AMSTRAD CPC

AMSTRAD

21e CENT POUR CENT JEUX TESTES FRANCS

CENT POUR CENT

C'EST DEMENT

100% A D'OR

IRON LORD

C'EST EXTRA

VOTEZ POUR LES 100% A 89

ASSEMBLEUR SINED CONTRE Z

C'EST NOEL

3 CONCOURS

PLEIN DE CADEAUX

1 POSTER

OP. THUNDERBOLT

ISSN 0988-8160 - 21 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

N°21 21 F
MENSUEL
DECEMBRE 89

M 2256 - 21 - 21,00 F
3792256021003 00210

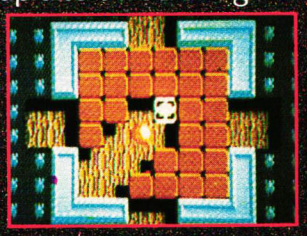
L.E.S.

TITAN

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

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

©TITUS 1988



100%

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

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

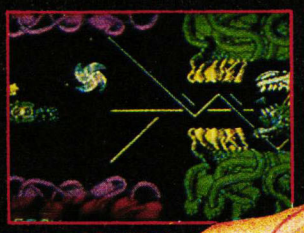
AFTERBURNER™ SEGA © ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD

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 tchactchac-poumpoum par excellence. En voyant OPERATION WOLF, les mots manquent pour exprimer la qualité de ce jeu. C'est de loin le meilleur scrolling horizontal sur CPC. Pour tout dire, OPERATION WOLF marque l'ère d'une nouvelle génération de jeux. Plus rapide, plus beau, plus excitant . . .!
OPERATION WOLF 90% DANS AMSTRAD CENT POUR CENT N°10; A OBTENU DEUX A 100% DECERNES PAR LES LECTEURS DU MAGAZINE 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 SEPTH



R-TYPE © 1987 IREM CORPORATION LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

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

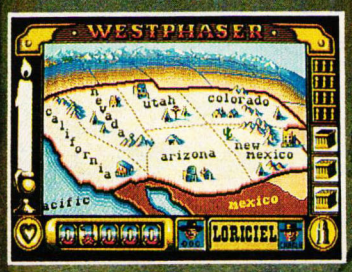
1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

WEST

* Prix public conseillé

WANTED $ 5666



WANTED $ 6554

WANTED $ 7000

WANTED $ 9900

ECRANS ATARI

3615 LORI

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

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

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

PHASER COMPATIBLE

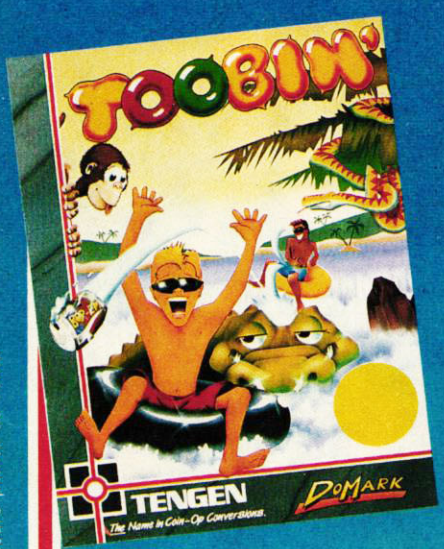
LORICIEL

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

TENGEN ... LA

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Amiga, Atari ST et IBM PC

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque
Amstrad, Atari ST,
Amiga et IBM PC



Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST, Amiga et IBM PC

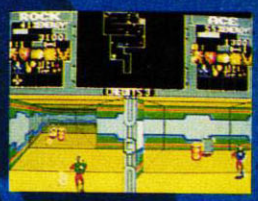
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

ET BIEN SÛR...LA TOUTE DERNIÈRE
SIMULATION DE VOITURES.

Hard

superbe collection 89

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga



Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga

Photos d'écran sur Atari ST

Drivin' 60

Edité par :
DOMARK
Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00

SOMMAIRE

11/20 Actuel
24/29 Votez pour les A100% 89
30/47 Softs à la une
49/51 Courrier des lecteurs
53 Abonnement
54/56 Pokes
60 Concours Aquablue
62 Concours Ghouls'n'Ghosts
64/69 Initiation à l'assembleur
70/71 Club A 100 %
72/73 Help
74 Petites annonces
91/101 Listing
103/105 Ocp à la loupe
107/108 Concours écran
109/111 Basic Perfectionnement
112/115 Téléchargement

L'invité du mois CAZA retrouvez-le en Actuel BD pages 152-153.

AIRE

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX Tél. 40.93.07.00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Rédaction : Robert BARBE, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro :** Alteau, Michel ARCHAMBAULT, Laurent COLONNIER, Stéphane COURTOIS, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, Alain KROURY, Pascal LEFLOCH, Alain MASSOUMIPOUR, Mezzo, Mykaïa, Alain PRIGENT, Septh, François SORNAY, Laurent THERON, Emmanuel VIGLIONA.
Couverture : CAZA
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration :** Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition :** KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette :** Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure :** P.C.S. **Impression :** I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine. Ce numéro a été tiré à 90.000 exemplaires.
Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA

PUBLICITE : Tél. 40.93.07.88
Responsable de publicité : Nicole VIERS
Chef de publicité : Sylvie FAVIA

Service abonnements : Brigitte EDELY Tél. 40.93.07.88 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

117/140 **Softs du mois**
142/143 **Top Mag**
145/149 **Spécial Noël**
150/151 **Actuel musique**
152/153 **Actuel BD**
154/161 **BD Les Pires Noël**
de Makyo/Boucq et Tronchet/Vatine © Delcourt

Ce numéro comprend un poster entre les pages 82 et 83 et un encart publicitaire folioté de la page 75 à 90.

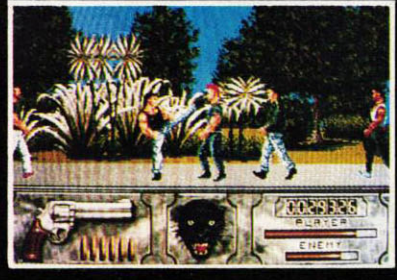
WILD STREETS

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

VERSION CPC GENIALE !!

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM

VERSION AMIGA



TITUS™

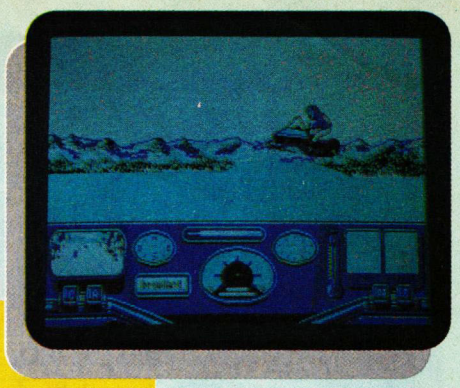
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

OCEAN BEACH VOLLEY

Cette simulation de volley de plage a déjà une réputation d'enfer parmi tous les fans de CPC avant que le jeu ne soit disponible. Pour notre part, nous n'avons vu qu'une photo et les versions 16 bits qui sont effectivement de tout premier ordre. On espère pouvoir tester le jeu le mois prochain.

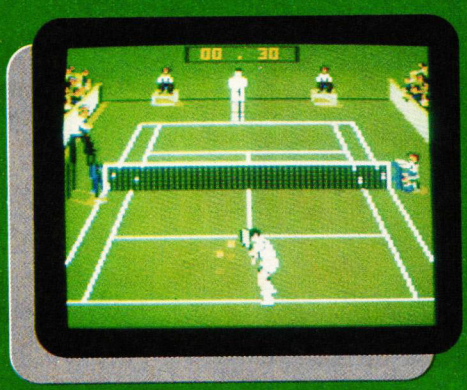
HARRICANA

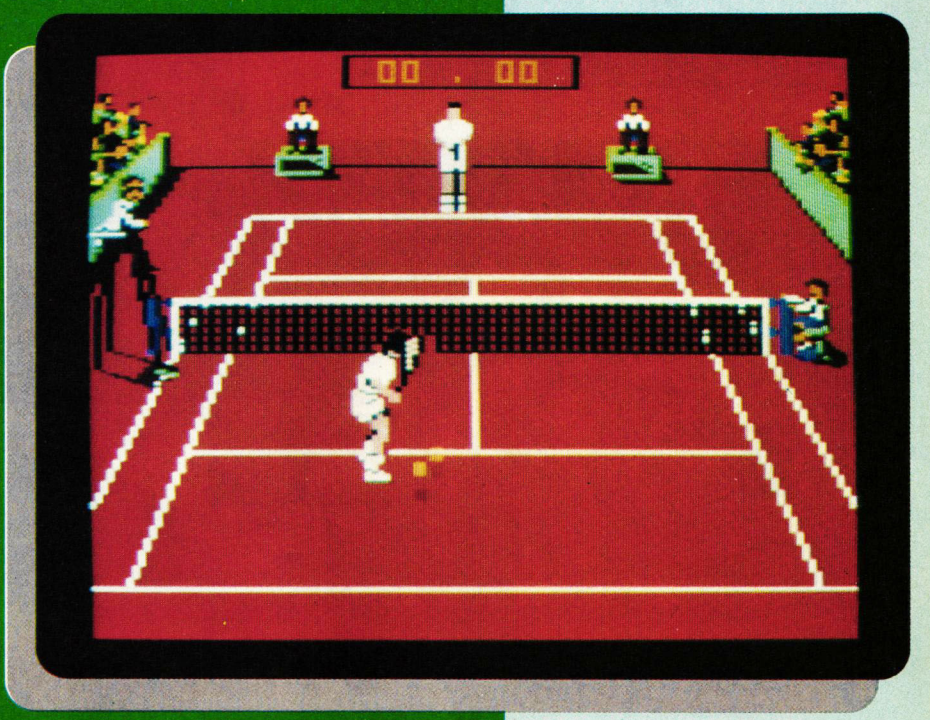
C'est la prochaine production de **Loriciel**. Fidèle à ses amitiés, Loriciel édite un jeu sur un grand raid sportif organisé par René Metge et Nicolas Hulot. L'épreuve sportive consistera à traverser le Canada en plein hiver sur des motos de neige.



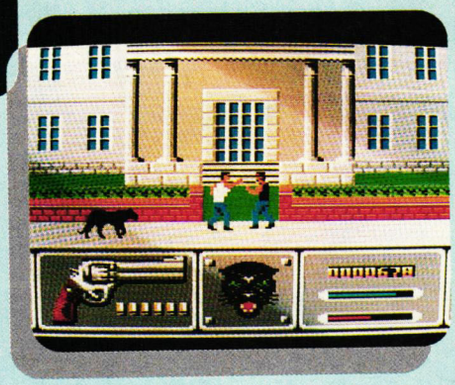
GREAT COURTS

Une nouvelle simulation de tennis arrive sur CPC. Une de plus ? Peut-être pas. Nous avons vu une démo et un de ses rares défauts c'était d'être trop rapide... Great Courts d'Ubi Soft s'annonce comme la nouvelle référence en matière de simulation sur CPC. Les graphismes et l'animation sont irréprochables. Les options de jeux sont nombreuses et agréables, il y a un mode entraînement et, évidemment, on peut jouer à deux. Bref, que du tout bon...





Après Knight Force, Titus annonce **Wild Streets**, un jeu de baston pur et dur qui s'annonce superbe (regardez les photos). L'histoire est simple, vous devez tuer tout ce qui bouge avec vos poings, vos pieds et éventuellement un magnum. Le plus de ce jeu, c'est la panthère noire qui vous accompagne et pourra vous défendre en cas de besoin. Matt Murdock est déjà dans ses starting-blocks prêt à tester le jeu dès qu'il nous arrivera.



TITUS QUI SAUVE

On connaissait la garantie Euro Maintenance d'Ubi Soft et celle de Micromania. Titus innove et annonce la garantie à vie de ses jeux. Que vous ayez fait frire votre D7 ou K7 les confondant avec un toast, que vous les ayez reformatées, ou bien qu'elles ne fonctionnent pas, Titus vous les remplace. Hop ! comme ça. C'est tout beau tout neuf et on espère que ça va durer. A suivre...

LES PIRES NOËL

Attention, jeu de mots et non pas faute de frappe. *Les Pires Noël* est un album BD (chez Delcourt) sur lequel nous avons craqué. Du coup, on vous présente dans ce numéro cinq pages extraites de l'album. Les trois premières sont signées par Olivier Vatine, le dessinateur que vous retrouverez à partir de janvier, et pendant un an, pour la prépublication d'*Aquablue III*. Les deux dernières pages sont l'œuvre de Boucq, une valeur sûre de la BD française.

RECHERCHE MISS X DESESPEREMENT

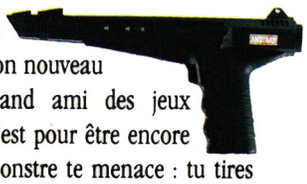
Décidément, nos lecteurs deviennent de plus en plus inventifs côté programmation. Les merveilles qu'on reçoit, je ne vous dis que ça ! Laurent Sranz et Cyril Vigie ont ainsi créé un jeu d'aventure dans lequel il faut retrouver notre belle Miss X prisonnière d'un journal concurrent. Miss X ayant réellement inspiré un magazine concurrent (je ne citerai personne), le jeu est d'une brûlante actualité. C'est en plus parfaitement réalisé, et vendu avec le fanzine ***CPC Fanatic***, truffé de concours et de bonnes choses. Alors, pour les fêtes, envoyez une D7 + 15 F (ou 35 F sans D7) à Laurent Gérard, 19, rue R.-Schuman, 91200 Athis-Mons. Et encore bravo !

Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

1990 F TTC*

MENDÈS-FRANCE M.C.



• 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 tous 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.

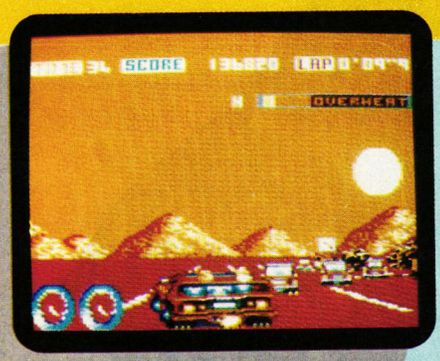
* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome

Pour tout savoir sur le 464, tapez 3615 code AMSTRAD.

AMSTRAD

TURBO OUTRUN

De nouveau sur les routes, vous voilà au volant d'une F 40 décapotable, modèle unique puisqu'elle n'existe que dans ce jeu. US Gold a fait des progrès depuis Outrun, ce n'est pas encore le délire. Bien sûr, les sprites sont plus gros et on dispose d'un turbo. Pour aller d'une ville à l'autre, vous devrez franchir différentes étapes. A chaque ville, vous choisissez entre un plus gros moteur, un nouveau turbo ou des pneus qui collent à la route. Alors bonne route !



MA MERE, MARAUDEUR RODE

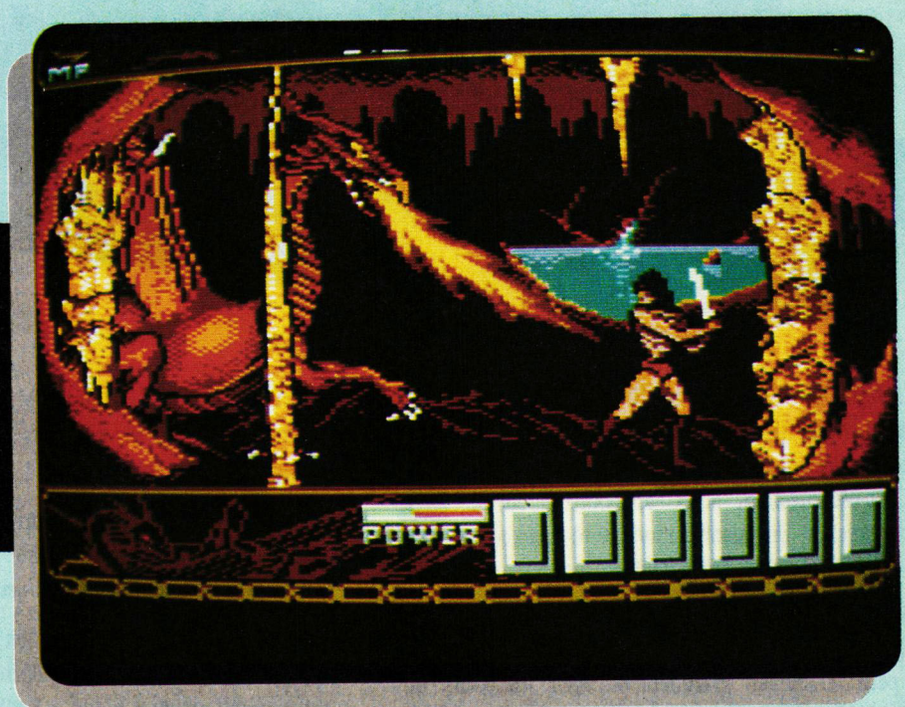
C'est le titre d'un des derniers jeux d'aventure de l'éditeur Ubi Soft. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de ses prédécesseurs. Les dessins sont assez sympa, mais l'analyseur de syntaxe ne semble pas être d'une très grande puissance. Le test est pour le mois prochain. Une petite anecdote quand même, les routines employées pour ce jeu sont tirées de notre rubrique "Aventure avant tout", ce qui nous fait 'achement plaisir.

TITUS FOU DE FOOT

C'est déjà un hit sur les 16 bits et ça arrive sur nos CPC. **Kick off** est un jeu de foot réalisé par Anco et distribué par Titus. Toujours dans les simulations de foot et toujours distribué par Titus, mais cette fois développé par Empire, c'est **Gazza's Super Soccer.** Gazza, c'est le surnom du Papin anglais. On n'a aucune information sur la qualité du jeu à l'exception des trois photos qu'on vous passe.

TARGHAN

Après Wind Surf Willy, **Silmaris** annonce Targhan pour la fin décembre. Targhan c'est le petit frère de Barbarian II. Quand on a vu Wind Surf, on sait le soin que met Silmaris à la réalisation de ses jeux et on ne peut qu'être impatient d'avoir le soft entre les mains. En attendant, jetez un œil sur les graphismes superbes.



AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990 F TTC*

MENDÈS-FRANCE M.C.

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

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

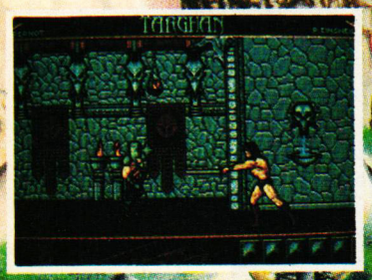
AMSTRAD

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome. **Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.

TARGHAN

ENFIN DISPONIBLE SUR CPC

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



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

OPERATION THUNDERBOLT

C'est la suite du mythique Operation Wolf. On pourra y jouer à deux. Sur la démo qu'on a vue, on a été impressionnés par la rapidité de jeu et le nombre de sprites qui s'affichent en même temps, c'est encore mieux qu'Operation Wolf. Le test complet le mois prochain.

HARD DRIVIN'

Vous avez certainement dû voir la borne d'arcade dans une salle de jeux car Hard Drivin' est un des hits de cette fin d'année. L'adaptation sur CPC tenait de l'exploit impossible à réaliser. Pourtant, **Domark** est en train de la réaliser. Certes, vous pouvez constater sur les photos qu'il n'y a pas beaucoup de couleurs, mais c'est de la 3D et l'animation est pas mal du tout.

TOOBIN'

Toujours chez **Domark** et toujours une adaptation de borne d'arcade, c'est un jeu mignon tout plein où vous jouez le rôle d'un baigneur sur sa bouée qui se tire la bourre avec un copain. Evidemment, ça peut se jouer à deux et ça devrait sortir quand vous lirez ces lignes.

MICROMANIA

Scan by Atomik 2015

HIT PARADE AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DER-NIER
1	STRIDER U.S. Gold	NEW
2	CABAL Ocean	NEW
3	BATMAN le film Ocean	1
4	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean	NEW
5	LES 100 % A D'OR Ocean	9
6	DOUBLE DRAGON Virgin	2
7	LES VAINQUEURS U.S. Gold	NEW
8	INDIANA JONES LAST CRUSADE U.S. Gold	5
9	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin	NEW
10	LES JUSTICIERS Ocean	3
11	BARBARIAN 2 Palace	8
12	NEW ZEALAND STORY Ocean	4
13	SHINOBI Virgin	11
14	KNIGHT FORCE Titus	NEW
15	FORGOTTEN WORLDS U.S. Gold	6

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	DOUBLE ACTION Ocean
2	LES MAITRES NINJA Ocean
3	LES BARBARES Ocean
4	EPYX 21 : CHALLENGE OLYMPIQUE 23 Epreuves de sport U.S. Gold
5	LES HITS DE NOEL Hewson

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

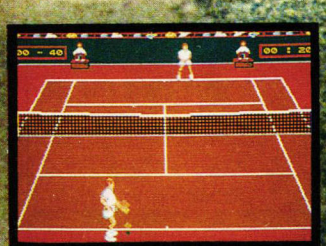
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

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

GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem...si vous êtes prêts.

Photos d'écran sur Amiga.

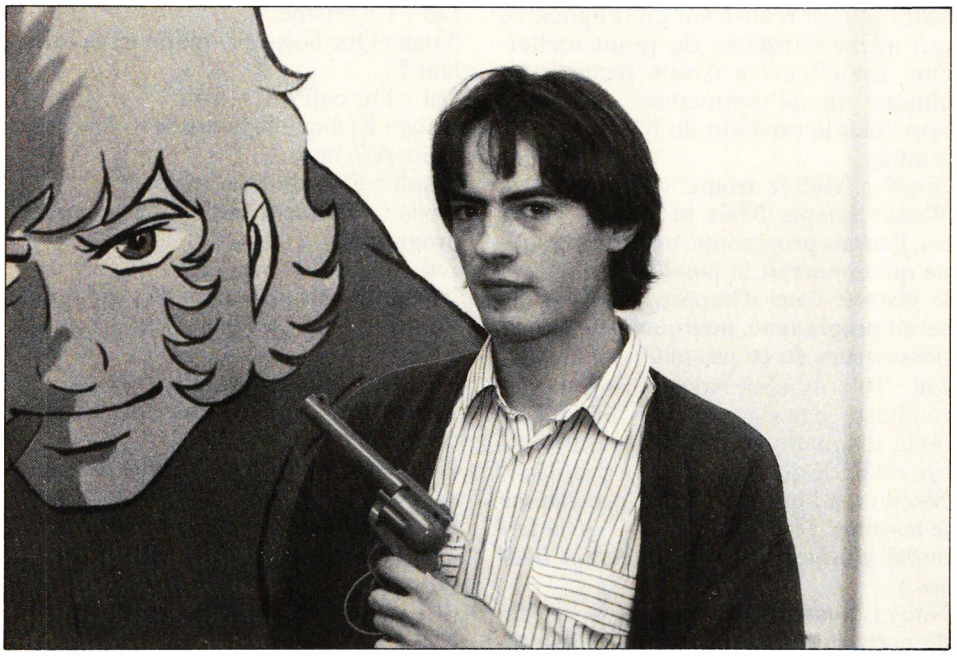
ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

INTERVIEW DU MOIS



Je vois que vous êtes tous présents et attendez avec impatience de voir de quel nez vont sortir les vers de ce mois-ci. Cette fois, comme c'est Noël et qu'il faut, pour garder mon image de marque, faire dans la dentelle, je vous réserve une surprise car nous avons eu affaire à un programmeur de type assez spécial.

OLIVIER RICHEZ, LE CHAT NOIR QUI TIRE PLUS VITE QUE SON OMBRE

Je ne vous apprends rien si je vous dis que nous vivons dans un monde pas comme les autres. Si vous n'en êtes pas convaincu, vous pouvez aller voir ailleurs pour faire la différence. Notre monde est celui des CPC et on en est fiers. Notre devise (du moins celle des dieux de notre monde) est "l'innovation". Pour ne pas trahir cette image (ça fait deux images donc un paquet de bon points) il existe sur cette planète des personnes qui travaillent jour et nuit pour trouver le "plus", qui pourait nous faire plaisir.

Olivier Richez est un très gentil garçon, et nous a pondu un truc assez génial qui correspond bien évidemment à tout ce dont je viens de parler. Vous vous demandez sûrement de quoi il peut bien s'agir. Je vous le donne en mille. Eh bien oui, c'est le programmeur du West Phaser. Vous savez, le colt des années 90, celui qui tire sur un écran pour descendre tous les méchants sprites qui veulent du mal aux gentilles petites brunes bien enrobées. Eh bien madame, je me posais, depuis sa sortie, la question suivante qui viendrait à l'esprit de n'importe quel bidouilleur : mais comment ça marche ?
Pour cela on s'est pas dégonflés. D'habitude avec Pierre, on papotait avec les programmeurs ou dessinateurs, mais cette fois, on a pris tous les atouts de notre côté en suppliant le grand Sined de nous accompagner pour mettre au clair tout ce qui devait l'être. Reçus par la charmante et non moins compétente attachée de presse de Loriciel (ND Sined : Maman, je peux avoir la même pour Noël ?), nous commençâmes notre interview.

MICROMANIA

LE TOP 15 DE NOEL AMSTRAD 464-6128 vu par MICROMANIA

N°	TITRE
1	CHASE HQ Ocean
2	GHOULS'N GHOSTS U.S. Gold
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean
4	LES INCORRUPTIBLES Ocean
5	TURBO OUT RUN U.S. Gold
6	CABAL Ocean
7	MOONWALKER U.S. Gold
8	GHOSTBUSTERS 2 Activision
9	BATMAN le film Ocean
10	HARD DRIVIN' Domark
11	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean
12	WILD STREETS Titus
13	STRIDER U.S. Gold
14	NINJA WARRIORS Virgin
15	CONTINENTAL CIRCUS Virgin

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES 100 % A D'OR Ocean
2	LES VAINQUEURS U.S. Gold
3	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin
4	DOUBLE ACTION Ocean
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

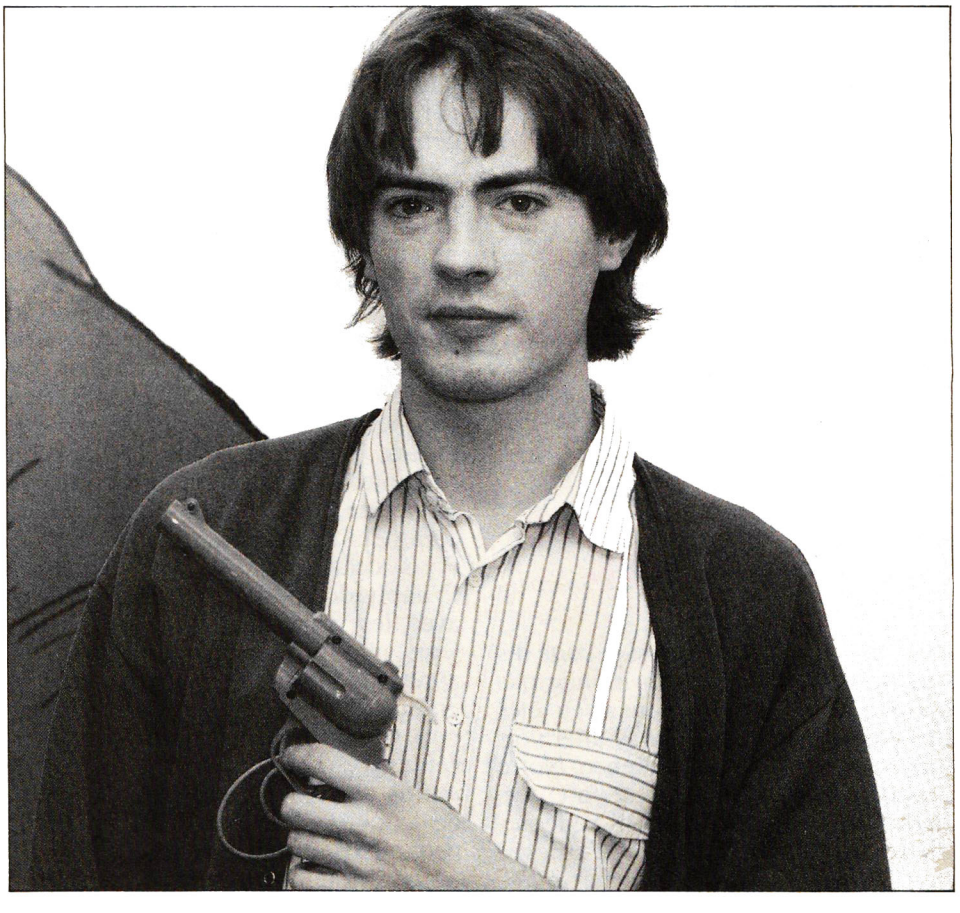
CENTRE COMMERCIAL GALAXIE PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS — Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141

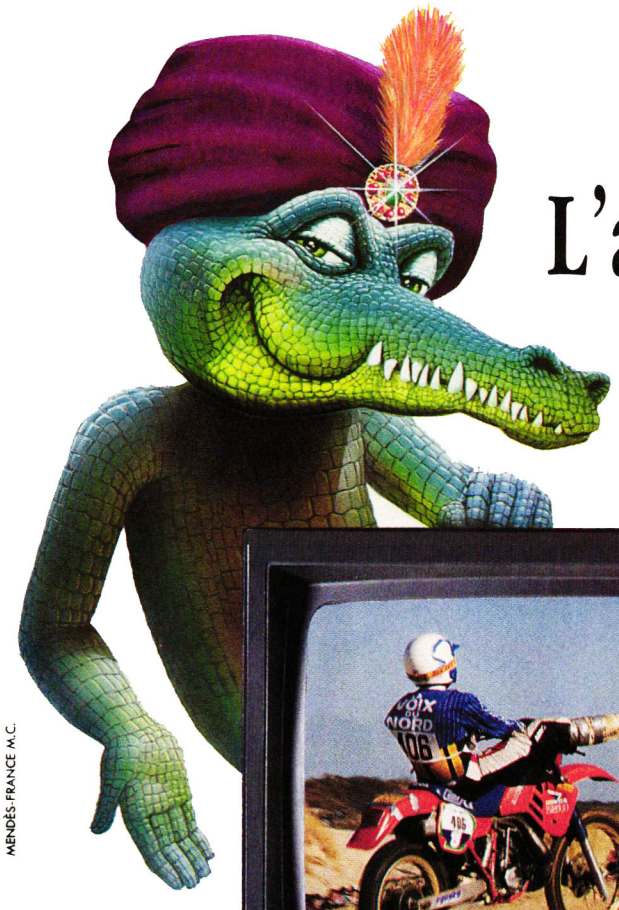
PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

Nous : Salut c'est nous et toi t'es qui ?
Lui : Olivier Richez.
Moi : Eh, dis-moi Pierre, c'est qui la dame ?
Le "demi-perimètre du cercle" me jeta un regard si glacial que je pris la décision de tourner trois fois ma langue dans ma bouche avant de poser des questions ridibicules.
Nous : C'est quoi tes débuts dans le monde de l'informatique ?
Lui : Après une tentative dans le monde de T... (touss, touss, keuf, keuf, mmmm...) qui n'a pas vraiment marché, j'ai eu la chance d'être embauché par Loriciel, le 15 juin 1988 si tu veux tout savoir.
Nous : On est conscients que ta vie doit être très passionnante, mais nous, ce qui nous intéresse, c'est le West Phaser. Peux-tu nous donner des explications concernant la naissance de ce produit ?
Lui : Pour fabriquer le pistolet, on a travaillé avec les Taïvanais. Ça a été très long car, sans arrêt, on recevait des prototypes et le résultat n'était pas toujours celui que l'on espérait.
Nous : Et ... ?
Lui : Ça marchait un peu comme et quand ça voulait. Ce qui entraîna sans arrêt des modifications. On a eu de gros ennuis avec les écrans monochromes Amstrad qui sont résolus, je te rassure (pas les écrans, banane, les problèmes).
Nous : Mais ...
Lui : Le principe pour le pistolet est dans le fond le même pour toutes les machines. Il y a deux fonctions, celle de la gâchette et celle de la lecture du spot. La cellule va lire la position du balayage sur l'écran alors que, comme tu le devines, la gâchette donne le top pour cette même lecture, ce qui (couic)...
Nous : Attends deux secondes, si on te gêne, tu le dis et on s'en va. Tu pourras continuer tout seul.
Lui : Mais pas du tout, j'oubliais de vous dire que pour l'Amstrad, on attend que le balayage soit en haut de l'écran pour ensuite compter sa position, sachant, bien sûr, le temps que met le balayage pour descendre dans une position donnée.
Pierre : Dis-moi, Poum, tu suis, parce que faut que j'aille aux...
Moi : Oui bien sûr, mais dis-moi, c'est qui la dame ?
Lui : C'est Sophie Lallée, l'attachée de presse de Loriciel.
Moi : Enfin... J'y pense avec ce que tu viens de dire, on peut avoir une idée bien précise pour la position verticale du pistolet par rapport à l'écran, mais pour cette même position à l'horizontale ?
Lui : Très bonne question. Je vais t'expliquer le fonctionnement du West Phaser en détail. Lorsque le temps machine n'est pas utilisé pour le déplacement et la gestion des sprites, le CPC scanne le West Phaser et attend qu'on appuie sur la gâchette. Lorsque cet événement se produit, toutes les encres sont positionnées en blanc pour permettre au faisceau d'être détecté par le pistolet. Une boucle d'attente de la prochaine interruption permet de savoir où était le faisceau sur l'écran. Avec cette méthode, l'ordonnée découle de source. Pour gagner de la précision sur l'abscisse, le scanning est réalisé sur cinq lignes, ce qui affine l'abscisse du point recherché. En effet, les temps reçus entre chaque signal permettent de mieux apprécier la position du balai en horizontal.
Sined : Moi je trouve l'idée du West Phaser sympa. Mais tu vois, si j'étais toi, j'aurais programmé une petite routine qui donnerait la possibilité d'utiliser le pistolet dans n'importe quel jeu qui serait programmé, pourquoi pas, par les possesseurs de ce produit.
Lui : Tu vois, c'est Noël, et pour te faire plaisir, je te signale que sur la face 2 de la disquette, il existe un bon nombre de RSX qui répondent à ton désir.
Sined : Ah ! que ça c'est du pro comme je les aime. (La prochaine fois, je la fermerai plutôt que de raconter des bêtises.)
Nous : Nous voici enfin arrivés à la fin de notre entretien et, comme d'habitude, on va te poser une série de questions stupides.
Lui : Et je dois y répondre comment ?
Elle : Stupide, bien sûr.
Nous : Quelle est la couleur de tes chaussettes ?
Lui : Rose, gris et blanche.
Sined : Pour la couleur, on dit grise.
Nous : Tu aimes les chats ?
Lui : Mouais, j'en ai un.
Nous : Comment qu'il s'appelle ?
Lui : Zézette.
Elle : Ouarf ! ouarf ! (nase de rire)
Nous : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?
Lui : L'égoïsme.
Nous : Que bois-tu le matin en te réveillant ?
Lui : Du café bien fort.
Nous : Et à quelle heure tu te réveilles ?
Lui : A 7 heures.
Septh : Oui, on m'a appelé ?
Nous : Comment tu t'habilles quand tu programmes ?
Lui : Comme ça.
Nous : Tu bois quoi avant de t'endormir ?
Lui : Du Coca, de l'eau, tout ce qui est frais.
Nous : C'était les questions bêtes.
Elle : Ouarf ! ouarf ! (encore plus nase qu'avant)
Nous : OK, c'était super sympa de nous accueillir. Pour finir en beauté, on pourrait aller boire un verre, hummmmm ?
Elle : Désolée les gars, j'ai un truc de la télé sur mon lit que je dois reprendre, alors ça sera pour une prochaine fois.
Nous : Ohhhhhhh !

