'est une boucle qui décoiffe... Tu l'attendais celle-là, eh bien tu l'as eue !). On va en profiter pour améliorer le programme précédent...

LES BOUCLES IMBRIQUEES

Recharge-le en tapant LOAD "BOUCLE1", qui remplace donc ATTENTE en mémoire (un NEW n'est pas utile avant un LOAD).

Ajoute seulement la ligne 35 :

35 FOR W=1 TO 1000:NEXT

et ce combat de boxe fera moins truqué...

On dit que cette boucle est "imbriquée" dans la première, il suffit que les boucles aient des noms de variables différents, ici N et W. En somme, la boucle de la ligne 35 va être lancée dix fois de suite.

On peut imbriquer davantage de boucles, mais alors là, ça devient vite scabreux...

Petit exercice en passant : dans la ligne 10 on va remplacer BOUCLE1 par BOUCLE2. Tu fais EDIT 10. Amène le curseur sur le "1". Presse la touche CLR pour l'effacer puis le chiffre 2, et ENTER.

A présent tape RENUM, puis CLS, puis LIST et admire. Dans la foulée, fais SAVE "BOUCLE2".

Les boucles FOR NEXT sont très fréquemment utilisées en programmation, et je t'ai dit tout ce qu'il fallait savoir sur elles. Tu vois que c'est spectaculaire et pas bien sorcier.

LES MOTS A LA MOULINETTE

En Basic, on dispose de tout un arsenal pour bidouiller les mots et les phrases. Oh pardon, pour bidouiller les "chaînes". Bien sûr, on peut en faire un tas de trucs marrants, mais sache quand même que ces fonctions de traitement de chaînes sont utilisées à outrance dans les logiciels utilitaires très sérieux, et même dans les grands programmes de calculs !

Voici les cinq plus importantes, avec comme exemple $A\$="ABCDEFGG"$: LEN($A\$$) ("laine de A dollar") indique la longueur en caractères. Ainsi PRINT LEN($A\$$) renvoie 7. (LEN vient du mot anglais Length signifiant

longueur.)

LEFT\$($A\$,3$) ("left dollar de A dollar virgule trois") va nous renseigner sur les trois premiers caractères de $A\$$ en partant de la GAUCHE, c'est donc "ABC".

RIGHT\$($A\$,2$) ("raile-te dollar de A dollar virgule deux") nous donne les deux caractères en partant de la DROITE, soit "FG".

MID\$($A\$,3,2$) ("mide dollar de A dollar virgule 3 virgule 2") veut dire à partir du troisième et sur une longueur de deux, réponse "CD". OK ?

INSTR($A\$, "C"$) ("innstre de A dollar virgule C") donne la position du caractère C dans $A\$$, donc 3.

C'est facile à comprendre, toutefois, avant de passer à des exemples d'applications, il faut absolument que l'on fasse le point sur quelque chose d'un peu plus compliqué. Ce n'est pas pour t'embêter mais si on ne le faisait pas maintenant tu aurais des tas d'ennuis idiots par la suite.

LES FARCES DU SIGNE EGAL

Machinalement, tu t'es déjà rendu compte de la syntaxe d'une égalité : nom de la variable, signe égal, valeur. Tu as le droit d'écrire JOURS="Lundi" mais pas "Lundi"=JOURS. D'accord ?

Les "mots Basic" que nous voyons au fur et à mesure se divisent en deux familles, les fonctions et les commandes (ou instructions).

Une "commande" exécute quelque chose. PRINT, INPUT, SAVE, LOAD, CLS sont des commandes.

Une "fonction" renseigne seulement sur quelque chose. LEN, LEFT\$, RIGHT\$, MID\$, INSTR sont des fonctions.

Par exemple, j'ai le droit d'écrire $L=LEN(A\$)$, mais tu réalises l'absurdité d'un $LEN(A\$)=12$! Une fonction sera toujours à DROITE d'un signe égal. Autre exemple évident :

$G1\$=LEFT\$(A\$,1)$, c'est bon, mais un $LEFT\$(A\$,1)="Z"$ voudrait dire que la lettre de gauche de $A\$$ sera désormais Z et non A, et comme LEFT\$ n'est pas une "commande", le Basic t'enverrait un joli code d'erreur ! En somme, les "fonctions" LEN, LEFT\$, RIGHT\$, INSTR savent bien renseigner ou servir à créer une nouvelle variable, comme L ou G1\$, mais elles

PEU, SI TU OSES... (2)

sont incapables de modifier notre A\$.

Et MID\$? Lui, c'est un cas spécial et aussi très rare, et c'est là où je voulais en venir : figure-toi que MID\$ est à la fois fonction ET commande ! Lui seul sera donc capable de modifier ce pauvre A\$. Exemple :

```
MID$(A$,2,3)="xyz":PRINT A$
```

réponse AxyzEFG

LE PROGRAMME "TRITURE"

Avant de taper ce petit programme de démo j'ai encore quelques bricoles à signaler :

- J'utilise, ligne 150, la fonction LOWER\$(A\$) ("lo-oueur dollar de A dollar") qui met A\$ en lettres minuscules. Dans le programme d'après, j'utiliserai UPPER\$(A\$) ("eupeur dollar") qui, lui, transforme en majuscules.

- Ligne 190, je fais appel à la couleur avec l'instruction PEN (= stylo en anglais) qui change la couleur de l'écriture.

- Ligne 20, la commande MODE 1 équivaut ici à CLS. J'anticipe un peu sur le mois prochain avec PEN et

MODE, ne m'en veuillez pas...

- Lignes 90, 120 et 190, tu remarques ::NEXT. Le point-virgule, c'est pour écrire à la suite mais le deux-points, c'est pour séparer les "clauses". Ce deux-points m'évite de créer une ligne où il n'y aurait que NEXT. Après ces lignes, tu vois qu'il y a deux PRINT en final. Le premier c'est pour ne plus rien écrire à la suite sur la même ligne et aller au-dessous, le

second PRINT sert à faire une séparation à l'écran.

Le reste, tu le connais déjà. Maintenant, tu peux taper ce programme et le lancer par RUN.

Après la sauvegarde, je te conseille de le trafiquer, d'y ajouter des trucs à toi pour voir ce que ça donne. C'est dans ces instants-là que tu apprends à programmer, pas quand tu recopies mes listings.

```
10 ' MAJUSCUL
20 ' analyse et formate une chaine
30 CLS
40 PRINT "Tape Prenom et Nom en
melangeant minus- cules et MAJUSCULES : "
50 PRINT:INPUT "--> ",A$:PRINT
60 P=INSTR(A$," "):' Position du blanc
70 PR$=UPPER$(LEFT$(A$,1))+LOWER$(
MID$(A$,2,P-1))
80 NOM$=UPPER$(MID$(A$,P+1))
90 PRINT "le prenom est ";PR$
100 PRINT "le nom est ";NOM$
110 PRINT:PRINT"soit ";NOM$;" ";PR$
120 PRINT STRING$(40,"-"): ' trait
130 PRINT:GOTO 40
```

LE PROGRAMME "MAJUSCUL"

Alors là, tu vas dire que je suis un peu vache ! A ta deuxième séance de Basic, je te glisse une ligne super gratinée (la 70). Recopie-la quand même.

Le but de ce programme, pourtant très court, est de t'impressionner un peu par la puissance des fonctions chaînes du Basic. Trois petites nouveautés :

- Les parenthèses imbriquées. Eh oui, pourquoi pas ?

- La "concaténation" (soudure) de chaînes par le signe plus.

- STRING\$(40,"-") ("string dollar de 40 fois -") crée une chaîne de 40 caractères "-".

Après ce méchant coup de grâce, je te laisse à ta migraine. Le mois prochain, ça va bouger, et en couleurs !

Joe LASCIENCE

```
10 ' TRITURE
20 MODE 1
30 A$="MICRO-ORDINATEUR"
40 L=LEN(A$)
50 PRINT "La chaine Depart est ";A$
:PRINT
60 PRINT "On l'aere un peu avec
ralenti...":PRINT
70 FOR C=1 TO L
80 FOR T=1 TO 200:NEXT:'pause de 0,2 s
90 PRINT MID$(A$,C,1);" ";:NEXT:PRINT
100 PRINT:PRINT"on l'ecrit a lenvers..."
:PRINT
110 FOR C=L TO 1 STEP -1
120 PRINT MID$(A$,C,1);:NEXT:PRINT
130 PRINT:PRINT"on superpose NABLE AVI
en position 3":PRINT
140 MID$(A$,3,9)="NABLE AVI":PRINT A$
:PRINT
150 PRINT"en minuscules : ";LOWER$(A$)
:PRINT
160 PRINT "c'est Carnaval ! ";
170 FOR C=1 TO L
180 P=P+1:IF P=4 THEN P=1
190 PEN P:PRINT MID$(A$,C,1);:NEXT
:PRINT
200 PEN 1:PRINT
```


POUR QUELQUES BUGS DE MOINS (2)

Le mois dernier, je t'avais bourré le crâne avec de saintes pensées, merci ma sœur, et pas mal d'astuces pour que tes futurs programmes soient clairs et malléables.

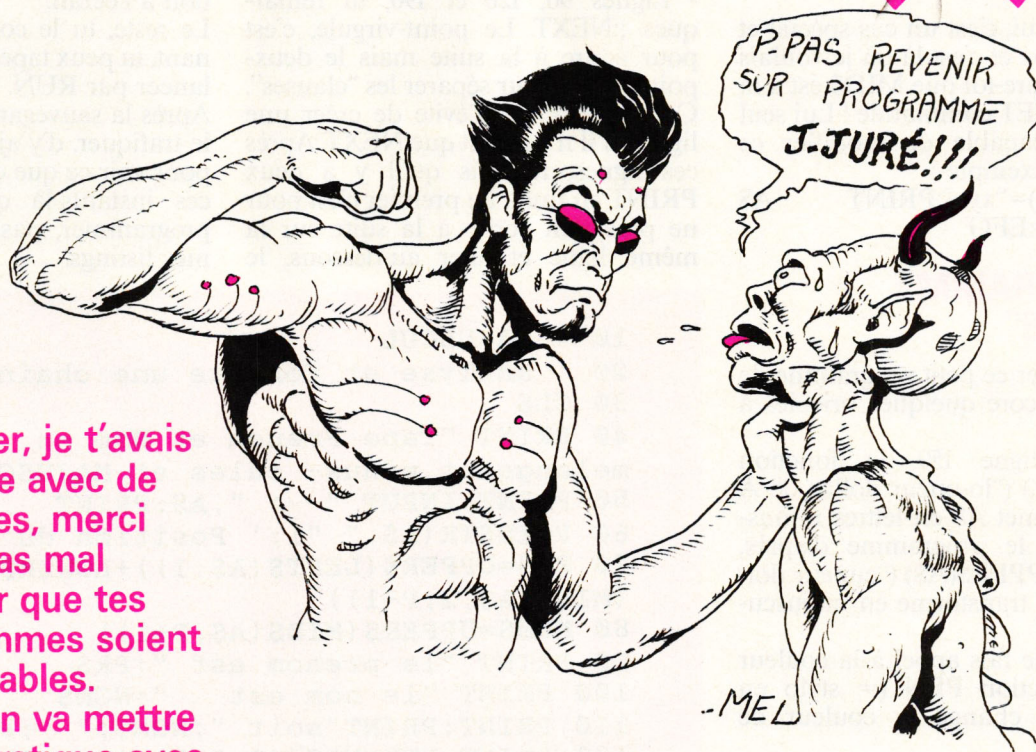
Aujourd'hui, on va mettre tout cela en pratique avec deux petits programmes super ultra utilissimes, et dont tu ne pourras désormais plus te passer. En somme, on se fabrique d'abord deux outils pour la suite des réjouissances.

LE PROGRAMME KEY

La première chose que je fais en allumant mon CPC pour programmer, c'est de lancer ce petit utilitaire. Si je ne le faisais pas, je prendrais des crises par la suite. Que fait-il donc ? Il soulage les gens fainéants et toujours pressés comme Bibi, en redéfinissant certaines touches du clavier.

Tout d'abord celles du pavé numérique qui deviennent des "touches de fonctions", et naturellement les plus fréquentes ou les plus difficiles à taper. Juge un peu :

0 = PRINT + un espace
1 = LOCATE + un espace
2 = CHR\$(
3 = LIST + un espace
4 = INK 0,20:INK 1,0 (noir sur fond ciel pour MODE 2)



```
10 KEY
20 Redefinition du Clavier pour la saisie de listings
30 Selon CPC 464 ou 6128 choisir entre les lignes 510 ou 520
100 MODE 1:WINDOW #0,1,40,1,25:CLS:ORIGIN 0,0:ZONE 13:PAPER 0:PEN 2:BORDER 1
200 GOSUB 2000
210 GOSUB 3000
500 AFFICHAGE legendes clavier
510 'HD=135:BD=129:PT=19: pour CPC 464
520 HD=7:BD=1:PT=32: pour CPC 6128
530 FOR N=HD TO BD STEP -3:PRINT TAB(5);N;TAB(19);N+1;TAB(32);N+2:NEXT
540 PRINT TAB(5);BD-1;TAB(PT);138:PEN 1
550 LOCATE 5,7:PRINT "CLS^";PRINT TAB(16);"FOR N=1 TO";PRINT TAB(33);"EDIT"
560 LOCATE 3,10:PRINT "Noir/Ciel";PRINT TAB(16);"Jaune/Bleu";PRINT TAB(30)"PAP
ER.PEN"
570 LOCATE 4,13:PRINT "LOCATE";PRINT TAB(19);"CHR$(";PRINT TAB(33);"LIST"
580 LOCATE 5,16:PRINT "PRINT";TAB(PT+1);"SAVE"+CHR$(34)
590 LOCATE 16,19:PRINT "TAB : ="
600 LOCATE 16,20:PRINT CHR$(91);" ";CHR$(93);" : ( )"
610 LOCATE 18,21:PRINT CHR$(64);" " : CHR$(34)
620 LOCATE 18,22:PRINT CHR$(92);" " : $
630 PEN 3:LOCATE 10,24:PRINT "Taper N pour NEW + CLS":PEN 1
640 PLOT 5,324:DRAW 630,0,2: cadre
650 DRAW 0,-190
660 DRAW -630,0:DRAW 0,190
670 WHILE R$="" :R$=INKEY$:WEND
680 IF UPPER$(R$)="N" THEN CLS:NEW
1500 END
2000 TOUCHES du PAVE NUMERIQUE
2010 KEY 128,"PRINT " : 0
2020 KEY 129,"LOCATE " : 1
2030 KEY 130,"CHR$(" : 2
2040 KEY 131,"LIST " : 3
2050 KEY 132,"INK 0,20:INK 1,0" : 4
2060 KEY 133,"INK 0,1:INK 1,24" : 5
2070 KEY 134,"PEN 1:PAPER 0" : 6
2080 KEY 134,"KEY 134" : 6 pour 464
2090 KEY 135,"CLS"+CHR$(13) : 7
2100 KEY 136,"FOR N=1 TO " : 8
2110 KEY 137,"EDIT " : 9
2120 KEY 138,"SAVE"+CHR$(34) :
2900 RETURN
3000 REDEFINITIONS de TOUCHES
3010 Evite SHIFT avec claviers QWERTY
3020 KEY DEF 17,0,40: (
3030 KEY DEF 19,0,41: )
3040 KEY DEF 22,0,36: $
3050 KEY DEF 26,0,34: "
3060 KEY DEF 68,0,61: =
3900 RETURN
```


5 = INK 0,1:INK 1,24 (jaune sur fond bleu)
 6 = PEN 1:PAPER 0 (retour à la normale)
 7 = CLS + ENTER
 8 = FOR N=1 TO + un espace
 9 = EDIT + un espace
 • = SAVE"

Tu devines un peu le temps que je gagne avec ces onze "touches pour fainéant" ! Et ce n'est pas tout. Parmi tous mes défauts, j'ai horreur de faire Shift toutes les trois secondes, c'est pour cela que je préfère les claviers Qwerty aux Azerty, mais il y a encore trop de Shift à faire. Alors, j'ai récupéré les touches qui ne servent presque jamais pour qu'elles m'écrivent des caractères fréquents nécessitant un Shift. A savoir :

TAB me fait le signe =

@ m'écrit le "s"
 devient \$

[= (
] =)

Tu comprends pourquoi je ne puis plus m'en passer... Et ce, depuis janvier 1985 ! En fin du programme il y a un NEW pour l'effacer, mais les touches restent configurées pour la suite. A présent voyons le listing : il convient à tous les CPC.

Ligne 100 confirme ou restitue les options par défaut du CPC ; une prudente vaccination...

GOSUB 2000 de la ligne 200 va utiliser la commande KEY. Sur le CPC 464, il faut désigner les touches du pavé numérique par des codes barbares (128 à 138), alors que le 6128 autorise le chiffre représenté, par exemple KEY 6,"RENUM", sauf pour le point décimal qui exige un KEY 138. J'ai donc conservé les codes barbares puisqu'ils sont passe-partout.

GOSUB de 3000 est à base de KEY DEF. Si tu as un clavier Azerty, tu pourras en supprimer quelques-uns.

Lignes 500-690, l'écran affiche la fonction de chaque touche. Après lecture, il suffit de presser la touche N pour provoquer un CLS suivi d'un NEW. Si tu as un 464, mets la ligne 520 en REM ; si tu as un 6128, c'est la 510 qu'il faut mettre en REM.

L'utilisation pratique :

Je te conseille de réserver la touche 6 pour des besoins temporaires en cours de programmation. Par exemple, tu es dans le graphisme jusqu'au cou, tu tapes KEY 6,"DRAWR", ou alors KEY 6,"DATA", etc. C'est la raison de la ligne 2080 (ici en REM) destinée au CPC 464, car il y est dur de se souvenir que la touche 6 a pour code 134 ! En ce cas, tu mettras la 2070 en REM. Si tu as un CPC 464 sans lecteur de

disquettes (mais Noël approche...), modifie ainsi la ligne 2120 :

2120 KEY 138,"SPEED WRITE
 1:SAVE"+CHR\$(34)

LE MENAGE SUR LES DISQUETTES

Tu as vu que j'étais à la fois pressé et fainéant, mais en plus de ça je n'ai pas une bonne mémoire, surtout en ce qui concerne les commandes CP/M sous Basic. Tu sais, celles du genre IERA,@"bidon.bas", et pire encore avec un CPC 464 où il faut d'abord taper a\$="bidon.bas" puis IERA,@a\$... La crise passe ensuite à la puissance douze quand il s'agit de renommer des fichiers avec IREN,@n\$,@a\$.

l'ancien nom puis le nouveau nom et c'est fait. Relax Max...

E te demande ce que tu veux effacer ; tu as droit aux jockers * et ?.

D c'est pour changer de drive (A ou B), au cas où tu aurais la chance d'en avoir un second.

B efface les fichiers .BAK, sans rien te demander d'autre.

C c'est bien sûr le CAT pour voir où tu en es de ta grande lessive.

Le programme est bourré de sécurités en tout genre, et je te laisse le soin de les découvrir et aussi de t'en inspirer. Un petit luxe, le module en ligne 43000 vérifie la bonne syntaxe des noms de fichiers que tu tapes. Il contrôle les longueurs du nom et de l'extension, et la présence d'un blanc au lieu du point. En cas d'absurdité, bip et recommencez-moi ça.

```

10 ' MENAGE
20 ' Fait le menage sur disquette CPC
50 CLS
1000 ' MENU
1010 PRINT "Cat Erase Rename Drive Bak- Quitter"
1020 Q$="":WHILE Q$="" :Q$=UPPER$(INKEY$):WEND
1030 Q=INSTR("CERDBQ",Q$):IF Q=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 1020
1040 ON Q GOSUB 2000,3000,4000,5000,6000,1500
1050 GOTO 1010
1500 ' FINAL
1510 CLS
1520 END
2000 ' CAT
2010 CAT:RETURN
3000 ' ERASE
3010 INPUT " ERASER quel Fichier ? ",F$:GOSUB 43000:IF REFUS THEN 3040
3020 IF F$="*.*" THEN PRINT " Etes-vous bien sur ?...(O/N) ";:R$="":WHILE R$="" :
  R$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF R$="N" THEN 3040 ELSE IF R
  $<>"O" THEN 3020
3030 :ERA,@F$
3040 RETURN
4000 ' RENAME
4010 INPUT " ANCIEN NOM : ",F$:IF INSTR(F$,"*") >0 THEN 4010
4020 GOSUB 43000:IF REFUS THEN 4060 ELSE A$=F$
4030 INPUT " NOUVEAU NOM : ",F$:IF INSTR(F$,"*") >0 THEN 4030
4040 GOSUB 43000:IF REFUS THEN 4060 ELSE N$=F$
4050 :REN,@N$,@A$
4060 RETURN
5000 ' DRIVE A ou B
5010 PRINT " SUR QUEL DRIVE (A/B) ?"
5020 D$="":WHILE D$="" :D$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF D$=CHR$(13) THEN 5050
5030 IF INSTR("AB",D$)=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 5020
5040 :DRIVE,@D$
5050 RETURN
6000 ' ERASE les .BAK
6010 F$="*.BAK"
6020 :ERA,@F$
6030 RETURN
43000 ' SYNTAXE du NOM de FICHIER
43010 L=LEN(F$):REFUS=0
43020 IF INSTR(F$,CHR$(32)) >0 OR L=0 THEN REFUS=1
43030 P=INSTR(F$,".")
43040 IF P>9 OR (P=0 AND L>8) THEN REFUS=1
43050 IF P>0 AND L-P>3 THEN REFUS=1
43060 IF REFUS THEN PRINT CHR$(7);
43070 RETURN

```

J'en ai vite eu ras le bol des avalanches de "Syntax error", "File not found" ou "Improper argument", à chaque fois que je voulais faire le ménage sur des disquettes ! J'ai donc mis toutes ces chinoiseries dans un même petit programme, qui me fait ça tout seul et sans fautes. T'en as envie, hein ? Tiens ! Je te le donne... Mais attends, je ne t'ai pas encore tout dit. Tu le lances par RUN"MENAGE" et cette ligne menu apparaît en haut de l'écran :

Cat Erase Rename Drive Bak- Quitter
 Tu mets en place la disquette à traiter, puis tu presses la lettre INITIALE, par exemple R. L'écran te demande

REPOS, TU PEUX FUMER

Contrairement au mois dernier, aujourd'hui je t'ai fait chauffer le clavier (en jargon châtié, on dit "pisser du code"). Te voilà maintenant bien équipé pour taper plus vite. Le mois prochain, on va changer complètement de domaine. Lequel ? Surprise...

Joe LASCIENCE

OCP A LA LOUPE

26

HEIN?
QU'EST-CE
QUE C'EST?

Cela faisait presque deux mois que j'avais quitté le grand Paris pour me retrouver esseulé dans ma chaumière provinciale. Il m'était impossible de m'endormir sans une petite pensée pour ma belle Miss X, et mon ami de toujours, Melini. Mais voilà, il fallait bien se résoudre à supporter toutes ces atrocités. A présent, je suis guéri, et fier de vous présenter la suite de notre article : "OCP à la loupe". Attachez vos ceintures, c'est parti.

A la fin de notre précédent article, nous en étions restés à la création d'un damier en perspective. Ce qui suit nous permettra de combler le vide immense du fond uniforme. Amies

(galanterie oblige) et amis, devinez un peu ce que nous allons dessiner pour valoriser cette nappe bleutée planant sur ce fond infini (NDLecteurs : y va pas la fermer un peu, ce blaireau, nous, on veut du concret). Soit, alors, et bien euh... voilà donc. Tout comme la démo d'OCP, nous allons peindre quelques boules et bulles à l'écran pour boucher tout cet espace rempli de vide.

BOULES OU BULLES ?

La première épreuve qu'il vous faudra surmonter sera, en effet, la réalisation d'un cercle grâce à notre compère Filled Circles. A présent, choisissez la couleur numéro 1 et placez ce cercle. Alors, comment trouvez-vous cette sphère ? Quoi, elle est nulle ? Eh bien, je vous remercie, c'est sympa, mais avec quelques détails à l'intérieur comme, par exemple, des reflets, des éclats lumineux et plein de grigris (NDPoum : J'adore ce mot, mais le graphiste de l'Ile, lui, le déteste et j'sais pas pourquoi.), elle serait très jolie. On pourrait également remplacer ces boules par des bulles, tout comme le dessin d'OCP. A vous de choisir entre la boule lisse très high-tech et la petite bulle (ou grande aussi) d'une beauté éphémère (que c'est beau).

NE LOUPONS PAS LA LOUPE

Après le cercle plein précédemment dessiné, je vous invite cordialement à vous précipiter (doucement quand même) sur le menu Magnify, pour jouir d'un grossissement digne d'un microscope à balayage (non, non je n'exagère pas ou alors très peu). Ah ! Magnify, une bien belle option. Dans un premier temps, choisissez la taille du grossissement (sachant que fois 2 représente le plus petit grossissement). Une fois sous celle-ci, vous ne pourrez en aucun cas vous servir des options disponibles dans le menu général. Mais n'ayez crainte, on peut s'en sortir quand même et réussir à dessiner, rien qu'avec la loupe, une image plein écran. Avec de la patience, bien sûr. Mais revenons plutôt aux options disponibles. Tout d'abord, au premier coup d'œil, on remarquera la présence de la fenêtre de travail. Puis, autour de celle-ci, deux potentiomètres nous serviront à nous déplacer dans tout le dessin (en cliquant sur leurs flèches, vous vous déplacerez de manière horizontale ou verticale). Il est aussi possible de se mouvoir dans le dessin en appuyant sur le joystick dans une direction voulue, tout en pressant la touche CONTROL, mais à condition de se trouver dans la fenêtre de travail. Je m'explique : si je veux faire scroller mon zoom vers la droite, il faut diriger le joystick à droite tout en laissant le doigt appuyé sur CONTROL. Au-dessus de ces potentiomètres se trouve toutes les couleurs précédemment choisies dans la palette. Le fait qu'elles soient près de la zone de travail offre à la loupe une grande ergonomie. Vous avez également à votre disposition différentes tailles de grossissement, de fois 2 à fois 8. Ce dernier possède, de plus, la fonction grille, qui permet, tout comme son nom l'indique, de dessiner à l'écran une grille (étonnant, non !). En haut à gauche de la fenêtre se trouvent les coordonnées de votre pointeur. Eh bien, voilà, il ne me reste plus qu'à expliquer Undo (il efface les dernières actions), View (qui permet de voir tout le dessin sans revenir au menu) et enfin, Menu (retour au menu général). Maintenant, zoomez en fois 4 sur votre cercle.



OUAH ! J'AI LES BOULES

Nous dessinerons dans un premier temps la boule pour vous faire plaisir. Tout d'abord, on établit le point lumineux visant à éclairer notre boule. Après avoir défini ce point, nous déterminerons les zones d'éclairage et de pénombre à même la boule (à force de répéter le mot boule, j'commence à les avoir). En regardant (attentivement) la bou-boule numéro 1 de la

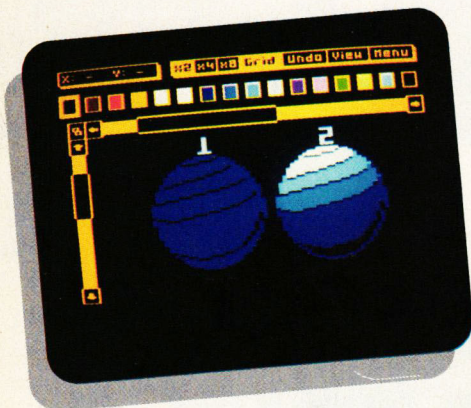
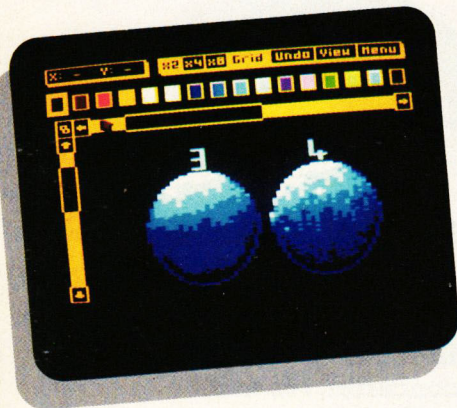


photo 1, vous comprendrez sûrement mieux. Et vous n'êtes absolument pas obligé d'éclairer la boule comme moi je l'ai fait, non mais !

Une fois terminé, il va falloir faire un joli dégradé avec nos bleus (boule 2 de la même photo 1). On pourrait la laisser comme ça, mais c'est trop simple pour vous, il vous faut du percutant, du splendide, de l'exceptionnel. Alors, avec un peu de patience, commencez par mélanger les zones d'ombre entre elles, pour ne pas avoir de dégradé trop frappant. Examinez donc la photo 2 et plus précisément la sphère 3.



Enfin, ajoutez-moi un peu de pixel clair sur la circonférence et également à l'intérieur de la boule pour rendre l'effet d'éclairage plus intense, et peaufinez-moi donc cette dernière.

Un p'tit coup d'œil sur la sphère 4 de la photo 2 pour apprécier son aspect définitif (splendide, n'est-il pas ?). L'aspect de cette boule est assez bizarre mais il m'a bien plu et, si vous ne l'aimez pas, alors tant pis pour vous

(na et na !). Un dernier conseil, entraînez-vous à dessiner en pensant toujours d'où peut venir la lumière.

PERDS PAS LA BULLE

Faites très attention maintenant, cela risque de se compliquer (mais oui, approchez-vous donc). Traçons comme tout à l'heure un cercle plein, de couleur numéro 1, grâce à Filled Circles. Deux grandes questions se posent : même point lumineux ou alors nouveaux ? Moi, personnellement, je choisis la solution number one (Hail ! spique vairi ouelle yne inglesh), mais vous savez, les goûts et les couleurs... Suivez bien la conversation et les dessins si vous voulez tout comprendre.

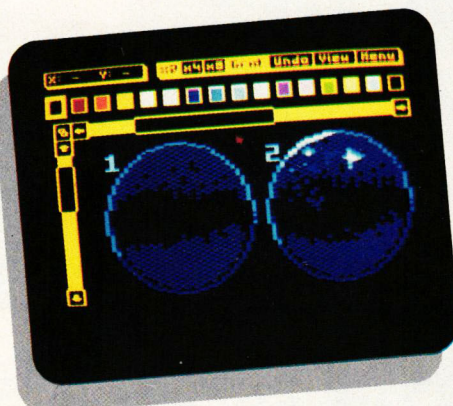
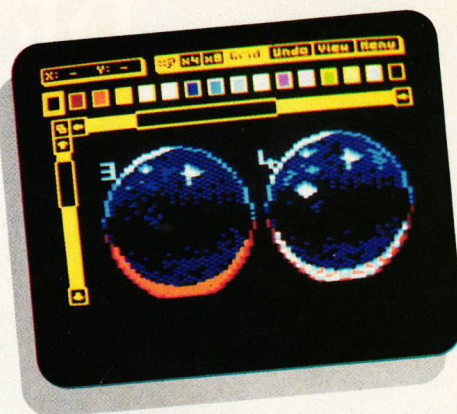


Photo 3 bulle 1, nous allons ensemble éviter le centre de cette bulle pour l'alléger. En fait, nous la creuserons pour lui donner un aspect transparent et fragile. De même, nous ne garderons pas la couleur bleue numéro 1 pour l'intérieur de la bulle, mais un tramé de noir et de ce même bleu. Nous utiliserons celui-ci pour obtenir une couleur plus opaque, qui permettra de mieux le mélanger avec d'autres teintes, pour faire plus bulle.

Sur son contour, nous mettrons en évidence, à l'aide de la couleur 2, des reflets et autres choses. Ça commence à ressembler un peu à une bulle à présent, alors colorions par-ci, par-là les emplacements noirs à l'intérieur du tramé de notre bulle en bleu vif puis bleu ciel, turquoise pastel et enfin blanc, toujours pour représenter la lumière (photo 3 bulle 2).

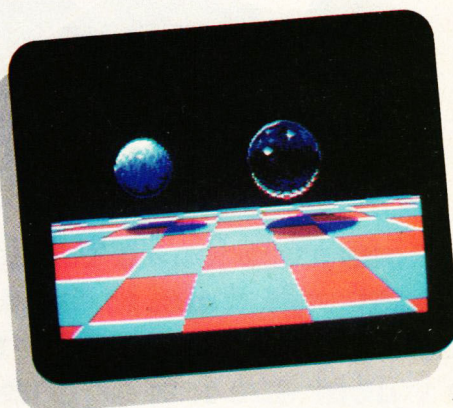
Quelques pixels de couleur 11 feront parfaitement l'affaire sur le pourtour. Commençons par ploter (non, c'est pas cochon, regardez votre manuel) l'image du damier sur la bulle en lui faisant épouser celle-ci (voir photo 4, bulle numéro 1). Colorez notre bébé damier avec les mêmes couleurs que son grand frère, c'est-à-dire avec le bleu ciel et le rouge vif. Si vous n'y arrivez pas, examinez la photo 4, bulle 2.



Nous arrivons à petits pas au début de la fin de notre article et il nous reste à faire les ombres correspondant à nos objets. Pour cela, nous utiliserons Ellipses du menu Shapes, puis, dans Set Inks, choisissez l'encre rouge et tracez une belle ellipse (décalée suivant l'orientation de la lumière). Rendez-vous sous Magnify de nouveau et remplissez avec du bleu (numéro 1) là où il y a du bleu ciel, et avec du rouge (encre 3) où il y avait du rouge vif.