Propos recueillis par Pierre et Poum et exceptionellemnt par Sined





MENDÈS-FRANCE M.C.

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

990 F TTC**

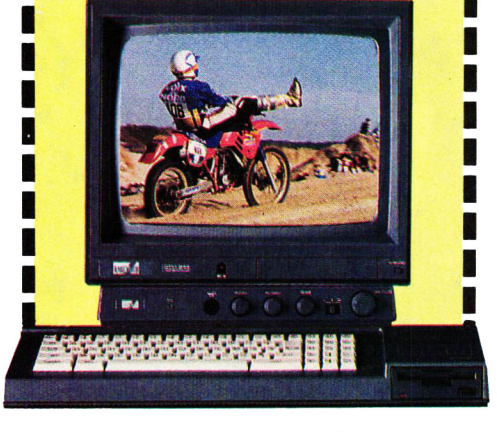
990 F: ADAPTATEUR TV + JOYSTICK + 7 JEUX

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

AMSTRAD

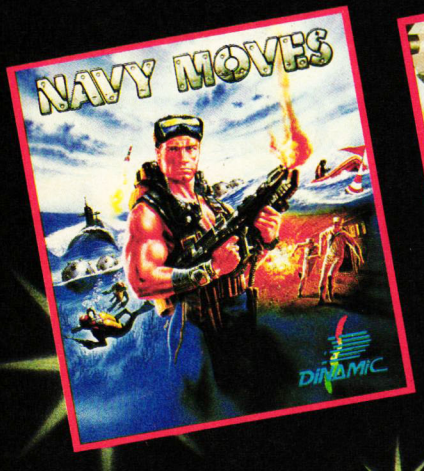
Un univers magique

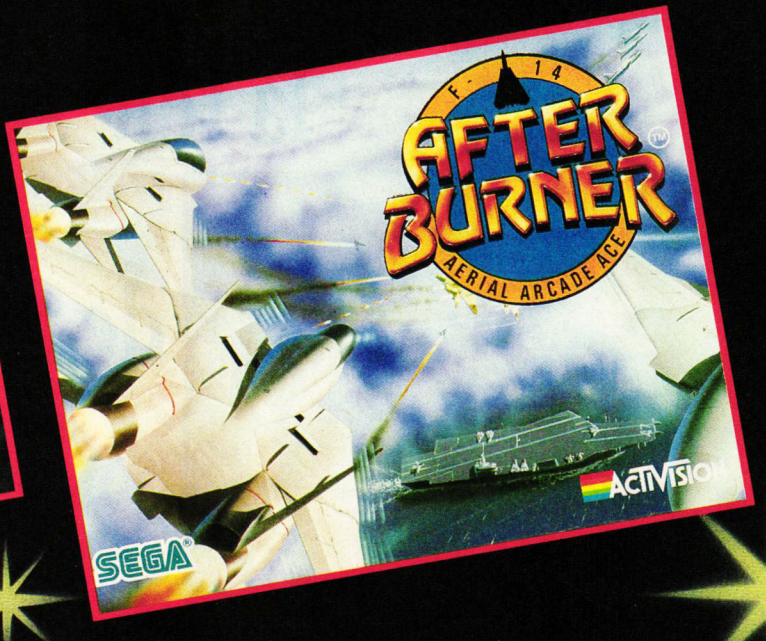
* Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V. ** prix publics généralement constatés.

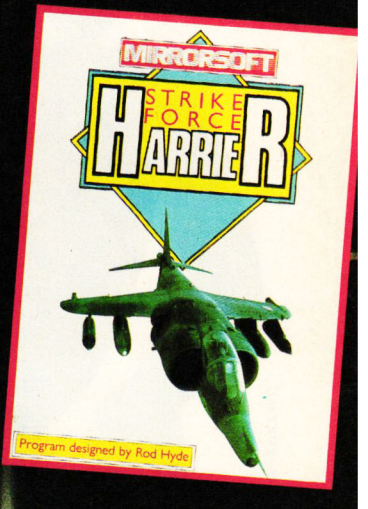
LES COMPILS D'ENFER

VOLUME 1

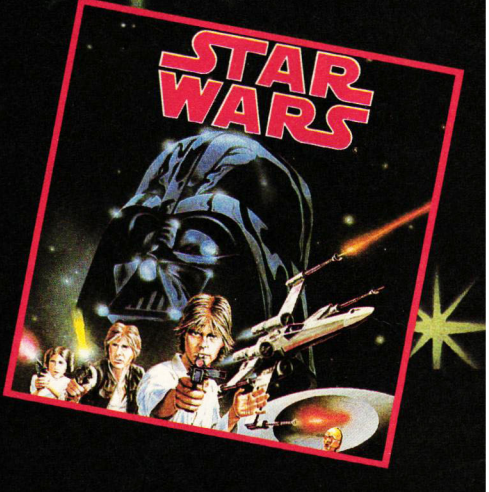
LES TOPS D'OR

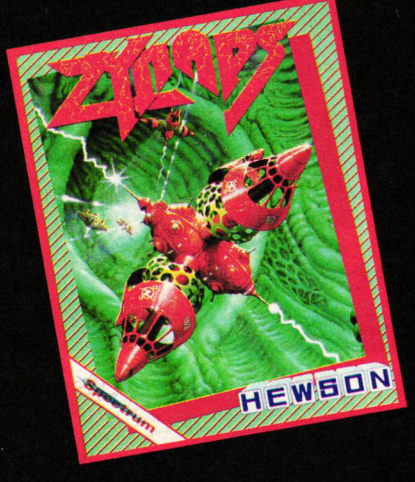






- AFTER BURNER
- HARRIER STRIKE FORCE
- NAVY MOVES
- SKATEBALL
- ZYNAPS





Disponible sur
AMSTRAD
cassette 149 F
disquette 199 F

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

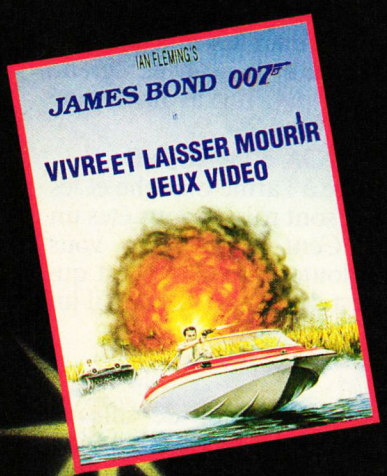
UBI soft

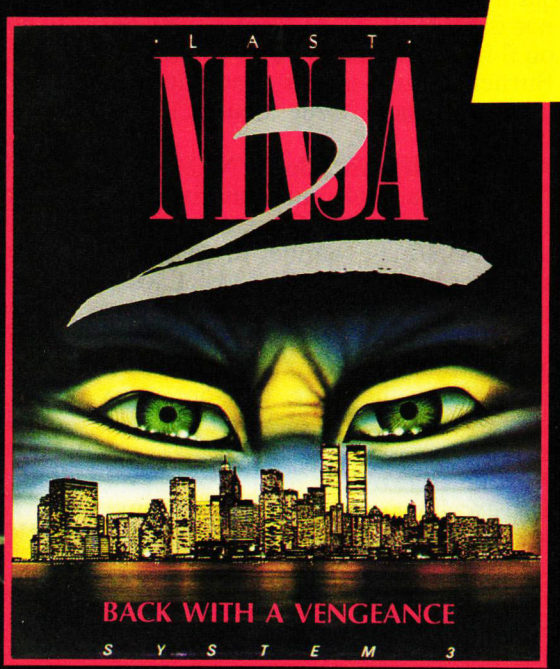
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

VOLUME 2

LES TOPS D'OR

LAST NINJA 2
OFFERT EN CADEAU
AVEC
LES TOPS D'OR Vol. 2





Disponible sur
AMSTRAD
cassette 149 F
disquette 199 F

- VIVRE ET LAISSER MOURIR
- IKARI WARRIORS
- TT RACER
- SKATEBALL
- EXOLON

VOTEZ POUR LES A 100 % 1989

C'est reparti. Comme l'année dernière, c'est vous qui allez voter pour les meilleurs jeux de l'année 1989. Nous vous présentons une liste de jeux classés par catégorie, et à la fin, un bulletin-réponse que vous devrez remplir en fonction de votre propre choix. Ne manquez pas cette occasion de vous exprimer, d'autant que dix bulletins seront tirés au sort et que les heureux gagnants seront invités à participer à la fête que nous organisons début février pour la remise des trophées.

ARCADE ACTION

AFTER BURNER de ACTIVISION
"Du speed et de l'action à ne plus savoir qu'en faire, c'est quasiment comme si vous aviez une borne d'arcade dans votre CPC." C'est Lipfy qui a écrit ça en parlant d'After Burner dans le n° 12 de *Cent Pour Cent* où il lui donnait la note de 94 %. After Burner est aussi un des quatre titres de la compilation Cent Pour Cent A d'Or.

AFTER THE WAR de DYNAMIC
"Un nouveau soft qui vous rivera au clavier de votre CPC pendant quelques semaines, bande de galopins sanguinaires !" Ça c'est du Lacsap tout craché. Dans After the War, comme dans de nombreux softs espagnols, vous avez deux jeux en un, et dans After the War, ce sont deux super jeux ayant récolté un 90 % bien mérité.

APB de DOMARK
Un excellent soft et une très bonne adaptation. Au volant d'une voiture de patrouille, vous devrez arrêter des truands qui sèment la pagaille dans la ville. APB a été testé par Lipfy dans le n° 19 et a obtenu 79 %.

BLASTEROIDS de IMAGE WORKS
C'est une sorte d'Asteroïds amélioré avec plein d'options de jeu. Blasteroïds a été testé par Soizoc dans le n° 15 et a eu 75 %.

BUMPY de LORICIEL
Bumpy est un sommet d'intelligence et de finesse. Une infinité de bump-salles piégées et une rapidité de jeu qui demandent réflexes et cœur bien accroché. Bumpy a complètement séduit Matt qui, lors de son test dans le n° 16, lui avait donné 87 %.

CORSARIOS de OPERA SOFT
Encore un jeu qui nous vient d'Espagne. Réalisé par Opera Soft, Corsarios se distingue par sa difficulté et ses graphismes superbes. C'est Matt qui l'a testé dans le n° 21 en lui attribuant 80 %.

DARK FUSION de GREMLIN
C'est un jeu d'arcade classique avec des mutants sauvages, des extra-terrestres, des effets spéciaux, plein de niveaux et d'options de jeu. Dark Fusion a eu 75 % dans le test du n° 15 fait par Matt.

DOMINATOR de SYSTEM 3
Un shoot'em'up à la R-Type, mais en moins bien et en plus dur. Lipfy lui a donné 79 % dans le n° 18.

DOUBLE DETENTE d'OCEAN
Dans le test du n° 18 que Matt a écrit, Double Détente recueille un avis mitigé et une note de 75 %. Ce jeu de baston pure et dure l'a un peu laissé sur sa faim.

DOUBLE DRAGON de VIRGIN
Double Dragon est un monument et son adaptation sur CPC est époustouflante. Chaque tableau est turbo-géant ; ce soft est indispensable. Quand il l'a testé, Matt n'a pas dormi ni mangé pendant plusieurs jours, il lui a mis 94 % dans le n° 19 et regrette encore de ne pas lui avoir donné plus...

DRAGON NINJA d'IMAGINE
Ici, on travaille à l'arme blanche et les arts martiaux sont rois. Si vous êtes un habitué de *Cent Pour Cent*, vous devez vous douter que c'est Matt qui en a fait le test dans le n° 12 et qu'il lui a mis 85 %.

FORGOTTEN WORLDS de CAPCOM
Des mondes oubliés, fait de villes et de planètes dévastées par le cruel Bios, un jeu plus éclatant à deux que tout seul. Matt lui avait donné 85 % dans le n° 17.

GHOULS & GHOSTS de CAPCOM
Un jeu médiéval, suite du célèbre Ghosts'n Goblins. Il a complètement séduit Poum, qui lui a accordé la note de 82 % dans le n° 19, lui qui l'avait beaucoup fréquenté en borne d'arcade.

HUMAN KILLING MACHINE de US GOLD
Des combats de rue sur les cinq continents, des adversaires en tout genre. Taureau ou toréador, pour le reste, un remake proche de Street Fighter. C'est bien sûr Matt qui lui a donné 75 % dans le n° 14.

KNIGHT FORCE de TITUS
Dernier né des jeux Titus, il vous entraîne dans les limbes spatiotemporels. Fair-Storm doit délivrer la princesse en combattant les forces du vil sorcier Red Sabbath. Lipfy lui a accordé 81 % dans le n° 20.

LAST DUEL de GO
Un shoot'em'up classique en scrolling vertical, plus éclatant à deux que tout seul, notre bastonneur de service, Matt Murdock lui avait accordé 75 % dans le n° 14.

LE GUN-STICK d'UBI SOFT
Cinq jeux et un flingue développé en espagne pour Ubi Soft, le Gun-Stick a recueilli 77 % dans le n° 21 et a été testé par Lipfy.

NAVY MOVES de DYNAMIC
Chevauchant votre canot pneumati-

que, sautez par-dessus les mines, combattez les plongeurs sous-marins, les requins et les pieuvres. Un jeu tellement dur qu'il ne pouvait être qu'espagnol. Testé par Matt Murdock dans le n° 17 qui lui a donné 80 %.

NETHERWORLD de HEWSON
Le jeu qui a fait remonter Hewson dans l'estime de Septh. Il faut dire qu'ils étaient descendu très bas. Très classique, il vous entraînera dans des labyrinthes pleins de monstres, à la recherche de diamants. Il a obtenu 89 % dans le n° 12.

PERMIS DE TUER de DOMARK
Les aventures du dernier film de James Bond. Jeu d'arcade en plusieurs tableaux complètement différents les uns des autres. Il a obtenu de la part de Lipfy 81 % dans le n° 18.

PUFFY'S SAGA d'UBI SOFT
Croisement heureux entre Gauntlet et Skweek, Puffy's de Ubi Soft a été testé par Matt qui lui donné 82 % dans le n° 21.

PURPLE SATURN DAY de EXXOS
Les jeux olympiques de l'espace dans votre fauteuil, quatre épreuves fantastiques dans tous les sens du terme. Il a été testé par Pierre dans le n° 15 et a obtenu 82 %.

R-TYPE de ELECTRIC DREAMS
Une super adaptation de coin-up, qui vous propulse dans un univers vivant, grouillant de monstres et vous seul dans votre petit vaisseau. Septh lui avait donné 90 % dans le n° 11.

RAMBO III de OCEAN
Adaptation du film du même nom, notre héros combat les communistes avec acharnement, mais la qualité du jeu vous fait oublier tout contexte politique et vous êtes pris par le jeu lui-même, comme Matt qui lui a mis 85 % dans le n° 11.

REX de MARTECH
Vous incarnez un chien mercenaire de l'espace qui doit éclater toutes sortes de monstres humains au milieu de labyrinthes géants. Un super arcade, malgré un accès un peu difficile. Testé par Matt Murdock, il a obtenu 85 % dans le n° 13.

RICK DANGEROUS de FIREBIRD
Après le krach de son avion, Rick doit pénétrer les cavernes des Zoulous. Ce soft, rempli de remakes d'*Indiana Jones* (les films), comme le rocher qui roule, le look, etc., vous charme par son petit personnage et sa difficulté. Testé par Septh, il a réussi à obtenir 83 % dans le n° 17.

ROBOCOP de OCEAN
Adaptation du célèbre film, vous devez poursuivre le mal sous toutes ses formes et cela dans différents niveaux qui font de ce soft un jeu très complet. C'est bien sûr notre Matt la Baston qui l'a testé et lui a donné la note de 90 % dans le n° 12.

SDI de ACTIVISION
Comment défendre une planète avec un satellite, empêcher les missiles ennemis d'atteindre votre base. Un jeu au graphisme très fin. Testé par Lipfy dans le n° 14, il a obtenu 76 %.

SHINOBI de VIRGIN GAMES
Le jeu de baston moral, où le but est de délivrer des enfants. Le héros, gentil ninja au cœur tendre, n'aura de cesse de faire payer les sbires de l'infâme Bwah Foo. Et de qui est le test ? Matt Murdock, lui-même, en personne, qui lui a mis 75 % dans le n° 20.

SILKWORM de VIRGIN GAMES
En hélicoptère ou en jeep, combattez de toute votre puissance de tir les véhicules ennemis. C'est Septh qui avait eu le plaisir de le tester et de lui mettre 83 % dans le n° 18.

SKWEEK de LORICIEL
Aidez cette petite bestiole, écolo pur et dur, à décontaminer sa planète et à chasser les infâmes monstres du tyran Pitark. Lipfy, qui préfère pourtant le bleu au rose, lui a donné 85 % dans le n° 16.

SOLEIL NOIR de OPERA SOFT
Venu directement d'Espagne, ce jeu d'arcade, introduit quelques nouveautés intéressantes dans ce genre. Sa difficulté et ses graphismes Jipy lui ont rapporté 76 % dans le n° 18.

STORMLORD de HEWSON
Ce soft de Rafaelle Secco est un super jeu d'arcade, au graphisme splendide et qui ne peut laisser indifférent, même le plus fanatique des joueurs de wargame. On ne peut qu'applaudir devant ce chef-d'œuvre. Lacsap, enthousiaste, lui a mis 92 % dans le n° 16.

THE NEW ZEALAND STORY de OCEAN
L'histoire d'un petit kiwi qui chasse des monstres avec son arc. Malgré son air un peu niais, c'est un soft qui demande beaucoup de dextérité, c'est pourquoi Matt l'a testé et lui a mis 77 % dans le n° 19.

THE STRIDER de CAPCOM
Il a séduit Matt par ses sauts dignes des séries japonaises, son laser est dévastateur. Son animation est fluide comme l'eau d'une source, en un mot, c'est un bijou. Matt ne s'y est pas trompé, il l'a noté 85 % dans le n° 19.

TINTIN SUR LA LUNE de *INFOGRAMES*
Une adaptation fidèle de la BD de Hergé, des phases d'action et de pilotage et, au résultat, un jeu agréable à jouer. Tintin a été testé par Matt dans le n° 21 et a obtenu 75 %.

WEST PHASER de LORICIEL
Pas seulement un jeu mais aussi un gun, il a la forme d'un six coup, la couleur d'un six coup, mais il tire beaucoup plus vite qu'un six coups. Le tout sur fond de western, Soizoc lui a mis 76 % dans le n° 20.

ARCADE-AVENTURE

BARBARIAN II de PALACE SOFTWARE
Barbarian II fait partie de la catégorie des jeux magiques. C'est une légende, un mythe, que tout fan de CPC se doit d'avoir dans sa logithèque. Testé dans le n° 15 par Pierre, il a obtenu la meilleure note jamais attribuée dans *Cent Pour Cent* : 98 %.

BATMAN THE MOVIE d'OCEAN
"Batman, ce mot magique qui a déjà rapporté plusieurs centaines de millions de dollars, se retrouve encore une fois sur nos micro." "Batman, le jeu, troisième du nom, est un achat obligatoire pour tous les Batfans." C'est BatRobby qui vous le disait dans le n° 20, où il lui donnait 80 %.

CHICAGO 90 de MICROIDS
Deux jeux en un seul : au volant d'une voiture, flic ou voyou, la stratégie à adopter sera radicalement opposée. Testé dans le n° 16 par Lipfy, Chicago 90 a obtenu 76 %.

CRAZY CARS II de TITUS
C'est le jeu de voiture le plus rapide sur le marché, si nous l'avons placé dans la catégorie arcade-aventure c'est qu'il comporte aussi une part de stratégie. Comme tout ce qui touche au pilotage, Crazy Cars II a été testé par Lipfy dans le n° 14 et a eu 87 %.

HIGHWAY PATROL de MICROIDS
Traquez le pilleur de stations-service sur les routes des Etats-Unis. Plus proche d'une simulation de conduite, tu meurs. Ce soft a été testé par Lipfy qui lui a donné 79 % dans le n° 14.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE de US GOLD
Des niveaux délirants dans lesquels vous interprétez le rôle de l'homme au fouet. Tiré du dernier film de la série, Pierre l'a exploré pour vous. Il a obtenu 82 % dans le n° 18.

LODE RUNNER de BRODERBUND
Cette reprise sur CPC d'un des plus vieux jeux sur micro a été particulièrement bien soignée par Broderbund. Lode Runner est testé dans le n° 21 par Alian et recueille un 75 %.

NIGHT HUNTER d'UBI SOFT
Dans ce logiciel, vous interprétez le rôle d'un vampire. Il vous faudra sucer le sang de vos adversaires et éviter crucifix et gousses d'ail. Lipfy a bien aimé et lui a donné 80 % dans le n° 21.

THE PARANOIA COMPLEX de MAGIC BYTES
Cette adaptation de jeu de rôle vous entraîne dans une cité dirigée par un ordinateur un brin parano. Si vous le servez bien, il vous donnera accès à de nouvelles salles et à de nouvelles mis-

CABAL

Le jeu d'arcade à sensation vous transporte 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 quelquechose . . . 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!!!**

©1988 TAD CORPORATION

ocean®

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

sions, sinon, il faudra fuir sa vengeance. Septh ne lui en veut pas et lui a donné 77 % dans le n° 15.

TIMES OF LORE de ORIGIN
Dans un monde héroïc-fantasy, partez à la découverte des objets magiques, pour que le chaos disparaisse de la région. Un jeu passionnant et très bien animé, où la réflexion et le combat font bon ménage. Testé par Lipfy, il a obtenu 85 % dans le n° 17.

VIGILANTE de US GOLD
Encore et toujours de la baston pour le bon Matt Murdock. Il ne s'est pas laissé compter fleurette et a frappé comme un damné ses 80 % dans le n° 17.

VINDICATORS de DOMARK
Ces petits chars de l'an 2000 vous en feront voir de toutes les couleurs, ramassez des clés, du fuel et descendez vos adversaires. Un seul mot, l'entraide ou la mort. Lipfy lui a mis 82 % dans le n° 15.

AVENTURE

ALPHAKOR de LORICIEL
Une aventure qui commence par un voyage dans le temps et qui se déroule au Moyen Age à la recherche de la formule d'une potion destinée à sauver le monde moderne. Testé dans le n° 21, Alphakor a séduit Soizoc qui lui a donné 82 %.

BATMAN THE CAPED CRUSADER de OCEAN
Ce soft est super Bat. Rien à redire. Les décors sont somptueux et les labyrinthes infinis. Le tout est présenté comme une BD avec des vignettes de jeux trés soignées. C'est Sined qui l'avait testé dans le n° 11 en lui donnant 82 %.

DEFENDER OF THE CROWN d'UBI SOFT
(voir le résumé dans la rubrique Réflexion Stratégie)

IRON LORD de UBI SOFT
Certainement le plus attendu des jeux d'aventure de cette fin d'année 89. Iron Lord tient ses promesses puisque Poum lui a donné 97 % dans le n° 21.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE de LANKHOR
Une enquête dans un manoir enneigé, un drâme familial qu'il vous faudra résoudre, des indices à trouver, des personnages à interroger, tout cela accompagné d'une synthèse vocale, que demander de plus ? Lipfy a craqué et lui a mis 92 % dans le n° 11.

OMEYAD de UBI SOFT
Ce petit jeu d'aventure se passe en l'an 900 dans le royaume de l'émir Padishah. Son langage de programmation donne une allure de multitâche à votre CPC. Testé par Poum, il a obtenu 79 % dans le n° 16.

SPHAIRA de UBI SOFT
A la découverte des Atlantes dans les grottes du Pérou, voilà une aventure pas banale, remplie de pièges. D'une facture classique, il a séduit Poum qui lui a mis 83 % dans le n° 17.

STARTRAP de LORICIEL
L'aventure, l'espace, vous voilà à bord d'un cargo spatial, l'*Ampelos*. Soudain, votre voyage s'arrête et votre capitaine, mourant, vous nomme commandant du vaisseau. Une seule mission : remettre le vaisseau en état de marche. Testé par Poum, il a reçu 83 % dans le n° 17.

ADAPTATION COIN-UP

AFTER BURNER de ACTIVISION
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

APB de DOMARK
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

DOUBLE DRAGON de VIRGIN
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

DRAGON NINJA de IMAGINE
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

FORGOTTEN WORLDS de CAPCOM
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

GHOULS & GHOSTS de CAPCOM
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

R-TYPE de ELECTRIC DREAMS
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

SHINOBI de VIRGIN GAMES
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

SILKWORM de VIRGIN GAMES
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

THE STRIDER de CAPCOM
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

VIGILANTE de US GOLD
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

VINDICATORS de DOMARK
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

WEC LE MANS de IMAGINE
(voir le résumé dans la rubrique Simulation sportive)

ADAPTATION CINE-BD-CARTOON

BATMAN THE MOVIE
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Aventure)

DOUBLE DETENTE de OCEAN
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE de US GOLD
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Aventure)

PERMIS DE TUER de DOMARK
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

RAMBO III de OCEAN
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

ROBOCOP de OCEAN
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

TINTIN de *INFOGRAMES*
(voir le résumé dans la rubrique Arcade Action)

SIMULATION DE GUERRE

AIRBORNE RANGER de MICROPROSE
Un jeu fort original, bien réalisé et, chose importante, vraiment agréable à jouer. Airborne Ranger ou comment s'éclater à faire une petite guéguerre en parfait ranger, sans risque ni péril. Testé par Matt dans le n° 11, il a obtenu 85 %.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED TRAINING FLIGHT de ELECTRONIC ARTS
C'est Lipfy, notre spécialiste des simulateurs de vol, qui en avait fait le test dans le n° 13 et lui avait donné 82 %.

ECHELON de US GOLD
Cette simulation de guerre spatiale vous envoie sur la piste des pirates. Les graphismes en 3D fil de fer vous en mettent plein les yeux. Lipfy, lui avait mis 88 % dans le n° 11.

SIMULATION SPORTIVE

3D POOL de FIREBIRD
C'est Pierre qui l'avait testé dans le n° 17. 3D Pool, c'est une simulation de billard en 3D. C'est la première et la seule de ce genre sur CPC. Elle comprend de nombreuses options de jeu et différents niveaux de difficulté. Ajoutez à cela de beaux graphismes et vous comprendrez pourquoi elle a eu 80 %.

EMLYN HUGHES INTERNATIONNAL SOCCER de AUDIOGENIC
Certainement la meilleure simulation de football sur notre machine, il a vraiment éclaté toute la rédaction. On s'est d'ailleurs tous foutu des ampoules. Testé par Lipfy, il a obtenu 88 % dans le n° 17.

SKATEBALL de UBI SOFT
Cette simulation de sport, mélange de foot et de hockey sur glace avec un soupçon de rollerball à la clé, en éclatera plus d'un. C'est le sort qu'à subi Matt quand il lui a mis 85 % dans le n° 15.

SKATE OR DIE de ELECTRONIC ARTS
Comment se taper des épreuves de skate-board bien au chaud dans son

AFTER THE WAR

AU LENDEMAIN D'UNE GUERRE NUCLÉAIRE...

DES RUINES, DE LA POUSSIÈRE, BEAUCOUP DE MISÈRE ET DE DESTRUCTIONS, DES FOUS ARMÉS, DES CRIMINELS PUISSANTS, DES SAVANTS DINGUES, DES MEURTRIERS... ET UN HOMME : JUNGLE ROGERS, CHEF DE CETTE JUNGLE URBAINE. LORSQUE PLUS RIEN NE VAUT LA PEINE, IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A VOUS BATTRE POUR SURVIVRE.

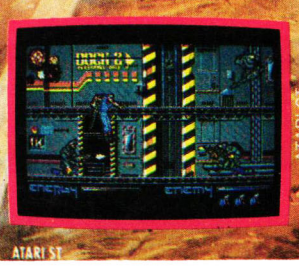
Distribué par :

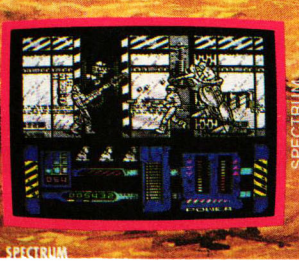
UBI SOFT

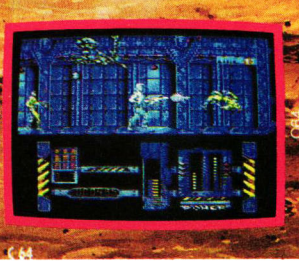
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

DINAMIC

Disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad, C64







veintinueve uno, s.a.

fauteuil. Des figures de style à la descente en plein milieu d'un terrain vague, tout y passe et Lipfy l'a accueilli d'un 84 % dans le n° 17.

SUPER SCRAMBLE de GREMLIN
Cette simulation de trial (type d'épreuve de moto) a vraiment tapé dans l'œil des journalistes de la rédaction. Poum lui a accordé la note de 82 % dans le n° 17.

THE GAMES : SUMMER EDITION de EPYX
Cette simulation des jeux de Seoul vous permettra de vous mesurer dans plusieurs disciplines comme le plongeon, la course à pied, les anneaux, le cyclisme, etc. Un jeu très complet, testé par Lipfy et qui a obtenu 82 % dans le n° 16.

WEC LE MANS de IMAGINE
Cette adaptation de coin-up est géniale par son graphisme et son animation. Au volant de ces super bolides qui approchent le 400, faites le maximum de tours sans dépasser le temps imparti. Lipfy lui a mis 86 % dans le n° 12.

WINDSURF WILLY de SILMARILS
La plage, les cocotiers, il ne manque plus que la planche à voile. En plein hiver, quelle joie de se taper une petite bourre sur une planche, slalom et sauts à volonté. Poum lui a mis 87 % dans le n° 20.

REFLEXION STRATEGIE

DEFENDER OF THE CROWN de UBI SOFT
C'était déjà un classique avant même d'être sorti. Defender of the Crown a été testé dans le n° 21 par Robby qui lui a mis 88 %.

TANK ATTACK de CDS
Ce wargame est en fait un soft d'aide à un jeu de plateau, il animera un peu la phase fastidieuse des combats de chars. Testé par Lipfy, il a 77 % dans le n° 18.