FINI LE BOURRAGE DE CRANE

Ben voilà, c'est fini, mais rassurez-vous, je reviendrai le mois prochain si je ne succombe pas à une overdose de Melini. En attendant, admirez la photo 5, et continuez de remplir l'écran de votre CPC de bulles et de boules. Le mois prochain, nous verrons, grâce aux options de Windows, comment se simplifier la vie et l'existence.



Envoyez-nous vos créations pour notre grand concours Ecran, faites-nous parvenir vos œuvres d'art pour que nous puissions les contempler. Vous avez des questions à me poser sur tel ou tel sujet, ou des propositions à me faire ? Faites-les-moi parvenir, parce que je m'ennuie ferme dans ma contrée sauvage sans vos adorables lettres. A tchao, les amis et rendez-vous à Amstrad Expo.

Lolo le Campagnard

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaissances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary® !

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succès de Trivial Pursuit, vous présente maintenant Pictionary. Des heures de plaisir, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la même optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran"

en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64
cassette et disc • Amstrad cassette et disc,
et Spectrum

Publié par Domark

Distribué par **UBI SOFT**

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

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 Pictionary® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA



DOMARK

THE NEW ZEALAND STORY

77%

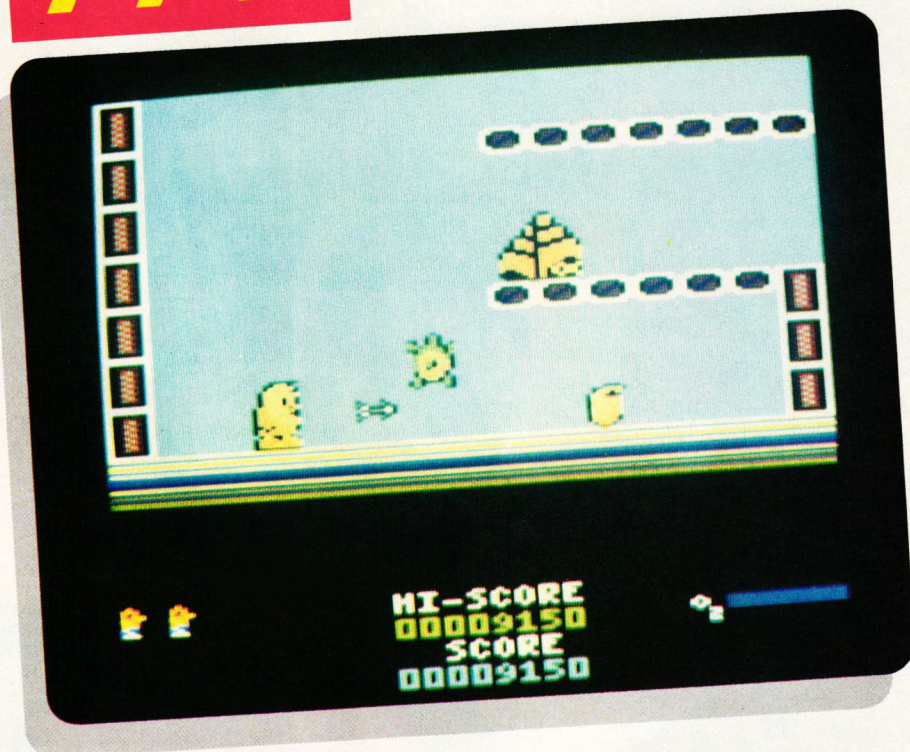


La Nouvelle-Zélande. Ses boomerangs, ses moutons et ses kiwis. Hormis ces clichés, que connaît-on de cette île des antipodes ? Dommage, car après avoir vu le film néo-zélandais *Bad Taste* (monument d'humour gore et de paysages verdoyants), l'envie d'en savoir plus sur ce pays cousin de l'Australie me titillait le néo-cortex cervical. Du coup, ce jeu sympa tombait à pic, comme dirait mon pote Colt Silver.

L'Histoire de la Nouvelle-Zélande, nouveauté Ocean, a pour héros Tiki le kiwi. Comme dans tout jeu d'arcade qui se respecte, il est opposé à un horrible Wally Walrus, sorte de morse craignos et glouton. Cet estomac sur pattes a en effet enlevé vingt compagnons de Tiki, qui va devoir pourfendre ce morse psychotique avant qu'il ne dévore tous ses potes.

STONBA POUR MOB VOLANTE !

Kiti se déplace dans des pièces formées de plate-formes, d'escaliers, d'étendues d'eau grouillant d'ennemis (durée de plongée limitée), ou sur divers véhicules lui permettant de voler. Chaque niveau correspond à un sauvetage, et au bout du quatrième, apparaît une baleine tueuse. Mais avant d'atteindre les prisonniers, Kiti sera confronté à différents adversaires qui font tout pour lui mettre des boomerangs dans les pattes. Un véritable bestiaire néo-zélandais, avec lapins lanceurs de boomerangs (en tirant dessus, on fait un superbe retour à l'envoyeur, hé ! hé !), chauve-souris vampires ou grenouilles venimeuses.



Il y en a d'autres, mais, désolé, les graphismes ne sont pas assez expressifs pour que je les reconnaisse. Bien sûr (classique), les ennemis dégomés se transforment en options à ramasser. Cela va de la bombe donnant un tir plus intéressant que les flèches, de la vie, etc. Pour la mob et le ballon volants, on les obtient façon Kébra : en les piquant à leur possesseur.

DONNE-MOI TON CANARD !

A partir du niveau 5, les labyrinthes se compliquent et les véhicules que peut utiliser Kiti se multiplient. On a ainsi droit à toute sorte d'"hélicoptères" sur-réalistes, comme des mobs-canards, et même, ô plaisir suprême du fan d'arcade, à une soucoupe d'acier équipée de lasers. Attention aussi aux oiseaux noirs largueurs de bombes. Bien que je sois sûr qu'un fidèle d'Amstrad Cent Pour Cent (et donc, as du joystick) peut se tirer des situations les plus dures sans sourciller.

J'AIME LE KIWI

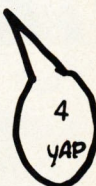
Et la réalisation, alors ? Tout d'abord, il faut savoir que N.Z. Story n'est pas ultra-rapide comme Skweek ou Bumpy. Même si le temps est compté et

précieux (une créature invincible poursuit les plus longs), le soft demande simplement de l'attention, et une certaine pratique. Et on s'éclate, grâce à des niveaux bien étudiés et à des situations assez variées pour ne pas lasser. Autre intérêt pratique : le kiwi redémarre de l'endroit où il a été tué. Côté graphisme et animation, on a déjà vu mieux, mais c'est suffisant pour ne pas gâcher les qualités ludiques. Bref, si vous aimez le style, vous passerez un bon moment avec ce soft original.

Matt MURDOCK

NEW ZEALAND STORY de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
D7 : 149 F

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



PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !



DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80, 6502, 8086, LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHÉTISEURS



TITUSTM

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

SIMULATION HITS

ÇA COMMENCE
BIEN... ELLE EST
VRAIMENT PAS
AIMABLE !!

22

Je connais des amstradiens qui vont baver de plaisir. Loricel nous offre en effet une compilation réunissant trois softs de simulation ayant pour dénominateur commun la vitesse. Turbo Cup vous projettera dans l'univers excitant des circuits automobiles, Space Racer dans une course du futur ultra-violente, et lancé à vitesse Mach 3, il vous faudra piloter une machine digne des moments les plus speeds de Star Wars. Alors, choisissez votre parcours, et en place.

Oui, je sais, si vous tâtez du CPC depuis un certain temps, ces jeux risquent de vous être familiers. OK, mais les bonnes compil. ont le mérite de faire redécouvrir des softs restés enfouis dans les méandres de notre subconscient. Et puis, tous les nouveaux amstradistes pourront ainsi découvrir quelques ancêtres microïdes...

TURBO CUP

Pour les besoins de cet article, je suis allé fouiller pour vous dans les anciens numéros de *Cent Pour Cent*. Turbo Cup avait ramassé, dans le n°9, un bon 75 %. Il faut dire que Lipfy (c'est lui qui testait) est un pro de la simulation automobile. Et, dans le genre, je trouve que ce soft vaut son pesant de cacahuètes. D'abord, la voiture pilotée est une Porsche 944. Et, croyez-moi, lancée à plus de deux cents kilomètres par heure, un sacré frisson nous parcourt l'échine. A part les choix de circuits ou de types de boîtes de vitesses (le mieux est de jouer en type mécanique), Turbo Cup plonge le joueur dans une course clas-



Space Racer



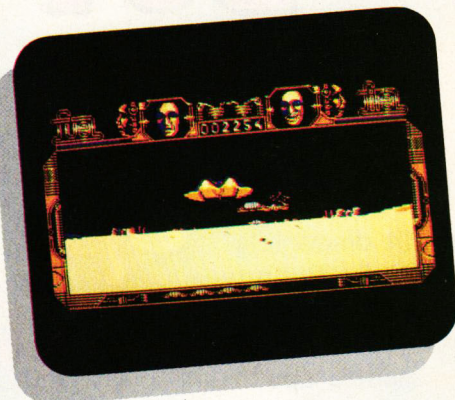
Turbo Cup

sique, mais prenante, qui ravira sans problème les amateurs du genre.

SPACE RACER

Amstrad Cent Pour Cent n° 5, je cite : "...un jeu en quatre couleurs dont l'intérêt n'est ni le scénario, ni la difficulté. Alors peut-être faudra-t-il se contenter de l'aspect arcade du jeu." Ainsi finissait la critique du soft Space Racer. Je trouve ces phrases un peu dures, surtout quand on sait que le jeu était noté 50 %. Après quelques recherches, j'ai appris que le texte était écrit par un journaliste qui n'a pas fait long feu à la rédaction. Je tiens donc à réhabiliter Space Racer, qui, sans atteindre des sommets himalayens, vaut son pesant de speed. Au volant d'une mob. volante, on zigzague entre des poteaux de forme étrange, et on peut même tirer sur les autres concurrents. Boum, zzzlash, c'est tout bête, mais ça détend les assoiffés d'arcade. Alors, au trou les intellos !

74%



Mach 3

MACH 3

Mon préféré des trois. Un classique du genre, tellement rapide qu'on sent le vent cogner sur nos tempes. Oui, oui, même dans la salle de rédaction du journal, tous volets fermés. D'ailleurs, Lipfy lui avait donné 75 % dans le mythique n°1 d'*Amstrad Cent pour Cent*. Pas mal, quand on connaît l'animal Lipfy plutôt hermétique aux jeux d'arcade sans cervelle. Il faut dire que Mach 3 est digne des meilleurs moments de Star Wars, avec terrains minés, grappes de vaisseaux ennemis, changements de dimension, et tirs de météorites. Accrochez-vous au manche à balai, votre soucoupe vient d'atteindre la vitesse de la lumière ! Seuls reproches : les scénarios des trois softs manquent cruellement dans la boîte de Simulation Hits, et un ou deux jeux supplémentaires ne nous auraient pas fait de mal.

Matt MURDOCK



S

SUPER WONDERBOY

WONDERBOY est de retour !

Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.

Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!

Bientôt disponible
sur Atari ST, Amiga,
Cassette et disc C64,
cassette et disc Amstrad
et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

Distribué par :

UBI SOFT

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

ACTIVISION

SEGA

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

HAMSTERS EN FOLIE

75%

Quelle tête feriez-vous si je vous apprenais que vous venez de faire un héritage ? Waouh ! enfin riche ! Pas tout à fait, car la fortune, ça ne tombe pas tout cuit dans le bec, ça se construit, ça se mérite, comme disent ceux qui ont "réussi". Alors construisez, faites fructifier et devenez le Rockefeller... du hamster.

Votre grand-tante vous a légué son élevage de hamsters, qui représente dix mâles et dix femelles. Le marché du hamster étant en pleine expansion, il ne tient qu'à vous d'accroître les bénéfices liés à l'exploitation de l'élevage. Mais attention, il faudra pour cela tenir compte de nombreux facteurs économiques, tels que l'achat, la vente et la gestion des stocks.

ECONOMISTES EN HERBE

Je précise tout d'abord que Hamsters en folie est un jeu de réflexion à but éducatif destiné aux 10-15 ans. Il ne s'agit pas de se lancer dans une étude approfondie de l'analyse de Pareto et de la courbe qui en découle. On est là pour s'amuser, sans blague !

Votre but est de gérer votre élevage le mieux possible, afin de devenir le numéro un mondial du hamster. Les opérations que vous devrez effectuer relèvent pour la plupart de l'achat et de la vente : achat de nourriture, de cages ou de magasins, vente du produit de votre élevage et du matériel en surplus. Mais ce n'est pas tout : vous devrez avoir toujours assez d'argent pour faire face aux dépenses prévues et imprévues, telles que les impôts, les frais de vétérinaire, etc. Enfin, les irré-

ductibles qui ne comprennent rien aux lois des marchés pourront toujours relire *Obélix et compagnie*, en remplaçant le mot "menhir" par "hamster".

HAMSTER JOVIAL ET MOI ITOU

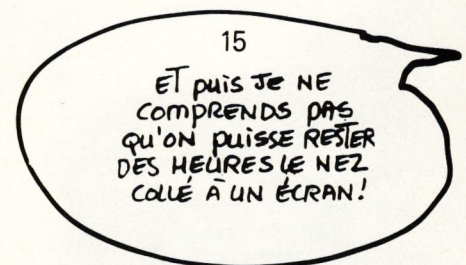
Ce petit clin d'œil à notre ami Gotlib me permet de vous dire que, pour que vos hamsters soient joviaux (oh ! oh !), il ne faut pas négliger certaines de leurs exigences. Ainsi, chacun d'eux - qu'il soit mâle, femelle ou bébé - mange tous les mois un kilo de nourriture. Les hamsters ne peuvent être stockés à plus de vingt par cage, et à plus de mille par magasin, sous peine de les retrouver morts étouffés ou emportés par une épidémie (ce qui, au bout du compte, revient au même).

Le moment de jovialité extrême est certainement celui de l'accouplement. Chaque fois que vous décidez de passer au mois suivant, vous pouvez décider du nombre d'accouplements que vous désirez, sachant qu'un mâle et une femelle donnent naissance à dix petits. A vous de voir selon la place et le stock de nourriture dont vous dis-

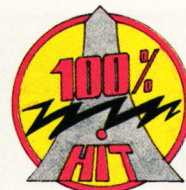
posez. Vient ensuite le bilan mensuel, qui vous permet de juger vos résultats. Attention, en dessous des 40 % de réussite, c'est la faillite ! Hamsters en folie est un bon soft à tous points de vue ; que les plus grands se réjouissent, une version senior est prévue, avec un tas d'options supplémentaires.

Soizoc

**HAMSTERS EN FOLIE de
GENERATION 5**
Disc : 225 F



Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	70 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	80 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	75 %

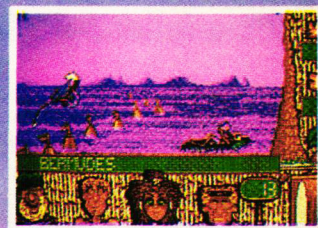




WIND SURF

Willie

- CPC 128 K disk
- ATARI ST
Couleur et
Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



GRABUAGÉ 89

MAINTENANT
SUR CPC



Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

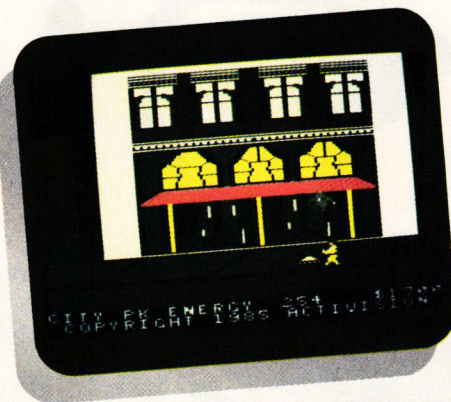
SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

THE STORY SO FAR

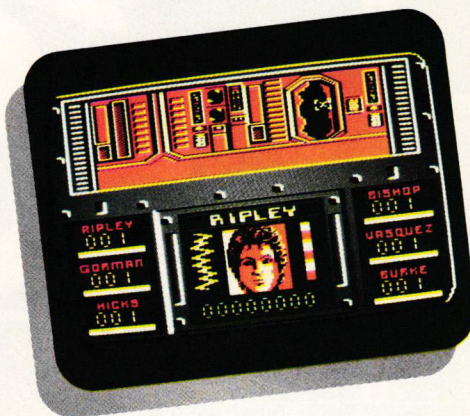
(vol. 4)

45%

Une compil. de six jeux signée Elite. Présage de qualité ? La plupart du temps, oui. Mais cette fois, Elite n'a pas allié la quantité à la qualité. Résultat : de trop nombreuses vieilleries ressorties de derrière les fagots.



Ghostbusters



Aliens

SECUNDO

On retourne à la médiocrité bas de gamme, ou plus simplement à la nullité : Back to the Future. Encore une adaptation de film ? Bah ! oui. Et ça ne leur réussit toujours pas, jugez-en. En touriste malencontreux dans le temps, vous devez à tout prix brancher votre père avec votre mère ou



vice versa. L'important est qu'ils soient ensemble. Car le seul et unique but du jeu, c'est ça : qu'ils soient ENSEMBLE ! Vous dirigez un personnage en rouge qui évolue dans... Oh ! et puis c'est tellement naze que ce serait l'élever que d'en parler. Beuark ! Et l'hécatombe continue avec Quartet. Un jeu de meilleure qualité pourtant, comparé aux trois désastreuses adaptations de films. Vous choisissez entre quatre personnages celui dont la capacité vous attire le plus et... c'est parti (à noter, on peut jouer à deux

quand même). Des décors simples, une unique couleur d'ensemble, des sons qu'on n'entend pas (si : bip), des levels tous identiques et une animation moyenne. Génial, quoi.

Allez, le dernier pour finir en mocheté : Eidolon. Vous dirigez une machine à travers des grottes fractales (comme si vous y étiez donc) et devez récupérer trois bijoux gardés par des monstres. Une fois cela fait, vous tuez le dragon du level pour passer au suivant. Passionnant comme le mouvement perpétuel !

Elite devrait vivre avec son époque, car sortir de pareilles antiquités des années plus tard, en 1989, ça craint, mais ça craint... même pour une compil.

Chris, le casseur de softs qui méritent de l'être

THE STORY SO FAR de ELITE

Distribué par UBI SOFT

K7 : 149 F

Disc : 169 F



S

IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!

DRAGON SPIRIT



ATARI ST SCREENSHOTS



Transpercez les cieux de vos flammes lors d'un de vos vols les plus impressionnants.

Crachez du feu au dessus de hordes de méchantes créatures venues de la préhistoire.

- une brûlante, monstrueuse lutte jusqu'à la mort
- ramassez les bonus qui vous donneront des armes et reactiveront votre puissance de feu
- huit niveaux d'action à vous faire perdre haleine
- enivrant et stimulant...
- avez-vous l'esprit guerrier, avez-vous l'esprit "DRAGON"?

Programmed by: Consult Software Ltd
© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved. TM NAMCO LTD

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Publié par DOMARK LTD.

Distribuée par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué,
94021 Creteil, France
Tel: 16(1) 48 98 99 00

Disponible sur: Atan ST, Amiga, Commodore
64 (cassette, disk) Amstrad (cassette,
disk) et Spectrum

LES 4 SAISONS DE L'ECRIT

75%

Lequel d'entre vous, chers lecteurs, n'a jamais rêvé de faire partie de la brillante équipe de la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent*, ce qui présente, entre autres avantages, celui de pouvoir admirer Miss X à longueur de journées ? Mais voilà, avant d'y parvenir et de pouvoir savourer cette ultime récompense, il serait bon de savoir utiliser un traitement de texte et plus encore de maîtriser parfaitement la langue française...

Les 4 Saisons de l'écrit vous proposent à cet effet un outil fort agréable, sous la forme de deux logiciels indépendants, l'un pour les élèves du cours élémentaire et du cours moyen, et l'autre pour ceux de la sixième à la troisième. Moi, ce que j'aime bien avec les éducatifs de Génération 5, c'est qu'une large place est réservée à l'amusement. C'est ça, la Pédagogie.

SIFFLER EN TRAVAILLANT

Avouez qu'il est tout de même plus agréable de travailler en musique que dans un silence monacal, non ? Pour vous donner pleine satisfaction, les programmeurs ont prévu un petit fond musical des plus charmants. Non, Sined, ce n'est pas du Métalca-cà ! Sined est le seul à pouvoir hurler en travaillant, ce qui lui a valu de se faire virer de l'école... les mélomanes avertis reconnaîtront tout de suite de quoi il s'agit. Petit indice pour les au-



tres : là encore, il est question de quatre saisons... Et si vous n'aimez pas, vous pouvez toujours couper le sifflet de votre CPC et allumer la radio.

LES PLUMES D'OR DE BERNARD PIVERT

Permettez-moi de passer sur l'aspect traitement de texte du soft. Une initiation permet aux novices d'acquérir leurs lettres de noblesse en la matière et de répondre rapidement aux questions posées dans les trois séries d'épreuves. Bernard Pivert (?) vous pose en effet des questions de ponctuation, de cohérence du texte et de vocabulaire. A vous de répondre sans commettre d'erreurs pour engranger les points et remporter une Plume d'or dans chaque série. Ces plumes ne vous permettent pas d'aller danser le french-cancan aux Folies-Bergère, mais vous réservent une surprise...

APRES L'EFFORT, LE RECONFORT

Alors là, chapeau ! Souvent, il arrive que l'on soit déçu par la fin d'un jeu, comme lorsque l'on s'est battu toute la nuit avec des extra-terrestres et qu'un simple "congratulations" vient saluer la destruction du dernier d'entre eux. Ici, vous ne regretterez pas de vous être donné du mal, car beaucoup de récompenses vous attendent, orchestrées par un Génie du Langage qui... Vous verrez bien !

Après Destination Maths (*Cent Pour Cent* mars 1989) et Hamsters en Folie, Les 4 Saisons de l'écrit sont la preuve



11

À NOUS DEUX
RÉPULSOR !! JE VAIS
TE DÉMATÉRIALISER
AVEC MON PULSO-
LASER COSMIQUE À
CRISTAUX LIQUIDES
...

du soin que l'équipe de Génération 5 apporte à la réalisation de ses jeux éducatifs. Alors, travaillez dans la joie et la bonne humeur, et à bientôt dans nos rangs (où règnent également la joie et la bonne humeur).

Soizoc

**LES 4 SAISONS DE L'ECRIT de
GENERATION 5**

Disc : 225 F

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



**DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES
ANTIPODES VOUS RETOURNERONT
TOTALEMENT!**

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

AMIGA

ATARI ST

AMSTRAD

COMMODORE

**LA CONVERSION
DE L'ARCADE DE TAITO
ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN
TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT
DINGE !!**

Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi — juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé... ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer... dangereusement gros!!

Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de créatures pas très gentilles...

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

ocean

Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

GEMINI WING

Les shoot-them-up, vous connaissez ? Ce genre de jeu est décidément inaliénablement indémodable. Le fait est que Gemini Wing fait partie de ces softs ayant pour doctrine : avance ou crève (l'un n'empêchant pas l'autre) ! Alors fi de fioritures, qu'un brave nous ouvre la voie à coup de rayons lasers...

"Votre nom ?

- Brutus, m'sieur !

- Engagé ! Allez vous faire tuer pour la Terre. Ça sera jamais que la quarante-douzième fois."

C'EST PARTI !

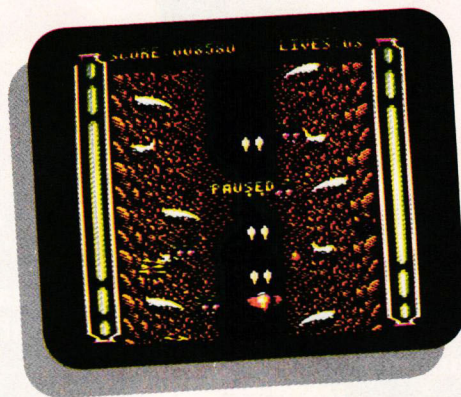
Vraoumm ! (virage sur l'aile droite), tac-a-tac-a-toun ! (tirs lasers ancienne génération), vrioummm ! (virage sur l'aile gauche), pschiii-cralaboummm ! (tir tridirectionnel et Aliens touchés), aaaahhhhh ! (Brutus qui crie en voyant le méchant tir qui lui arrive dessus), bractalacrisboumm ! (Brutus qui vient de s'écraser comme une m... mauviette). "Arrêtons de jouer bêtement à ce jeu stupide !" (Pierre qui a marre de se prendre sa dérouillée, comme à l'accoutumée - je dis ça seulement parce que ça rime).

ÇA, C'EST L'AMBIANCE

Paçque l'jeu en lui-même... Mais n'allons pas trop vite en besogne. Expliquons-nous clairement...

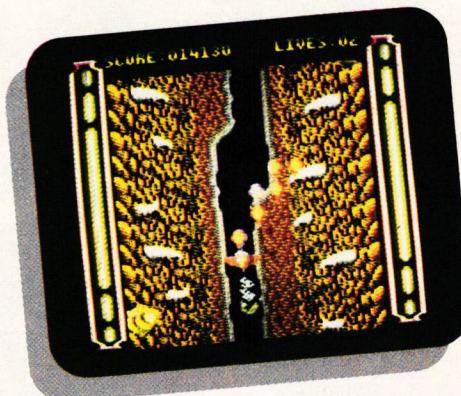
Vous dirigez un avion qui, c'est drôlement original, survole un paysage suivant un scrolling vertical qui défile vers le bas (Non ? Siii !). Du jamais vu, hein ? En plus, tout un paquet d'ennemis de différentes sortes vous harcèlent et vous tirent dessus pour vous tuer (Re-non ? Re-siii !). Votre but est de franchir plusieurs niveaux (à la fin desquels se trouve à chaque fois un n'HORRIBLE monstre) jusqu'au combat final.

Néanmoins, pour vous aider dans votre âpre lutte, de multiples bonus sont à votre disposition pour peu que vous éclatiez les Aliens qui les contiennent. Ces bonus sont indispensables pour avancer un tant soit peu au travers de



ce déluge de feu et de kamikazes. Au fur et à mesure que vous les accumulerez, ceux-ci formeront une queue derrière votre coucou. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouver avec une proéminence de taille là où auparavant il n'y avait qu'un timide aileron. Mais parlons un peu des bonus : vous avez le tir tridirectionnel, le cercle de la mort, le mur de feu (mon préféré), la vitesse accentuée, les missiles chercheurs d'Aliens, le "nettoyeur-écran", l'extra-life, et enfin, des bonus points comme on en voit dans 90 % des jeux de ce genre. Je ne rentrerai pas dans les détails, leurs utilisations ne vous sembleront que trop claires si vous deviez un jour avoir ce soft entre les mains.

J'allais oublier l'aspect technique : le graphisme ressemble à ce que ferait une gosse de 5 ans, les sons se trouvent limités à leur plus simple expression (heureusement, il y a la musique de présentation). Quant à l'animation, elle est valable, sans plus (ni moins d'ailleurs).



63%



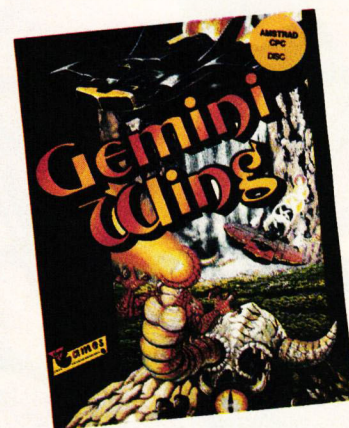
SOMME TOUTE

Un jeu auquel on prend tout de même plaisir à jouer malgré le ton peu flatteur que j'ai utilisé tout au long de ces lignes. Et c'est ça le plus important. Dernière chose : la notice est en anglais, allemand et italien, mais pas en français !

Chris, guerrier Gemini

GEMINI WINGS de VIRGIN GAMES

Prix : n.c.



Graphisme :	60 %
Son :	65 %
Animation :	73 %
Richesse :	64 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	60 %
Longévité :	57 %
Rhaa/Lovely :	70 %

S

EPYX Epyx Epyx Epyx Epyx

5 JEUX PLEINS D'ACTION, UNE COMPILATION PLEINE D'ACTION

- IMPOSSIBLE MISSION II™
- CALIFORNIA GAMES™
- STREET SPORTS BASKETBALL™
- 4 X 4 OFF-ROAD RACING™
- THE GAMES WINTER EDITION™

Une combinaison d'action époustouflantes
et d'athlétisme à vous couper le souffle
qui vous étonnera ... **EST-CE
REEL ... OU
EST-CE Epyx?**

DISPONIBLE SUR:-
Cassette CBM 64/128.
Cassette SPECTRUM 48/128K
Cassette AMSTRAD CPC
& Disquette.

EPYX Epyx Epyx Epyx Epyx **EPYX ACTION**

U.S. GOLD!

5 JEUX BOURRES D'ACTION

U.S. GOLD!



EPYX Epyx Epyx Epyx Epyx

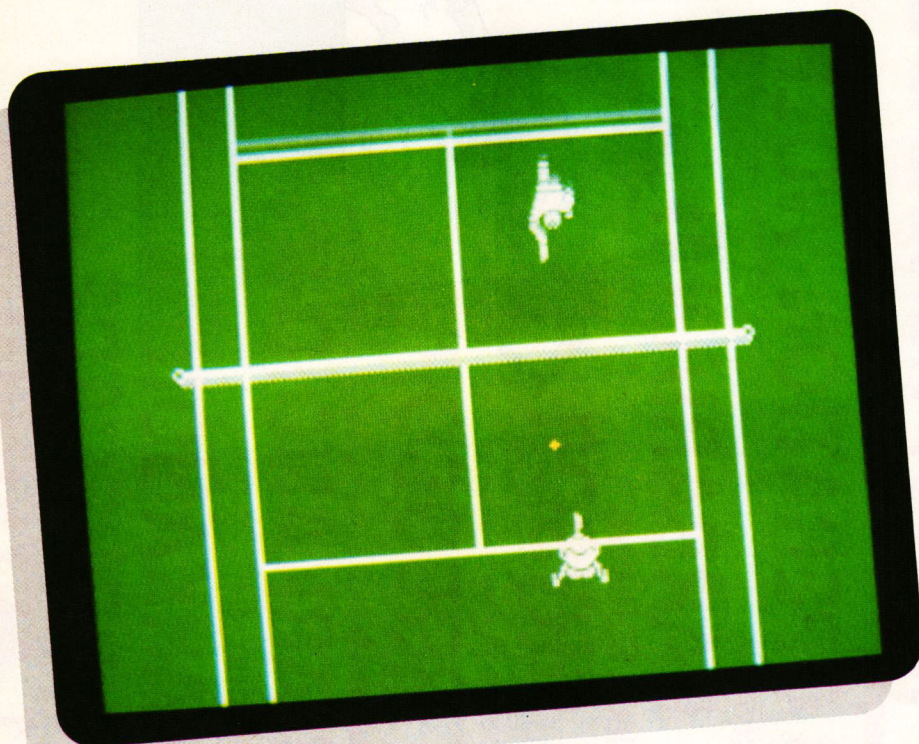
U.S. GOLD!

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteaufort de Grasse,
France. TEL:93427144

EPYX Epyx Epyx Epyx Epyx

PASSING SHOT

72%



Un jeu de tennis qui débarque en plein Flushing Meadow. Heureux présage ? Peut-être. Toujours est-il que ce nouveau soft est là, et bien là, avec ses défauts, avec ses qualités...

Depuis l'âge de 5 ans, votre père vous a poussé à pratiquer ce noble sport qu'est le tennis. Treize années plus tard, vous êtes devenu un véritable as de la raquette. Les plus grands tournois du monde vous sont ouverts.

FRANCE, AUSTRALIE, USA, ANGLETERRE

Sont les quatre pays qui proposent les plus prestigieux tournois (Ah ! la terre battue de Roland-Garros ou le gazon de Wimbledon !), et c'est là également que le soft révèle son premier défaut car il ne respecte pas la nature des terrains des différents pays, ou en tout cas, rien ne le laisse penser, un terrain désespérément vert vous accueillant à chaque fois.

Chaque pays correspond, et il vaut mieux le savoir, à un level différent.

Ainsi la France constitue un challenge assez facile par rapport à l'Angleterre. Mais trêve de palabres inutiles, envolons-nous vers la victoire... en simple ou en double. Eh oui, vous pouvez, avec un pote, participer à des matchs de double contre l'ordinateur. Première grande et novatrice qualité du soft.

ET SI ON SERVAIT ?

La balle est en l'air, le joueur, dans un mouvement plein de grâce et de beauté, frappe violemment la balle et... Cette scène du service, vous l'admirez d'un point de vue "spectateur", de derrière votre joueur. Votre adversaire se trouve plus loin sur le court, mais une fois la balle partie, zoumm, on a une vue de haut qui permet de suivre la trajectoire de sa balle et le renvoi que le joueur d'en face ne manquera sûrement pas de faire. Si vous approchez trop du filet, son lob vous surprendra, mais vous lui revaudrez cela quand ce sera son tour de servir. Coups droits, revers, smashes, coups slicés, tous ces coups vous sont permis (ne rêvez pas au coup entre les jambes à la Noah, quand même...), mais il faut apprendre à les maîtriser afin de devenir redoutable aussi bien en fond de court qu'au filet. Un scrolling latéral de "otanbaédeubazenhau" vous accompagnera lors des déplacements, plus

ou moins lents selon les levels, des deux protagonistes du match.

ET SI ON CRITIQUAIT ?

On commence par les qualités : un jeu de tennis qui innove de par le fait que l'on peut jouer à deux, possibilités de coups assez nombreuses, prise en compte de pratiquement toutes les fautes imaginables au tennis (toucher au corps, doubles fautes, sorties, bien sûr, etc.) et enfin, un divertissement auquel on accroche facilement.