WAR IN THE MIDDLE EARTH de MELBOURNE HOUSE
Tiré de l'œuvre de Tolkien, c'est un mélange d'arcade et de wargame. Vous devrez suivre l'histoire et refaire le périple de Frodo. Lipfy, un fan de Tolkien, lui a octroyé 77 % dans le n° 12.

JEUX EDUCATIFS

ANGLAIS TOP NIVEAU de COKTEL VISION
Un excellent éducatif pour apprendre l'anglais dès la seconde. De nombreux exercices, un dictionnaire et de jolis graphismes. Anglais Top Niveau a été testé par Soizoc dans le n° 13.

BALADE A COLOGNE de COKTEL VISION
Cet éducatif est destiné aux élèves de troisième qui souhaitent se perfectionner en allemand. Au programme : de la grammaire, un enregistrement sur K7 audio pour se familiariser avec la prononciation, plus des exercices de compréhension. Testé dans le n° 13 par Soizoc.

DESTINATION MATHS de GENERATION 5
C'est un logiciel à la fois divertissant et très pédagogique, destiné aux élèves de CE1-CE2. Soizoc, qui le testait dans le n° 13, concluait son article par cette phrase : "La variété des exercices et des questions, les graphismes originaux, l'animation et la musique font de ce soft un éducatif révolutionnaire..."

HAMSTERS EN FOLIE de GENERATION 5
Comment gérer une boutique de vente de hamsters, savoir les faire se reproduire, les nourrir et leur donner l'espace vital. Essayez donc de faire fortune ! Soizoc l'avait testé dans le n° 19.

LES QUATRE SAISONS DE L'ECRIT DE GENERATION 5
Bernard Pivot et Raymond Devos caricaturés pour vous permettre d'améliorer votre niveau en orthographe. Testé par Soizoc dans le n° 19.

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

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE ARCADE ACTION SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE ARCADE AVENTURE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE AVENTURE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE ADAPTATION COIN'UP SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE ADAPTATION BD/CINE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE SIMULATION DE GUERRE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE SIMULATION SPORTIVE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE REFLEXION STRATEGIE SONT
1.....
2.....
3.....

MES 3 SOFTS PREFERES
DANS LA CATEGORIE JEUX EDUCATIFS SONT
1.....
2.....
3.....

ENVOYEZ VOS BULLETINS REPONSES A : M. S .E., A CENT POUR CENT 92130 ISSY LES MOULINEAUX

TINTIN SUR LA LUNE

C'est un événement. Historique. Dès la disquette chargée, Tintin va partir dans la première fusée habitée qui atteindra la lune depuis la naissance de l'Homme. Un événement pour vous aussi, puisque vous allez participer à cette aventure, et que, via joystick ou touches du clavier de votre CPC, vous pourrez guider Tintin tout au long de son dangereux périple. Bienvenue à bord, capitaine (je laisse un peu de place pour que vous puissiez y inscrire votre nom).

Ouah ! Mignons les graphismes, comme dirait Robby. C'est vrai que c'est beau, et qu'à toutes les phases du jeu, les dessins, et surtout les couleurs, pètent du feu de Zeus. Il faut dire que Tintin, c'est LA création du Belge Hergé, que l'histoire a retenu comme Grand Maître de la ligne claire. Et la ligne claire (pureté, minutie du trait et aplats de couleurs), on dirait vraiment que ça a été inventé exprès pour être adapté sur CPC...

SEQUENCE PRE-GENERIQUE

Pour la première phase du jeu, le joueur (qui n'en est donc en fait pas encore un) est passif. Il admire. Et devant lui défile une superbe animation des préparatifs de départ : au centre atomique de Sbrodj (Syldavie), les techniciens s'affairent, courent dans tous les sens autour de la fusée, à l'affût de la moindre erreur qui pourrait compromettre la mission de Tintin, Haddock et Tournesol. Ah ! voir tout ce beau monde travailler à tout mettre en place pour que nous, joueurs, puissions nous la donner joystick en main, y'a pas à dire, ça fait plaisir. Tiens, voilà la voiture de Tintin. Les passagers prennent place... DECOLLAGE ! Et apparaît alors le titre du film, pardon, du soft : TINTIN ON THE MOON !

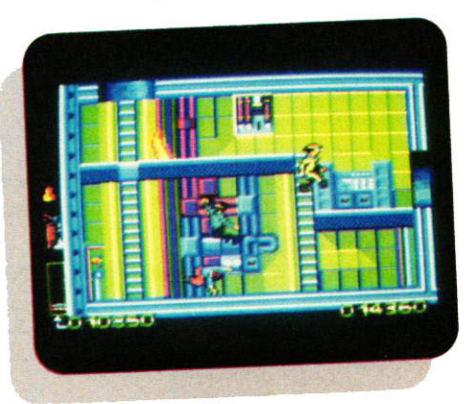
ALLO, CAPITAINE POKES ?

SCKROUITCHL !!! Me voilà dans l'espace intersidéral. Mince ! je ne pensais pas y trouver autant d'animation. Les météores bombardent dru, alors que je dois ramasser des sphères d'énergie qui foncent tout aussi rapidement. Les sphères jaunes me donnent l'énergie nécessaire à l'accomplissement de ma prochaine mission, et les rouges me permettent d'atteindre l'étape suivante (il en faut huit pour cela). Je remplis, je remplis, BRRAZOUMD, une météorite vient de toucher l'arrière du vaisseau. Pas à dire, ça dépiaute, et le choc a été rude. Mais rien ne m'empêchera d'atteindre la lune. Pour l'instant, voilà qu'arrive la première étape.

TOURNESOL CHERCHE SON PENDULE, HADDOCK EST BOURRE...

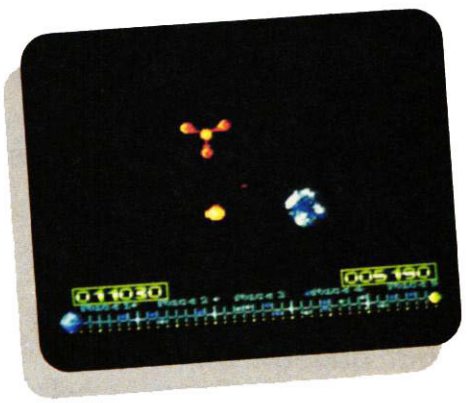
En fait, le parcours terre-lune se divise en plusieurs étapes séparées par les incursions dans le vide intersidéral comme décrit au paragraphe précédent. Ces étapes se passent à l'intérieur du vaisseau. Le joueur incarne Tintin, mais d'autres personnages apparaissent au fur et à mesure de ses déplacements dans les innombrables salles de la fusée.

Le passager clandestin est le colonel Jorgen, qui tire sur Tintin, allume des incendies, et tente de faire prisonnier les deux compagnons du héros. Tintin doit donc trouver des extincteurs afin d'éteindre les feux, désamorcer les bombes et délivrer ses potes. Pas évident, surtout que Haddock (aurait-il bu un coup de trop ?) a quelque mal à le suivre et que Tournesol, en proie à



sa folie habituelle, traverse les salles en courant et en dépit de tout bon sens. Sans oublier Jorgen, qui, bien que craignant les coups d'extincteur, a la gâchette facile, et le pas rapide. Bref, une partie nerveuse et archi-speed, où

75%



réflexes et rapidité d'action sont particulièrement demandés.

BACHI BOUZOUK, MILLE MILLIARDS DE MILLE SABORDS !

Les arrêts seront ainsi nombreux avant l'alunissage (dernière partie de ce soft BD), mais avec un peu d'entraînement, le colonel Jorgen peut à chaque fois être maîtrisé à temps. Surtout quand vous saurez que, pour certains objets hors d'atteinte en mode normal, la touche du clavier F1 permet de mettre l'intérieur du vaisseau en apesanteur, et donc de s'envoyer valser (ainsi que les autres personnes) dans les airs comme un légume volant. Et gare à la chute !

Amusant, quand Tintin tombe de trop haut, de petites étoiles et chandelles virevoltent autour de sa tête comme dans une bande dessinée. En plus, je ne sais pas pourquoi, mais chaque fois que je me trouve aux prises avec les coups fourrés de Jorgen, je ne peux m'empêcher de parler tout seul, et à haute voix : "Pressez-vous, capitaine" (faut dire qu'on court sacrément vite, dans ce soft), ou "tiens, prends ça, lascar", en envoyant valser l'horrible colonel d'un coup d'extincteur au menton.

DEJA ?

Bon, le jeu est assez facile, et au bout d'un moment, j'ai réussi à arriver, tremblant, au bout du voyage, paré pour l'alunissage. En fait d'alunissage, il suffit de poser la fusée sur le sol lunaire, et boum ! un petit dessin, c'est fini. Ciao Tintin. Moi qui m'attendais à des combats ultra violents contre des Martiens mutants ou quelque chose dans le genre, j'suis un peu resté sur ma faim.

Bref, bon soft, mais un peu simple et facile à finir. Un peu répétitif aussi. Par contre, et cet avantage tombe à pic pour les fêtes de Noël, Tintin sur la Lune a le mérite d'être fidèle à l'univers d'Hergé, très esthétique, très ergonomique, donc très familial. Si votre petite sœur (ou votre grand-mère, pourquoi pas ?) vient de se mettre aux jeux micro, vous savez ce qui vous reste à faire. Eh, au fait, où est passé Milou ?

Matt MURDOCK

TINTIN SUR LA LUNE
de INFOGRAMES
K7 : 145 F
D7 : 195 F

Graphisme :	90 %
Son :	70 %
Animation :	81 %
Richesse :	72 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	88 %
Notice :	75 %
Longévité :	55 %
Rhaa/Lovely :	72 %

S

NIGHT HUNTER

80%

C'était par une nuit de pleine lune, les hurlements des loups-garous se répondaient de façon lugubre. Quand brusquement je sentis un tressaillement de ma paupière droite. C'était l'heure, enfin je devais me lever. Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais il m'est toujours difficile de me lever pour aller bosser. De toute façon, le destin m'appelait et il me fallait y aller.

Un petit frisson me parcourut la colonne vertébrale pendant que je me redressai lentement. Décidément, personne ne fait le ménage dans ce caveau. Ah, si mon grand-père se réveillait, lui qui dort depuis près de mille ans, il en ferait une jaunisse. Et un squelette jaune, il y a de quoi vous filer une trouille bleue. Mon bras s'allongea et mes doigts rencontrèrent la paroi glacée d'un calice. On a quand même pensé à m'apporter mon petit déjeuner ! Du bon sang bien chaud, encore tout fumant de chaleur humaine. Un vrai plaisir !

VOYAGE EN TRANSYLVANIE

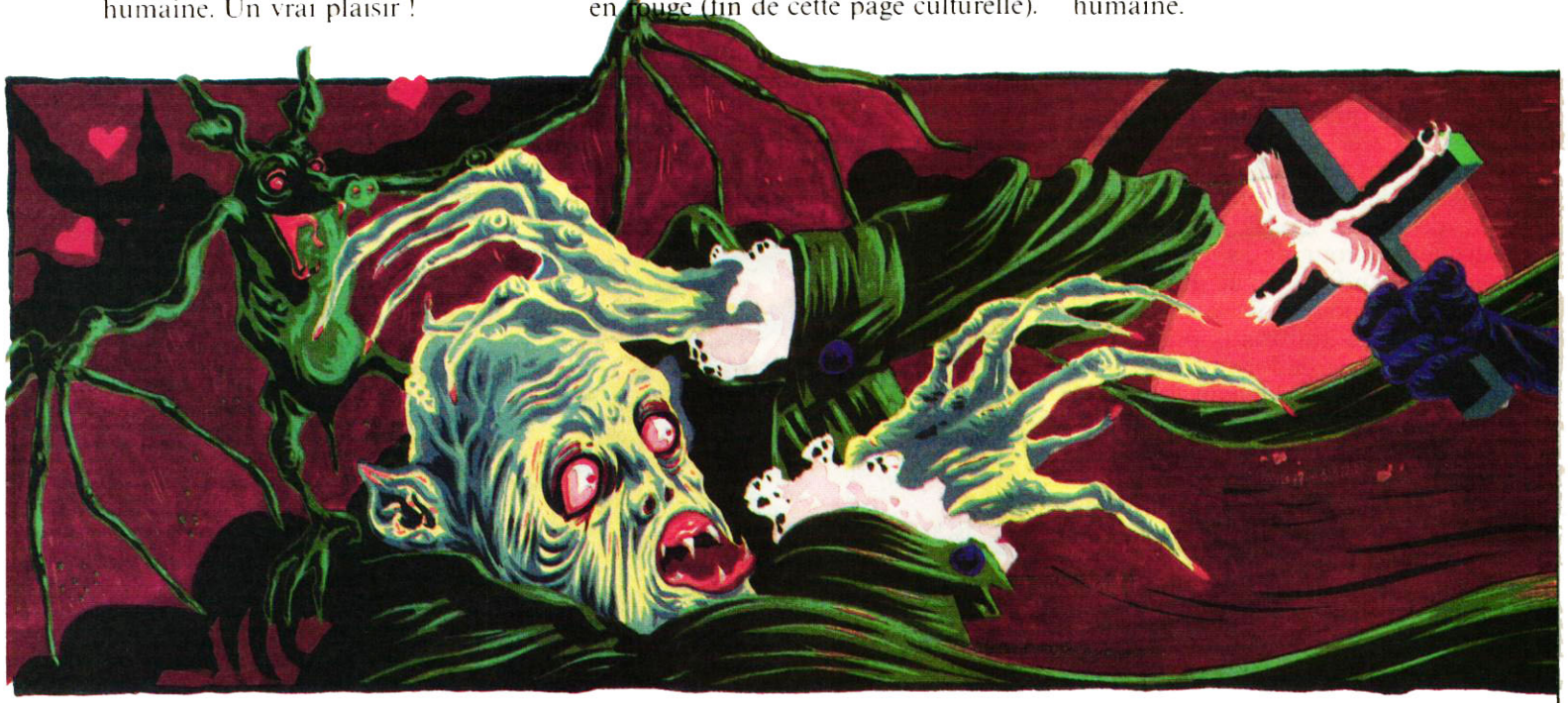
Pour ceux qui ne m'ont pas encore reconnu malgré tous ces indices, je peux vous dire mon nom. Comte von Dracule, autrement dit Dracula. Je me suis réveillé, alors tremblez dans vos chaumières, fermez vos volets et enfermez-vous bien au chaud dans vos petits intérieurs douillets. La nuit va être saignante. Le problème, c'est que je ne sais pas pour qui.
La caractéristique principale d'un vampire est, outre le fait qu'il adore sucer le sang de ses contemporains, de retourner rapidement vers son beau cercueil. Et justement, je ne sais plus où se trouve le mien. Il va donc falloir vite me procurer les trois manuscrits et les cinq clés à chaque niveau. Les clés, bien sûr, me servent à ouvrir les portes, il va sans dire que je ne me risque jamais à ouvrir les portes bénéficiant de la protection des crucifix.

MAMAN, J'AI PEUR

Mon château est aussi le repaire de chasseurs de vampires en tout genre. Je ne sais même plus qui doit avoir peur, moi ou eux. Lorsque j'en croise un, je l'attrape par le cou pour lui prendre son sang. Aussitôt, je sens mon énergie remonter. La vie me paraît plus rouge. Car, comme le chantait Edith Piaf, quand je les prends dans mes bras, je vois ma vie en rouge (fin de cette page culturelle).

C'est un véritable plaisir de les voir perdre leur substance et se transformer d'abord en squelettes, puis en amas d'os.

Mais que faire lorsque les chasseurs se promènent en groupe ? Mes pouvoirs sont certes immenses, mais la fuite vaut toujours mieux pour ma petite santé (ou sang-té). Lorsqu'ils arrivent en petit nombre, je peux évidemment me transformer en loup-garou. Ça effraie toujours les dames et me permet en quelques coups de pattes de réduire en cendre même les plus costauds. Pour la fuite, je peux également me transformer en chauve-souris. Mais toute transformation demande de l'énergie, alors à moins d'y être forcé, je préfère rester sous ma forme humaine.



CHASSEUR, DEPRIME

Tout ces va-et-vient me mettent assez mal à l'aise et m'empêchent de me concentrer sur ma quête. Celles qui m'énervent le plus sont les sorcières. Chevauchant leur fidèle balai, elles n'ont absolument aucune incidence sur le jeu si ce n'est vous faire perdre de vue le but de certaines actions. Mais au bout de quelque temps, vous n'y faites plus attention et c'est tant mieux parce que rien n'est plus lugubre qu'un vol de sorcières par les nuits de pleine lune.

Les autres personnages sont beaucoup moins amicaux. Les femmes tentent de m'hypnotiser, c'est vraiment le monde à l'envers ! D'habitude, mon pouvoir de séduction les fait se pâmer devant moi, ce qui facilite les rencontres. Celles-ci ont dû recevoir une formation spéciale car dès que je rencontre leur regard, c'est moi qui suis obligé de me faire porter pâle. Heureusement, il m'arrive d'en surprendre quelques-unes. Dans ce cas, je leur saute au cou sans autre forme de préliminaire, et cela me soulage autant par l'énergie que je récupère que par pure vengeance. Les autres sont des brutes épaisses et me foncent dessus, quelle que soit ma forme.

UNE RUINE

Mon château n'est pas très bien entretenu et il faut parfois se méfier des trous dans le plancher. Ceux qui sont en hauteur vous feront redescendre au niveau inférieur avec quelques dégâts, mais rien de trop grave. Par contre, ceux qui sont dans le sol vous feront perdre la vie. Mais quel est le prix d'une vie pour un vampire ? Quand mon énergie arrive à zéro, je meurs et renais à l'endroit où j'ai commencé, mais je garde les objets que j'ai déjà trouvés. Avec tout ce qui me tombe dessus, les trois vies passent rapidement, en tout cas trop rapidement à mon goût.

Mon château se compose d'un couloir central sur lequel donnent des portes et derrière celles-ci, des pièces closes. La tactique que j'ai mise au point me permet d'aller jusqu'au bout du couloir pour récupérer tous les objets qui s'y trouvent. Après, je cherche à entrer dans chaque pièce. Lorsque j'ai obtenu toutes les clés, je peux pénétrer partout à la recherche des parchemins qui me manquent. Une fois que j'ai enfin mis la main dessus, je me précipite vers la porte au fond du couloir et la franchis en hâte. Au passage, je remarque un nouveau personnage, une sorte de golfeur. Que va donc me réserver ce deuxième niveau ?

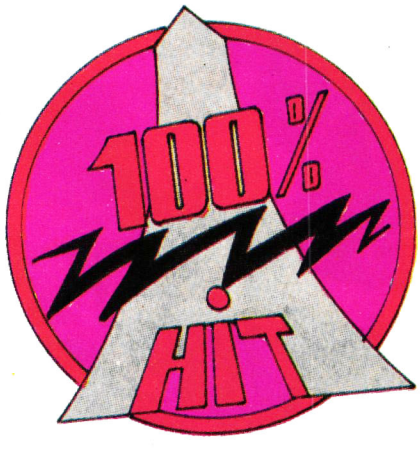
ON REMET ÇA

Eh bien, à première vue, le décor est le même, mais les personnages sont plus nombreux. On voit maintenant des personnages en arme qui se promènent dans les couloirs. De plus, je n'ai même pas récupéré de nouvelles vies. Je me sens brusquement abattu. Heureusement, il existe aussi un décor en plein air, mais je n'ai pas encore pu y arriver. Je ne doute pas le faire un jour, l'animation est tellement bien faite que je ne m'en lasserai pas de sitôt. C'est vraiment génial de voir que les programmeurs français peuvent largement rivaliser avec nos voisins d'outre-Manche.

Lipfy

NIGHT HUNTER de UBI SOFT
Prix : n.c.

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



ALTERED BEAST

61%

Réveillez la bête qui sommeille en vous ! En voilà une phrase comme on les aime, qui vous donne un petit arrière-goût d'hémoglobine dans le fond de la gorge ! Altered Beast offre en effet la possibilité de se changer en loup-garou pour déchiqueter ses adversaires.

Nelf, seigneur des Enfers, a enlevé Athéna (qui, comme vous le savez tous, n'est autre que la propre fille de Zeus). Qu'est-ce que vous feriez, vous, si on kidnappait votre petite fille chérie ? Personnellement, je me mettrais en pétard et je décapiterais sans fioriture l'auteur du kidnapping ! Seulement, Zeus est très occupé et ses fonctions ne lui laissent pas le temps de voler lui-même au secours de sa fillette. Après mûres réflexions, il en est donc arrivé à la conclusion suivante : qui mieux qu'un journaleux de votre mensuel préféré pourrait sauver sa fille ?...

RENCONTRE AVEC ZEUS

J'étais penché sur un CPC quand Zeus apparut dans les bureaux de la rédac. Il marcha vers moi, me tendit un verre de scotch et me parla en ces termes : "Sauve ma fille et tu ne quitteras plus le royaume des vivants ! Si tu acceptes, je t'enverrai aux enfers mais tu pourras te transformer en loup-garou et déchiqueter tes adversaires, en homme fort, en dragon ou en ours qui abattra ses ennemis d'une seule bouffée de sa mauvaise haleine !"

MARCHE CONCLU !

"Si je dois tuer Nelf pour rester à jamais dans le royaume des vivants, alors tu peux considérer qu'il est déjà mort", répondis-je fièrement au dieu des dieux. Il m'adressa un sourire énigmatique et disparut. Voyant qu'il ne se passait rien, je regardai autour de moi et aperçus une disquette posée sur mon bureau. D'instinct, je l'enfonçai dans le lecteur et tapai RUN "DISC... Quel boute-en-train, ce Zeus ! Sachant que j'aurais une trouille

bleue de me retrouver aux enfers, il m'avait donné un soft dans lequel je devais sauver sa fille !

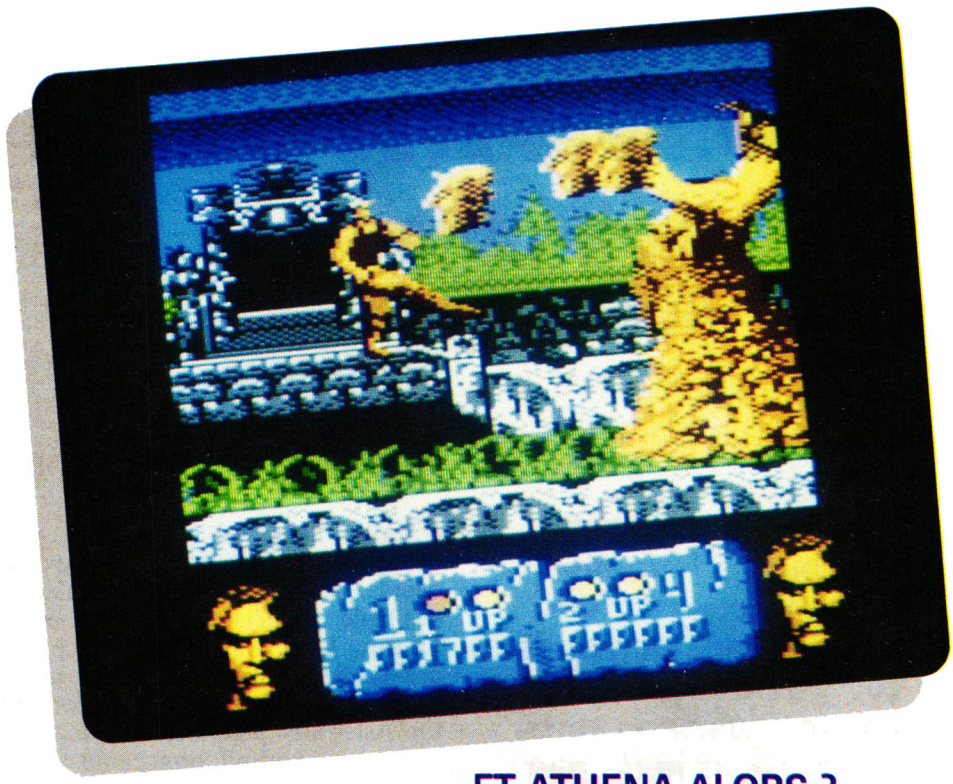
DESCENTE AUX ENFERS

J'étais résolu à tirer Athéna des pattes de Nelf lorsque je tombai sur une jolie page écran. Méfiance, me dis-je, peut-être s'agit-il d'une ruse pour détourner mon attention. J'avais malheureusement raison, puisqu'en grattant un peu les choses je découvris qu'il était impossible de programmer ses propres touches et de couper la musique ! Elle était sympa, la musique, quoiqu'un peu dérangeante dans le feu de l'action, mais je ne pouvais pas renon-

cer aussi facilement ! J'appuyai donc sur le bouton de feu du joystick et me retrouvai plongé dans une flore aux seize couleurs (mode 0), si inextricable que j'avais du mal à apercevoir mon personnage à l'écran.
"Rien ne m'arrêtera !", pensai-je en faisant mon premier pas vers la douce Athéna. C'est alors que je connus l'enfer, le vrai, celui d'une animation bâclée : mon personnage avançait très lentement, sans que l'on puisse distinguer le mouvement de ses jambes, et il ne pouvait faire des bonds qu'en marchant ! Le scrolling du décor était lent et très saccadé. Je devais attendre à droite de l'écran que le scrolling me permette d'avancer ! Diable... voilà qui commencait mal, mais par saint Frusquin, Lacsap ne renoncerait jamais !

PREMIERS COMBATS

On dira ce qu'on voudra mais moi, ce royaume des enfers, je ne le trouve pas si terrible que ça : de temps à autre, des spectres à forme humaine tombent du ciel et marchent dans l'écran de jeu sans même essayer de me neutraliser ! Je les rejoins et les désintègre d'un coup de pied dans le tibia ou d'un coup de poing dans le ventre. Les cochons sauteurs sont, par contre, beaucoup plus dangereux : ce sont des sortes de porcins jaunâtres qui attendent que je m'approche d'eux pour me sauter sur la tête ! Notez bien que JE PENSE qu'ils sont dangereux, car Zeus, dans sa hâte de revoir sa fille, ne



m'a même pas filé un compteur d'énergie ! Je sais tout juste que je dispose de trois vies pour venir à bout de Nelf et délivrer Athéna. Je ne sais donc jamais où j'en suis, ni quelle sorte de monstres est la plus nuisible.

FIN DU JEU

Je me suis déjà transformé en loup-garou sans bien savoir pourquoi. Apparemment, les transformations s'opèrent toutes à un certain stade du jeu sans relation avec mon niveau d'énergie. Vers la fin du premier level, m'attend un sorcier qui pointe un rayon d'énergie dans ma direction. Au plus fort de mon courage, je m'éloigne de lui et attends que son humeur s'améliore. Après une dizaine de secondes, il disparaît sans autre forme de cérémonie.
Je continue d'avancer et me retrouve opposé à une gigantesque masse dorée qui me barre la route et me lance des sortes de boules en forme de visage. Je lui envoie à mon tour des boules de feu et elle finit par se désintégrer. Me voilà à présent plongé dans un marais où des crapauds géants bondissent pour me sauter sur la tête et me manger de l'énergie ! Je m'enfonce courageusement dans la pénombre et je lutte vaillamment contre mes adversaires, parmi lesquels il y a aussi d'énormes serpents surgissant de la vase ou tombant du plafond.
Pendant mon périple, je me transformerai encore en dragon volant, qui peut s'isoler dans un halo d'énergie pour se défendre ou projeter des décharges en direction des monstres, puis en ours.

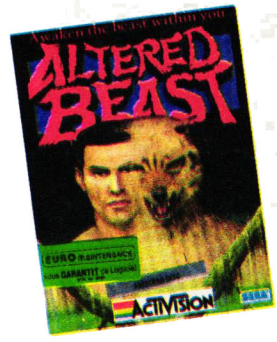
ET ATHENA ALORS ?

Ben, je n'ai pas pu la sauver, et tant pis si Zeus me tire les oreilles car le jeu n'en valait vraiment pas la chandelle ! Mes transformations sont inexistantes à l'écran dans le fouillis des graphismes, et l'animation, ou plutôt les rhumatismes de mon personnage, m'ont carrément empêché d'accomplir la tâche qu'il m'avait confié. Le jeu à deux joueurs enfin, n'ajoute rien à l'ensemble. Pour ceux d'entre vous qui seraient quand même tentés, sachez que la pause fonctionne au moyen des touches 'H' et 'ESPACE' (ce n'est pas dans la notice).

Lacsap

ALTERED BEAST de SEGA
Distribué par ACTIVISION
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	60 %
Son :	85 %
Animation :	60 %
Richesse :	85 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	40 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	50 %

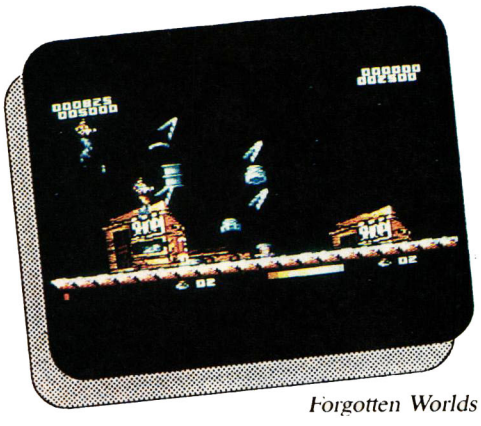


LES COMPILATIONS DE NOEL

Noël c'est le moment idéal pour se faire offrir une petite compilation. J'sais pas moi, demandez à vot' grand-mère, celle qui a des caleçons verts, de vous payer le dernier truc éclatant. C'est pas dur, vous allez la voir avec votre *Cent Pour Cent* ouvert sur cette double page et vous lui laissez faire son choix, comme au supermarché.

LES VAINQUEURS de US GOLD

Avec Thunderblade, Forgotten Worlds, Tiger Road, Last Duel et Blasteroïds, US Gold a quasiment repris tous ses meilleurs jeux d'arcade action de 1989 pour cette compilation. Si on prend les jeux dans le détail et sans se prendre la tête, on se souviendra que Thunderblade est l'adaptation du célèbre coin-up où, au volant de votre hélico, vous devez destroyer tout ce qui roule au sol ou vole dans les airs. Forgotten et Tiger Road sont, eux aussi, des adaptations de bornes d'arcade. Forgotten vous entraîne dans un monde où vous devez détruire une race ennemie qui a décidé de transformer la planète en poubelle. Tiger Road est un jeu de baston. Last Duel vous place aux commandes d'une voiture qui peut se transformer en avion et Blasteroïds est un Asteroïds amélioré. Au total, ça donne une compil. honorable.



Forgotten Worlds

EPIX 21 D'EPIX

Quoi que qu'est-ce ? Cinq jeux, plutôt axés sur le sport puisque nous retrouvons : California Games, Streetsports Basketball, The Games : Winter Edition, qui sont tous les trois de pures simulations. Pour Streetsports Basketball, c'est évidemment une simulation de basket, pas d'excellente qualité d'ailleurs. Contrairement à Winter Games qui regroupe toute une série de disciplines olympiques de bon niveau. California Games n'est pas tout récent mais de bonne facture. Vient ensuite 4X4 off Road Racing, qui ne nous a pas laissé un souvenir impérissable. Enfin, Impossible Mission II, qui est sans conteste le meilleur jeu du lot, c'est un arcade-aventure passionnant et assez dur. En fin de compte, c'est une compil. qui intéressera les passionnés de sport.

The Games : Winter Edition

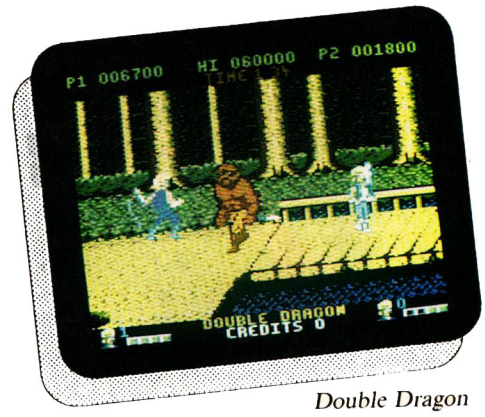
LES BARBARES D'OCEAN

En voilà une compil. qu'elle est bonne : Barbarian II, Renegade III, Double Détente et Guerilla Wars. En tout cas, son nom n'est pas usurpé. Bon, je ne vais pas vous faire un topo sur chacun des jeux parce que, ceux-là, si vous ne les connaissez pas, c'est que vous venez de sortir d'un placard où vos parents indignes vous avaient enfermés. Pour ceux qui ont cru mal lire, je redonne les noms : Barbarian II, Renegade III, Double Détente et Guerilla Wars. C'est du bon, du très bon. De toute façon, rien que pour Barbarian II, ça vaut le coup.

Barbarian II

DOUBLE ACTION D'OCEAN

Ouf ! Là encore ça fait mal. Accrochez-vous. Double Dragon, Wec Le Mans, Daley Thompson's OC et The Real Ghostbusters. C'est certainement la compil. la mieux équilibrée. De la baston avec Double Dragon (génial).