Les défauts (aïe, aïe !) : animation peut-être un peu lente, couleurs fades, obligation de jouer un seul troisième set (le premier et le deuxième étant supposés être précédemment remportés par chacun des deux camps) et longévité réduite à cause de sa trop grande facilité (à moins que je ne sois un surdoué ? Je ne le serais que sur CPC alors.).

En tout cas un produit honorable, qui tire son épingle du jeu.

Chris, tout court (de tennis)

PASSING SHOT de IMAGE WORKS

Distribué par UBI SOFT

K7 : 129 F

Disc : 169 F

Graphisme :	70 %
Son :	65 %
Animation :	75 %
Richesse :	65 %
Scénario :	-
Ergonomie :	80 %
Notice :	69 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	80 %



12
YAP
YAP

S

LE TOP MAG

1 DRAGON NINJA

Imagine ↑

2 CRASY CARS II

Titus ↑

3 TARGET RENEGADE

Imagine ↑

4 OPERATION WOLF

Ocean ↓

5 BARBARIAN II

Palace Software

6 GRYSOR

Ocean ↓

7 ROBOCOP

Ocean ↑

8 ARKANOID II

Imagine ↓

9 ARKANOID

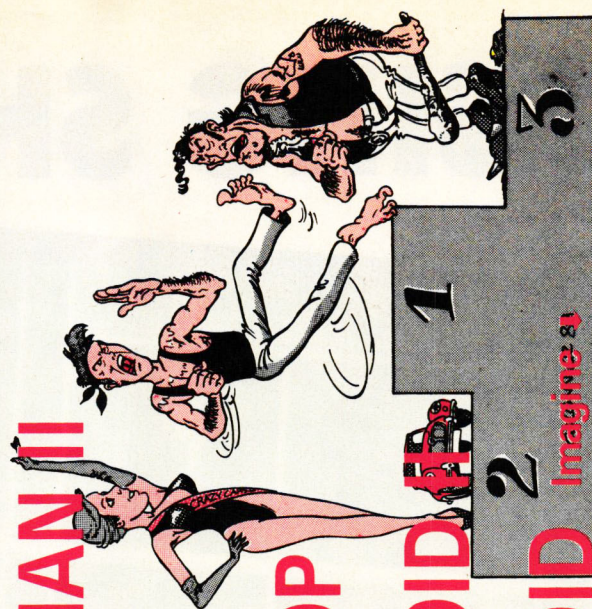
Imagine ↑

10 RENEGADE

Imagine ↑

11 AFTERBURNER

Activision ↑



AMSTRAD

Une chaîne, un studio d'enregistrement, une console Disc-jockey : l'AMSTRAD STUDIO 100 est tout cela à la fois. Avec lui, vous pouvez tout faire :

Vous voulez créer votre propre musique ?

Branchez instruments et micros, et vous pouvez contrôler et mixer pratiquement toutes les sources musicales extérieures.

Vous voulez enregistrer votre propre musique ?

Le STUDIO 100 comporte une platine cassette quatre pistes et tout ce dont vous

avez besoin pour produire vos propres cassettes originales.

Vous voulez être Disc-jockey ?

Votre console DJ est prête, avec ses fonctions de mixage et de fading, son système d'écho professionnel et, bien sûr, ses micros pour mixer votre voix et la musique. AMSTRAD STUDIO 100, 2990 F* seulement : ça va swin-guer dans les chaumières.

*Prix public généralement conseillé.

2990 F^{TTC}*

12 SKATEBALL Ubi Soft ↑
 13 TITAN Titus ↓
 14 PIRATES Microprose ↑
 15 CAPTAIN BLOOD
 Ere Informatique ↓

TOP ARCADE

- 1 DOUBLE DRAGON
- 2 OPERATION WOLF
- 3 AFTER BURNER
- 4 P.O.W.
- 4 GALAXIE FORCE II

LE TOP DE MATT

- 1 BUMPY
- 2 BARBARIAN II
- 3 SKWEEK
- 4 ROBOCOP
- 5 SKATEBALL

TOP MUSIQUE

- 1 RENEGADE
- 2 AIRWOLF II
- 3 OPERATION WOLF
- 4 GRYZOR
- 5 CYBERNOID II

LE TOP DE PIERRE

- 1 BARBARIAN II
- 2 EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER
- 3 TIME SCANNER
- 4 STOMLORD
- 5 OPERATION WOLF

NOM
 ADRESSE
 MES CINQ SOFTS PREFERES SONT
 1
 2
 3
 4
 5
 MA MUSIQUE PREFEREE EST :
 MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

STUDIO 100 : ÇA MIXE UN MAX!



Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE
DE
VERSAILLES
89
hall 3

Je désire recevoir une documentation sur le
STUDIO 100 AMSTRAD.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal | | | | Ville :

Tél.



Renvoie ce bon à AMSTRAD FRANCE
72-78, Grande Rue B.P. 73 - 92310 SEVRES

SUR LES TRACES DE L'I



Ah, quelle joie de vous retrouver encore ce mois-ci surtout que Budget et moi on a quelques informations à vous faire parvenir. La première, c'est que j'ai enfin retrouvé la trace de notre petit inspecteur et que, si les petits cochons ne le mangent pas, il devrait être de retour dans nos colonnes le mois prochain. Qu'est-ce que vous dites de ça ? On devrait me décerner le titre d'inspecteur des inspecteurs ! Au moins !

Si je me souviens bien, nous avons laissé l'inspecteur dans une drôle de mélasse, le mois dernier. Je ne vous

explique pas les efforts intellectuels qu'il m'a fallu produire pour découvrir le sens de tous ces indices. A ce propos, un petit bug s'est glissé dans les notes du dernier numéro. Il fallait lire 70 % à la place de 40% pour la note de Storm Warrior. Encore pardon aux fans de ce jeu qu'est Jipy.

FOOTBALLER OF THE YEAR

Tiens, j'ai comme l'impression que notre ami Budget cherche à effectuer une reconversion. A son âge, je ne sais pas s'il a une chance. Toujours est-il que, dans ce jeu, le but est de faire une brillante carrière dans le milieu du football : partir à 17 ans avec 5 000 livres en poche et réussir à être élu footballeur de l'année. A mon avis, il faut pour cela plutôt faire travailler sa tête que ses jambes. Savoir mener sa carrière n'est pas donné à tout le monde, même au meilleur joueur. Je me demande si Budget n'a pas des vues sur le management footballistique. Il

cherche peut-être à gérer les affaires du petit Maradona ?

FOOTBALLER OF THE YEAR
de KIXX



80%

PRO POWERBOAT SIMULATOR

Attention, en voilà du budget qu'il est pas mal du tout ! En plus, c'est un original. Il s'agit d'une petite course de off-shore. Vous devez éviter vos concurrents ainsi que les différentes mines qui traînent dans l'eau et, pour corser le tout, un hélicoptère s'amuse à larguer des mines de temps en temps. Vous pouvez aussi bien descendre vos adversaires en leur lançant des mines ramassées pendant le parcours. Ne me dites pas que l'inspecteur s'est rué sur cette machine ! Récu-

65%



INSPECTEUR BUDGET

pérez également du fuel.

A noter, le jeu peut se jouer à deux joueurs, c'est alors un combat à mort pour arriver le premier. A la fin de chaque épreuve, un slalom vous permet de récupérer des points de bonus. Il y a même des courses de nuit ; votre visibilité sera réduite à un mince espace autour de votre bateau. A l'époque où une réglementation est demandée pour ce genre de bateau, quel plaisir de s'éclater... dans tous les sens du terme.

PRO POWERBOAT SIMULATOR
de **CODE MASTER**

COMMANDO

85%

Si je comprends ce que veut nous dire Budget, il est reparti dans une nouvelle galère. Car Commando (eh oui, le célèbre commando !) est loin d'être un jeu de tout repos. C'est donc un gros morceau auquel s'attaque Budget. Armé d'une mitrailleuse et de six grenades à main, Budget s'en va à l'attaque des rebelles. Pour ceux qui vraiment n'ont pas entendu parler de ce jeu, je vais un peu vous décrire l'ambiance. Suivant un scrolling horizontal, votre personnage s'avance à l'assaut des défenses adverses. Ça canarde dans tous les sens. Tuez avant d'être descendu, vous n'avez pas le temps de réfléchir. Mais attention, les rebelles ont déjà fait des prisonniers, pas question de les descendre. Franchement, je ne donne pas cher de la peau de notre ami, quoique, pour les fans d'arcade, c'est le jeu à ne pas louer.

COMMANDO de ENCORE

DEEP STRIKE

40%

Là, je dois vous avouer que je suis un peu perdu. Quel rapport cela peut-il avoir avec notre inspecteur ? J'ai beau demander un coup de main, parmi tous les membres de la rédaction, seul Sined m'est d'une quelconque aide. Il me prend à part et me dit dans le

creux de l'oreille : "De tout façon, mon petit Lipfy, frappe d'abord et réfléchis ensuite." J'applique donc cette maxime barbare et me lance dans le combat.

Aux commandes de mon appareil de la guerre de 14, je suis confronté aux amis du Baron rouge. Je dispose aussi de quatre bombardiers. Le maniement est des plus rudimentaires. Suivant le cas, on tire le joystick pour monter, on le baisse pour descendre et inversement. Le sol en 3D défile sous les ailes de mon avion. Au détour d'une colline, les défenses adverses apparaissent. Je commande le largage des bombes du bombardier qui se trouve devant moi et que je suis chargé de protéger.

Malgré les graphismes qui ne sont pas trop moches, le jeu manque franchement d'intérêt. Mais comment se faise que notre petit inspecteur nous envoie cet indice ? Une fois de plus, après un brain-storming comme on n'en rencontre que dans les salles de détraction informatique (euh...! rédaction est le terme exact), j'ai trouvé l'énigme. Budget sous-entend simplement qu'il va frapper un grand coup. Me voilà pas plus avancé pour autant. Passons à l'indice suivant.

DEEP STRIKE de ENCORE

SIGMA 7

60%

Voilà que nous retrouvons Budget dans l'espace. Y'a pas à dire, cet homme ira très loin. Mais en reviendra-t-il ? Là est la question. Pour ce qui est du tir à gogo, on est servi. A bord du super-vaisseau de l'espace, détruisez les vagues de défenses Aliens. Puis, à bord d'un char de l'espace, vous êtes entraîné dans un énorme pacman, où, grâce à votre fulguro-canon, vous éclatez les monstres à roulettes qui tentent de vous barrer le passage. Ce n'est que le début, il vous faudra ensuite résoudre l'énigme d'un puzzle spatial. Un vrai shoot'em up avec un soupçon de stratégie, le tout sur un scrolling en diagonale façon Highway Encounter. Mais que devient notre inspecteur dans l'affaire ?

SIGMA 7 de ENCORE

MASSACRE NINJA

30%

Voilà notre pauvre inspecteur transformé en Ninja pour son enquête. L'endroit dans lequel il se trouve n'est pas des plus réjouissants. Ça grouille de monstres tous plus horribles les uns que les autres. Pour le reste, c'est



tout simplement une copie du célèbre Gauntlet. Je ne vois pas pourquoi notre ami Budget nous a sorti ça, je préfère largement l'original.

MASSACRE NINJA de CODE MASTER

PRO SKATEBOARD SIMULATOR

70%

Toujours dans la série simulateur, nous sommes maintenant sur une planche à roulettes. Chacun des sept niveaux est divisé en deux parties. La première consiste à dévaler des pentes en ramassant des drapeaux, mais attention, certains d'entre eux vous obligeront à regrimer. Bien sûr, il ne faut pas sortir du chemin et tout ça dans un temps limité. Cela n'a rien d'une partie de plaisir, rien à voir avec

B



les tranquilles descentes du Trocadéro. La seconde partie est un slalom à travers la campagne, où on doit éviter les obstacles naturels, comme l'eau ou les arbres. Je me demande s'il ne s'agit pas des dernières vacances de notre ami Budget. Peut-être a-t-il décidé de préparer le tour du monde en skate. Il est un peu fou, c't homme-là !

PRO SKATEBOARD SIMULATOR
de CODE MASTER

25%

PROFESSIONAL SKI SIMULATOR

Avant de vous lancer sur les pistes, entraînez-vous donc sur ce petit simulateur, c'est en tout cas le conseil que semble nous donner Budget. Si vous voulez mon conseil, à moi, c'est de ne surtout pas vous entraîner avec ce soft : vous y perdrez tout ce que vous avez appris sur les pentes. Vous faites une descente entre les piquets avec un adversaire, soit un autre joueur, soit l'ordinateur. Mais dès que vous dispa-



raissez de l'écran, votre course s'achève. Les graphismes sont à peine plus détaillés que sur Minitel. Dans ces conditions, je préfère attendre cet hiver, même si je dois me casser une jambe.

PROFESSIONAL SKI SIMULATOR
de CODE MASTER

SAS COMBAT SIMULATOR

70%

On continue toujours dans les simulateurs, chez Code Master, bien que cette appellation ne soit pas du tout justifiée, en l'occurrence. Il s'agit d'un jeu de combat un peu dans le genre de Commando, en un peu plus varié. Après une phase de combat en vue aérienne, où il faut récupérer des bonus qui se transforment soit en Jeep, soit en tir rapide ou en vie supplémentaire, vous vous retrouvez, vue



de côté, dans une phase de close combat. Là, vous devez aligner vos ennemis, mais ils ne viennent pas toujours de devant. Il faut des nerfs d'acier et des réflexes en béton si l'on veut s'en sortir indemne. Il y a quatre niveaux, tous plus durs les uns que les autres. Si la phase de combat avait été mieux réalisée, cela aurait pu faire un très bon soft.

SAS COMBAT SIMULATOR
de CODE MASTER

ATV SIMULATOR

80%

Eh ! visiblement notre inspecteur a été très marqué par les simulateurs. Le voilà maintenant qui nous entraîne dans les pistes chaotiques (presque chaotiques) à bord d'un de ces engins de mort que l'on appelle ATV. Vous savez, ce sont ces petits bolides à quatre roues mais que l'on pilote avec un



guidon, et, quand cela est possible, les fesses collées à la selle. Seul contre le temps ou à deux joueurs, vous devez d'abord courir vers votre machine, sautez dessus et c'est parti. En général pas pour longtemps car le premier obstacle se profile déjà à l'horizon.

Quand on n'a jamais pratiqué ce sport, les réactions de l'engin sont surprenantes. Vous devez lui faire faire des roues arrière pour l'empêcher de se planter dans le premier caillou venu, ce qui a pour effet immédiat de vous envoyer balader, après quelques sauts périlleux sur le sol poussiéreux. Mais dans ce genre de sport, il ne faut jamais abandonner. Alors, en réappuyant sur le bouton de feu, vous vous relevez et vous dirigez de nouveau vers cet infernal quatre-roues. Que vous franchissiez le désert, les grandes forêts ou les étendues de glace, les obstacles sont de plus en plus difficiles. Toujours est-il qu'une minute par parcours, ça passe très vite surtout lorsque les chutes sont nombreuses.

À deux, ne passez pas votre temps à regarder la partie d'écran de votre adversaire pour voir où il se trouve, ou vous risquez de vous prendre une gamelle. En tout cas, c'est un très bon Budget. Encore merci, inspecteur, pour vos trouvailles. Ajoutons pour clore le débat que la musique est de David Withaker, une pointure. Pour ceux qui trouveraient le jeu trop dur au départ, il est possible de choisir l'option lente, ce qui permet de mieux appréhender les obstacles. Une très bonne idée ! Mais que nous réserve encore l'inspecteur ?

ATV SIMULATOR de CODE MASTER

MONTY ON THE RUN

85%

Celui-là n'est pas une découverte,

Amstrad se déchaîne!

...avec une
nouvelle gamme
qui balance



Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 290 F
MX 100 T** : 1 490 F

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 790 F
MX 200 T** : 1 990 F

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 2 290 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 2 390 F
CDX 400 T** : 2 590 F

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 3 790 F

* Prix publics généralement constatés.

** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.

Et maintenant, musique !



La Qualité. L'innovation en plus

CPC 19

Jé désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal [] [] [] [] Ville _____

Renvoyez ce coupon à :

Amstrad France
BP 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD



informatique, il arrive que ce soit dans les vieux pots que l'on fasse les meilleures soupes.

MONTY ON THE RUN de KIXX

CRYSTAL CASTLES

55%

Notre ami Budget prendrait-il pour un chasseur de gem ? A-t-il cru trouver en ce jeu la poule au trésor ? Je ne le pense pas. Mais si ce n'est pas un super jeu, on peut quand même s'y divertir. Vous jouez le rôle d'un adorable ours dont le péché mignon n'est pas le miel mais les gems. Cela va l'entraîner dans des histoires pas possibles où il rencontrera toutes sortes de créatures plus noires les unes que les autres. Vous vous trouverez confronté, lors de votre quête, à des balles qui vous poursuivent, puis à des esprits d'arbres. Les premiers monstres sont faciles à éviter, il suffit de sauter par-dessus, mais les seconds vous glacent et vous en empêchent. La plus effrayante, c'est la sorcière Berthilda que vous ne pouvez détruire que lorsque vous portez le chapeau magique. Attention, celui-ci disparaîtra aussi vite qu'il est venu et alors, bonjour Berthilda ! Mais si vous êtes persévérant, vous pourrez certainement réus-



sir à ramasser les gems des dix-huit tableaux et devenir plus riche que notre Budget.

CRYSTAL CASTLES de KIXX

ZONE TROOPER

60%

Pour rester dans les jeux d'arcade, voici Zone Trooper. Rien d'exceptionnel dans ce jeu mais l'ensemble est tout à fait honorable. Ressemblant un peu à un Sorcery de l'espace, vous devez gérer vos trois réserves d'air, d'énergie et de puissance. Votre vaisseau s'est écrasé sur une planète pour le moins

CKX 100

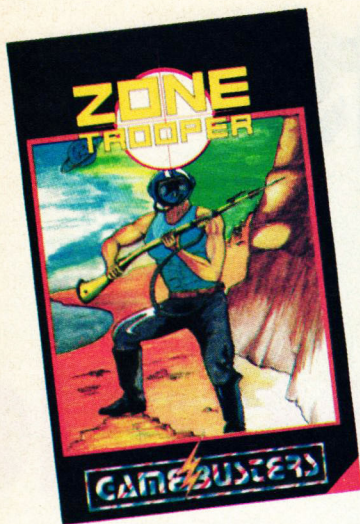
AVEC



990 F TTC*

Pour jouer de la musique sans faire de fausse note AMSTRAD FIDELITY vient de créer le CKX 100. Sans pratique musicale et sans te prendre la tête, tu peux t'éclater sur le dernier hit ou créer ta propre musique grâce aux sons et aux rythmes du CKX 100. Avec le mode Play-Right qui utilise les dernières techniques de l'ordinateur tu seras toujours dans le ton,

automatiquement. C'est un moyen d'initiation idéal pour apprendre les bases de l'harmonie, sans te décourager. Et plus tu progresseras, plus tu découvriras la multitude de possibilités du CKX 100. 28 styles d'accompagnement différents : Rock, House, Rap, Funk, Disco, Blues, etc... 10 sonorités allant du piano électrique à la guitare hyper saturée en passant par le clavecin, l'orgue ou les cuivres. Sans parler du sustain et du vibrato qui apporte une vraie chaleur à ta musique. Une merveille



HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

50%

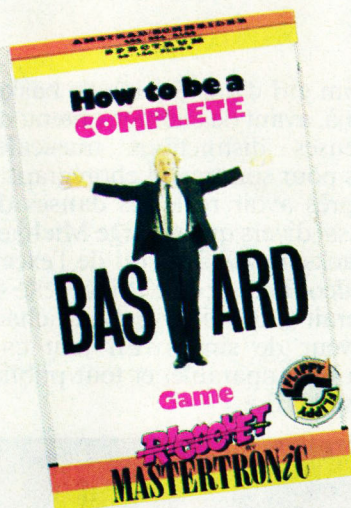
Oserais-je vous traduire ce titre en français ? Ce n'est en tout cas pas très beau. Peut-être qu'en vous expliquant le but du jeu, vous pourrez vous faire une idée assez précise du titre. Le but est de devenir un parfait... non, vraiment, je n'arrive pas à le sortir. Enfin, bref, pour bien réussir dans ce jeu, il faut effectuer les plus horribles

actions imaginables en société. D'ailleurs, je me demande bien ce que Budget pourra bien faire de ce jeu-là, car sur ce sujet, il n'a de leçon à recevoir de personne. Dommage que le soft soit complètement en anglais.

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD de MASTERTRONIC

Brusquement j'entendis un coup sourd frappé à ma porte. Encore terrorisé par ce que je venais de voir, mon sang ne fit qu'un tour et je me retrouvais sous le bureau. Puis une voix que je connaissais bien dit : "Y'a quelqu'un ?" Quelle fut ma surprise de me retrouver face à notre inspecteur chéri ! Je n'avais peut-être pas retrouvé Budget mais, lui, m'avait trouvé. Car si tu ne vas pas à Budget, Budget viendra à toi ! C'était moi, c'était lui, c'était nous. Il avait une barbe de trois jours, l'air d'un militaire en goguette, l'allure débraillée comme s'il sortait d'une poubelle. Nous avions enfin retrouvé notre inspecteur Budget.

Lipfy



hostile et, si vous ne trouvez pas rapidement le plasma, vos amis mourront. Jetez-vous à corps perdu dans l'exploration de cette planète. Vous y serez même confronté à des ordinateurs. Sur votre petit Jet ou à pied dans le dédale des salles, le combat sera âpre. Cela m'étonne que notre petit Budget soit parti comme cela sans prendre de précaution, je suis sûr qu'il s'est fait cloner avant son départ. Tiens, qu'est-ce que je vous disais ? La preuve, on le retrouve dans le jeu suivant et, pas de doute, quand on voit le titre du jeu, ça ne peut être que lui.
ZONE TROOPER de GAMEBUSTERS

Tous les budgets présentés ici sont disponibles chez :
DUCHET COMPUTERS,
51, Saint-George Road, Chepstow,
NP 6 5 LA, ANGLETERRE
(tél. 44.291.625.780).

PLAY-RIGHT: SALUT L'ARTISTE!



qui donne le plus beau cadeau qu'attendait ton imagination : la liberté. Ne jamais faire d'erreur de tempo grâce au mode synchro start. Jouer des accords avec un seul doigt de la main gauche tout en exécutant un solo avec la main droite. C'est ça le cadeau que t'offre aussi le clavier CKX 100. N'attends plus. Avec le CKX 100, tu peux jouer avec d'autres musiciens et connaître enfin le vrai plaisir de faire partie d'un « groupe ». *Prix public généralement constaté.

Du 6 au 10
OCTOBRE
PORTE
DE
VERSAILLES
AMSTRAD
EXPO hall 3

AMSTRAD FIDELITY

CPC 19

Je désire recevoir une documentation sur le CKX 100 AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal [] [] [] [] Ville : _____

Tél. _____

Renvoie ce bon à **AMSTRAD FRANCE**
72-78, Grande Rue B.P. 73 - 92310 SEVRES

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

SPECIAL DANCE MUSIC

La dance music, ce n'est pas uniquement Kylie Minogue et ses tubes en série, ça part dans tous les sens. New-beat (fumées d'usine ou humour belge), la house (déjà riche de dizaines de subdivisions orgasmiques), l'électro, le funk, le rap (loupez pas *Do the Right Thing*, des Public Enemy), le disco, la gogo, sans oublier les racines de la musique noire : soul et rythm'n blues. Pour une musique méprisée, c'est pas mal, non ? Bon, et pour tous les hard-rockeurs qui m'écrivent, juré (je crache, oh, pardon Lipfy), le mois prochain, il y aura du métal en fusion dans "Les Deux Doigts" !

FILLES : PAULA ABDUL

Ouf, les filles ne manquent pas dans la dance music. Et quelles meufs ! Madonna en tête, mais je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler le titre de son dernier album. Surtout que, honnêtement, je préfère ses outsiders, Neneh Cherry en tête, belle comme un camion, et Paula Abdul, qui a cassé la baraque avec son premier album et ses tubes violents (la rythmique) et mélodiques (les voix) : *Straight up*, *Forever you Girl*, ou *Knocked out* (Virgin). Il faut dire que cette ancienne

pom-pom girl d'une équipe de basket avait déjà, avant de chanter, obtenu de nombreuses distinctions musicales ricaines pour son travail chorégraphique. Après avoir réglé les danses de gens aussi divers que George Michael, Janet Jackson, ZZ Top, ou de l'excellente vidéo *Batdance* de Prince, elle se préparerait à travailler pour Michael J., l'éleveur de singes. En tout cas, l'album est imparable, et tout public. Qu'on se le dise.



Paula Abdul : imparable

ANGLAIS : SIMPLY RED

Simply Red est un groupe originaire de Manchester. Pourtant, emmené



Simply Red : le slow d'enfer

par la chevelure rouge de Mick Hucknall, il joue une musique typiquement américaine, la soul. Le nouveau 45 tours (extrait de l'album *A new Flame*, Wea), est même une reprise du *If you don't Know me by Now* de Marvin and the Blue Notes, et prouve que S.R. est avant tout un groupe excellent dans le registre ballade veloutée. Tube inévitable, beau à en pleurer.

HOUSE : INNER CITY

Vous connaissez le réflexe de Pavlov ? Les intro d'Inner City me font exactement cet effet chien, genre jets de salive dès les premières notes de l'intro de *Good Life*. Normal, c'est classe au possible, la house de Detroit, inspirée par la new-wave anglaise, mais pulsant du feu de Zeus. Album indispensable (Virgin).



Inner City, techno-subliminal

STOCK AITKEN WATERMAN

Imaginez trois des plus grands programmeurs de jeux micro (style David Whithaker + Raphaël Cecco + Philippe Pamard) se réunissant, et sortant hit sur hit ! Exactement ce qu'ont fait Stock Aitken et Waterman, mais version dance pop. Ces trois gus sont responsables des textes, musique et production de, entre autres, Samantha Fox, Bananarama, Rick Astley, Kylie

Minogue, Jason Donovan... En avant la monnaie, et les formules usées jusqu'à la corde. Parallèlement, ils se permettent même de s'amuser, et de sortir leur propre 45 tours, *Roadblock*, une collaboration surréaliste avec les malades de jeux vidéo Sigue Sigue Spoutnick, le retour réussi de Donna Summer (le nouveau 45 tours est *Don't Wanna get Hurt*).

Pour finir, ils sont devenus fous, écrivant, à leur âge (ils doivent bien avoir la quarantaine), une chanson fustigeant les vieux groupes dinosaures du rock. La chanson est interprétée par les Reynolds Girls (très jeunes, très banales), et dit notamment : "Les vieux tubes, Rolling Stones, nous n'en voulons pas... Qui a besoin de Pink Floyd, Dire Straits, ce n'est pas notre musique, c'est ringard, pourquoi le DJ qui passe les disques à la radio est-il deux fois plus âgé que moi ?" Un véritable message subliminal pour tenter de recréer un conflit des générations ! Fascinant !



Donna Summer, produite par SAW

ELECTRO FRONT

La musique de danse prend parfois les couleurs grises de l'industrie lourde. Vous connaissez sûrement le new-beat (Confetti's and co), mais connaissez-vous son cousin l'électro-body music, Front 242 en tête ? Si les leaders de ce courant musical sont souvent européens, les Américains et Canadiens s'y sont mis en nous offrant des disques irréprochables. Comme, par exemple, le dernier album de **Front Line Assembly** (*Gashed Senses and Crossfire*, PIAS), un duo originaire de Vancouver qui devrait satisfaire tous les amateurs de sensations fortes. Riffs robotiques, voix d'irradiés et bruitages After Burner. C'est le son Airwolf, beaucoup moins influencé par la musique noire que par la house. En bref, une musique extrémiste très blanche, sorte de penchant électronique du hard-trash. **Chris and Cosey** sont, eux, les calmes du genre. En fait, dans leur univers urbain, la violence est remplacée par le sexe, avec de longues plages pla-

nantes dans lesquelles s'entrechoquent riffs synthétiques et gémissements sensuels. Le but est évident (devinez !) ; c'est toujours très beau, la qualité sonore est parfaite, et ça devrait reposer les accros de Titan ou Tetris. Au fait, l'album s'appelle *Trust*, et est édité par les infatigables Play it again Sam.

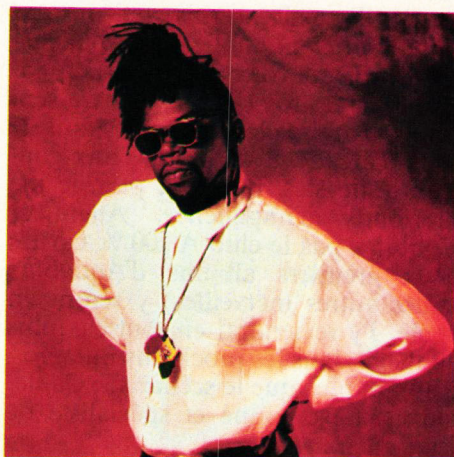
SOLEIL : BABYLON FIGHTERS

Le reggae, c'est aussi de la dance music. Au lieu de se trémousser de bas en haut en criant ACIIID, on se dandine en se déhanchant jusqu'à la transe hypnotique. Je délire, mais les Babylon Fighters sont, eux, on ne peut plus sérieux, réussissant à prouver qu'un groupe français peut égaler les plus grands, même dans ce style typiquement jamaïcain. C'est tellement bien qu'il vous faut me croire sur parole, et vous jeter sur leur dernier album, *Position Crash* (Bondage - New Rose).



JAZZY : SOUL TO SOUL

Jazzie B., DJ londonnien à moitié hip-pie (c'est lui, sur la photo, regardez, avec les longues tresses), a réussi à décrocher un succès planétaire avec son premier disque, malgré une musique souvent difficile d'accès. Sur l'album, on trouve ainsi de longs solos de flûte reposants, des raps positifs, du reggae, mais aussi les tubes sublimes chantés par Caron Wheeler. En fait, cette musique de danse est tellement cool et reposante qu'elle frise l'indécence. Musique de plaisir, donc, que j'écoute le soir après une journée passée sur le CPC, les yeux usés, l'esprit vidé par les quelque sept mille signes formant cette rubrique.



TOP 5 DANCE AMSTRAD CENT POUR CENT

- 1 - **JAMES TAYLOR** : *Break out* (Polydor).
La folie, la purée de tes morts ! Avec solo d'orgue en furie et cuivres galopant.
- 2 - **LE PERE NOEL EST UNE ORDURE** (Trema).
- 3 - **BABY FORD** : *Children of the Revolution*.
- 4 - **BORGHESIA** : *She's not Alone* (PIAS).
Groupe yougoslave, Borghesia (ils sont de Ljubljana), et pochette sublime.
- 5 - **MC 900 FT JESUS WITH DJ ZERO** (Gonga), rap industriel texan.

INVITES DIMITRI et PIERRE VALLS

Tous les mois, "Les Deux Doigts" demandent à deux personnes les disques qu'ils écoutent le plus. Nous avons demandé leur playlist à Dimitri, grand DJ maître en dance music, dont il faut absolument écouter les bidouillages-mégamix-jingles-folies-nouveautés sur NRJ. Ainsi qu'à P. Valls, rédac'chef du magazine que vous tenez en main.

DIMITRI

- 1 - **LIZA MINELLI** with **PET SHOP BOYS** : *Results* (CBS).
- 2 - **RIDE ON TIME** : *Black Vox* (Carrere), de la house garage italienne qui cartonne en Angleterre.
- 3 - **THE CHIMES** : 1,2,3 (import CBS), produit par Soul to Soul.
- 4 - **OTTIS DAY AND THE KNIGHTS** : *Something Dumb* (MCA US import).
- 5 - **WHERE IS THE FIRE** : *Wet it is*.

PIERRE

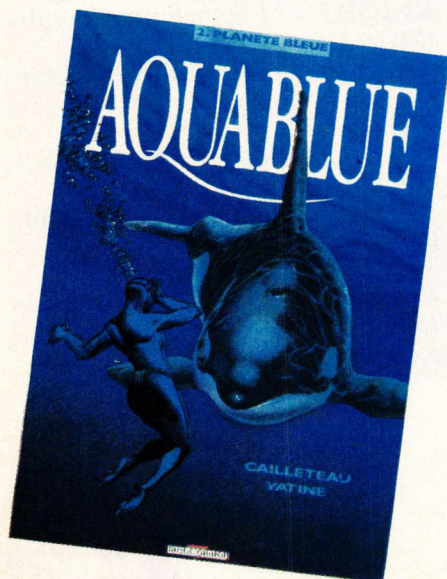
- 1 - **FINE YOUNG CANNIBALS** : album (Barclay).
- 2 - **NENEH CHERRY** : album (Virgin).
- 3 - **PRINCE** : *Batman* (WEA).
- 4 - **RITA MITSUKO** : *Marc et Robert* (Virgin).
- 5 - **MOTORHEAD** : intégrale.



IMAGES

Ce mois-ci, votre magazine adoré vous propose une véritable fournée de dessinateurs vedettes, à l'occasion de la sortie du deuxième album de la série **Frank Margerin présente**. Certains de ces artistes seront d'ailleurs présents sur notre stand à Amstrad Expo. Encore une bonne raison de venir nous y rendre visite.