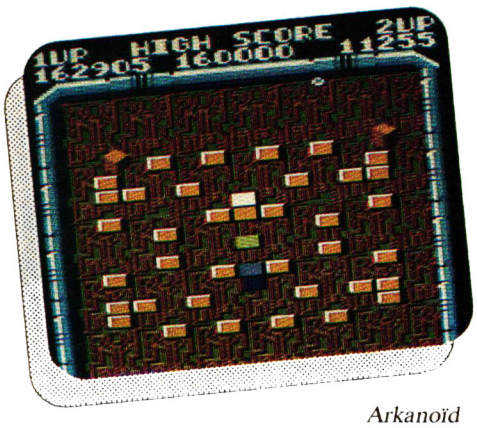


Double Dragon

Une course de voiture avec Wec Le Mans (excellent). Une simulation sportive avec Daley Thompson (agréable) et un peu d'aventure avec Real Ghostbusters (moyen). Si on compte, on obtient deux super-hits - Double Dragon et Wec Le Mans - et deux bons jeux - Daley Thompson et Real Ghostbusters.

LA COLLECTION AMSTRAD-OCEAN

Quinze jeux dans cette compil. : Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars, Match Day, Match Point, Mag Max, Cauldron, Top Gun, Konami Golf, The Great Escape, Year Kung Fu, Galvan et Sorcery. Ce ne sont pas les dernières nouveautés, mais parmi ces jeux, certains font encore référence et ne sont toujours pas démodés. En tout cas, si vous voulez gonfler d'un seul coup votre logithèque, c'est l'idéal.



Arkanoïd

COIN-UP HITS D'US GOLD

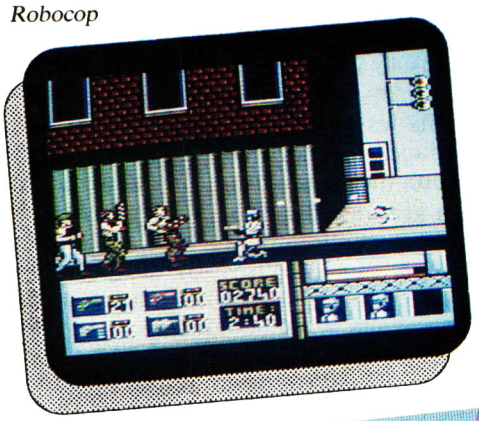
Rien que des adaptations de bornes d'arcade dans cette compil. : Road Blasters, Thunderblade (encore), Outrun, Spy Hunter et Bionic Commando. Thunderblade, je vous en ai déjà parlé, et sur Outrun, je préfère ne rien vous dire. Reste Spy Hunter et Bionic Commando. Le principe de Bionic est super original, vous interprétez le rôle d'un petit personnage muni de bras télescopiques qui lui permettent de s'accrocher partout. Malheureusement, les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur. Reste Spy Hunter qui, malgré mes recherches, reste un inconnu, à découvrir donc.

Thunderblade

LES JUSTICIERS

Seulement trois jeux dans Les Justiciers. Mais quels jeux ! Robocop, Dragon Ninja et Rambo III. Robocop, c'est bien sûr l'adaptation du film. Un jeu simple et efficace, agréable à jouer et très prenant. Quand il l'a testé, Matt disait : "Robocop va vous exploser les neurones." Mieux, il excelle et c'est l'avis d'un spécialiste. Dragon Ninja, célèbre borne d'arcade et célèbre adaptation sur CPC. C'est un des meilleurs jeux de baston jamais réalisé sur Amstrad. Des niveaux de difficulté bien dosés, une bonne animation et de jolis graphismes, que du bon je vous dis. Et pour finir, Rambo III, un super jeu qui associe l'aventure avec les labyrinthes, les objets à récupérer et l'arcade avec les bastons, les séquences de tir et de lancer de grenades. Ce qui fait des Justiciers une compil. un peu maigre mais de très bonne qualité.

Robocop

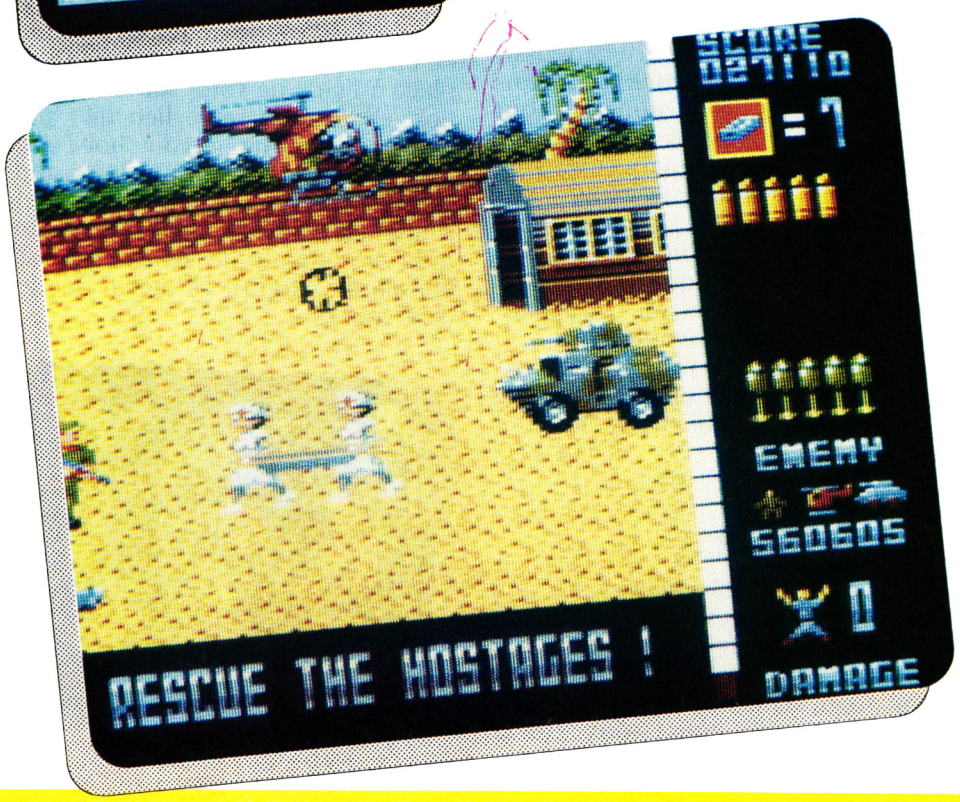


CENT POUR CENT A D'OR

Bon, ça c'est notre compil. C'est la meilleure, sans vantardise, on en est super contents. Operation Wolf, After Burner, R-Type et Titan, ça vous dit quelque chose. Tout ces jeux ont eu au moins 90 % dans les différents tests que nous leur avons consacré. Et c'était avant qu'on sache qu'ils allaient faire partie de notre compil.

Que ce soit bien clair, si on voulait décrire chacun de ces jeux en une phrase, ça donnerait à peu près ce qui suit : Operation Wolf marque une nouvelle génération de jeux, plus rapide, plus beaux, plus excitants !... R-Type, c'est génial disait Septh, il a raison, c'est carrément génial. After Burner et son animation fabuleusement rapide vous propulse dans un univers guerrier où vous devrez descendre des escadrilles entières d'avions, raser des bases ennemies et... assurer le ravitaillement. Du grand jeu d'arcade ! Titan rend fou, complètement maboul... ne cherchez plus, Titan est l'ultime casse-briques, ***le nec plus ultra*** et il sera impossible de faire mieux sur Amstrad CPC.

Operation Wolf



IRON LORD

Je rêve ! J'hallucine ! Je n'en crois pas mes yeux. C'est pas possible, c'est sûrement un hologramme en trois dimensions. Une claque sur la joue droite : paf !... Mais non, il est bien vrai, Iron Lord va bel et bien sortir chez vos bouchers favoris.

De retour après de longues croisades, vous apprenez par un sorcier que votre oncle Moloch a tué votre père et s'est emparé du pouvoir. Il va de soi que cette situation ne peut durer et qu'il faudra coûte que coûte y mettre un terme. Mais voilà, vous n'êtes plus à la tête d'une armée et sans hommes, vous n'aurez aucune chance de prendre votre revanche sur ce maudit oncle. Votre unique chance de réussir cette mission est de gagner la confiance des habitants du royaume ; ils sont les seuls à pouvoir vous venir en aide. C'est ainsi que vous parcourez de long en large les terres du royaume pour faire des rencontres qui vous seront bénéfiques, à condition bien entendu de ne jamais oublier que seule la ruse vous aidera à surmonter les difficultés qui se dresseront sur votre chemin.
Le décor est posé et vous entrez dans le monde d'Iron Lord, un monde d'aventures qui vous réservera bien des surprises.

L'AVENTURE A L'ETAT PUR

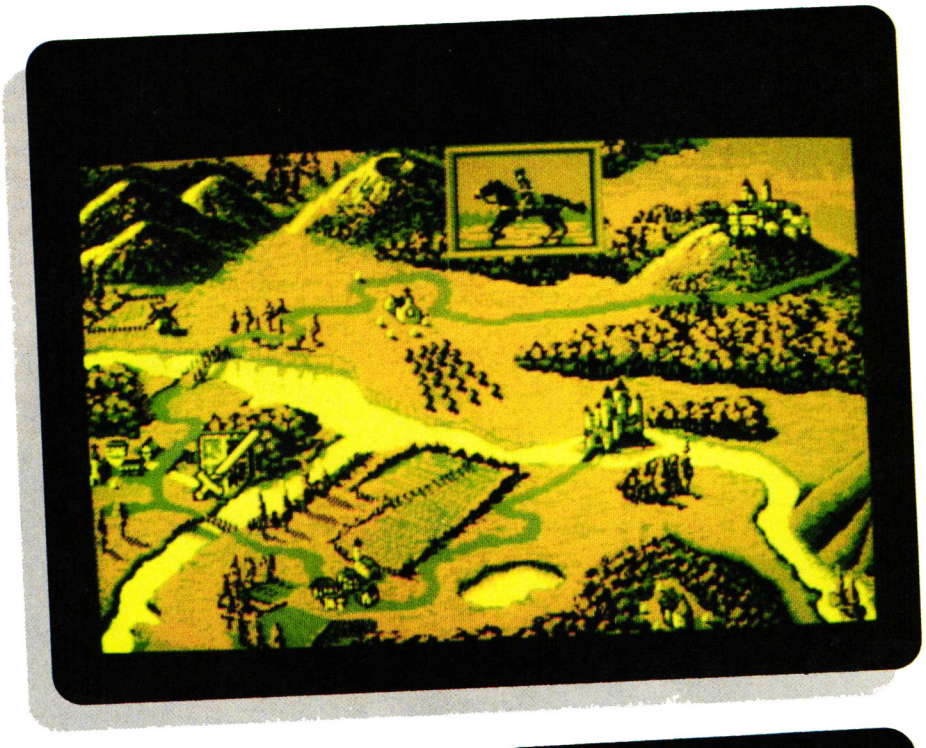
Vous incarnez le rôle du chevalier à la recherche d'armées pour reprendre votre place au sein d'un royaume que vous avez quitté il y de cela fort longtemps. Après une simple mais superbe page de présentation, vous entrez dans le vif du sujet en visualisant la carte du pays. On peut y voir, noyés dans les collines et prairies, quelques villages, un monastère, un château, un vieux moulin, sans oublier la demeure du grand sorcier, le premier endroit à visiter pour prendre des renseignements plus précis, fort utiles lors de votre pérégrination. Une route relie ces divers lieux.
Comme tout chevalier digne de ce nom, vous parcourez les terres à dos de cheval. Une flèche à l'écran se déplace à l'aide de votre souris ou joystick, elle indiquera le lieu que vous désirez visiter. Après avoir choisi votre destination, vous aurez la grande surprise de voir un cavalier prendre la route tout en ayant, dans une fenêtre, une vue latérale de celui-ci sur son cheval au galop (il va de soi que lui, c'est vous).

J'AI ENVIE DE NE RIEN DIRE...

Pour vous laisser tout le plaisir de découvrir ce jeu, qui le mérite avant tous les autres. Mais voilà, si je n'en parle pas, vous serez dans l'incapacité de le juger. Alors juste un petit peu.

Dans les villages, vous rencontrerez des escrocs, un aubergiste, des joueurs de dés, ainsi qu'un meunier fabriquant sa farine, qui déplaît à l'aubergiste désirant acheter le vin des moines pour monter son chiffre d'affaires. Ce soft mélange à la fois l'aventure avec diverses scènes d'arcade qui vont des bras de fer dans l'auberge aux concours de tir à l'arc. Vous devez, en plus, trouver votre chemin dans plusieurs labyrinthes et, croyez-moi, vous aurez du pain sur la planche avant d'en voir le bout.

97%



Vous vous déplacerez entre les maisons des villages tout en contournant divers obstacles : les murs, des buissons et Dieu sait quoi encore. Vous aurez toujours un petit renseignement concernant l'endroit où vous êtes.
Les possibilités d'action avec les personnages de l'aventure se font d'une façon on ne peut plus ergonomique. Vous avez la possibilité de voir votre inventaire et d'avoir des renseignements sur les objets que vous transportez. Vous pouvez également examiner les lieux ou les personnages, discuter avec eux si le cœur vous en dit, connaître le contenu de vos poches, sans oublier le troc. Le tout, je vous le rappelle, se gère au joystick ou à la souris, ce qui vous permet de jouer les pieds sur la table, voire allongé dans votre lit si vous prenez soin de rapprocher le CPC de votre couchette.

JE CRAQUE

Je ne résiste pas à l'envie de vous parler des séances de bras de fer. Vous devez battre plusieurs adversaires, de plus en plus forts. Si vous échouez, il faudra reprendre tous les participants et recommencer depuis le début. L'arbitre donne le top après avoir fait un compte à rebours ; en agitant le manche de joie de gauche à droite, vous verrez le bras de votre adversaire céder sous le poids de votre force colossale.

QUE DE DETAILS

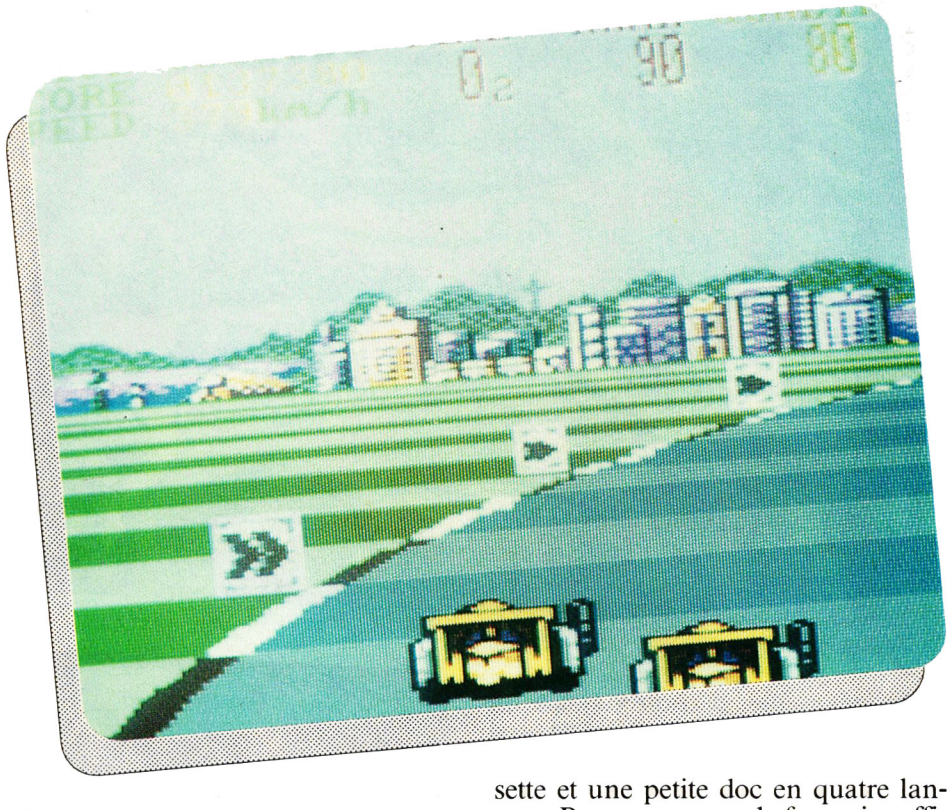
On commence à savoir que, pour faire un bon jeu, il faut mélanger plein d'ingrédients avec une grande expérience du dosage. Les plus classiques ont de beaux dessins avec de chouettes animations, un son qui vous caresse les oreilles, et si on y ajoute un bon scénario avec un intérêt qui retient le joueur éveillé durant des nuits entières, on se trouve en face d'un très bon jeu. Voilà, Iron Lord possède toutes les qualités d'un très bon jeu et par-dessus le marché, il est truffé de petits détails qui en font, non pas un excellent mais un sublime, que dis-je, un extraordinaire jeu d'aventure. Par exemple, la course du cavalier, les écrans sonorisés par de fort agréables musiques de type médiéval, les animations des personnages pendant les discutions, sans oublier les fontes de caractères utilisées, j'en passe et des meilleurs.
Je vous rappelle que mon dada à moi, ce sont les jeux d'aventure. Je vous avoue n'avoir jamais vu un soft de ce type avec une telle perfection. Avant de vous laisser, je fronce les sourcils en regardant dans les yeux les gens de chez Ubi et je leur dis que c'est super d'avoir mis entre nos mains ce jeu mais que, la prochaine fois, on aimerait bien ne plus attendre autant.

Poum

IRON LORD de UBI SOFT
K7 : -
Disc : 229 F

Graphisme :	98 %
Son :	86 %
Animation :	94 %
Richesse :	98 %
Scénario :	96 %
Ergonomie :	100 %
Notice :	—
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	100 %

CONTINENTAL CIRCUS



74%

Salut les lézards ! Aujourd'hui est un grand jour. M'ouais j'ai été sélectionné pour participer au test du jeu de guimbardes qu'on appelle encore Continental Circus. Je vous ai pas encore dit, mais le pilotage de poussettes à roulettes c'est ma spécialité. Faut dire que j'ai commencé tout jeune, lors de mon premier accident, j'avais pas 2 ans. Je ne vous permets pas les commentaires désagréables, je sais, ça se voit encore.

Alors, puisqu'il faut y aller, allons-y. J'ai hâte de manipuler le joystick, de le faire vibrer, de l'arracher de la table, enfin, de tout casser quoi. Au premier abord, ça a l'air assez simple, une boîte en plastique contenant une cassette et une petite doc en quatre langues. Bon, pour nous, le français suffira, what do you think coco ?

LES CONDITIONS A REMPLIR

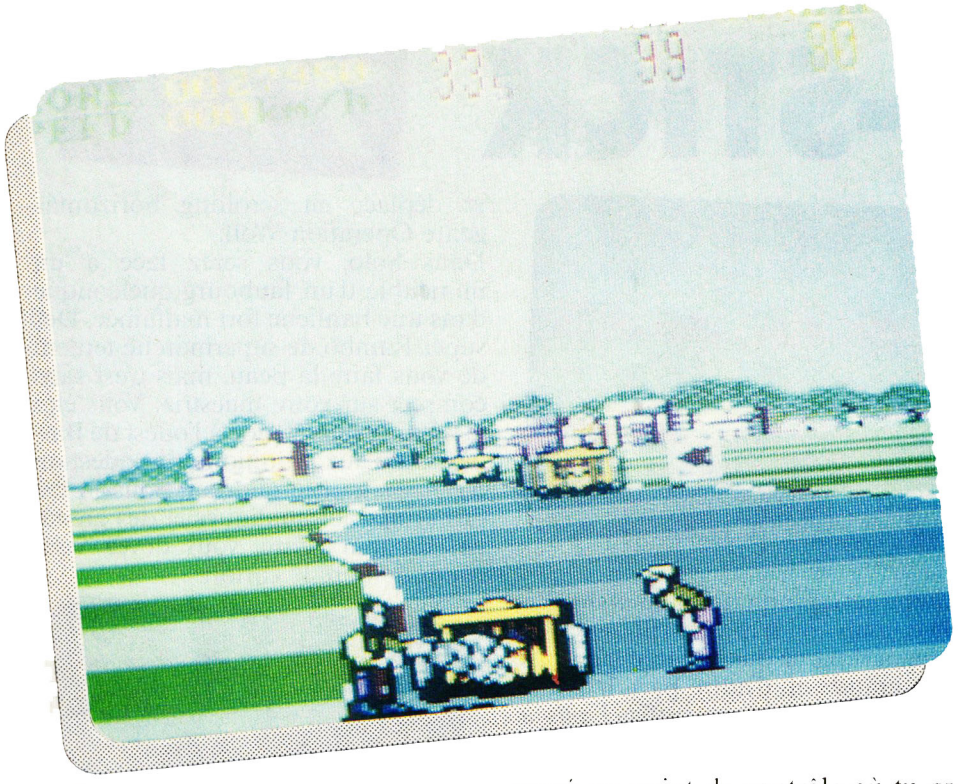
D'abord posséder le jeu et ton magazine préféré, ça, fallait y penser. Le but de la manœuvre c'est de prouver à tout le monde que t'es le plus fort, qu'aucun joystick ne te résiste plus de 10 secondes. Le monde de la formule 1 est impitoyable, la moindre erreur et tu te fais éjecter. Pour y parvenir, n'oublie pas, l'ami, tu dois être un loup, marcher sur la tête de ton copain le plus intime. Les gens qui ont l'occasion de piloter à ce niveau sont plutôt rares, et c'est pas le tout d'y arriver, il faut y rester. Si tu as encore quelques doutes, rappelle-toi Ayrton Senna, ce chien d'enfer, il fait partie de la race des winners impitoyables. Tu n'entreras parmi l'élite que si tu suis mes conseils, et plutôt que de te faire dynamiter, explose-les tous et éclate-toi bien, y a que ça de vrai.

Pour parvenir au triomphe, tu devras assurer pendant huit épreuves. Chacune de ces courses sera l'occasion pour toi de connaître une piste différente, dans un pays hostile qui n'est pas le tien. Durant ces tours de qualification pour le grand jour, tu devras affronter un tas de vermines qui sont là pour te barrer la route du succès. Malgré la haine qui t'habite, évite-les, double-les sans les toucher, fais-leur sentir la fumée de ton pot d'échappement, écrase-les. N'oublie jamais que le chronomètre tourne et qu'il est d'une froideur impitoyable ; il ne connaît pas le sentiment, lui non plus.

QUAND T'ES ENCORE UN JEUNOT

La première fois que tu te trouves sur la ligne de départ, ne te laisses pas impressionner, sois attentif au signal. Quand le petit bonhomme devant toi baisse son drapeau, il te reste 5 secondes avant le départ. A ce moment précis, regarde à gauche, les feux changent de couleur, rouge, orange et enfin, trois fois enfin, vert. A propos, maintenant qu'on parle du bonhomme, inutile d'essayer de l'exploser, d'abord il ne te rapportera aucun point, ensuite, il n'est pas fou, il se dégage toujours avant le départ des charrettes. Ouais, je sais, c'est dommage mais que veux-tu, il a déjà dû se faire arracher, il connaît l'astuce.

Bon, ça y est, t'es parti, déjà trois ou quatre caisses t'ont doublé, pourtant tu étais à fond sur les manettes, le joystick prêt à s'arracher. C'est la vie. Ne désespère pas, c'est pas parce que ces nuls nous ont filé une poussette à pédales qu'on va se laisser faire. Con-



tinue d'accélérer et quand tu arrives à 201 km/h, pas moins (de toute façon, plus, tu peux pas), passe la vitesse supérieure. T'as vu, plus de 370 km/h, c'est du délire : ça fait quelque chose, hein ? Eh ! Fais gaffe, tournes ! Tu m'écoutes la bouche ouverte et tu oublies de regarder la piste ! A ces vitesses-là, la moindre erreur et t'y es, c'est l'accident. Bon, tu l'as bien rattrapée ; maintenant, apprête-toi à doubler toutes ces limaces, et surtout reste bien concentré.

T'as vu, dans le gauche, au freinage tu aurais pu lui faire un intérieur, fais attention, quoi ! Ouais, là tu l'as bien eu, tu l'a coiffé en beauté, c'est sympa le bruit quand tu dépasses un vil concurrent médiocre, tu trouves pas ? Bon, continue comme ça, c'est bien, il faut que tu finisses sous les 80 points pour participer à la prochaine qualification.

Pour ne pas perdre un bonus de temps, ne t'arrête pas avant d'avoir passé un point de contrôle où tu gagnes 30 secondes. De toute façon, c'est simple, quand la bonne femme agite le drapeau à damiers en fin de course, c'est qu't'es qualifié. OK, t'as compris le principe, bon alors je te laisse un instant, le temps de jouer un peu.

MAINTENANT QUE T'ES UN PRO

Comment, t'as pas eu 80 points, et tu as répondu oui pour continuer au même niveau ? Mais sais-tu que tu as perdu une vie et que tu n'en as que quatre, que si tu te plantes dans les autres épreuves de qualification cette vie risque de te manquer, et que tu risques de devoir tout recommencer ? Fais gaffe, parce que des fois, quand la pluie se met à tomber, t'as vite fait de t'écraser et de rater la qualification.

A propos, quand tu as le moteur qui commence à fumer, c'est que l'huile se déverse dessus et que ta caisse ne va pas tarder à prendre feu, arrête-toi vite aux pits pour faire réparer. Si tu calcules bien ton coup, tu perdras moins de temps que si ton moteur explose.

Sympa le deuxième circuit, c'est le Grand Prix d'Amérique, un peu plus dur que celui du Brésil, mais pas mal, non ? Quand tu arrives au Grand Prix de France, tu vois des montagnes au fond, là t'as le temps, dans la ligne droite des Hunaudières, à plus de 400 km/h, t'as qu'ça à faire.

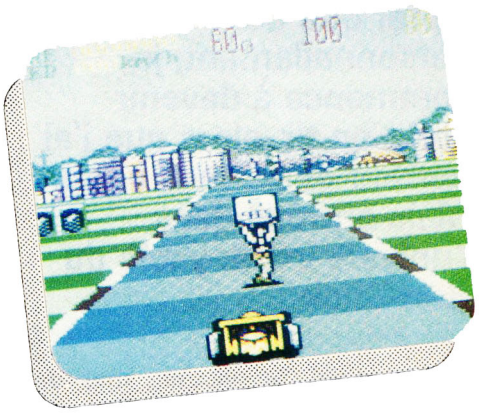
La suite, t'aimerais la connaître, j'en suis sûr. Sois un dieu, sois dur et plein de haine pour les autres concurrents, t'y arriveras, je suis pas un devin pour te prédire l'avenir.

IL FAUT QUE TU SACHES

C'e jeu est un peu dans le genre de Wec Le Mans, en un peu moins bien. On a déjà vu mieux, ne serait-ce que Nagel Mansell Grand Prix, mais dans l'ensemble c'est pas mal, t'as de quoi faire. Un mérite, les commandes sont très simples, et la difficulté croissante du jeu est un gage de longévité. Bon, pour la prochaine leçon, c'est quand tu veux, à ciao l'ami !

Gigi le magnifique

CONTINENTAL CIRCUS
de VIRGIN
K7 : 99 F
Disc : 149 F



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

LE GUN-STICK 77%

Oyez, oyez, braves gens, un nouveau gun nous est né. Et de trois diront les mauvaises langues. Comme les autres, il a ses bons et ses mauvais côtés. Livré avec six jeux, nous n'avons pu malheureusement en tester que quatre. Personnellement, je commence à devenir balèz en tir, alors que j'ai horreur des armes à feu. Mais entrons dans l'univers impitoyable du Gun-Stick.

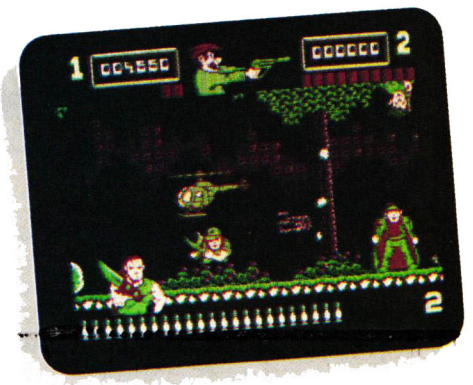
Le Gun-Stick se présente sous une forme résolument futururiste, on dirait un pistolet laser genre *la Guerre des étoiles*. Enfin, un look d'enfer, quoi ! Côté branchement, c'est le plus simple, on met le connecteur dans le port joystick et c'est parti. Enfin, si on n'a pas oublié d'acheter des piles chez le marchand du coin. Car, comme vous avez pu le remarquer, ce gun ne se sert pas de l'alimentation de votre CPC. Pour ce qui est de la précision, pas de problème, on peut tranquillement se mettre à deux mètres de l'écran et ça marche. Il paraît qu'il

marche jusqu'à quatre mètres de distance mais je n'ai pas pu essayer, d'une part parce que la pièce n'est pas assez grande et, d'autre part, le câble bien qu'assez long ne suffisait pas à atteindre cette distance. Enfin bref, tout ça pour vous dire qu'il est précis et performant.

PAS BEAUX, LES MECHANTS

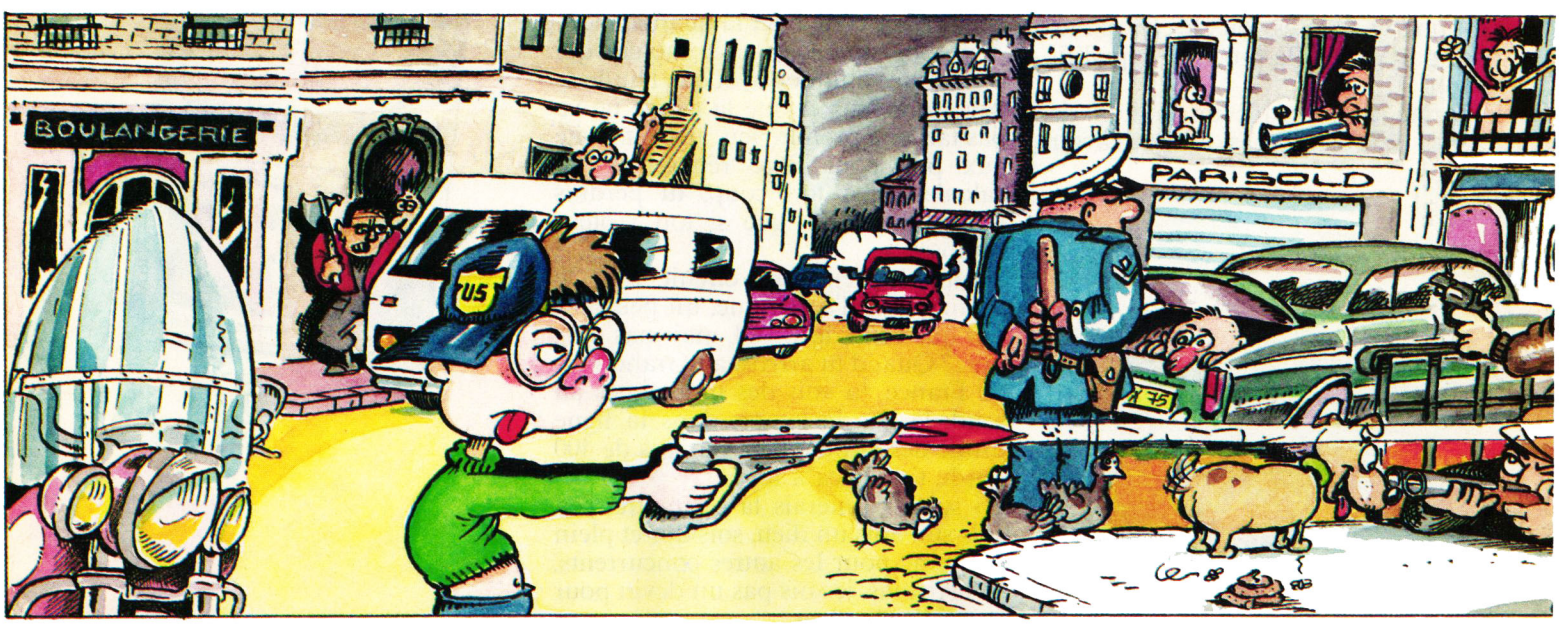
Je ne vous surprendrai pas en vous disant que les jeux fournis avec ce gun ont un certain rapport avec le tir. Les deux premiers, Trigger et Solo, se ressemblent un peu : vous vous retrouvez dans une rue pleine d'horribles bandits qu'il vous faut descendre le plus rapidement possible. Bien sûr, de pauvres innocents traversent parfois l'écran, alors, si cela vous amuse de descendre les nourrissons ou les vieilles grand-mères, ça vous regarde, mais tout ce que je peux vous dire sans porter de jugement moral, c'est que ce n'est pas bon pour votre score. Le jeu se déplace en scrolling horizontal, genre Operation Wolf.

Dans Solo, vous serez face à un immeuble d'un faubourg quelconque dans une banlieue fort malfamée. Des super Rambo de supermarché tentent de vous faire la peau, mais c'est sans compter sur votre maestria. Vous êtes le tireur le plus rapide à l'ouest de Barbès. Gare aux munitions, pas question d'arroser tout le quartier. Sous le feu des armes automatiques et des grenades en tout genre, vous devez viser avant de faire le carton.



PROMENADE EN PLEIN AIR

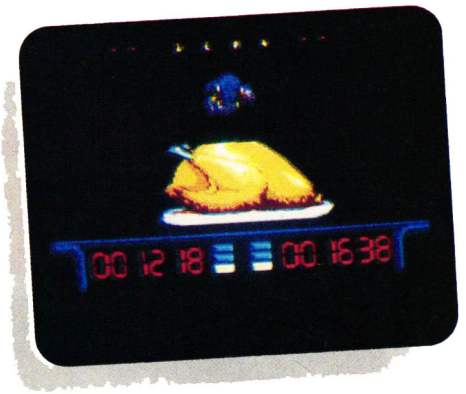
Dans Trigger, c'est un jardin public qui sert de décor. Evitez de descendre les pauvres jardiniers, même si vous pensez dénoter dans leur regard un soupçon de cruauté. Après tout, ils ne font que tailler les haies. Il paraît que cela se passe à Chicago. Mais comme je ne fréquente pas les jardins publics de cette ville, je ne peux pas vous le



garantir. Par contre, je peux vous dire que les exhibitionnistes du coin cachent de drôle de créatures sous leur imper.
C'est Opera Soft qui a développé les jeux et, pour une fois, la difficulté est bien dosée. Quant aux graphismes, c'est le point fort des Espagnols. Les couleurs, cependant, ne sont pas extraordinaires. Mais l'ensemble est bien éclatant, quoiqu'on aurait préféré voir un peu plus de tableaux, on se lasse de voir toujours les mêmes décors passer dans un sens puis dans l'autre.

GUILLAUME TELL

Le troisième jeu innove un peu, au moins en matière de gun, puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade classique dans lequel on est chargé de protéger Guillaume Tell (en espagnol, Guillermo Tell) de ses adversaires. Imaginez un Ghosts'n Goblins où vous descendriez les squelettes avec votre gun. Avouez qu'il y a de quoi s'éclater. Malheureusement, celui-là est nettement plus dur que les autres, car notre brave Guillaume est un brin insouciant ; il n'évite rien et si vous attendez un peu trop longtemps avant de descendre un archer et que celui-ci



envoie sa flèche, vous pouvez faire une croix sur votre personnage. Il y a des petits trucs rigolos. Si vous éclatez une première fois un aigle, il se transforme en colombe de la paix, mais malheur à vous si vous faites un carton sur cette colombe.

LE STAND DE TIR

Le quatrième jeu, Target, est un jeu de Dinamic, l'autre grand éditeur espagnol. Cette fois, vous avez le choix entre défendre un poulet rôti des mandibules de guêpes et d'araignées voraces. Dans le rôle de la tapette à moustique, le Gun-Stick remplit toujours bien son rôle. Vous verriez comment j'envoie ses horreurs de vie à trépas. C'est un vrai régal. Par contre, mon nombre de balles est limité à trois par salve. Et le tamps que mon pistolet se recharge, certains en profitent pour me grapiller mon poulet fumant. On commence déjà à voir apparaître les os. Lorsqu'à la place du poulet, il ne reste plus qu'une carcasse rongée, vous pouvez reprendre vos billes et vous consoler avec le score.
La deuxième partie vous met dans un stand de tir. Alors là, je ne vous dis que ça. Vous vous placez à distance de

votre écran, de profil, en position de tireur debout. Si vous préférez le tir à genoux ou allongé, c'est comme vous voulez. Attention, c'est parti pour le ball-trap, les assiettes volent autant qu'une dispute dans la cuisine. Mais comme dans le jeu précédent, vous n'avez que trois balles par salve, ne les gaspillez pas.
Les pigeons d'argile partent à vos pieds et s'éloignent vers l'horizon. N'attendez pas qu'ils ne soient qu'un petit point dans le ciel azuré pour décharger votre arme dessus. Parfois il y en a deux qui partent en même temps ou légèrement décalés. Lorsque vous passez avec succès cette épreuve, des cibles sortent de terre et vous avez dix secondes et une balle seulement pour les tirer et ainsi de suite...
Les deux jeux que nous n'avons pu tester sont Bestial Warrior et Mike Gunner. Passons tout de même au point négatif de ce gun. Il est un peu trop lourd et je vous assure que je ne suis pas un faible, mais au bout de quelques séances, vous éprouverez le besoin de reposer votre bras.

Lipfy-stick

GUN STICK de UBI SOFT
K7 : —
Disc : 329 F

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

DEFENDER OF THE CROWN

88%

Defender of the Crown est enfin adapté sur CPC !!! Rires du public... Non, ce n'est pas un gag ! Ubi Soft, qui a acquis les droits d'adaptation sur CPC, en a confié la réalisation aux désormais célèbres auteurs du jeu d'aventures. Nous retrouvons donc les deux acolytes pour un nouveau tour de force sur Amstrad et en 8 bits : Brice Rive aux octets et Laurent Boucher aux pixels.

Autant le dire tout de suite, on peut s'attendre a quelque chose de très bien au vu des antécédents binaires de ces forçats du soft de qualité.

LE ROI EST MORT, VIVE LE ROI !

Defender of the Crown, littéralement les Défenseurs de la couronne, se propose de vous projeter quelques siècles en arrière pour revivre une page de l'histoire de la terre d'Albion.
Le bon roi était parti en Terre sainte guerroyer les promoteurs du tchador et les infidèles qui mangent épicé.
En l'an 1149, ses meilleurs guerriers furent adoubés et chacun reçut des terres en gage d'allégeance à l'Angleterre.
Les Normands et les Saxons se toléraient et réglaient leurs quelques différends au cours de joutes, occasion pour les belles de se parer et pour les beaux de dérouiller les articulations de leurs lourdes armures.
Mais voilà, un vil traître s'est permis d'attenter à la vie du roi, et comme à l'époque, le téléphone n'en n'était qu'à ses balbutiements, le meurtre ne fut point revendiqué. Et les Saxons d'accuser les Normands, et vice versa.
Bref, de partout des armées se constituaient et tous les seigneurs revendiquaient la couronne, posée délicatement sur le trône sans personne entre les deux.

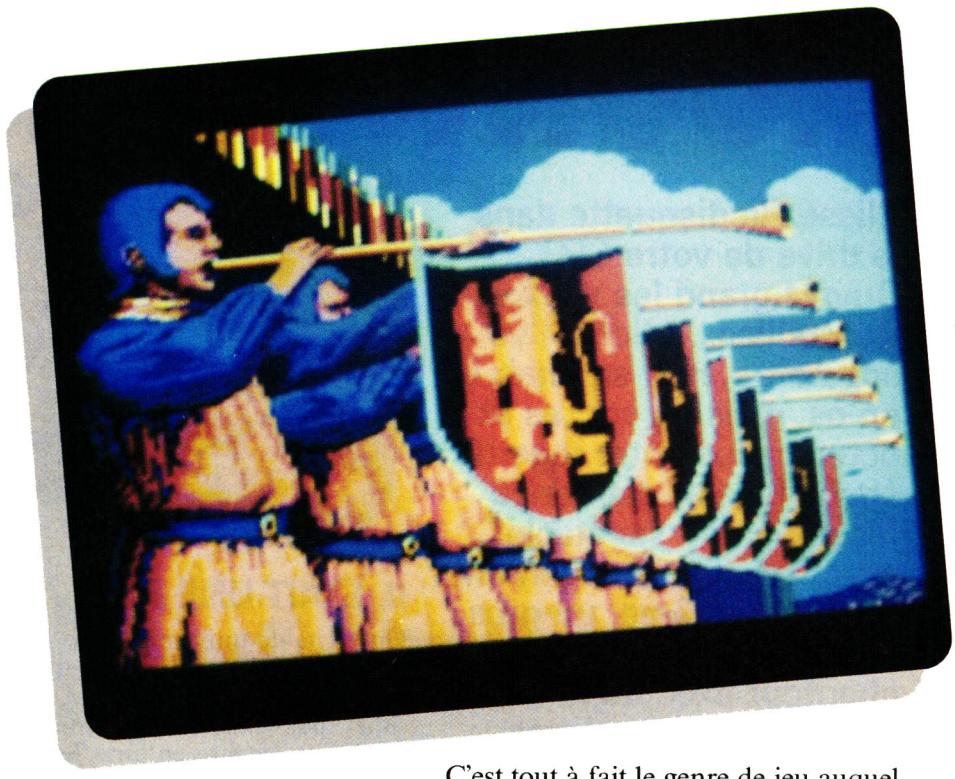
VOUS ETES LE BON

Bien sûr, vous entrez dans la course à la couronne avec la détermination de ramener la loi et l'ordre dans le royaume.
Après une introduction digne d'un film à gros budget, le jeu vous propose d'endosser l'armure d'un Saxon. Votre choix se fera en fonction du prestige, de l'habileté à la joute ou au maniement de l'épée du personnage.
D'emblée, je vous conseille Wolfric le Wild qui est, de loin, le meilleur jouteur saxon. Cela aura son importance plus tard.
Alors s'affiche à l'écran une carte de la terre d'Albion, où les terres de chaque seigneur sont colorées différemment afin d'être reconnues au premier coup d'œil. La forêt de Sherwood est représentée en vert, elle abrite Robin of Locksley et ses hommes, amis des Saxons. Votre position sur la carte est marquée d'un petit chevalier et votre terre d'origine par un château.
A noter que tous les textes sont sur fond parcheminé du plus bel effet. Toutes les actions se font avec le joystick, les touches du curseur, voire une souris si vous en possédez une. Il n'y a absolument rien à saisir au clavier, pour un plus grand confort de jeu.

A LA RECONQUETE DU ROYAUME

Dans les premiers tours de jeu, vous devrez envahir le maximum de terres inoccupées, c'est le plus facile et vous ne perdrez que quelques soldats face aux paysans révoltés.
C'est ensuite que vous devrez développer une véritable stratégie de conquête

pour prendre les terres de vos adversaires, les Normands. Tant que vous vous contentez de traverser les terres des Saxons, vous n'avez rien à craindre d'eux.
Votre quête de la couronne, qui débute en octobre 1149, peut prendre des années à raison d'un mois écoulé par tour de jeu.
Lors de l'un de ces tours, vous pouvez choisir de conquérir une terre ou d'acheter des hommes, chevaliers, catapultes ou château, selon l'argent dont vous disposez grâce aux revenus de vos terres.
Pour conquérir une terre, il faut livrer combat contre les forces armées ennemies et c'est à chaque fois l'armée la mieux équipée qui l'emportera (ne négligez surtout pas les chevaliers).
En cas de défaite, il vous faudra remonter une armée en l'achetant ; de plus, cela vous prendra un tour de jeu et permettra à vos adversaires d'étendre leurs terres. Plus ennuyeux encore, vous devrez revenir à votre château d'origine pour prendre possession de votre nouvelle armée.
En cours de jeu et pour apaiser les esprits guerriers, vous serez peut-être convié à une joute. C'est là que votre supériorité à ce sport va grandement vous aider car si vous choisissez de jouer pour le prestige, vous pouvez aussi mettre un territoire en jeu et ainsi relancer votre conquête en écrasant vos adversaires. La joute donne lieu à une séquence d'arcade superbement illustrée.
La place me manque pour vous énoncer toutes les subtilités de ce jeu, mais c'est peut-être volontaire de ma part, car vous allez déjà être séduit par les photos du jeu...
Sachez que par trois fois au cours d'une partie vous pourrez faire appel à Robin et, ainsi, gonfler votre armée pour mieux porter une attaque lors d'un raid. Vous aurez alors le plaisir de délivrer une gente dame (ce qui donne de superbes images sur l'écran de vos CPC...) Allez, j'arrête là, foncez vous procurer ce soft et prenez le plaisir de le découvrir par vous-même.



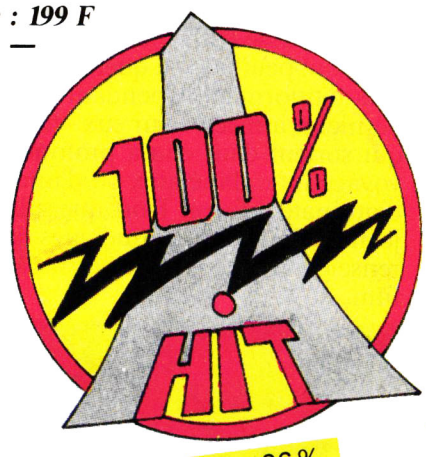
UNE CONVERSION DE MAITRES

Ce jeu, écrit à l'origine pour ordinateurs 16/32 bits (Atari ST et Amiga), bénéficie d'une conversion pour Amstrad CPC de très haut niveau. Tous les écrans graphiques de la version originale sont présents et pas une seule phase de jeu n'a été sacrifiée par manque de place en mémoire vive (64 Ko pour le CPC contre 512 Ko pour un ST) ou sur le support magnétique (169 Ko sur une disquette CPC contre 360 Ko pour le ST).

Les deux compères Boucher et Rive signent là une bien belle œuvre, malheureusement leur dernière sur CPC, les affreux ayant décidé de se consacrer à des ordinateurs plus puissants. Avec pas mal de stratégie, un zeste d'arcade, quelque temps de réflexion intense et beaucoup de plaisir de jeu, Defender of the Crown devrait séduire bon nombre d'hobyistes du CPC. C'est tout à fait le genre de jeu auquel on joue longuement puis que l'on remise dans sa logithèque pour avoir ensuite la joie de le recharger et s'émerveiller devant une si bonne réalisation. Il est a noter que les musiques originales sont aussi présentes et contribuent grandement à l'atmosphère médiévale de ce jeu.

Sir Robby

DEFENDER OF THE CROWN de UBI SOFT
Disc : 199 F
K7 : —

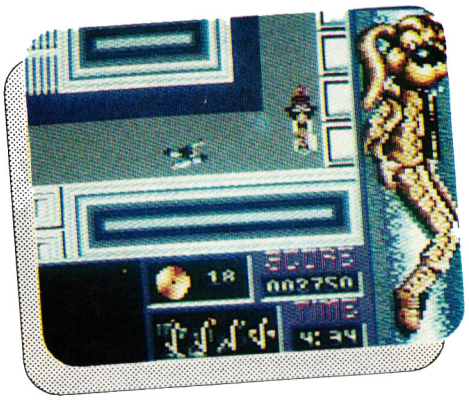


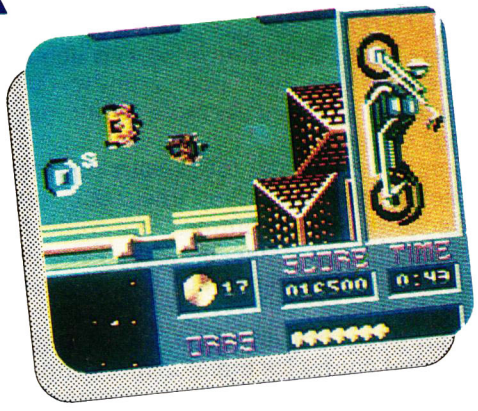
Graphisme :	96 %
Son :	81 %
Animation :	76 %
Richesse :	85 %
Scénario :	92 %
Ergonomie :	90 %
Notice	—
Longévité :	92 %
Rhaa/Lovely :	90 %

MOONWALKER

Glissez la disquette dans le drive de votre CPC... Ouvrez grand les yeux et les oreilles... Michael va apparaître, non en chair et en os, mais en sprites et octets, sous votre regard ébahi. Le soft est conçu façon "grand spectacle", avec, avant le chargement du jeu lui-même, un gros plan sur les pieds du chanteur exécutant quelques pas de danse sous le feu d'un projecteur, sorte de mini démo (niaque ?) se transformant en générique hollywoodien sur fond de Bad digitalisé... Bave, bave, ça commence bien, ouh !

Dois-je rappeler aux lecteurs de *Cent Pour Cent* qui est Michael Jackson ? Je vous passe l'affront. Par contre, certains ont peut-être eu quelques problèmes d'information pendant ces deux dernières années. Pour eux - tous ceux qui sortent d'un coma profond, d'un voyage interplanétaire, ou d'une visite d'ordinateur façon Tron, que sais-je ? - je me dois de donner quelques rapides renseignements sur *Moonwalker*, le film...





IL ETAIT UNE FOIS...

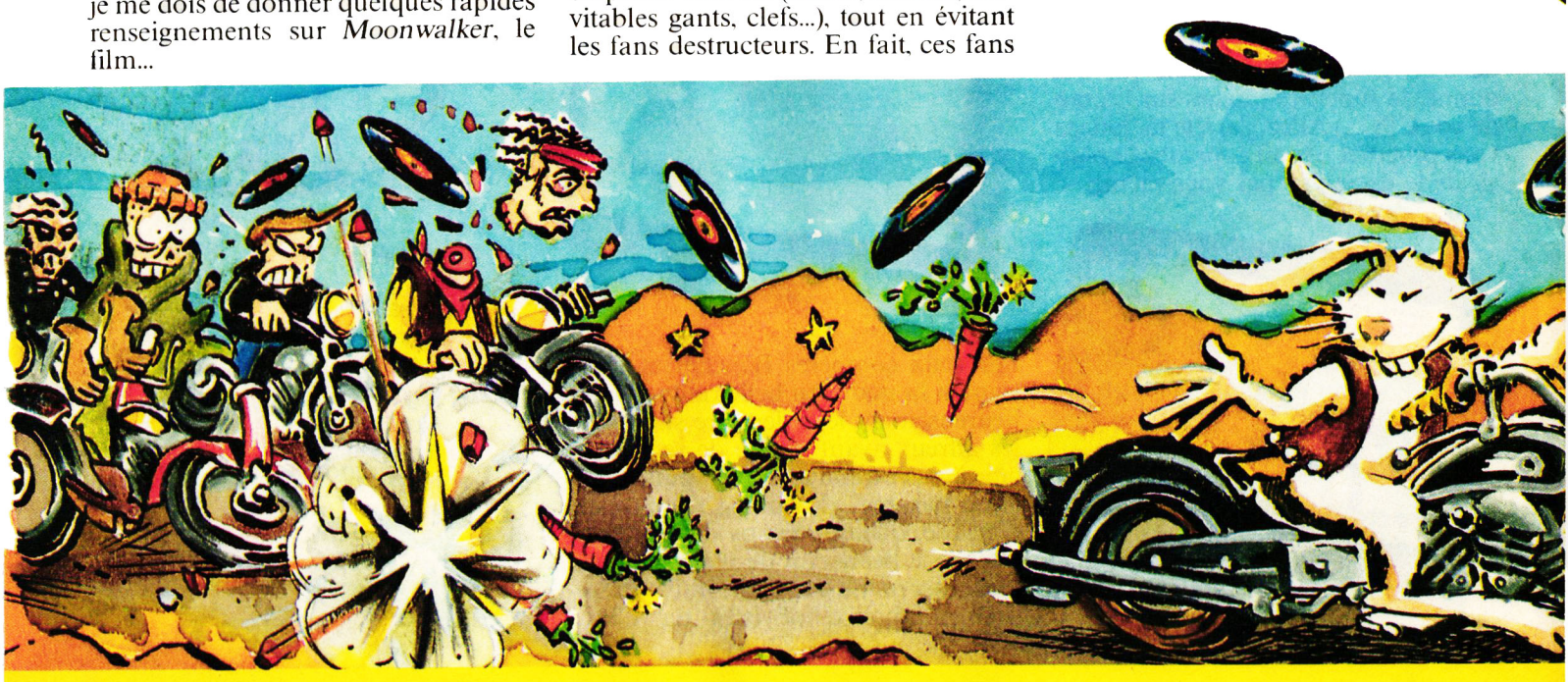
Un véritable univers de soft d'arcade. Du coup, Jackson junior s'est mis en tête de faire un long métrage réunissant tous ses délires, mélangeant poursuites de fans en furie, lapins animés, bourres en moto et combats lasérifiés.
Soit *Moonwalker*, véritable clip fou en longue durée. Au vu des éléments, le jeu s'imposait, mais pouvait aussi sentir la vilaine odeur du profit immédiat.

SYMPA, MAIS JE CHERCHE ENCORE LES STONBAS !

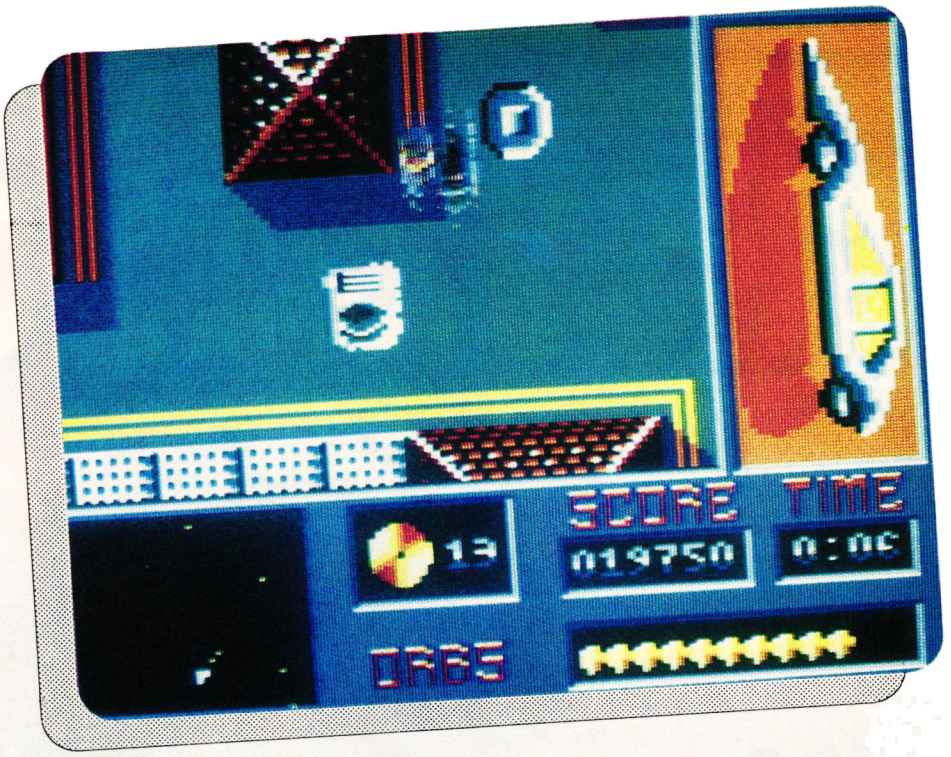
Le soft se divise en quatre parties. La première met en scène le chanteur dans un labyrinthe, qui rappelle un peu le début du jeu Rambo 3. Michael est vu de haut (de très haut, même, devrais-je dire). Côté scrolling, il y a de la saccade dans l'air. Il faut en fait trouver dans ce dédale oriental de nombreux objets que Michael va emporter avec lui (bottes, caméra, inévitables gants, clefs...), tout en évitant les fans destructeurs. En fait, ces fans ne tuent pas le héros, mais lui prennent à chaque fois un disque d'or, ce qui correspond à une vie. Ah ! j'oubliais, à droite de l'écran, se trouve un grand dessin de Michael, qui, dès que vous trouvez un nouvel objet dans le labyrinthe, se l'approprie.

"JANET, J'SUIS PERDU" (MICHAEL DANS LE LABYRINTHE)

Le mieux est de commencer par faire un plan détaillé des lieux. Je sais, c'est long et fastidieux, mais le labyrinthe est really galère. Il y a une pause (touche H) pour vous aider. Enlevez aussi la musique qui prend la tête tout au long du jeu (touche point d'interrogation). OK ? Je vous aide pour la suite : une fois tous les objets ramassés, vous vous rendez tout en haut du tableau, couloir du centre, pour enfourcher la moto permettant de passer au next tableau (excusez, mais un copain anglais vient tout juste de m'appeler, et je m'emmêle les mots). Tournez la disquette et Press fire !



74%



ECRASE LE ROBOT QUI SAIGNE !!

La moto, dans le labyrinthe suivant, ramasse des pods jaunes disséminés à même le sol. Cette fois, le plan est superflu (ouf !), et les adversaires sont plus proches de chars mutants que de fans gavés de hamburgers. Il y a même un petit robot tireur qui cache bien son jeu, puisqu'une fois écrasé, il laisse une large tâche de sang sur le sol.
Une fois le travail accompli, la moto se transforme en voiture, et doit passer sur le terrain adjacent (les passages

apparaissent en blanc sur le plan, bien utile, indiquant la position des pièces). La suite n'apporte rien de nouveau, car nous voilà repartis pour une nouvelle transformation. Sympa, mais un peu répétitif !

Les deux derniers tableaux sont plus proches de l'arcade pure, proposant (enfin) des bastons musclées. Dans le troisième, Michael, en discothèque, doit killer tous ses attaquants, et éviter leurs tirs. Il est cette fois vu de profil, très classe dans son costard blanc.

DETRUIS LE CANON A PLASMA !

Pour finir, le chanteur-mutant, transformé en robot, se retrouve dans le repaire de ses ennemis, d'horribles dealers de drogue. Tournant sur lui-même, il dégomme à la mitraillette. Vous tirez ainsi grâce à une cible façon Operation Wolf. A droite de l'écran se trouve un énorme canon à plasma, qui, de temps en temps, sort pour tuer le héros. Soyez alors rapide, et détruisez-le avant qu'il ne le fasse. Par manque de temps, je n'ai pu le finir, mais avec un peu de temps, et de patience (surtout pour les deux premiers niveaux), je suis sûr que vous arriverez à mener à bien la mission finale.

BAD OU COOL ?

Plutôt sympa, Moonwalker. Peu d'ultra-violence et d'originalité, mais une certaine variété dans les quatre tableaux, et une difficulté bien dosée. Quant à prendre du plaisir en y jouant, mon avis ne peut être que subjectif, mais sachez que tout dépend des moments auxquels j'y ai affaire. Il m'arrive parfois de me ruer sur le jeu et de tout faire pour réussir à passer les différentes épreuves. Mais, à d'autres moments, je laisse tomber pour me faire un petit Bumpy ou un sauvage Barbarian II. En conclusion : Moonwalker est agréable, sans arriver aux sommets atteints par Michael Jackson, côté disques, clips, ou même dans le film du même nom.

Matt MURDOCK

MOONWALKER de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
D7 : 149 F

Graphisme :	73 %
Son :	70 %
Animation :	74 %
Richesse :	75 %
Scénario :	74 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	72 %

S

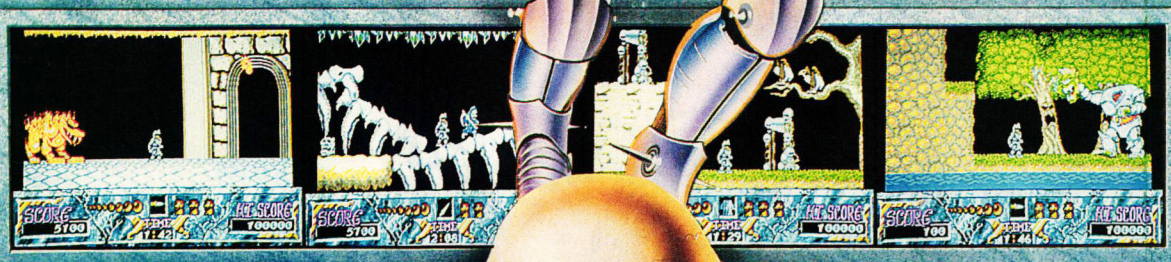
SI GHOSTS 'N' GOBLINS VOUS A DONNE DES FRISSONS...
CECI VOUS DONNERA LA CHAIR DE POULE!

GHOULS 'N' GHOSTS™

Arthur est de retour! Le chevalier sans peur revient dans cette suite à Ghosts 'n' Goblins (voté parmi les dix meilleurs jeux de l'année 1986). Trois années se sont écoulées depuis que les méchantes créatures étaient venues accomplir leur sale besogne. Elles sont de retour et elles ont capturées la princesse Hus; mais Arthur, notre vaillant chevalier, se lance à son secours et s'apprête à affronter un nombre impressionnant d'ennemis farouches et de dangers à vous couper le souffle!

Atari ST, Amiga, Spectrum Cassette et Disquette, CBM 64/128 Cassette et Disquette.

Photos d'écran de la version Atari ST.



U.S. GOLD®

CAPCOM™

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 2 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse

© 1989 Capcom Co Ltd. Tous droits réservés.

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Ding, deng, dong font les cloches. Flop, flop, flop répondent en écho les pas du Père Noël qui marche dans la neige. Ah ! Noël ! Ça me rend toute chose cette fête-là ! Emue, je suis, comme quand j'étais petite. Les chaussures dans la cheminée, le sapin tout éclatant de guirlandes, les cadeaux et le dernier *Cent Pour Cent* de l'année. Pouf ! On a bossé dessus, 164 pages et plein de rubriques, de concours et de cadeaux à gagner, justement. J'espère qu'il vous plaira et n'oubliez pas de voter pour les A d'Or qui seront remis vers la fin janvier.

A toi, notre Miss X,
Pour commencer, comme beaucoup d'autres, je trouve votre magazine éclatant. Il m'a même donné des idées pour le mien. La rédaction s'y connaît lorsqu'il s'agit de nous faire oublier le lycée. Bon, à part ça, j'ai quelques petites idées à te soumettre. Il serait bon que vous classiez les jeux par catégories : arcade, aventure, simulation, etc. Ce serait plus pratique. Ça me plairait aussi s'il y avait plus de concours comme celui de Strider, car deux par mois ce n'est pas assez pour mes petites cellules grises super-équipées. Question pokes et bidouilles, permettez-moi de vous dire qu'on peut faire mieux, quelques trucs de plus et ce serait parfait. Pourquoi ne pas mettre en vente (à tarif réduit pour les membres du club) une disquette regroupant tous les listings donnés dans Cent Pour cent. Je suis tout à fait d'accord avec I.D du n°20, le test du mois de juillet était vraiment drôle. Je trouve que l'idée du club est sublime et je pense que chaque membre sera fier de montrer sa carte avec son pseudo à ses copains. Pour terminer, ô ma douce, sache que ce serait sympa de m'envoyer un petit mot pour que je puisse le mettre dans l'Oeilleton, un canard qui paraîtra le 16 janvier 1990, et s'adressera aux "jeunes". Sphynx you et à la prochaine, ma dulcinée. Le plein de mon spatio-jet est fait, mon plasma-gun est chargé, je te quitte.

Mimir

Salut Mimir,
Deux concours, tu dis que ce n'est pas assez. Pas de problème, ce mois-ci nous t'en proposons trois ! Quant au pokes et bidouilles, nous attendons tes propositions pour améliorer ces deux rubriques. Pour le petit mot destiné à ton canard, j'attends de lire le n°1 (j'espère que tu vas me l'envoyer en premier), pour savoir si tu le mérites. Ciao.

O Miss X, ma bien aimée,
Lorsque j'achète ce mensuel
Tout de suite je cours vers la plus sensuelle
Mais oui, c'est de toi que je parle,
Toi qui, quand on te flatte, devient toute pâle.
Je voudrais exprimer quelques désirs,
Pour voir ce journal s'embellir.
Il est vrai
Qu'il est presque parfait !
Cependant j'espère que tu vas m'écouter.
Ce qu'il nous manque
C'est une rubrique qui parle des fanzines,
En effet je suis en manque
De tout ce qui est "in".
Pourquoi ne pas parler de ces journaux
Qui sont souvent très beaux.
Si vous en faites une, vous atteindrez la perfection,
J'espère que tu en parleras à la rédaction.

Cédric

Salut Cédric,
Ce ne sont ni des octosyllabes, ni des alexandrins. Ce n'est ni un sonnet, ni un quatrain, mais je trouve ton petit poème mignon tout plein. Pour ton idée, je te signale que Pierre a déjà parlé des fanzines dans le n°15 et que Poum, et les membres du club, le feront dans le numéro de janvier. Voilà Cédric, j'espère que ça satisfera ta curiosité. Encore bravo pour ta lettre.

Miss X,
Je t'écris sans thème particulier, mais pour te donner x idées que je pense pas mauvaises, je t'en fais donc part (de gâteau). Il faudrait faire un numéro spécial ne contenant que des pokes et des solutions de jeux. Un numéro spécial avec des posters et des jaquettes de jeux à télécharger. Un numéro... génial avec plein de listings. Et enfin un numéro spécial ne contenant que les tests des jeux qui ont obtenu plus de 75 %. Sache que je serai le premier à les acheter. En espérant de tout cœur ta réponse dans le prochain Cent Pour Cent. A Miss X, la plus sexy des CPCiennes connues.