INVITES DU MOIS



Avant l'été, je vous ai présenté ici même le premier album compilation **Frank Margerin présente : la Fête**. Un album désopilant qui révélait de nombreux talents que nous avons invités ces derniers mois dans nos pages (Pic, Leconte et Zou), tout en publiant l'histoire de Margerin. Pour le second tome consacré au petit écran, nous avons carrément convié la plupart des artistes ayant participé à l'album. Font donc la fête avec nous Tramber (créateur du rat zonard Kébra avec Jano), Rosse et son compère Schlingo (dessinateur fou de héros tordus comme Désiré Guogueneau ou Akro la Dope), Farid Boudjellal (la famille Slimani, et leurs gags version harissa), Max (Spoty, bien connu des habitués du *Cent Pour Cent*), Mezzo (maître du dessin torturé et futur grand), ainsi que les poètes BD Petit-Roulet (album *Soirs de Paris*) et Edith. Une belle brochette, donc. Surtout si l'on y ajoute ceux qui illustrent notre cahier bichro depuis quelques mois : le Bérurier noir Alteau, l'ex-lecteur Yann Serra, l'Italien Emmanuel, ainsi que Coloniers, Mikaïa, et le Niçois fou, Mel. Et, cerise sur le gâteau, la BD de Dodo et Ben Radis. En passant, je vous rappelle aussi la sortie imminente (octobre) de la compilation de jeux *Cent Pour Cent*. Comme on sait que vous adorez les beaux dessins, Pyon réalisera la couverture, et Denis Sire le poster central représentant une Miss X on ne peut plus sexy. Je ne peux que vous conseiller de, déjà, vous la réserver.

Je finirai avec une grande nouvelle. Beaucoup d'entre vous (les plus malins) connaissent *Aquablue*, la fabuleuse BD de Cailleteau et Vatine, dont deux tomes sont déjà sortis aux éditions Delcourt. Eh bien, sachez, bande de petits vernis, qu'*Amstrad Cent Pour Cent* publiera en exclusivité le troisième volet de cette série phare de SF destroy (janvier 90). Ce sera beau à en faire pleurer tous les fans de softs d'arcade et d'aventure aux couleurs futuristes. Pour ma part, je me morfonds d'impatience. Attention, n'oubliez pas le club A 100 %, car les deux premiers albums d'*Aquablue* (entre autres merveilles) y seront en vente. J'y reviendrai en tout cas plus en détail dans les prochains numéros, d'autant plus que le scénariste, Cailleteau, est passionné et spécialiste de jeux micro.

AMSTRAD EXPO : LE DELIRE

Cette année, les lecteurs qui viendront à Amstrad Expo seront gâtés. Pierre vous l'explique en détail ailleurs dans ce numéro, mais je rappelle aux étourdis que vous pourrez jouer à notre concours Margerin, sur place, en retrouvant les parties du dialogue sur différents stands de l'Expo. Avec cadeaux exceptionnels à la clé, notamment un mini-album inédit de Margerin présentant son prochain bouquin (*Lucien se met au vert*). Les autres cadeaux ? Des tee-shirts Miss X, des albums de BD, des posters de Mœbius signés, des jeux... je m'arrête là, car je vous sens vaciller. Alors, rendez-vous sur le stand *Cent Pour Cent* !

HEROINES

GAZOLINE

Après Kebra et Keubla, Jano a choisi de raconter les aventures d'une meuf ! Et quelle meuf ! Energique, roulée comme une princesse, et sachant se servir de ses indéniables atouts pour se sortir des pires déboires. Le problème, c'est qu'elle tombe sur la planète Rouge, en proie à une invasion de Gnaps, sorte de Gremlins arrondis dévorant TOUT sur leur passage, chars et villes compris. A lire absolument car bourré d'action et de personnages détonants, de clichés détournés, et d'humour aventureux.. Mais attention les petits, Gazoline est VRAIMENT SEXY !

TORNADE

Même après avoir perdu ses pouvoirs (elle commandait les éléments), Tornado, alias Ororo, fonce et pourfend les anti-mutants, iroquois au vent. Sublime, d'une beauté à faire pâlir ses concurrentes sup'héroïnes. Et le scénariste fétiche des séries mutantes, Chris Claremont, doit l'aimer de tous les pores de sa peau pour la mettre autant en valeur dans les aventures des étranges X-Men (tous les mois dans *Special Strange*). Au fait, pour ceux qui ont manqué certains épisodes clés, c'est le neutralisateur de Forge qui a détruit les pouvoirs de la déesse.

NATACHA

Quelles formes (long hurlement canin) ! Ceux qui ne connaissent pas cette hôtesse de l'air justicière doivent immédiatement se plonger dans ses



aventures signées Walthéry, et publiées par les éditions Dupuis. Un exemple : *un Trône pour Natacha*, un polar efficace qui secoue les neurones et soulève le cœur, ou *Double Vol*, dans lequel l'hôtesse de l'air aux jambes de déesse détourne son propre avion (ces deux albums sont disponibles en poche chez J'ai lu, fortement conseillés). Natacha, on t'aime.

MISS HULK

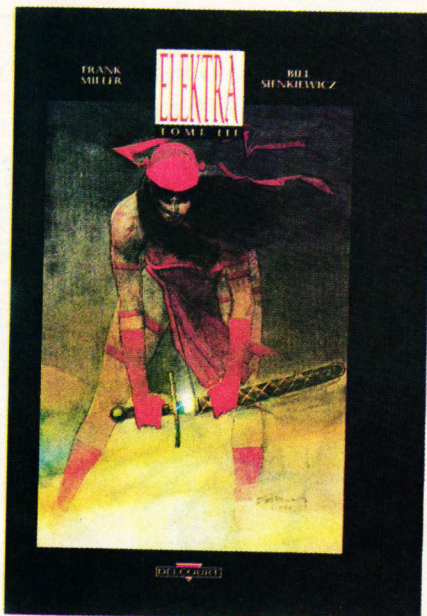
Cousine de Bruce Banner, alias Hulk, elle est devenue toute verte et très très balèze, lorsque, après un accident, on lui fit une transfusion de sang de son cousin. Malgré sa taille et ses muscles imposants, Miss Hulk a un physique des plus ravageurs ("un beau brin de fille", comme dirait ce cher Ben Grimm), et les photographes se planquent pour la prendre en train de bronzer en maillot sur le toit du Baxter Building. Car Miss Hulk a fait partie des Quatre Fantastiques, sous la plume de John Byrne, et sa baston contre la Chose a détruit plus d'un immeuble new-yorkais (à guetter dans *Nova*, *Strange and co*, et, côté anecdotes, les plus veinards ont dû la voir fouetter Benny Hill, sur FR3, il y a peu de temps).

Miss Hulk défie la Chose.



ELEKTRA

Vous avez remarqué, les héroïnes sont rarement sauvages et destroy. Elektra est, elle, une véritable machine à tuer. Sorte de femme reptile qui tue si vite que même les caméras ne peuvent enregistrer les mouvements de son sabre meurtrier. Un sommet de la BD américaine qui ravira les malades d'arcade et de ninjas tout autant que ceux qui recherchent un souffle réellement original et révolutionnaire (trois tomes parus, par Sienkiewicz et Miller, éd. Delcourt. Lire aussi *la Mort d'Elektra*, éd. Glénat USA.).

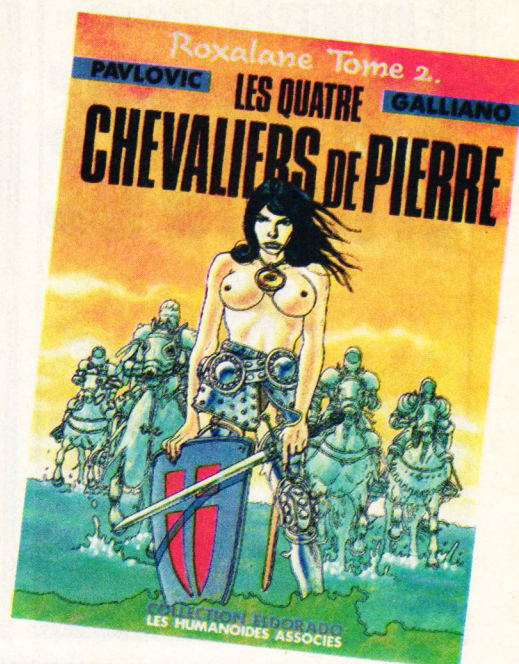


SARAH

Sarah est mannequin, ce qui n'est pas courant pour une héroïne de BD. Un clochard fou, Paulo, est mort pour elle et, depuis ce fait divers qui a fait la une de la presse à sensation, Sarah a été promue au rang de mannequin star. Une BD originale signée Marc Hernu, et déjà trois albums parus (Glénat).

ROXALANE

Attention, voilà une série bien osée. Les plus jeunes peuvent sauter ce paragraphe. Car Roxalane a un corps plus que parfait, et les auteurs de cette BD, Pavlovic et Galliano, n'hésitent pas à la déshabiller sans complexe tout au long de ces aventures d'heroïc-fantasy pleines d'action, de chaleur et d'abominables scènes Gore. J'ai en tout cas adoré ce Gauntlet érotique en



deux albums (*les Quatre Chevaliers de Pierre*, éd. Humanos).

QUELQUES HEROINES DE PLUS

Je vous ai déjà parlé de Thorgal, et de sa compagne Aaricia. Eh bien, le dernier épisode de la série raconte l'enfance de la compagne de l'Enfant des étoiles. Ça s'appelle tout simplement *Aaricia* (par Rosinski et Van Hamme, éd. Lombard).

Un visage inoubliable pour une œuvre romanesque. La fille s'appelle Tennessee, et le héros Vic Valence. Pour les amoureux d'ambiances et de dialogues subtils (par Autheman, éd. Glénat).

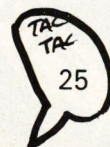
Ça y est, les Closh sont au Top 50. Et c'est aussi drôle que quand ils galéraient pour y entrer. La chanteuse du groupe y gagne en groupies mâles, et l'album est excellent.

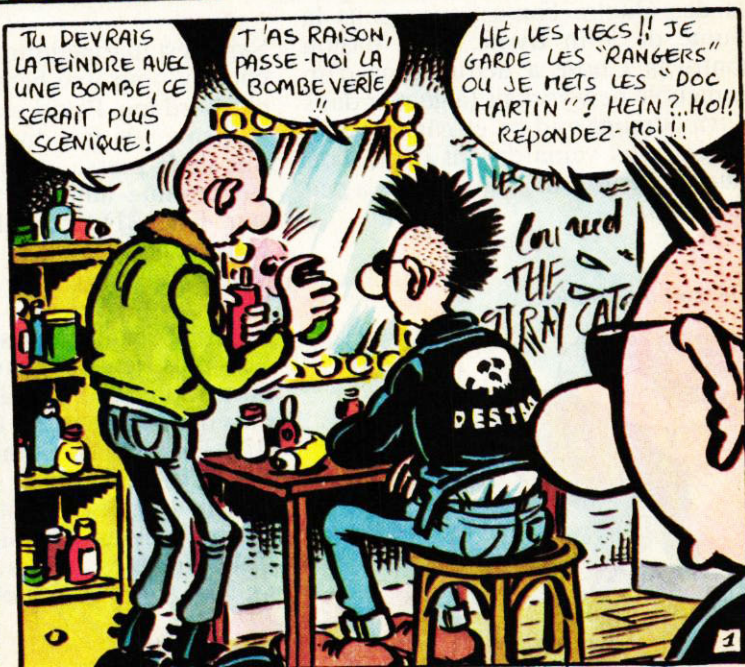
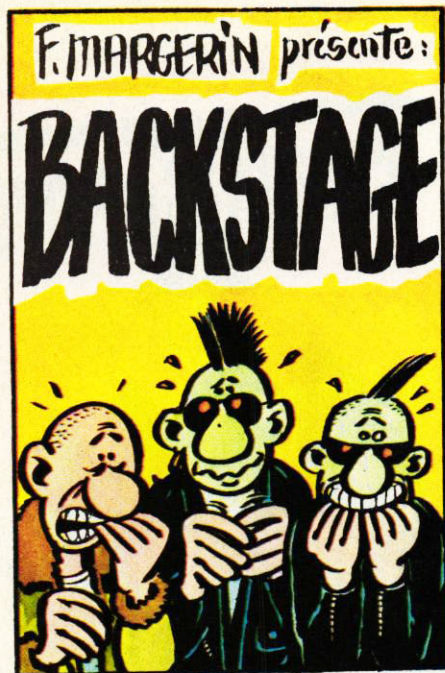
Pour les plus adultes d'entre vous, une machine à fantasmes : *Creatura de Serpieri* (éd. Dargaud), mettant en scène la on ne peut plus pulpeuse Druuna.

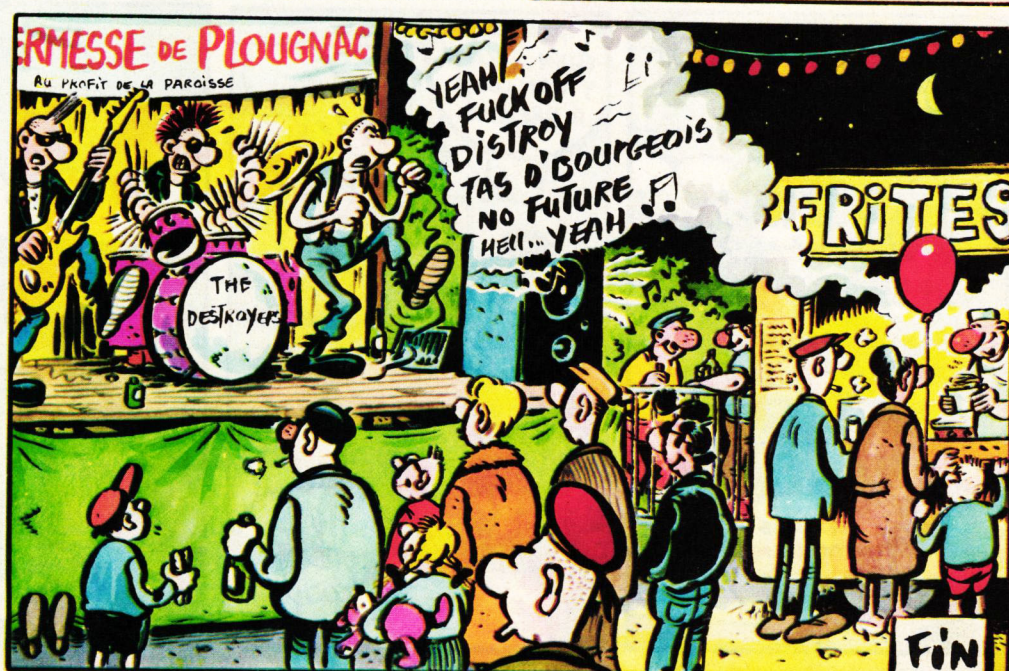
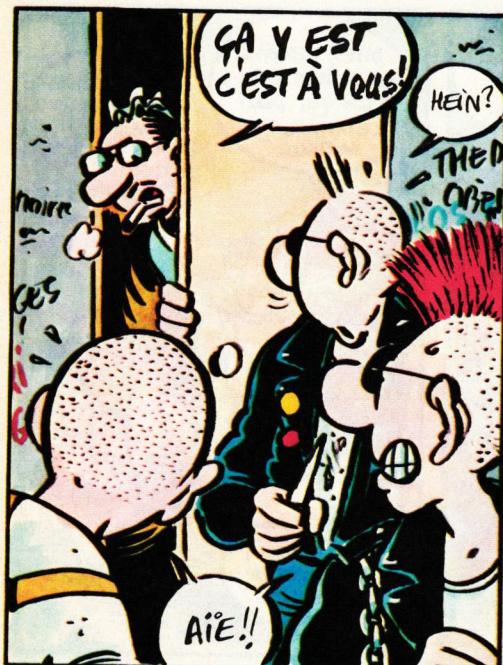
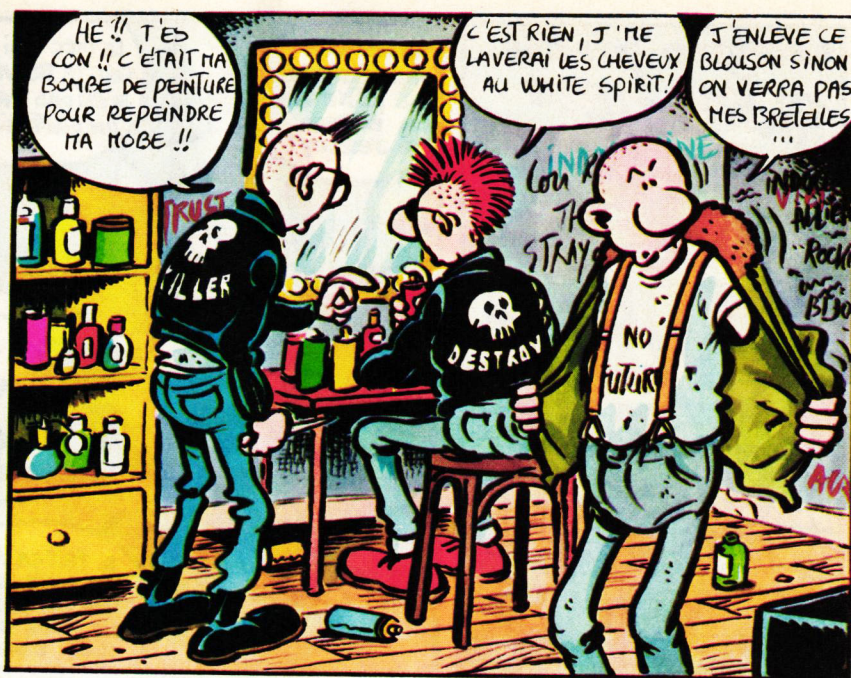
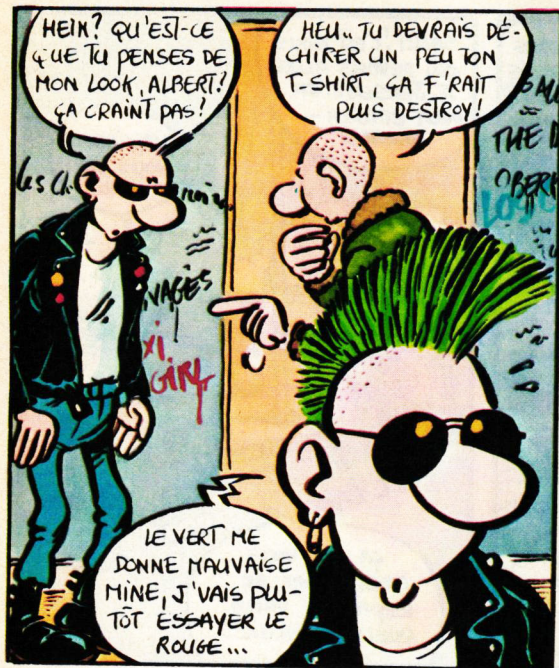
RENDEZ-VOUS

Le premier festival de BD anglo-saxonne à Villeneuve-d'Ascq (Nord) se déroulera du 2 au 8 novembre. Pour plus de renseignements, reportez-vous au n° 18 d'*Amstrad Cent*. Pour Cent, ou minitez 36 14 ICI VA.