Fuji

Cher Fuji,
Arrggghh ! Tu veux notre mort, Fuji. Comment veux-tu que nous sortions tous ces magazines. Il faudrait qu'on travaille 7 jours sur 7 et 24 heures dans la journée. Cependant, je peux te dire que tu as visé juste et que, parmi toutes tes propositions, une au moins verra le jour. A ciao bonsoir, Fuji.

Miss X

LE COURRIER DE FRAN SPECIAL BEATRICE

Oui, j'ai décidé, puisque j'en avais marre de me masturber à chaque fois le cerveau pendant trois heures pour trouver un titre-jeu de mots pour ma rubrique, de sombrer dans la facilité la plus totale : désormais et à partir de dorénavant, je ferai des "Spécial quelqu'un" que je connais, de près ou de loin.

Là, j'ai décidé de commencer avec Béatrice, histoire d'embêter quelqu'un qui se reconnaîtra. J'en dis pas plus, Poum trouve que ça fait trop "private joke".
Tiens, le coup du Reset ces derniers mois, ça m'a donné une petite idée que je n'hésiterais pas à qualifier de géniale. Si je me souviens bien, je vous avais déjà causé voici quelque temps des "Défis de Franck Einstein", à propos d'une routine de CLS hyper-rapide que Poum et moi-même avions mise au point par une belle nuit de pleine lune. Alors paf, d'un coup, comme ça, je me suis dit : "Tiens, l'idée était bonne, on va la ressortir des placards." Dont acte : je vous présente, avec une certaine fierté difficilement dissimulée...

LES NOUVEAUX DEFIS DE FRANCK EINSTEIN

En gros (pardon, Lipfy), je vous proposerai une idée de routine à réaliser, qui, suivant les cas, sera plus efficace en Basic ou en assembleur. Le but du jeu étant alors pour vous de me proposer la meilleure routine possible, tant au niveau de la réalisation (optimisation, programmation hyper-clean, etc.) qu'au niveau des astuces qu'elle pourra mettre en œuvre. L'auteur de la meilleure réalisation gagnera un abonnement gratuit d'un an à *Cent Pour Cent*, qu'on se le dise ! Et pour lancer officiellement ce nouveau challenge, je vous propose de prendre dès à présent connaissance du but à atteindre pour ce premier défi de Franck Einstein : il s'agira (attention, ça va être dur) de me proposer la meilleure idée de défi de Franck Einstein, à cause que ça fait une heure que je cherche une idée sans trouver, et que Poum (qui a une petite bouche mais ça ne l'empêche pas de parler) m'a dit : "Ouah l'autre, he, t'es con, t'as qu'à leur demander de trouver à ta place." Alors hop, vous avez devant vous deux mois pour me proposer vos idées. J'attends.

Salut à toute l'équipe. J'ai plusieurs questions à vous poser auxquelles, je m'en doute, vous répondrez sans problème :
- Comment peut-on faire tourner une routine en assembleur logée en &0000 ? Lorsque je fais ensuite un CALL 0, la routine s'exécute et le CPC fait un Reset...
- Lorsque je fais OUT &BC00,6 : OUT &BD00,40 ou l'équivalent en assembleur, les borders haut et bas s'effacent mais il y a un effet de miroir et le texte apparaît en deux endroits à la fois. Est-il possible de faire disparaître le texte "miroir" et d'agrandir réellement l'écran de plusieurs lignes ?
- Enfin, je soutiens l'idée de Marc du numéro 15 qui proposait de créer une rubrique "Bricolage". Sined en avait déjà parlé dans sa rubrique "Bidouilles" avec : "comment transformer un drive B en drive A". Du coup, j'avais envoyé le schéma d'un adaptateur péritel, et je n'en ai plus jamais entendu parler...
Olivier

Tiens, une fois n'est pas coutume, je vais commencer par la fin : la rubrique "Bricolage". C'est vrai que ça pourrait être quelque chose d'assez intéressant, en tout cas pour un certain nombre d'entre vous. Rassure-toi, on n'a pas oublié l'idée, mais pour être franc, ben, heu, c'est-à-dire que... En fait, si, on avait complètement oublié. On va essayer de réparer ça dans les mois à venir. Quant à ton adaptateur péritel... Tu pourrais pas nous envoyer un autre schéma, parce que je crois bien qu'on l'a paumé lors du déménagement...
Concernant la routine logée en &0000, il faut savoir que le Z80 dispose de vecteurs internes complètement immuables. T'as certainement déjà entendu parler des RST, qui sont au nombre de 8 (RST 0, RST 8, RST 16, RST 24, RST 32, RST 40, RST 48 et RST 56). Ce ne sont que des instructions LM qui ont pour effet de faire se

CK EINSTEIN

brancher le Z80 à l'adresse indiquée (8, 16, 24, etc.) après avoir sauvegardé le PC sur la pile. Ils agissent exactement de la même manière qu'un CALL, sauf que l'adresse est codée sur un seul octet. Le problème est que le système fait un usage extensif des RST, ne serait-ce que pour les interruptions (à chaque interruption, le Z80 effectue un RST 56, on n'y peut rien, c'est comme ça qu'il fonctionne sur le CPC). Donc, ta routine placée en &0000 plante les RST, ce que le système n'apprécie pas du tout. Pour éviter ça, une seule solution : d'abord, arrêter les interruptions avec l'instruction DI (mais là, plus de clavier, ni d'encres clignotantes, ni de musique, plus rien je te dis) et ensuite, sauvegarder dans une autre partie de la mémoire les 60 premiers octets pour les restaurer quand ta routine se termine. La galère, quoi.
Le coup des OUT dans le CRTC, maintenant. Effectivement, les instructions OUT &BC00,6 : OUT &BD00,40 créent un écran de 40 lignes de caractères de haut, soit 320 pixels. Maintenant, calcule avec moi : 320 octets de haut sur 80 de large, cela nous fait quelque 25 600 octets à afficher. Or, le CRTC n'est normalement capable de gérer que 16 000 octets (un peu moins de 16 Ko). Une fois ce chiffre dépassé, il effectue un modulo et recommence à 0, jusqu'à ce qu'il ait effectivement affiché 25 600 octets. D'où l'effet de miroir que tu décris si justement.
Il existe deux solutions pour remédier à cette situation : soit tu réduis la largeur de l'écran à 50 octets par OUT &BC00,1 : OUT &BD00,&19 (ce qui nous ferait alors 320 X 50 = pile 16 000 octets), soit tu passes carrément en mode Overscan pour forcer le CRTC à gérer 32 Ko au lieu de 16. Pour de plus amples renseignements là-dessus, va donc faire un tour du côté des Rubidouilles du *Cent Pour Cent* de septembre (numéro 18). Bonne continuation, comme on dit par chez nous.

Chers Amis, pouvez-vous m'expliquer le fonctionnement des registres 12 et 13 du port &BC00 concernant le début d'adresse écran ? Est-ce que l'explication peut être illustrée d'exemple(s) ? Je vous remercie d'avance pour votre réponse. Amitiés.

Claude Meheust, Luxeuil-les-Bains

Pas de problèmes mon cher Ami (merci pour la majuscule...), je vais essayer d'être le plus clair possible. Tu as sans doute lu quelque part que le registre 12 détermine le poids fort de l'adresse écran, et le registre 13, le poids faible. C'est vrai et faux en même temps. En fait, le registre 12 est celui qui a le plus d'importance. C'est en effet lui qui détermine en quelle adresse (&0000, &4000, &8000 ou &C000) le CRTC ira chercher la mémoire vidéo, d'après la table suivante :

```
OUT&BC00,12:OUT&BD00,00:REM
            Mémoire vidéo en &0000
OUT&BC00,12:OUT&BD00,16:REM
            Mémoire vidéo en &4000
OUT&BC00,12:OUT&BD00,32:REM
            Mémoire vidéo en &8000
OUT&BC00,12:OUT&BD00,48:REM
            Mémoire vidéo en &C000
```

Ce sont là les valeurs standard, telles que les utilise le système d'exploitation du CPC. Mais il est également possible de passer en mode Overscan (c'est-à-dire 32 Ko d'écran au lieu de 16) en pokant les valeurs 12, 28, 44 et 60 en lieu et place de 00, 16, 32 et 48. J'avoue que je ne connais pas les effets des suites 4, 20, 36, 52 et 8, 24, 40 et 56, mais quelle que soit la configuration choisie, la mémoire vidéo commence toujours en &0000, &4000, &8000 ou &C000, respectivement.
C'est là qu'intervient le registre 13, qui permet de régler de manière plus fine, à l'intérieur des 16 (ou 32) Ko choisis par le registre 12, l'adresse de la mémoire écran. Il accepte des valeurs comprises entre 0 et 255 (256 correspond à 0), comme n'importe quel octet digne de ce nom. Sa particularité est qu'il désigne non pas un octet mais un mot (16 bits), permettant ainsi d'adresser 4 Ko dans la banque en cours (256 X 16 = 4 096 octets). Il en découle fort logiquement que cette adresse ne peut être que paire. Le mieux est encore d'essayer différentes valeurs pour apprécier le résultat (la plupart du temps, ce registre est employé pour des scrollings "hard", comme dans Titan, pour ne citer que lui).
Dans l'exemple de ta lettre, OUT &BC00,12 : OUT &BD00,&2C : OUT &BC00,13 : OUT &BD00,&0C configurerait le CRTC en mode Overscan et positionnerait la mémoire écran en &8018 (&2C pour la banque en &8000 et &0C pour le 12e mot, soit le 24e octet de cette banque).
M'enfin, si tu veux réellement en savoir encore plus, prends un peu ton mal en patience, car ZZZZZZ (également appelé 6-Zède) m'a promis d'en parler plus en détail prochainement.

Bon, après ce numéro presque entièrement consacré au CRTC, on s'arrête là pour ce soir, cause qu'il faut que je me débrouille pour obtenir un rencart avec Béatrice, et cause que Septh, il attend la place pour écrire ses "Pokes au rapport". Réfléchissez bien au défi de Franck Einstein, pour le premier, il y aura peut-être une surprise en plus de l'abonnement gratuit. Peut-être.

Franck Einstein

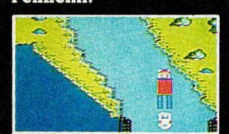
PS : Poum vous le dit aussi dans la rubrique du "Club 100 %, le Club 100 % Club", mais il nous faut insister sur quelques points concernant votre courrier. En l'occurrence, si votre lettre fait plusieurs pages (ce qui est loin d'être rare), agraffez-les ensemble histoire qu'on n'en paume pas une au passage. De même, écrivez toujours vos nom et adresse complète sur la première page, pour la bonne et simple raison que les enveloppes ne nous sont pas toujours refilées. Pour terminer, n'envoyez pas d'enveloppe autoadressée dans l'espoir d'une réponse personnelle, ça ne sert à rien (sauf si on vous le demande explicitement, comme dans le Club). A la rigueur, écrivez plutôt votre numéro de téléphone sur la lettre, il arrive qu'on en appelle certains, comme ça, au hasard.
Oui, je sais, on a l'air de vieux cons à vous raconter tout ça, mais franchement, ça nous simplifiera beaucoup la vie. Et à vous aussi, d'ailleurs.

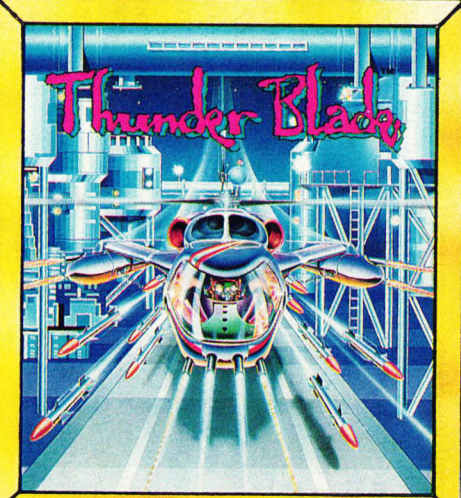
U.S. GOLD PRÉSENTE

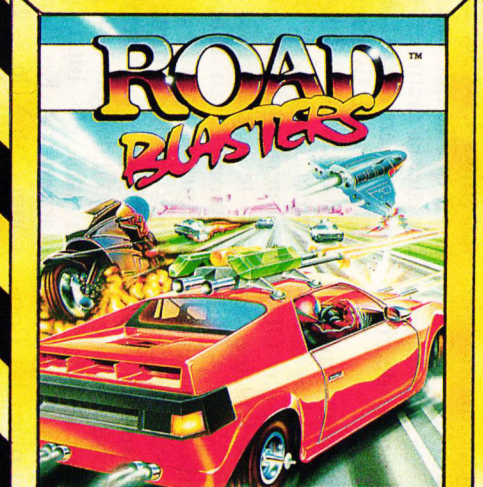
OUT RUN™
"Au volant d'une Ferrari Testarossa, mettez votre talent de pilote à l'épreuve sur les routes les plus dures pire que la périférique parisienner! Et sans aucune limitation de vitesse ..."

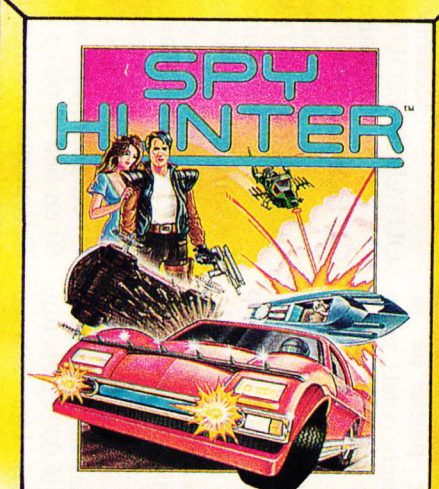
ROAD BLASTERS™
"Votre chance non seulement de laisser loin derrière vous vos compétiteurs mais aussi de balayer ces tordus hors de la route!"

SPY HUNTER™
"Dans cette conversion du combat à défilement vertical classique, vous vous rendez maître de l'autoroute en accrochant, écrasant, cassant, surclassant et donnant une raclée, à l'ennemi."



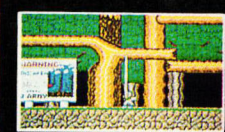






THUNDER BLADE™
"Prenez les commandes d'un hélicoptère de combat avancé et détruisez des tas de tanks et d'avions ennemis dans cette passionnante conversion de la grande machine à sous Sega."

BIONIC COMMANDO™
"Sautez, courez, grimpez ... entrez en action avec votre bras bionique à travers cinq niveaux pleins du danger dans cette superbe conversion de jeu d'arcade."



CBM 64/128 Cassette et Disquette
SPECTRUM 48/128K Cassette
AMSTRAD CPC Cassette et Disquette

IMAGES D'ÉCRAN DE FORMATS DIVERS.

ACTION ARCADE QUINTUPLEE POUR VOTRE ORDINATEUR

Un assemblage en vente des cinq des meilleurs titres de tous les temps de la collection arcade est maintenant disponible en un pack super-action, ce qui va causer à votre coeur de tourner à cent à l'heure jusqu'à atteindre des convulsions, et de mettre votre tête en orbite!

U.S. GOLD®

U.S. GOLD®

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. U.S. Gold, France, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tél: (1) 43 35 06 75.

POKES AU RAPPORT

Je veux être calife à la place du calife, je veux être calife à la place du calife, je veux être calife à la place du calife, je veux être calife à la place du calife, je veux...

Ah ! tiens, vous êtes là ? Excusez-moi, je ne vous avais pas vu. J'étais perdu dans mes pensées. J'étais en train de me dire que puisque Robby allait revenir incessapeu sous ment et revendiquer, à juste titre d'ailleurs, sa place aux commandes de cette rubrique, il fallait que je commence sérieusement à me préoccuper de mon recyclage. Seulement voilà, que faire ?

Accuser Franck Einstein d'attendre les petites filles à la sortie de l'école avec des paquets de bonbons plein les poches pour le faire coffrer pour au moins vingt ans, et du coup reprendre son courrier ? Non, trop risqué, il serait capable de m'écarteler de ses propres mains sales à sa sortie.

Dénoncer Poum au FISC (Front Irakien de Solidarité avec Commodore) comme adorateur du Grand Dieu CPC ? Non, inutile, il serait capable de s'acheter un Amiga, rien que pour m'embêter.

Envoyer Sined au Tibet ou en Afrique pour un voyage spirituel à durée indéterminée ? Non, trop cher, et en plus, il serait capable d'arriver à la bourre à l'aéroport et donc de rater son avion.

Raser la barbe de Lipfy pour que,

POKES AU RAPPORT

honteux, il n'ose plus remettre les pieds ici ? Non, trop difficile, avant de pouvoir le maîtriser, celui-là...
Signer un faux engagement volontaire pour service long au nom de Robby pour qu'il rempile sans même savoir ce qui lui arrive ? Non, trop dur, déjà qu'un an c'est beaucoup trop, il a tout de même pas mérité ça.
Casser les trois derniers membres valides du Chef et ainsi le renvoyer direct à l'hosto sans passer par la case départ et sans toucher 20 000 F ? Non, trop improbable, je sais même pas dans quel hôpital il se trouve.
Montrer la photo de Miss X en tenue de travail au juge pour enfants afin qu'aussitôt, il la fasse boucler pour atteinte à la pudeur sur des dizaines de milliers de mineurs ? Bah, y'a beaucoup mieux à faire avec elle...

Résilier l'abonnement de Pierre à *Pif Gadget* pour que, privé du joujou en plastique-toc hebdomadaire, il se suicide de désespoir en fonçant à moto sur un camion garé au beau milieu de la route ? Non, trop honorifique pour lui, on serait capable d'assimiler son décès à celui d'un vrai comique.
Envoyer Croco, le Big Boss, sur un bateau avec un navigateur célèbre et le paumer en mer pendant trois jours ? Non, délai trop court pour le remplacer définitivement.
Casser la guitare de Matt Murdock sur la tête de Lacsap, qui en tombant (avec un sourire aux lèvres, ô miracle !) entraînerait dans sa chute Soizoc, qui n'a rien à faire là, mais je savais pas quoi trouver pour lui ? Non, Matt serait capable d'apprendre à jouer du clavier pour son prochain disque.

(NDPoum : Piquer la bouteille de vodka de Sylvie et ne la lui rendre qu'APRES les repas, ce qui aurait pour effet de la faire retourner a son état naturel ? Non, déjà qu'elle est pas toujours marrante comme ça... (NDSepth : ça va vous deux ? Je peux en caser une, oui ?))
Faire disparaître toute l'équipe rédactionnelle dans un immense trou noir (oui, Sylvie, jusqu'au fond) pour les envoyer dans une autre dimension de laquelle ils ne pourront jamais revenir, et ainsi faire le journal à moi tout seul ? Non, trop irréel, ça n'arrive que dans les bandes dessinées.
Franchement, je sais pas quoi faire. Si quelqu'un parmi vous a une suggestion à me faire, je suis ouvert à toutes les propositions. Ecr. au jrnl qui trsmt. Urgent.
(NDSined : Changer le code de la porte et prendre la place du balayeur, c'est pas terrible mais au moins t'es dans la place.)

LE COIN DU DISCOBOLE

En attendant, on n'en est pas encore là. Je vous ai parlé le mois dernier d'un concours portant sur Ghouls'n Ghosts, qui consistait à lui trouver des vies infinies (je dis bien : infinies, et non pas en grande quantité) dans les plus brefs délais, et qui était doté de prix absolument fabuleux, à savoir 5 softs (oui, vous avez bien entendu : 5 softs, pas 1, pas 2, pas 3, même pas 4, mais 5) à choisir parmi ceux disponibles à la rédac'. Vous vous en souvenez, de ce concours ?
Bon, eh bien, ça y est, il est effectif, il commence là, maintenant, le concours. J'en rappelle brièvement les modalités pour les ceusses qui prendraient le train en marche : la bidouille devra être de la forme "rendez-vous piste X, secteur Y, adresse Z et remplacer le(s) octet(s) PP-PP-PP(-PP-PP...) par QQ-QQ-QQ(-QQ-QQ...)", c'est-à-dire qu'elle ne fonctionnera qu'avec l'original. Pour éviter toute contestation, c'est le cachet de la poste qui fera foi pour déterminer le plus prompt d'entre vous à m'envoyer la bidouille. Bien sûr, rien ne vous empêche d'utiliser la fabuleuse LMDSPTDVIDLJQS TDS, elle est là pour ça.

FERNANDEZ MUST DIE

On commence ce mois-ci par un certain Jérôme Chapuis, qui habite Châtillon-en-Michaille dans l'Ain, et qui m'envoie une lettre bourrée de recherches, à tel point que j'aurais quasiment pu remplir la rubrique entière avec. Bon, ce garçon est peut-être bien brave, mais y'a pas que lui sur Terre. D'où seulement les quelques bidouilles suivantes : pour avoir les vies infinies, recherchez DD-7E-09-3D et remplacer par DD-7E-09-00. Pour l'énergie infinie, rechercher AE-53-3D-DD et remplacer par AE-53-00-DD. Et enfin, pour des bombes infinies, rechercher C8-3D-DD-77 et remplacer par C8-00-DD-77.

SAVAGE

Pour avoir 255 vies dans la première partie, recherchez 3E-03-32-FC et remplacez par 3E-FF-32-FC, tandis que pour la deuxième partie, il faut rechercher 3E-03-32-06 et remplacer par 3E-FF-32-06 ; alors, pour la troisième et dernière partie, rechercher 3E-03-32-FB et le remplacer par 3E-FF-32-FB fera amplement l'affaire. Au passage, les codes d'accès aux deuxième et troisième niveaux sont FERGUS et SABATTA. Merci Jérôme, à bientôt.

LEGEND OF KAGE

Pour la version présente sur la compilation Imagine's Arcade Hits, il suffit de rechercher la chaîne 32-3F-3A-3E-05-32-32-3A et de remplacer le 05 par FF, pour obtenir immédiatement et sans se fatiguer 255 vies. Et le Bastard Cracking Band de s'empresser de préciser que normalement, si on possède un vrai original en bonne et due forme, ça devrait se trouver en piste 28, secteur 47, adresse 01EA. Au fait, Gérard Mansoif, je suis tout à fait d'accord avec toi, la musique de Netherworld est carrément sublime. Et excuse-moi de ne pas avoir forcément passé la meilleure des bidouilles que tu m'a envoyées.

HEAD OVER HEELS

Le Zizi Masqué (t'as raison, vaut mieux prendre ses précautions) me fait remarquer que la bidouille du numéro 16 était certes pertinente, mais qu'on peut faire mieux, comme il le prouve d'ailleurs sur-le-champ (et dans sa lettre également, mais ça n'est peut-être pas le moment de commencer à vous embrouiller avec ce genre de détails totalement inutiles). Or donc, en cherchant 7E-D6-01-27-77, que l'on remplace par 7E-D6-00-27-77, on obtient quelque chose se rapprochant fort curieusement des vies infinies. Mais ce n'est pas tout : en recherchant C8-D6-01-27-77, que l'on remplace par C8-D6-00-27-77, on obtient même du bouclier, de la vitesse (pour Head), des sauts plus hauts (pour Heels) et des tirs infinis (pour Head). Merci, p'tit Zizi.

RYGAR

Ouais, bon, c'est pas que j'aime particulièrement ce jeu, mais il se trouve que l'un d'entre vous m'a demandé une bidouille pour Rygar, alors bon,

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des boutiques AMSTAR

MICROMANIA

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL
Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghouls and Ghost
Turbo Outrun
Moonwalker
Hard Drivin
Ghostbuster 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE
Toobin
Altered Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Continental Circus
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION
Batman The Movie
Ivanhoe
Lost Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES
Ocean Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS PILOTAGE
RVF Honda
F29 Retaliator
Bomber
M1 Tank Platoon

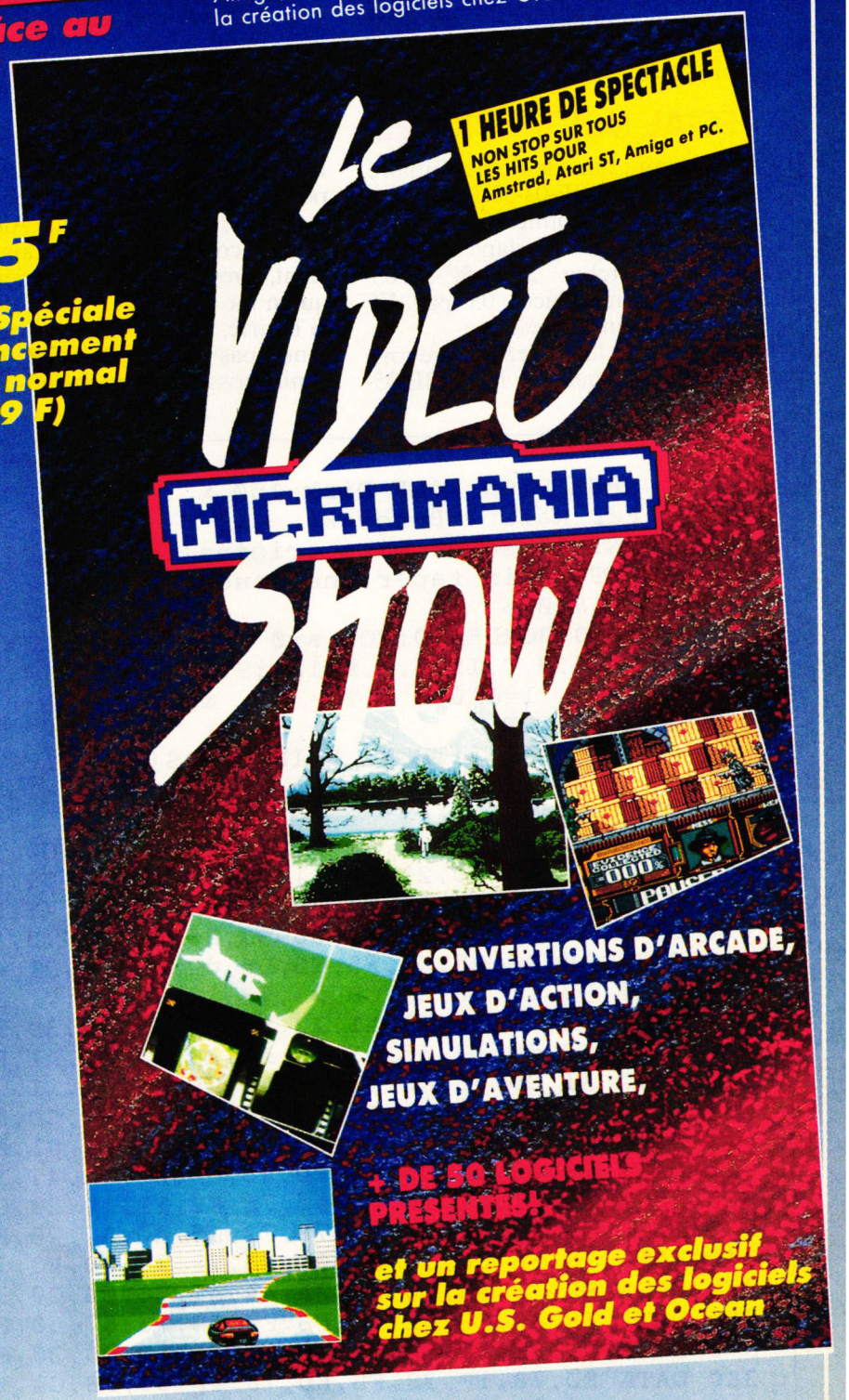
LES JEUX D'AVENTURE
Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Aventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS
Les Justiciers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Barbares
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gen' d'Or
Star Warf Trilogy

Toutes les nouveautés sont dans le MICROMANIA VIDEO SHOW!

Pour la première fois en France, une Bande Vidéo de Présentation des Hits sur Amstrad Atari St, Amiga, PC Compatibles plus un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S Gold et OCEAN.

75 F
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)



Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania :

- Par Téléphone au **(16.1) 93.42.57.12**
- Par Minitel : **3615 MICROMANIA**

Vous pouvez également la recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

POKES AU RAPPORT

comme je suis trop sentimental et trop indulgent, j'ai ressorti des placards à balais poussiéreux, de quoi faire plaisir à un jeune en détresse. Donc, pour les vies infinies, rechercher 3A-D1-11-3D et remplacer par 3A-D1-11-00. Pour le temps infini, rechercher 3A-30-02-3D et remplacer par 3A-30-02-00. A qui c'est qu'on dit merci ? A Graphy, oui.

SPECIAL NOSTALGIQUES

Spannerman : dans le fichier binaire, rechercher 1E-63-3E-03-32-1C et remplacer 03 par FF donne 255 vies.
Digger Goes Digging : dans le fichier binaire, rechercher 22-78-5C-3E-05-32-AE-5A et remplacer 05 par FF donne également 255 vies.
Mummy : dans le fichier binaire (original, non ?), rechercher 18-EB-3E-05-32-6A et remplacer 05 par FF donne encore 255 vies.
Ces trois bidouilles proviennent de Yoan Adam de Plumaudan (Côtes-du-Nord) et je les ai absolument pas vérifiées, parce que j'avais pas tous ces vieux jeux à disposition. Conclusion, si ça marche pas, venez pas gueuler. Non mais.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Bon, ben voilà, c'est bien fait pour ma pomme : à force d'être à la bourre tout le temps, je m'a fait eu. Alors moi, j'arrive comme ça, tout frais, insouscient, presque, et la première chose qu'on me dit, c'est : "ouais, alors t'es à la bourre, mais mon pauv' vieux, tu te rends pas compte, le SDR va devoir venir bosser ce week-end rien que pour toi, ah là là là là là, on voit bien que t'es pas secrétaire de rédaction, toi, et en plus t'es le dernier, alors tant pis pour toi, tu fais que deux pages ce mois-ci." Sympa, non ? Et en plus, je suis tout seul pour bosser, comme un con. Notez bien que j'attends Sined qui doit venir me dire un petit bonjour, mais quand même... Tout ça pour dire quoi, déjà ? Ah oui, je me souviens : ce mois-ci, j'écris que deux pages au lieu de quatre. Voilà.
Bon, amis Disco-phobes, venez voir par ici c'qui s'y passe. Le petit père Rafaël Bukowski vous propose une petite bidouille aussi sympa que maison pour Operation Wolf, en attendant Operation Thunderbolt, la séquelle qui va certainement en laisser. On se retrouve bientôt dans pas longtemps avec plus de pages. Grrrr !

Call &BCDSepth

```
100 ' OPERATION WOLF Disk 100 %
110 ' Par Rafael Bukowski
120 PRINT "Inserer Disc original d'OPERATION WOLF"
130 PRINT "Puis taper une touche..."
140 CALL &BB06
150 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ a$:INK a,VAL(a$):NEXT
160 DATA 0,9,C,15,3,6,F,18,19,26,1,2,B,14,D,A
170   FOR   I=&A000   TO      &A143:READ    A$:A=VAL("&"+A$):POKE
I,A:B=B+A:NEXT
180 IF  B<>35031 THEN  PRINT CHR$(7);"PAF  ! PIF  ! ERREUR  DATAS
":END
190 CALL &A000
200 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,0C,1E,04,06,10
210 DATA CD,35,A0,21,80,01,16,06,1E,02,06,20,CD,35,A0,21
220 DATA A0,2C,36,00,21,36,25,36,00,01,7E,FA,3E,00,ED,79
230 DATA C3,00,6A,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5F
240 DATA A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,5F,A0,D1,E1,F1,C1,5F,78
250 DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32
260 DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,A0,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
270 DATA 18,00,11,35,A1,CD,AB,A0,3A,43,A1,B7,20,F4,11,2F
280 DATA A1,CD,95,A0,11,35,A1,CD,AB,A0,11,38,A1,21,00,00
290 DATA CD,B3,A0,C9,CD,A6,A0,11,33,A1,CD,AB,A0,21,43,A1
300 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,FE,A0,18,0B,01,E0,A0,21,43,A1
310 DATA 18,03,01,D5,A0,ED,43,CD,A0,1A,47,13,C5,1A,13,CD
320 DATA 04,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED
330 DATA 78,77,0D,23,ED,78,F2,D5,A0,A2,20,F2,21,43,A1,ED
340 DATA 78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD
350 DATA ED,78,A3,20,EA,3A,44,A1,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
360 DATA FE,A0,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1
370 DATA C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5
380 DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F
390 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A
400 DATA FF,00,00
```

ÉLU
REVENDEUR PRÉFÉRÉ
des lecteurs
AMSTAR

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance

Ne manquez pas l'événement

NOUVEAU

Le 1er Décembre, MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
Ouvert 7 jours/7 pendant tout le mois de décembre

PRINTEMPS HAUSSMANN NOUVEAU
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36
Ouvert le dimanche 17 décembre

RAYON AGRANDI

DES PROMOTIONS DEMENTES POUR NOEL DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249/149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199/149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249/149 F

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS
Ouvert les dimanches 3, 10, 17 et 24 décembre

ST-AMIGA
DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY...
DISC CEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...

GENIAL

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement,** une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141
Ouvert le dimanche 17 décembre

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41
Ouvert le dimanche 17 décembre

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE NOUVEAU
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**

AMSTRAD 464-6128

ÉLU RÉDACTEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7 de 8 heures à 20 heures.

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER
ET DES SUPERS CADEAUX !

DES COMPILATIONS GEANTES

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+WEC LE MANS
+REAL GHOSBUSTERS
+DALEY THOMPSON OLYM.

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

LES MAITRES NINJAS
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+LAST NINJA 2

COIN OP HITS
129/179 F
+ OUT RUN
+THUNDERBLADE
+ROAD BLASTERS
+SPY HUNTER
+BIONIC COMMANDO

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE
149/199 F
23 simulations de sport
Patinage, saut à la perche, tir à l'arc, slaloom

LES HITS DE NOEL
99/149 F
+CYBERNOID 2
+NETHERWORLD
+ELIMINATOR
+EXOLON
+HYDROFOOL
+LIGHT FORCE
+URIDIUM

LES BARBARES
149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

LES VAINQUEURS
149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
99/149 F

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPER SCRAMBBLE (moto
+SKATE CRAZY(sim. skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (avent/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot,
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H.A.T.E.(shoot'em up)

LA COLLECTION 175/245 F
+ARKANOID (Casse-brique)
+BATMAN (jeu d'action)
+RAMBO(combat guerrier)
+GREEN BERET(combattant)
+CRAZY CARS(simulation auto)
+MATCH DAY(sim.de football)
+MATCH POINT(sim. de tennis)
+KONAMIS GOLF(sim. de golf)
+CAULDRON(arcade action)
+THE GREAT ESCAPE(action)
+YIE AR KUNG FU(karate)
+MAG MAX(arcade espace)
+TOP GUN(sim.de vol)
+GALVAN(jeud'arcade)
+SORCERY (jeu d'aventure)

COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

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

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
+DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

THE STORY SO FAR 2 129/149F
+BATTLESHIPS+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

COLLECT. GOLD 1 99/119F
+PAPERBOY+BATTY
+GHOS'N GOBBLINS
+BOMBJACK+TURBO ESPRIT

COLLECT.GOLD 2 99/119F
+ BATTLESHIPS+AIRWOLF
+SABOTEUR+SCOOBY DOO
FRANK BRUNO'S+.CH. BOXING

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER
+ROLLING THUNDER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COLL. PLATINUM 1 129/199F
+THUNDERCATS+BUGGY BOY
+IKARI WARRIORS+GLADIAT.
+HOPPING MAD+BEYON ICE .
+OVERLANDER+SPACE HARRI.
+DRAGON'S LAIR

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

AMSTRAD 464-6128

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

EN DECEMBRE DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS !

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

DES HITS FABULEUX

LE TOP 10 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99/149F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
CABAL	99/149F
MOONWALKER	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
WILD STREETS	139/179F
HARD DRIVIN'	89/139F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
INDIANA JONES:THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
SHINOBI	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
THE STRIDER	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ALPHA KHOR	**ND/199F**
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	**99/149F**
GALAXY FORCE	**99/149F**
GAZZA	**139/179F**
JACK NICKLAUS GOLF	**99/169F**
KICK OFF	**139/179F**
MAZEMANIA	**99/149F**
MYTH	**129/149F**
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	**129/179F**
PANIC STATIONS	99/149F
PICTIONNARY	195/285F
PLAYER MANAGER	139/179F
POWER DRIFT	99/149F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	**99/149F**
SHUFFLEPUCK CAFE	**ND/199F**
SPACE HARRIER 2	**99/149F**
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	**ND/199F**
TEST DRIVE 2	129/169F
TOOBIN	99/149F
TUSKER	99/149F
WINDSURF WILLY	149/199F
X-OUT	**99/149F**

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

LE PHASER compatible 349 F

avec AMSTRAD CPC 464 ET CPC 6128.

(avec un jeu : West Phaser).

ACTION FIGHTER	105/155F
ACTION SERVICE	139/189F
A.P.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED.	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
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

THOMSON

Les Hits de GREMLIN
199/199 F
6 jeux (Numéro10, Avenger, Krackout..)

Les Hits de OCEAN
199/199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)

LES JOUEURS	ND/210F
LES FUTURISTES 2	ND/210F

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)***

COLISSIMO LA POSTE

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

% 14 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... Code postal .....

Tél .....

%21

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

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

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

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

AMSTRAD CENT POUR CENT ET LES EDITIONS DELCOURT PRESENTENT

LE CONCOURS AQUABLUE

GAGNEZ

1er PRIX : 3 ALBUMS DE BD + 1 COMPILATION CENT POUR CENT A D'OR + 1 TEE-SHIRT AMSTRAD CENT POUR CENT

du 2e au 5e PRIX : 2 ALBUMS DE BD + 1 TEE-SHIRT AMSTRAD CENT POUR CENT

du 6e au 10e PRIX : 1 ALBUMS DE BD + 1 TEE-SHIRT AMSTRAD CENT POUR CENT

Répondez aux questions à choix multiple et envoyez vos solutions, sur carte postale uniquement, à :
MSE, CONCOURS AQUABLUE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

QUESTIONS

1 : Comment s'appelle le héros d'AQUABLUE ?
A : Sined
B : Nao
C : Noha

2 : Comment s'appelle le dessinateur d'AQUABLUE ?
A : Olivier Latine
B : Olivier Vaccine
C : Olivier Vatine

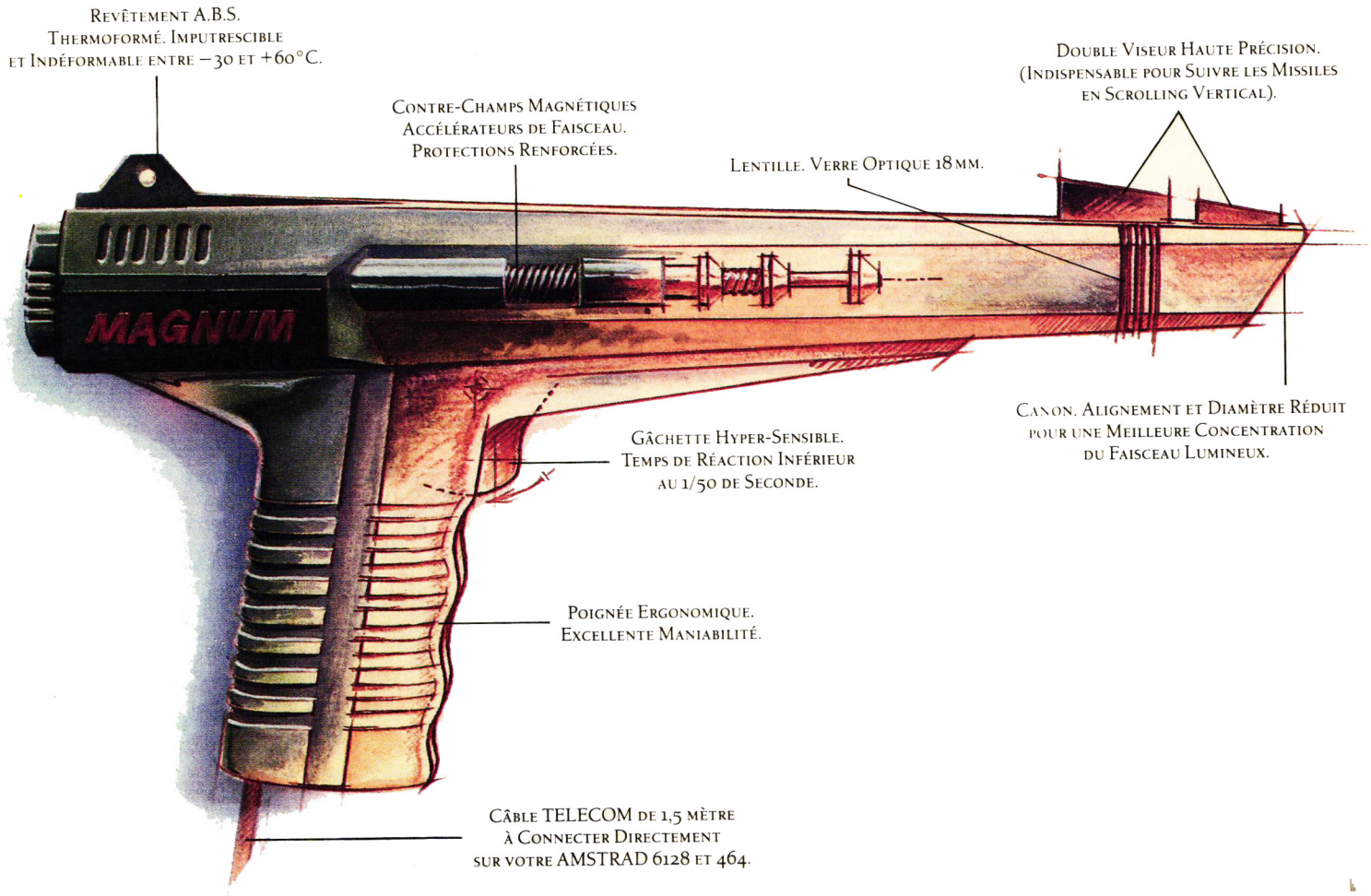
3 : Quel autre album de BD ont réalisé les créateurs d'AQUABLUE ?
A : *L'enfer de la drague*
B : *Couteau de guerre*
C : *Des filles et des voitures*

4 : AQUABLUE, c'est le nom
A : De l'héroïne de la BD
B : D'une planète
C : D'un poisson géant

5 : Dès le mois de janvier *Amstrad Cent Pour Cent* va publier les nouvelles aventures d'AQUABLUE, mais combien d'albums de BD sont déjà sortis portant le même nom ?
A : 2
B : 0
C : 4

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 15 JANVIER 1990

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



PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 349F

+6 JEUX GRATUITS

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

LIAISON INTERNATIONALE

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

AMSTRAD CENT POUR CENT ET US GOLD PRESENTENT

LE CONCOURS GHOULS'N GHOSTS

COMMENT JOUER : Répondez aux 5 questions à choix multiple et envoyez vos réponses, sur carte postale uniquement, à :

MSE, CONCOURS GHOULS'N GHOSTS,
31, rue Ernest Renan,
92130 Issy-les-Moulineaux.

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

GAGNEZ :

1er PRIX : 1 STUDIO 100 AMSTRAD + 1 JEU US GOLD + 1 T-SHIRT US GOLD

2e AU 5e PRIX : 1 JEU US GOLD + 1 T-SHIRT + 1 ABONNEMENT D'1 AN A AMSTRAD CENT POUR CENT

6e AU 20e PRIX : 1 JEU US GOLD + 1 POSTER

QUESTIONS :

1 : A quelle époque se passe l'aventure de GHOULS'N GHOSTS ?
A : Au Moyen Age
B : Au XVIIe siècle
C : En l'an 2000

2 : Quel est le nom du chevalier de GHOULS'N GHOSTS ?
A : Lancelot
B : Arthur
C : Albert

3 : Combien y a-t-il de niveaux dans GHOULS'N GHOSTS ?
A : 9
B : 36
C : 5

4 GHOULS'N GHOSTS est la suite d'un jeu célèbre, lequel ?
A : Ghouls'n Goblins
B : Ghosts & Goblins
C : Goblins'n Ghouls

5 : Citez trois jeux CAPCOM adaptés par US GOLD :

.....

.....

.....

Date limite de participation : le 15 janvier 1990

AMSTRAD PC 1512

A PARTIR DE **4990 F*** TTC

Très professionnel... très joueur !

MENDÈS-FRANCE M.C.

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

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

AS SIX THES PAR SINED (édition spéciale)

Je sens que vous êtes là comme chaque mois avec une petite angoisse qui vous prend à la gorge et au ventre, comme si vous attendiez que la créature de vos rêves vous fasse les avances à prendre avec recul. Accrochez-vous car ce mois-ci, comme l'indique le titre de la rubrique, vous aurez droit à une conversation nocturne que j'ai eue avec Sined.

Zède : Ahhh, mon pauvre Sined, ce soir je n'ai pas trop le moral et plus j'y pense et plus je me dis que rien ne vaut un bon CPC pour oublier tous les hauts et surtout les bas du chemin que nous empruntons pour avancer dans ce que certains nomment la vie. Tiens, à propos, tu savais qu'avec les circuits que possède l'Amstrad on peut faire des trucs vachement sympa ? Je me rappelle qu'un soir, en bidouillant le CRTC qui est, comme tu le sais, le contrôleur vidéo de notre viel ami, j'ai trouvé le moyen de faire un petit scrolling sous Basic qui ne mange pas de pain mais qui n'a jamais été exploité par quiconque. Ouais, tu penses que je raconte comme d'habitude des blagues, mais je t'assure... Pour te le prouver, voici la routine que j'avais mise de côté pour mes vieux jours.

```
10 OUT &BC00,1:OUT &BD00,63:
SPEED KEY 32,1:OUT &BC00,2
20 FOR I=0 TO 63:OUT &BD00,I:
CALL &BB18:NEXT I:GOTO 20
```

C'est tout. Tu lances ce petit prog. et tu gardes ta main poilue sur une touche, il ne te reste plus qu'à admirer le résultat. C'est pas du Zède tout craché, ça ?

CRTC : J'EN AI ASSEZ (ÇA C'EST PLACE)

Sined : Tu te fous de moi ou quoi ? Ton truc fait tic-tic à chaque fois que le pointeur d'écran fait un tour. La ruse serait de trouver le moyen d'éviter ce tic-tic. Personnellement, je cherche encore. Bravo tout de même pour la ruse. Les lecteurs préféreraient sans doute que tu leur donnes la liste des registres du CRTC avec leurs fonctions, cela serait plus divertissant et instructif.

Je vais te donner quelques astuces me venant à l'esprit en me rappelant de certains listings peu optimisés. Pourquoi, lorsqu'on n'a pas besoin de A, charger un registre simple avec zéro et l'instruction LD X,0, alors que XOR A suivi de LD X,A sont plus rapides, car internes et d'un octet chacune ? De plus, pourquoi charger le double registre BC pour accéder aux ports d'entrée-sortie, alors que souvent (sauf lorsque C est concerné) B suffirait (seul le poids fort de ce registre 16 bits compte dans la sélection du co-processeur) ? En parlant de parenthèses, écrivez à 7 pour lui dire de compter les siennes. La devise de l'optimiseur est la suivante : ne rien laisser de côté est la seule manière permettant de ne pas partir les mains vides. Dans la même optique, ADD HL,HL est plus performant que SLA L suivi de RL H. Le résultat est plus fort de café.

Zède : Tiens, j'aurais parié que les décalages étaient plus puissants, mais bon, même les meilleurs peuvent se tromper. Pour les registres du CRTC tu as raison, surtout quand tu penses que les *Clefs pour Amstrad* sont, paraît-il, introuvables. Alors, voici la liste complète :

Les 16 premiers registres sont en lecture-écriture, alors que les deux derniers sont en lecture uniquement.

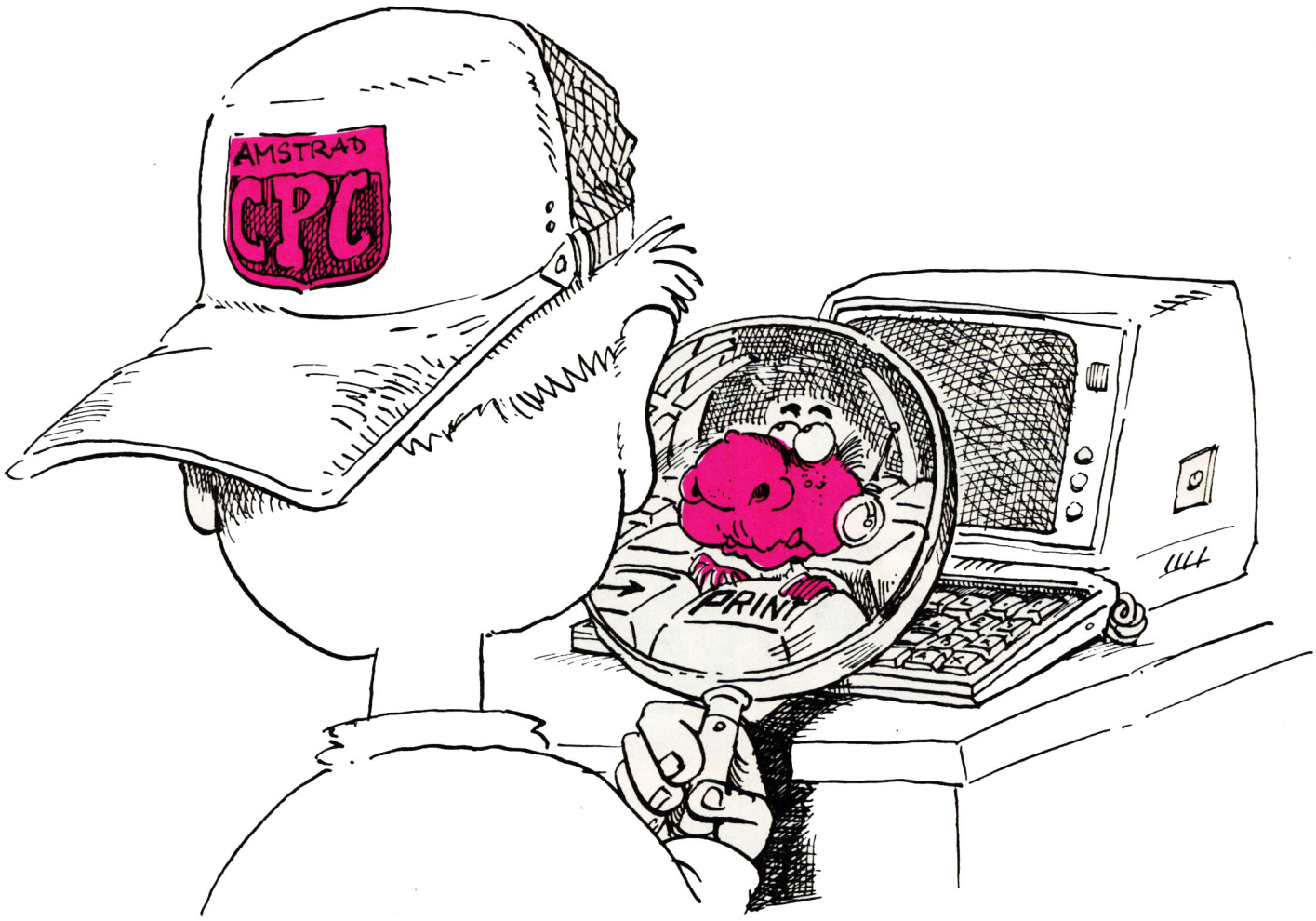
Le registre 0 détermine la fréquence de synchronisation horizontale en caractères.

Sined : Bof...

Zède : Le registre 1 correspond au nombre de mots (deux octets) affichés par ligne, donc est égal à 40 lors de la réinitialisation du CPC. Pour remplir ce registre, il suffit de compter le nombre d'octets à afficher à l'écran et de le diviser par deux.

Sined : Ahhhhh... (fatigué et non admiratif)...

Zède : Le registre 2 sert à ajuster la position de l'écran en horizontal (et



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

MYSTERY

« 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 : .....

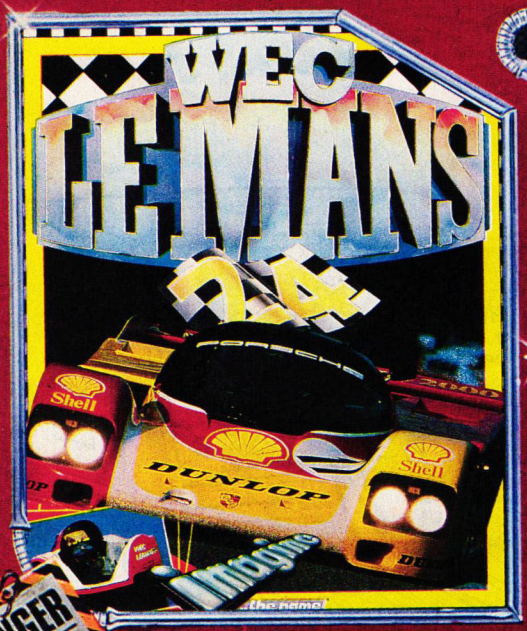
ADRESSE : .....

Tél : .....

Ci-joint ☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat

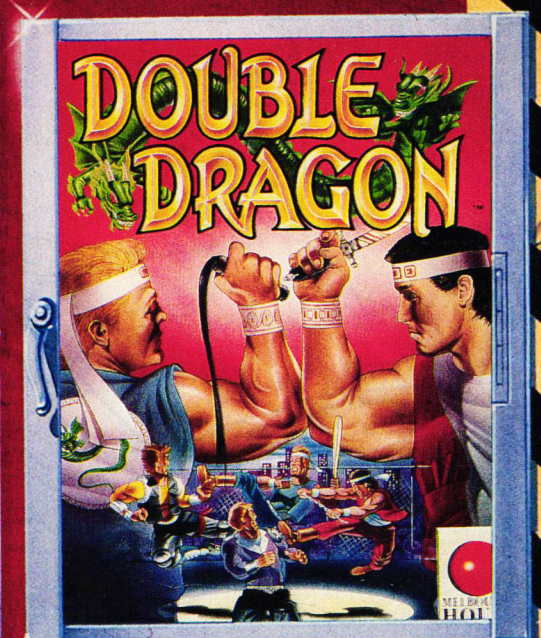
	ST	Amiga	PC		CPC disquette		Total
Quantité		+	+	× 249 F +		× 199 F =	

UNE COMPILATION PHENOMENALE



WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux defaillances humaines.

DOUBLE BRAGON, le plus acclame de tous les jeux d'arts martiaux de tous les temps!!
La petite amie de Billy, Marianne, a ete enlevee pour les Black Warriors, un gang sauvage et sans pitie mene par le mysterieux Shadow Boss. Billy et son frère doivent utiliser leurs talents et toutes les armes se trouvant sur leur chemin (fouet, batte de base-ball, bidons d'essence, pierres, couteaux . . .) – Billy et Jimmy doivent poursuivre tout le gang a travers les faubourgs miteux, les usines, pour la confrontation finale avec l'infâme Shadow Boss!



DANGER
HAUTE
TENSION

DOUBLE ACTION

Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".

Rejoignez l'équipe des chasseurs de fantômes, les Ghostbusters et débarassez la ville de ces esprits farceurs. Capturez les fantômes dans votre sac à dos en utilisant votre faisceau à proton. Ce sont les vrais Ghostbusters – vous risquez d'avoir vraiment la frousse!

ocean

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

non pas la synchro comme il est dit dans les *Clefs*), je l'ai utilisé dans mon petit scrolling et il est égal à 46 en temps normal. Il permet bêtement de répartir le border de part et d'autre de l'écran d'affichage.

Sined : Quelle heure est-il ?

Zède : Le registre 3, c'est la longueur de synchronisation horizontale. Les quatre bits du poids fort sont inutilisés. Les quatre autres permettent de désynchroniser ou de décaler l'écran. La longueur de synchronisation verticale est seize fois supérieure à sa petite sœur horizontale et automatiquement prise en compte par le 6845.

Sined : Déjà, mon dieu, ma pilule !

Zède : Les registres 4 et 5 règlent la synchronisation verticale. R4 contient la partie entière de l'ajustement sur sept bits et R5 la partie décimale sur cinq bits. Cela permet de synchroniser parfaitement le 6845 avec la vitesse de balayage du moniteur.

Sined : Ah, la voilà. T'aurais pas un verre d'eau ?

Zède : Le registre 6 est le nombre de caractères (8 lignes) affichés en hauteur, donc est égal à 25 lors de la réinitialisation.

Sined : Gloup ! Beurk...

Zède : Le registre 7 est pour le 6 ce qu'est le 2 pour le 1, il ajuste l'écran en vertical et est à 30 quand on allume le CPC (c'est dur de ne pas se répéter). Il permet le centrage de l'écran d'affichage dans le border.

Sined : Shazann, Banzaï, Zlonga !

Zède : Le registre 8 est un peu plus étrange que les autres car il contient moult fonctions de réglage. Les deux bits de poids faible servent à régler l'entrelacement. C'est une technique permettant d'afficher deux fois plus de lignes à l'écran que le moniteur ne peut en accepter normalement. Cela est possible en affichant, lors du premier balayage, les lignes paires de l'image mémoire et, lors du second, les lignes impaires. En fait, seule la moitié du nombre réel de lignes mémoire est affichée à l'écran, et à chaque balayage, mais le résultat est là, scintillant de mille feux et vibrant du désir de vous époustoufler.

Deux modes existent : le 1 et le 3. Les bits 4 et 5 agissent sur le DE skew (Display Enable) et diminuent l'offset d'affichage de deux octets multipliés par la valeur des deux bits. 3 est une valeur interdite. Pour en finir avec ce registre, les bits 6 et 7 influencent la position du curseur de la même manière que 4 et 5 agissent sur l'écran.

Sined : Oh, zut, j'ai encore oublié le produit pour mes lentilles.

Zède : Le registre 9 contient le nombre de lignes par caractères en verticale. La valeur incrémentée qu'il contient multipliée par celle du registre 6 donne le nombre réel de pixels à l'écran et en verticale.

Sined : Tant pis, je vais faire sans.

Zède : Les registres 10 et 11 conditionnent le curseur hardware utilisé à titre indicatif dans l'éditeur de Pyradev. Les bits 6 et 7 du registre 10 agissent sur le curseur. Voici les effets découlant respectivement des valeurs possibles : 0, curseur fixe, 1, non affiché, 2, clignotant à 1/16e des interruptions et 3, clignotant au 1/32e. Les cinq bits restant des deux registres règlent la ligne de départ du curseur et la ligne de fin (il est obligatoirement plein et fait 12 lignes de 0 à 11).

Sined : Qu'est-ce que tu penses de mes nouvelles pompes ?

Zède : Les 12 et 13 agissent ensemble pour former l'adresse mémoire du point en haut à gauche de l'écran ainsi que la taille mémoire utilisée pour l'affichage (multiple de 16 Ko). Les deux bits de poids fort du registre 12 permettent de forcer le mode Overscan dont le petit Rubi nous avait fait part il y a quelques mois de cela, les deux bits suivants contiennent le numéro de slot mémoire choisi, et multipliés par 16384, ils donnent l'adresse de départ de l'écran. Les 12 bits qui restent forment l'offset à appliquer aux paramètres précédents.

Sined : C'est con, j'ai pas trouvé le même design en vert et en bleu, elles étaient dégueulasses.

Zède : Les registres 14 et 15 servent à positionner le curseur sur l'écran et sont soumis aux mêmes règles que les registres ci-dessus.

Sined : Attt... Attt... Atchaaa ! Verbe la venêtre z'il de blait (snif) !

Zède : Les registre 16 et 17 servent au crayon optique et je n'ai pas mes lunettes.

Sined : Rrrrr... Pfff... Hein, pas mal... Tu paies un café ?

Zède : T'attendais pas, hein ? T'as vu ce que je t'ai mis ? Et paf, un barbare à la casse.

Sined : Comment fais-tu pour foutre toutes les encres dans la couleur du border en trois instructions ? Puisque tu sembles si fort...

Zède : T'as pris ta pilule (air dégagé et nonchalent) ?

Sined : Il te suffit d'utiliser l'instruction interdite du registre 8 du CRTC. Un partout, balle au centre, service Zède.

Zède : T'as bonne mine... D'accord, j'attaque.

DIVERSES ASTUCES : VERZASTUSSES !

Zède : Je voulais dire deux mots sur un super prog. qui sortait de l'esprit tordu de Poum et Septh, qu'ils avaient, à juste titre, appelé le CLS le plus rapide du CPC. Leur truc (car ils n'ont jamais voulu donner d'explications) consistait à utiliser la pile pour effacer l'écran. Ils sauvaient la pile et empilaient des valeurs allant de 0 à FFFF après avoir positionné celle-ci en &C0000, ce qui se faisait à une vitesse inégalable. Il suffisait enfin de remettre la pile à sa bonne place. Il va de soit qu'il fallait interdire toutes les interruptions, sinon personne ne pouvait répondre aux plantages de la machine (les interruptions utilisent aussi la pile).

Sined : Excuse-moi, mais j'ai mon mot à dire dans cette sombre affaire. Enfoirés ! Sinon, ce prog. est génial, quoi qu'il soit bête que ce principe ne s'utilise pas pour les transferts de blocs en mémoire, ce qui arrangerait bien nos affaires vu la vitesse du Z80 (quoique, trouves l'astuce...). A ce sujet, encore un gain de temps dans la programmation. Sache que l'instruction LDIR est très lente. Elle correspond à la brouette dans l'échelle des véhicules. Si tu veux faire des transferts de blocs, il vaut mieux utiliser une petite boucle du genre :

```
        LD   C, Poids fort
        LD   B, Poids faible
        LD   HL, Source
        LD   DE, Destination
BOUC    LD   A,(HL)
        LD   (DE),A
        INC  HL
        INC  DE
        DJNZ BOUC
        DEC  C
        JR   NZ,BOUC
```

DUCHET COMPUTERS

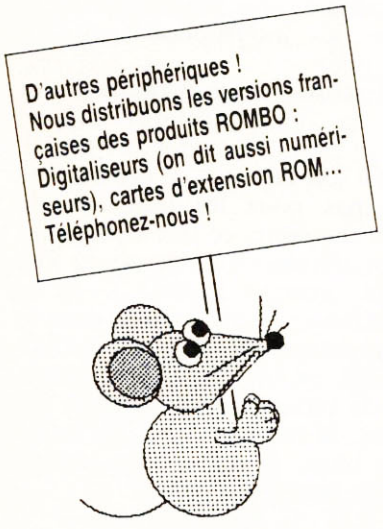
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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.)



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

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DDI1 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.

AS SIX THES PAR SINED (édition spéciale)

Prends ta calculette et teste, tu verras, cela n'a rien à voir. Il faut parfois se forcer à se casser la tête pour gagner des secondes plutôt que de casser celle du Z80 qui a déjà assez à faire avec les bits.

Zède : C'est pas du tout neuf ce que tu me donnes là. De l'innovation, que diable !

Sined : Lorsque j'étais petit et que je programmais encore en Logo (à cet âge-là, les petits trains et le Logo motivent), j'avais besoin d'énormément de vitesse pour que ma tortue lapine. Figure-toi qu'elle se mettait à bomber quand je faisais le POKE &38,&C9.

Malheureusement, après cette opération, elle n'entendait plus rien aux ordres que je lui envoyait aux travers du clavier. Le POKE &38,&C3 la calmait et lui rendait la tête qu'elle avait perdue pour un bout de queue de file d'interruption. Moralité, si tu veux de la vitesse, fais le premier POKE mais attention car sans le second, le CPC ne rend pas la main, ce qui n'est pas le pied.

A ce propos, ce n'est pas une balle dans le coude qui me fera plier le genou et n'ayez crainte, ma petite dame, je m'occupe du chariot. Le premier qui nous dit d'où viennent les deux dernières expressions gagne un soft.

Zède : Tu regardes trop la télé, barbare barbu barbant. Qu'à cela ne tienne et que les réponses foncent. Tu sais quoi d'autre de sympa ?

Sined : Alors que je discutais avec Rubi, il m'annonça une nouvelle qui me sortit de mes gonds. L'art et la manière dont évolue le registre R. Simple, évident mais fallait le trouver. C'est bien lui le meilleur. Le registre R est un registre non pas huit bits mais sept bits. A chaque fois que le Z80 lit un code machine, il additionne à R la taille de l'opérateur de cette instruction. En clair, LD A,12 fait deux octets, un d'opérateur et un d'opérande. Après cette instruction, R aura été incrémenté. Pour tous les codes machines à préfixes (CB, DD, ED et FD), comme par exemple LDIR, R sera augmenté de deux. Si un dépassement de la capacité des sept bits intervient, tout se passe modulo 128 ce qui est la moindre des choses. Alors, tu dis mieux pour ce soir mon petit bonhomme ?

Zède : C'est pas que je manque d'arguments, mais j'ai mal à la tête, au dos et aux bouts des doigts à force de taper ce texte.

Sined : Je t'avais dit de me laisser la place dès le début mais t'as voulu jouer le costaud, alors...