Patrick GIORDANO





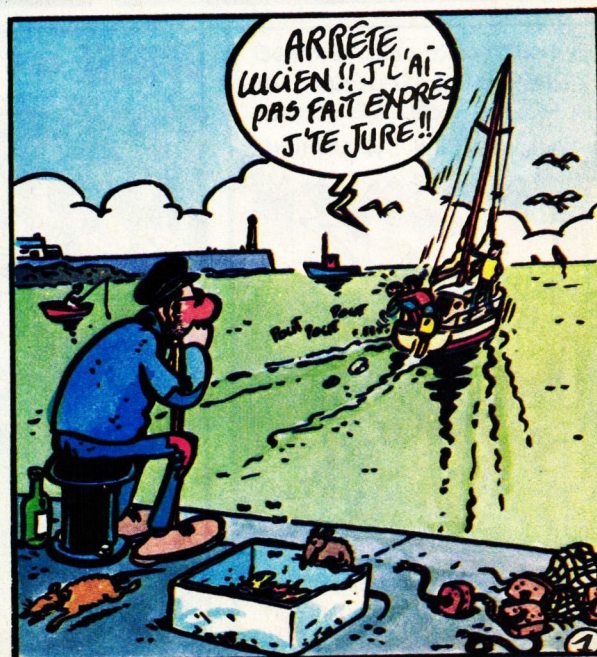


F. Margerin présente...

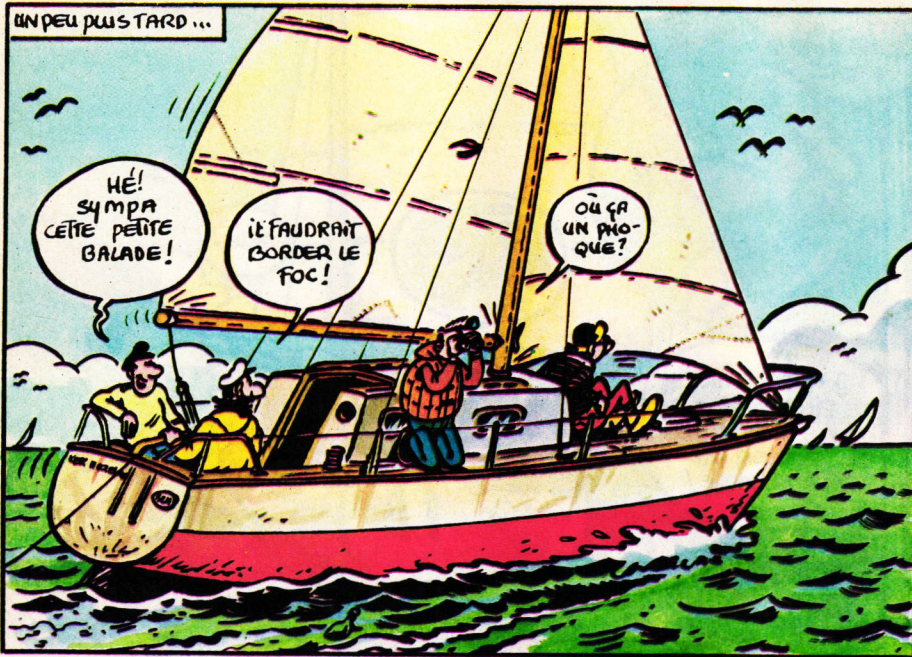
Ricky, Gillou et Lucien...

DANS:

LA VIRÉE EN MER



UN PEU PLUS TARD ...



HÉ!
SYMPA
CETTE PETITE
BALADE!

IL FAUDRAIT
BORDER LE
FOC!

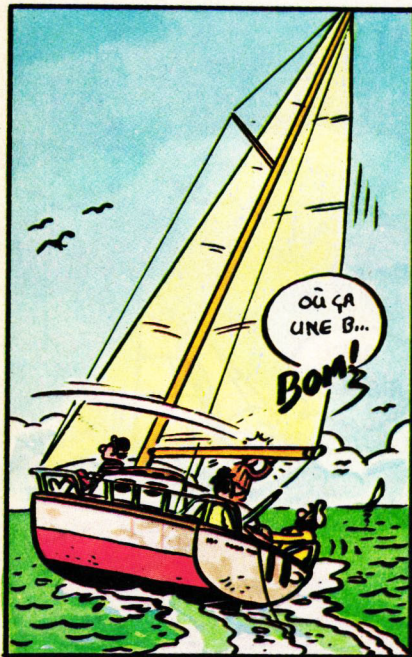
OÙ ÇA
UN PRO-
QUE?



ATTENTION
LES GARS! ON
VA VIRER DE
BORD!

LUCIEN,
TU FÉRAS
GAFFE À LA
BÔME!

HOZEINE



OÙ ÇA
UNE B...

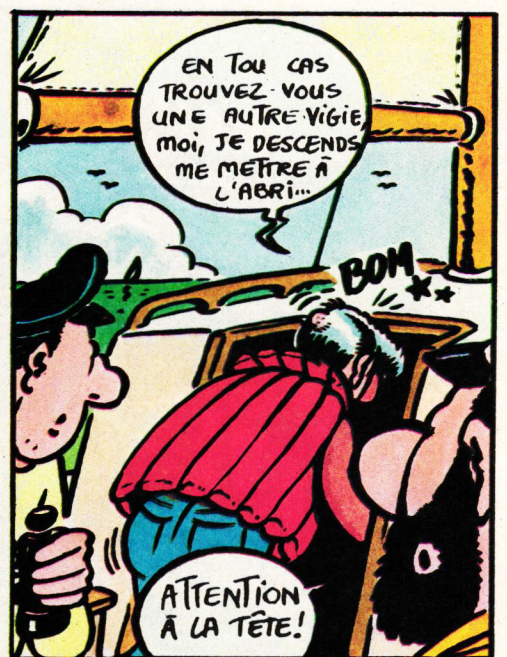
BON!



MAIS!! TU AS
LES DEUX YEUX
AU BEURRE NOIR
ON DIRAIT!!

HA! RAS L'BOL
DE ME PRENDRE
SANS ARRÊT
DES COUPS!

SI VOUS VOU-
LEZ MA PEAU
DITES-LE MOI
KE TOUT DE SUITE!



EN TOU CAS
TROUVEZ-VOUS
UNE AUTRE VIGIE
MOI, JE DESCENDS
ME METTRE À
L'ABRI...

BON!

ATTENTION
À LA TÊTE!



TIENS, ÇA A
PAS L'AIR D'AL-
LER FORT POUR
GILLOU...

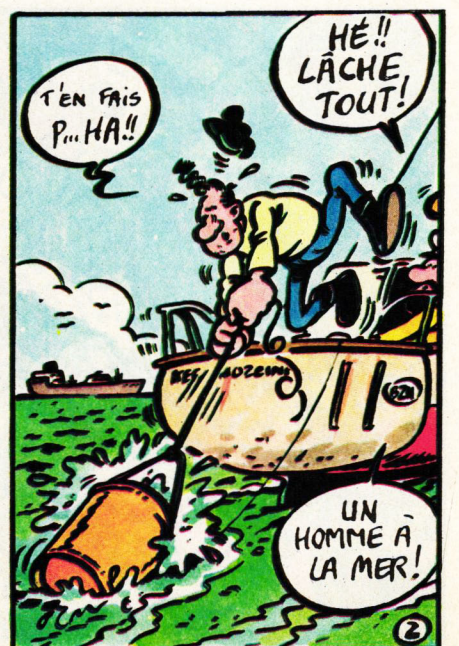
MAIS, IL
A L'MAL DE
MER!

JE VAIS
MOURIR BEUH...



BON, TOUT D'A-
BORD, NETTOYER
LE PONT...

FAIS GAFFE
LE SEAU VA
ÊTRE LOURD
À TIRER!

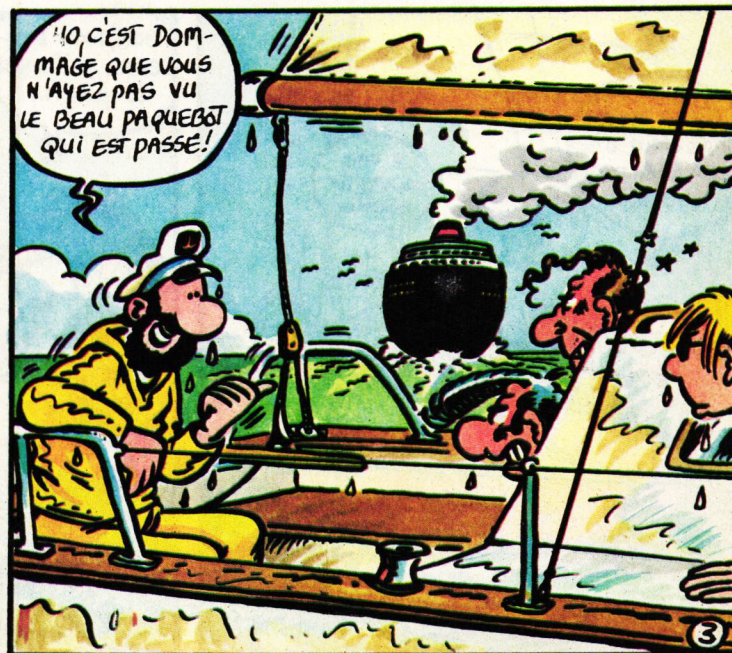
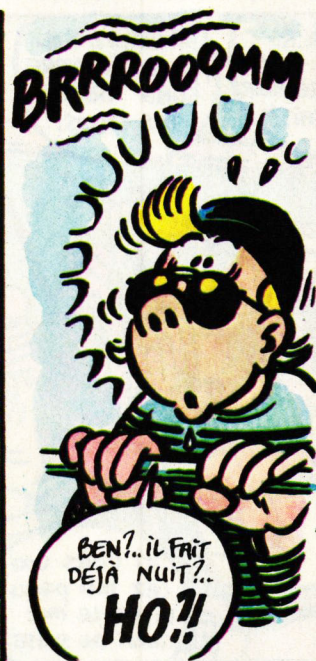
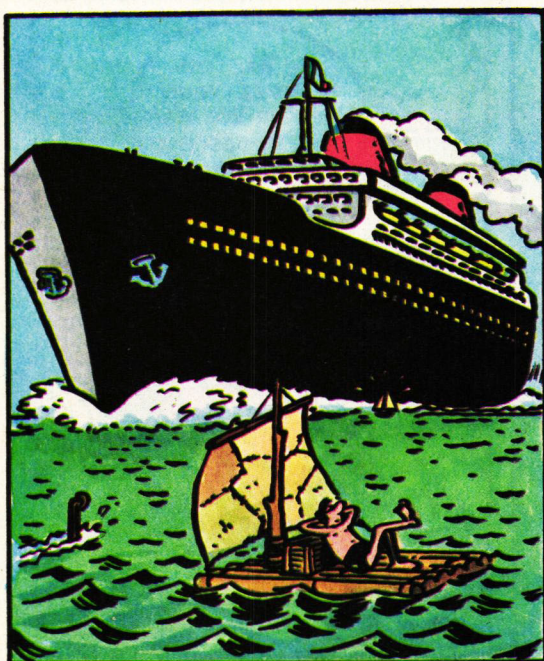
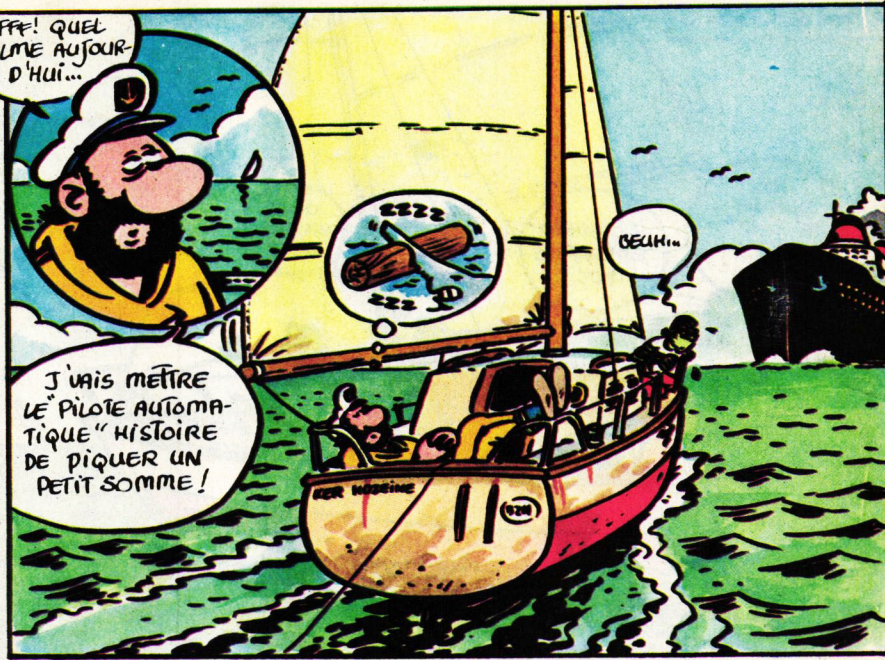


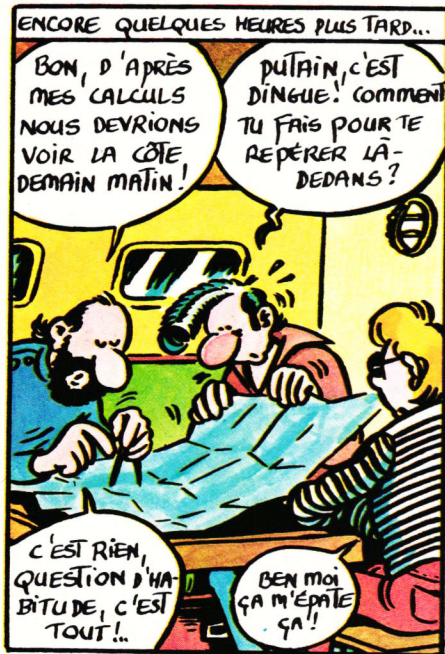
T'EN FAIS
P... HA!!

HÉ!!
LÂCHE
TOUT!

UN
HOMME À
LA MER!

2





FIN

UNE LAME DE TITANE

UN COEUR D'ACIER

STRIDER™

**UN HOMME,
UNE EPEE – UN
MONDE LIBRE**

**"Strider c'est l'un des tous
meilleurs jeux de l'année
1989." – AMSTRAD 100%.**

**"En course pour la meilleure
adoption de l'année." –
GENERATION 4.**

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteaufort de Grasse,
France. TEL: 93427144



SPECTRUM Cassette
CBM64/128 & AMSTRAD
Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC

CAPCOM™

© 1989 Capcom Co. Ltd.
Fabriqué sous licence
de Capcom Co. Ltd., Japon.
Strider™ et Capcom™ sont des
marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué
et distribué sous licence par U.S. Gold.