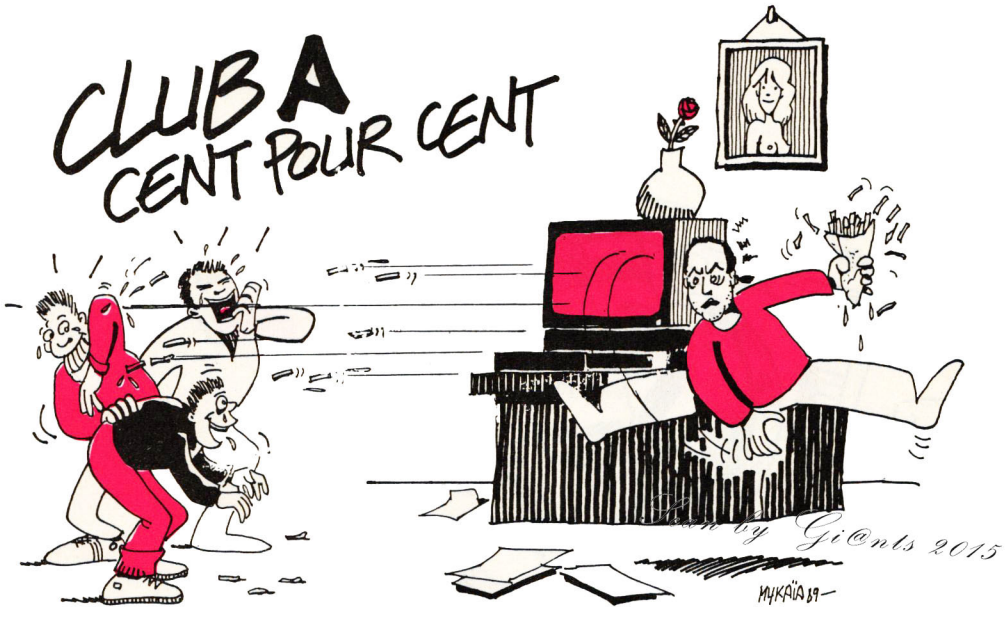
Zède : Mon petit Sined, le moral ça va mieux, mais je me sens un peu las. Je te propose qu'on se fasse un petit film. On s'est déja passé plus de 1 000 fois *Equus* et au moins 923 fois *Birdy*, si tu n'y vois pas d'inconvénient on va se faire The Wall des Pink Floyd pour se changer les esprits.

Sined : Zède de mon cœur, je te dis 80 fois oui...

J'ai signé...
Moi aussi !
Copieur...

LE CLUB CENT POUR CENT,

Je dois vous avouer que je suis en colère. Attention, quand je dis en colère c'est pour ne pas dire très en colère. Je trouve quand même qu'il y a trop de petits malins qui n'ont rien compris à nos programmes de 8 h 30, qui sont les conditions d'adhésion au club. Comme je suis très fâché, je vais sans prendre de gants vous expliquer ce règlement en mettant tous les points sur tous les i.



Mais non, Madame, je ne suis pas trop sévère. Voyez cette lettre de Dariuche Dolatabadi qui nous envoie sa photo accompagnée du bulletin d'abonnement et qui pense avoir une chance de séduire Miss X. Il n'a rien compris, ce narcissique du dimanche. Et je vous passe toutes les lettres qui ne sont signées que par des Isabelle ou Dieu sait quoi encore. Comment je peux deviner le nom de ces personnes ? Si j'étais mauvaise langue, je dirais qu'après les Allemands en 40, nous sommes envahis par un pays du Nord, et que bientôt nous trouverons, à l'emplacement de nos Mac-Donalds nationaux, des Vander-Bergers. Comme vous le constatez je n'ai pas la "frite". Alors, pour me calmer, je vous donne ce règlement ; et que soit décapité sur-le-champ, par le barbare de service, ou dévoré tout cru, par Franck le pas beau, celui qui ne lit pas, trois fois par nuit après s'être brossé les dents, ces quelques lignes des saintes écritures que sont...

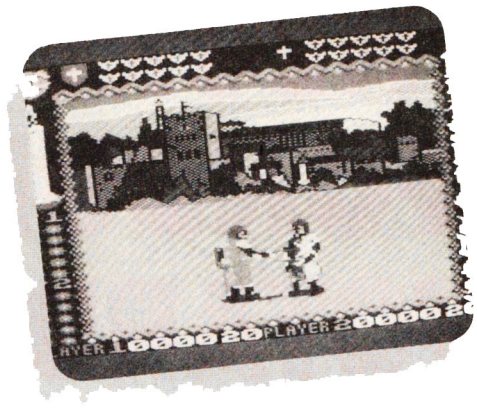
LE REGLEMENT DU CLUB

1 Poum a toujours raison (même quand le chef lui tape dessus).
2 Sont membres tous ceux qui, après avoir vu leur lettre ou dessin publié dans nos pages, nous renvoient le bon d'adhésion avec la photocopie de cette même preuve.
3 Sont également membres tous les citoyens qui achètent les produits du clubs (voir plus loin).
4 Les nouveaux abonnés à *Cent Pour Cent* sont également membres s'ils retournent le bon... (comme l'article 2).
5 Si vous ne vous sentez pas concerné par les quatre premiers articles, vous pouvez devenir membre en cotisant, pour la somme de 70 F par an.
6 Si vous ne vous sentez pas concerné par les cinq premiers articles, vous pouvez tourner cette page et lire le courrier de Franck (n'oubliez pas au passage l'histoire d'Aude).
7 Les membres du club peuvent bénéficier des privilèges du club 100 % (voir plus loin que plus loin).

PLUS LOIN

Je vais enfin vous révéler tous les avantages du club, qui sont loin d'être définitifs : nous vous réservons de nombreuses autres surprises qui vous seront dévoilées en temps voulu.
Vous le savez déjà, tous les membres du club peuvent participer aux réunions que l'on organise chaque mois. Ce mois-ci, comme vous n'avez pas été assez sages et que je me sens obligé de vous récapituler tout depuis le début, nous ne pourrons profiter du compte rendu de la réunion qui m'a fait connaître le super jeu tout mignon qui vous sera présenté le mois prochain avec, en plus, un super papier à propos des fanzines que l'on affectionne particulièrement à la rédac.
En dehors de ces réunions qui, malheureusement, ne concernent que quelques rares privilégiés, vous pouvez profiter de plein d'articles. Ils vont des BD aux tee-shirts MissX, en passant par la compil. Cent Pour Cent qui regroupe : Titan, le meilleur casse-briques sur CPC, Operation Wolf, qui est le chouchou de Sined, ainsi qu'After Burner, sans oublier R-Type, que personnellement je qualifie de meilleur tac-tac poum-poum (c'est moi-moi) existant sur CPC.
Approchez-vous un peu pour que je vous explique quelque petits trucs que vous n'êtes pas censés savoir. Allez, encore un peu plus près. Nous ne pouvons pas, vis-à-vis de la loi, vous vendre tous les articles moins cher que dans le commerce. Vous allez me dire, alors à quoi ça rime d'acheter un produit par l'intermédiaire du club ? J'attendais cette question et je m'empresse d'y répondre. Pour l'achat de la compil., on vous offre gracieusement un album de BD qui restera une surprise de qualité, parole de Poum. Il va de soi que vous aurez toujours droit au poster de Miss X. Pour les BD, consultez les tarifs ci-dessous tout en sachant que, pour l'achat de deux BD, quelles qu'elles soient, on vous en offre une troisième ! Ce que vous ne trouverez absolument pas en dehors du club. Le prix du tee-shirt est de 60 F pour les autres, alors que pour vous,

100 % CLUB



les membres, il est de 50 F. On va enfin vous préparer une compil. regroupant les meilleurs listings parus dans nos pages, et c'est du sûr, car je m'en charge personnellement, même si j'ai les yeux qui tombent en plus d'une petite bouche. Voilà pour les mauvaises langues qui ne croyaient pas en l'existence du club, et je leur dis que le club vit (si, si, il vit).

ATTENTION BORDEL

Vous savez que nous sommes tous des garçons très organisés et que nous avons comme devise : "La rédac, c'est comme le tiercé, étant à cheval sur les principes, on la préfère dans l'ordre que dans le désordre." Malheureusement, des perturbateurs comme Septh ou Franck, sans parler de Sined, font des apparitions éclairs à la rédaction et chamboulent tous les dossiers et courriers, à tel point qu'une vache n'y retrouverait pas ses petits. Alors, pensez que nous, dans ce fouillis...

C'est pour ça que je vous demande de ne pas oublier de mettre votre nom sur les disquettes que vous nous envoyez avec vos coordonnées, ainsi que votre numéro de téléphone. Il vous arrive également de nous envoyer des lettres de plusieurs feuilles. Pensez à Septh et n'oubliez pas d'agrafer ces papiers volants, car nous avons énormément de courants d'air quand Sined finit une partie de Barbarian et qu'il crie sa victoire à tout le quartier en ouvrant les fenêtres.

LA COMPIL LES A D'OR :
199 F DK, 149 F K7 + BD gratuite.
TEE SHIRT MISS-X :
60 F (50 F pour les membres).
LES BD
- FRANK MARGERIN :
La Fête 46 F
Lulu s'maque 33 F
Radio Lucien 33 F
- FARID BOUDJELLAL :
Gags à l'harissa 33 F

Tous ces articles sont en stock limité, car on a bien changé de locaux, mais on est loin des trois mille mètres carrés espérés à La Défense. Des BD il y en a d'autres, mais chaque chose en son temps. On a assez ri. Je vous propose de passer aux choses serieuses, à savoir...

Vous avez sûrement entendu parler des private jokes, en voici une :
Alors Sylvie, comment Favia ? Saphia fort, tout est parfait. (Salut Eric, salut Dada.)

LA BLAGUE DU MOIS

Il faut que je vous dise une fois, que la blague du mois nous vient du pays des frites une fois. C'est pour vous dire que nous, à la rédac. de *Cent Pour Cent*, on aime les Belges au moins plus que ça même. Et que même que Septh y a passé deux jours pour apprendre le squash.

C'est une petite fille habitant à Bruxelles, qui répond au doux chant de Aude Parfait, qui nous envoie une toute mignonne lettre tachée d'huile dans laquelle nous sauront trouver une fois non pas une frite, mais la plus gentille des histoires de nos lecteurs. On lui demande juste de descendre de ses nuages (car AUDE HISSE DE L'ESPACE) pour lui faire de gros gros calins comme elle les aime.

C'est l'histoire d'une petite cruche de lait qui vit dans un frigo. Un beau soir, alors que les voisins du dessous sont endormis, elle fait la connaissance d'un joli pot de yaourt. Elle n'a pas le temps de dire ouf, qu'elle se sent complètement envoûtée par ce beau et frais pot. Et voilà que le yaourt lui fait son récital du printemps :

-Je voudrais être tout le temps à tes côtés.

Et elle sourit.

- Nous nous marierons après que le poulet d'à côté aura pris son bain.

Et elle sourit.

- Nous aurons beaucoup d'enfants.

C'est alors que la petite cruche se mit à pleurer, à tel point que le frigo se trouva inondé, puis elle se tourna vers le yaourt et lui dit : Dommage, mais tu sais, je suis stérile.

Personnellement, je trouve la blague d'Aude parfaite (hi ! hi !), mais si vous ne l'avez pas comprise, pensez donc, une cruche de lait qui est stérile... Mais bon Dieu ! c'est bien sûr, le stérile lait.

(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 beurres).
(NON)... Je ne pourrai 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.

Sur ce, je vous laisse à toutes vos occupations car il faut impérativement que je m'occupe des miennes sinon le chef va encore me tirer les bretelles.

Poum Diledieu

A L'HEURE OU LA FONDUE SAVOYARDE, VODKA SIFFLONS

C'est Noël. Nous sommes tous dans l'attente du jour J. Nous prépapons nos vieilles chaussettes en espérant les retrouver pleines de bonnes surprises. Mais pour cela, il faut attendre... Attendre... Et encore attendre.

A propos de jour J, n'oublions pas que c'est à la fin du mois que notre cher Robby doit revenir de ses vacances forcées. C'est fou ce qu'il a changé, Robby, depuis un an. Avant, il était presque toujours habillé façon branché, in, dans le vent, cool, etc., maintenant aussi, mais c'est plus pareil. Il est devenu un tout petit peu plus clean. Ça doit être la coiffure qui donne cette impression. Enfin, ça fait drôle de voir Robby net (ouarf ! ouarf ! tout ça pour introduire ce jeu de mots nul, faut le faire. On dirait du Septh).
Passons ces civilités (ND Septh : Celle-là aussi, elle est très bonne (les civilités pour un ex-militaire, c'est quand même un comble (vous trouvez pas ? Tant pis (zut, je sais plus où j'en suis, là... Combien de parenthèses je dois refermer ? (tant pis, on verra bien)))))))) (ND Poum : Raté, y'en a trois de trop !) et revenons au sujet qui nous intéresse.

LES CDC EN FOLIE

Eh oui, les CDC ont encore frappé et qui plus est, il ont frappé fort. Vous vous souvenez ? Les Coincés Du CPC. Nous sommes littéralement inondé par des demandes d'aide à propos de tel ou tel jeu et on ne sait plus où donner de la tête. Pour une lettre donnant la solution d'un jeu, nous en recevons trois qui en réclament. Je suis loin de vous tirer mon chapeau. Je pense que vous devenez de plus en plus fainéants et que vous oubliez égoïstement tous vos camarades qui rament sur des jeux qu'ils n'arrivent pas à résoudre (ND Septh : Ça, c'est de ta faute, la prochaine fois, tu les feras plus faciles, tes jeux).
Alors n'hésitez plus, au lieu de nous envoyer les noms des softs que vous avez résolus (ça me fait une belle jambe) donnez-nous plutôt la solution, sans oublier d'agrafer toutes les pages ensemble (voir la rubrique du Club).
Vous connaissez tous bien sûr le fameux dicton "Neige en novembre, Noël en décembre" ? (ND Septh : Et celui-là, vous le connaissez : "crac-crac en janvier, ouin-ouin en septembre" ?). Et qui dit Noël dit cadeaux et les seuls que je puis vous offrir pour réchauffer vos petits cœurs refroidis à l'approche de cet fin d'année 1989, c'est beaucoup de pollution dans très peu de glace. Alors j'ouvre cette grande chemise du courrier des lecteurs et, à coup de pelleteuse, vide au moins la moitié de mon stock que je gardais bien au chaud pour les dures soirées d'hiver (ND Septh : et d'hiver, c'est beaucoup pour un seul Poum (surtout d'hiver de Médoc)). Ça c'est l'esprit Club (pardon je me suis encore gouru de rubrique, promis je ne le ferai plus).

LES JOURS ET LES NUITS PASSENT

Mais la campagne ne blanchit toujours pas, laissant le soleil torride dé-

grader petit à petit nos cervelles bouillonnantes. Non je n'ai absolment pas, ce soir, l'âme d'un poète, mais ceci est l'intro d'une lettre du p'tit **JLB** the Good qui nous donne la solution du jeu Peur sur Amityville, édité si ma mémoire ne me fait pas défaut, chez Ubi Soft.

Avant de vous faire part de ses précieux conseils, je lance son appel de détresse. Le p'tit gars bloque complètement dans Driller et Captain America, ou peut-être que ce sont ces jeux qui bloquent, enfin je n'ai pas très bien compris, mais si vous avez les solutions de ces jeux, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, surtout Driller car on l'avait apprécié à sa juste valeur lors de sa sortie.
Revenons à nos frissons lors des soirées passées dans cette baraque bourrée d'angoisse, battant de trois têtes et six pieds les plus hard des films d'horreur après minuit sur Canal Plus.
Commencez d'abord par vous rendre à la salle de bain ou à la cuisine puis ouvrez le robinet. Prenez le couteau et coupez le doigt qui vous empêche d'étancher votre soif. Je vous avais prévenu, c'est très hard. Un bon conseil, tournez cette page si vous avez le cœur fragile. Allez à votre chambre et faites un petit somme, histoire de reprendre des forces après tant d'émotions. A votre réveil, descendez à la cave et prenez le bois, ouvrez la trappe et prenez la tête. Remontez au salon et posez le bois dans la cheminée puis mettez-y la tête qui vous apprendra certaines choses en se consumant. Ne vous faites pas prier, retournez au lit, gros fainéants !

Le lendemain, entrez dans la bibliothèque, prenez l'annuaire (ne confondez pas, il s'agit du gros bouquin des PTT et non pas du doigt qui porte un nom ayant la même résonance), notez le numéro indiqué, prenez l'écouteur et composez le bon numéro. Le jour suivant, revenez à la bibliothèque et faites bien attention à ce que vous dit le petit Jésus ; prenez ensuite le grimoire qui n'est autre qu'un vieux livre de sorcellerie. Sortez de la pièce et lisez le grimoire.
Plus tard, entrez dans la salle de bain et ouvrez l'armoire, prenez le rasoir et la mousse, montez au premier étage et pénétrez dans la chambre de votre fils. Sans aucun scrupule, rasez-lui la tête (encore un qui a la bosse des maths... Et du diable). Le jour d'après, montez jusqu'à la chambre d'amis, ouvrez l'armoire et prenez l'eau bénite. Revenez dans la chambre de votre enfant et donnez-lui la flotte.
Le jour tant attendu arrive, sortez de la maison, entrez dans le camion (Bon sang ! Mais c'est bien sûr !), sortez-en, rentrez dans la maison (Ah non !), descendez à la cave à vin, prenez Harry, sortez de la baraque et rentrez dans le camion. Il ne vous reste plus qu'à vous tirer sans regarder derrière vous.
Une petite précision pour ce coup de pouce de notre ami JLB, il s'agit de la version cassette mais, j'en suis persuadé, elle aidera suffisamment les possesseurs de la version disquette.
En ce qui concerne ta réponse, eh bien, c'est que... Je veux dire que... A vrai dire, je ne me souviens pas de la question, alors si tu peux m'appeler un mercredi, tout sera pour le mieux.

PETIT FILOU, VA !

Eh ben, les amis, moi qui voulais faire plein de bonnes choses ce mois-ci, je me retrouve comme d'habitude coincé par le nombre de caractères qui peuvent entrer sur deux pages. Désolé, même pour Noël on ne peut pas faire les pages un peu plus grandes.
Pour finir notre entretien mensuel, je vous donne la solution de L'Ile : allez au nord...
Mais non, c'était pour rire. Voilà, par contre, une superbe astuce pour avoir de l'énergie infinie pour l'excellent jeu Saboteur II. Vous pouvez par la même occasion remercier Philou à qui l'on doit ce qui suit.
Laissez aller le Delta jusqu'à ce que Saboteur se laisse tomber tout seul ; une fois sur la plate-forme, descendre l'échelle qui se trouve à gauche, allez à gauche puis descendez à nouveau l'échelle, allez vers la droite et redescendez d'un niveau. Courrez vers la gauche de l'écran et sautez par-dessus les deux trous, puis prenez la corde raide. Une fois sur la plate-forme, descendez l'échelle, dirigez-vous vers la droite et sautez. Rentrez dans le bâtiment par la porte qui se trouve à gauche. Une fois à l'intérieur, descendez l'escalier jusqu'en bas, allez à gauche et tuez le garde. Placez Saboteur à cheval sur le côté de la première caisse et descendez. Vous êtes dans la salle qui vous rendra indestructible.
Voilà, moi, je trouve ça sympa. Je peux encore vous donner la solution de Conspiration de chez Ubi Soft. La voici, la voilou.

PRENDS TELEPHONE...

Est, pose téléphone, enlève vêtements, monte dans baignoire (c'est de l'abrégé pour prendre moins de place), ouvre robinet, ferme robinet, descends baignoire, décroche téléphone, utilise serviette, mets vêtements, O, S, O, descends, O, N, N, discute avec prêtre, S, examine sous banc, regarde missel, O, S, E, achète billet pour Saint-Florent-le-Vieil, E, monte dans train, attends, examine grille, enlève cadenas, N, E, pousse fenêtre, passe fenêtre, fouille tiroir, N, pousse dalle, descends, examine tombe, prends bourse, monte, E, N, achète pince, S, O, descends, O, coupe bague, prends bague, E, monte, E, E, regarde sous pont, prends chaîne, passe pont, examine pont, examine douves, écarte branchages, monte, lie chaîne...
Comme on vous le dit dans plusieurs de nos articles du mois, voilà le résultat d'une lettre non agrafée. Eh oui, je ne trouve pas la suite, alors tant pis, je m'arrête là et espère que vous avez bien compris la leçon. Hummmmmm ?
J'oubliais, pour Conspiration, la solution est d'Olivier Ropers ; il nous a parlé également de Heros of the Lance et d'autres jeux, mais comme le dit si bien le narrateur de Conan le Barbare : "Mais ceci est une autre histoire."
Vive Conan ! Vive Poum ! C'est moi !

Poum qui est papoum

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1.....de.....
2.....de.....
3.....de.....
4.....de.....
5.....de.....

NOM :.....
AGE :.....
ADRESSE :.....
.....
.....
Tél. :.....

NDR : Pas d'affolement, vous n'êtes pas tombés sur des petites annonces saturniennes. Non, en fait, le mois dernier, je vous proposais de rédiger vos annonces d'une manière humoristique, la plus drôle passant en caractère gras. quelques annonces "normales", datant des mois précédents.
Quoi qu'il en soit, voilà le GAGNANT DU MOIS pour l'annonce la plus drôle, choisie pour les longues minutes que l'on a perdu à la déchiffrer.

• GENTUR ! Wolf soft checher tephisgra, ciensimu et meurprogra sur 8216. Gea : 15 à 18 ans. Dezponré à Stéphane Gourdin, 6, r. du Guigneville, 77390 Andrezel (nana técepa). Yezvoien V.C. et pleexem. Tél. (1) 64 06 27 66.

• Salut les p'tits crackers, ouais ben j'vous écris pour avoir des copains super cool qui éch. leurs jeux (originaux) contre les miens (Drag. Ninja, Robocop, Tig. Road...). Surtout, essayez pas de m'gruger les gosses, parce que j'suis p't'être pas Zorro, j'peux p't'être pas voler comme Superman, j'ai p't'être pas de grandes oreilles comme Batman, mais moi j'suis le Punisher, alors y faut pas m'les gonfler sinon j'vous éclate. J'compte sur vous et surtout pas d'entourloupe. Je cite : "Les coupables doivent mourir." François Lenoir, 60, rue du Petit-Pont-St-Martin au Laert, 62500 Saint-Omer.
Tél. : 21 98 24 76.
• Stop affaire (hari!). Vds ou éch. contre cartes téléph., originaux Operation Jupiter (PC-compatible), Drag. Ninja, Peur sur Amytiville, Dragon's Lair 1 et 2 (CPC disk) et D7 vierges Amsoft CF2. Dépêchez-vous les amis (de pain !), c'est pas cher (à saucisse !) : de 20 à 140 balles (hé !). Un collectionneur acharné (nu phare !), Xavier Gonzalez, 4, av. de Verdun, 92260 Fontenay-aux-Roses.
• Salut, je suis né le 17/11/75 (calculez mon âge). Rech. corresp. ou même de très belles correspondantes (pour ça joindre photo) pour éch. jeux et utilit. orig. sur CPC D7. Tél.-moi av. 18h30 car après il faut laisser la place aux LOVE STORY. Ou écr. à Jonathan Granier, 73, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. (1) 42 57 08 81.
• Urgent, vds jeux originaux : disks 1943 et Vindicator 100 F l'une ou 195 F les 2. Ech. aussi contre Barbarian 2 ou Op. Wolf. Celui qui n'achète pas, je lui décapite sa tête. Laurent Descolonges, 8, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. (1) 47 07 45 33.
• Jeune homme, 18 ans, beau, travailleur, cherchant bonheur informatique, rech. corresp. pour relations et pour éch. orig. D7 6128. Michaël Peset, 23, rue Henri-Michel, 62530 Hersin-Compigny. Tél. 21 26 94 33.
• Eh ! Tema keum : j't'vds hein lecteur 5" 1/4 (ambar) Thomson + (accroche-toi bien à tes dents) : 100 D7 5" 1/4 + cordon + notice. Eh bien oui, messieurs, mesdames, je vous le dis, tout cela est à vous pour la modique somme de 1 600 F (ouah l'arnaque), mais non, car la maison offre un autocollant de la Vache qui Rit à celui qui rép. av. 10 jours. Alors si t'es cool, mec, y'aura pas d'plems keum. Denis Le Floch, 30, av. des Acacias, 37230 St-Etienne-de-Chigny.
• Cherche lect. D7 DDI-1 env. 500 ou 600 F. Jean-Philippe Vandard, 14, rue Gallieni, 91430 Igny. Tél. (1) 69 41 28 03.
• Ecoutez, je n'irai pas par 4 chemins, je le dirai franchement, j'irai droit au but : éch. 7 jeux orig. contre lect. (DDI) pour 464. Enfin, mon annonce, c'est la meilleure, non ? Stéphane Guinci, rue Pierre-Semard, bt Catenaire, 83500 Seyne/mer. Tél. 94 87 86 22 (soir).
• Moi, vendeur, stop : ch. quelqu'un(e) voulant acheter pour Noël ou pour lui, stop : Amstraditionnel 464, stop : monochrome mais avec poly-jeux orig., joy, revues... 921 F, stop : Une-imprimante Micral Mifigue avec, sans cordon ombilical et papier (naissance oblige), stop : 821 F, stop : ou les 2 : 1 500 F (gain : 242 F). Merci. Stéphane Mauffray, 146, av. Cyrille-Besset, 06100 Nice. Tél. 93 98 10 33.
• Moi avoir beaucoup jeux orig. (Rick Dang., Crazy Cars 2...). Vous aussi : alors, vous écrire moi pour env. listes. Hugh ! Lionel Vilner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. (1) 45 26 00 64.
• Vds CPC 6128 mono (garantie) + manuel + D7 vierges ou orig. + 22 revues + housses. Prix : 2 800 F. Poss. vente sép. Tél. 45 94 07 53 (dem. Jean-Chcristophe).
• Bonjour, filles zé garçons, saviez-vous qu'l AM STRAD est né ? Eh oui, on était en train d'lire d'autres fanzines quand on s'est dit qu'on pouvait faire pareil. Et on l'a fait : tests, pokes et interviews. Génial, pour 4,40 F, à Cédric Fontaine, 3, av. De Lattre-de-Tassigny, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. 51 37 06 61.
• PA interd. aux moins de 18 ans : moi y'en a vendre 6128 tbe coul. + 3 joys + 25 revues + range D7 + jeux originaux Int. Soccer, Gryzor, Target Ren., Op. Wolf, Amityville, Batman, Titan, Savage, Chicago 90, Navy Moves, Sram 1 et 2... + manuel 6128 : 3 000 F (ah ah !). C'est super, non, je vais dev. fou ! Amine Mertouche, 38/40, rue Stephenson, 75018 Paris. Tél. (1) 42 23 80 99.
• CPC 464 vds ou éch. nbx hits originaux D7 et K7. Joindre timbre pour liste. André Faure de la Larivière, 10, rue de la Tuilerie, 81100 Castres.
• De qua, de qua, keksékça, non mais des feux, c'est y qu'i faut formuler la P.A., hein ? Ma, vds ou éch. compil type Compil Ocean, Monde Arcade, Supreme Challenge + Galactic Conqueror et Out Run (originaux) mon gars. Gael Guemene, 25 bd Maurice-Audrain, 35530 Noyal/Villaine. Tél. 99 00 67 75.
• Le fou a encore frappé : STOP ARNAQUE. Vds CPC 6128 coul. + joy + 5 D7 orig. : 2 400 F à déb. Tél. à Christophe au 94 42 71 45.
• Ch. lect. D7 DD1 + disc Topten avec notice pour 464. Entre 200 et 500 F. James Siguré, 9 bis, rue du Roirier-Roud, 45000 Orléans. Tél. liste rouge.

• Moi avoir beaucoup jeux orig. pour vendre à toi. Moi avoir Tetris, Highlander, Cpt Blood, 3-D Voice Chess, Elect. Wonderland, Caves of Doom, Mac. Bumper, Decathlon, Theatre Europe, Into Oblivion, Fight. Warrior, en K7 à 55 F pièce ou 600 F le tout, ou éch. contre chèvre pour film sur la nature. Anthony Jupilliat, 3, av. du Grand-Air, 93420 Villepinte. Tél. (1) 48 60 14 06 (ap. 19h30).
• Urgent ! Vds CPC 6128 + lect. K7 + cordon jeux sur K7 et D7 + utilitaires. Le tout : 3 500 F à déb. Tél. dem. Frédéric : 78 22 75 52.
• Salut les aminches, éch. D7 orig. : Ghost'n Goblins ctre Z. Comme Zark Davor, Marche à l'Ombre ctre Scalextric, Ocean Dynamite ctre Jade. Dem. Thomas au 67 53 56 88.
• Que là, moi je vds un Amst., que c'est même un CPC 464 (mono) que même si vous me croyez pas, demandez à mon arrière-arr.-arr.-grand-père. Bon, rev. à nos moutons, en plus je mets plusieurs jeux orig. avec, ils sont vach'ment bien. Il coûte seul. 1 800 F, alors bigophonez-moi rapidos au 83 75 26 65 (dem. Alain Maillier).
• Salut, les têtes brûlées. Je vais vous parler de ma dernière mission. Je prends mon zinc, et là je vois Thunderblade (70 F), du gâteau je le destroy, mais sur l'autoroute je vois la voiture rouge d'Out Run (145 F), pas facile, elle bouge. Je l'ai eue, bon, je dois atterrir et aider Indy dans le Temple Maudit (110 F). Ecrire pour la suite à Eric Kaufew, 2, rue Rapp, 67300 Schiltigheim. Tél. 88 83 79 46.
• Aff. en or. Vds jeux D7 orig. (Op. Wolf, Gryzor, Combat School Demo). Le tout 80 F. Pour les fans de simulation, vds Pegasus pour 150 F. Michaël Chassagnard, 4, rue du Faubourg, 25190 Chamesol. Tél. 81 92 51 17.
• CPC 464, 4 ans, gris foncé, ch. imprimante ou lect. D7 pour relations intimes et + si affinités. Thibaud Lefort, 241, rue du Fbg-St-Honoré, 75003 Paris. Tél. (1) 47 63 25 73.

• Vous avez créé un jeu ou un utilit. d'enfer et vous cherchez une protection disk blindée ? Alors LOCK UP est fait pour vous ! Incopiable (résiste à tous les copieurs du marché), hyper codée (loader codé 320 fois, disk codé), 251 Ko par face ! 464 - 664 - 6128. Tarif 10 F par copie. Rens. contre enveloppe timbrée ou au 46 87 08 33 (dem. Daniel ap. 18 h.)

EVA STRIP WORD (2)

La suite du listing Eva Strip du mois dernier, la voilà. Sorte de pendu-strip, ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains ! Il nous est proposé par Philippe PRADIER de Belves, un petit malin...

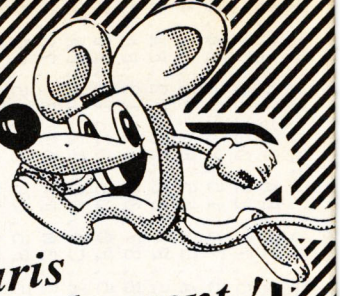
```
5070 DATA FA,04,EA,15,00,05,0C,15,FC
5080 DATA 00,05,12,FA,FA,80,20,00,C2
5090 DATA 30,15,FA,08,88,12,31,F5,5D
5100 DATA E4,00,F5,F5,08,00,00,13,43
5110 DATA 15,F5,04,E4,15,00,05,0C,7D
5120 DATA 15,00,05,13,F5,F5,F0,F0,07
5130 DATA 00,10,15,F5,07,F4,88,12,60
5140 DATA 72,FA,E8,00,F2,FA,08,00,00
5150 DATA 00,12,15,FA,04,EA,15,00,8C
5160 DATA 0B,12,FA,FA,F0,F0,C0,30,3D
5170 DATA 72,15,FA,07,88,12,F5,F5,47
5180 DATA E4,00,F5,F5,84,00,00,01,6F
5190 DATA 15,F5,05,15,00,0B,35,F5,05
5200 DATA F5,80,31,E4,60,31,15,F5,A9
5210 DATA 06,F4,88,12,FA,FA,E8,00,3E
5220 DATA F2,FA,CA,00,00,00,7A,15,A6
5230 DATA FA,04,15,00,0B,7A,FA,FA,68
5240 DATA 80,30,FA,C0,10,15,FA,07,22
5250 DATA 88,12,F5,F5,E4,00,F5,F5,B0
5260 DATA C6,00,00,00,7D,15,F5,04,14
5270 DATA 15,00,0A,01,F5,F5,F5,80,07
5280 DATA 31,F5,C0,00,F1,15,F5,05,09
5290 DATA F4,88,12,FA,FA,E8,00,F2,AE
5300 DATA FA,EB,00,00,00,36,15,FA,2B
5310 DATA 04,88,15,00,09,12,FA,FA,50
5320 DATA FA,80,30,FA,E8,00,30,15,BA
5330 DATA FA,06,88,12,F5,F5,E4,00,7B
5340 DATA F5,F5,F5,08,00,00,35,15,D5
5350 DATA F5,04,84,15,00,09,15,F5,34
5360 DATA 04,80,31,F5,F4,80,10,15,37
5370 DATA F5,05,F4,88,12,FA,FA,E8,41
5380 DATA 00,F2,FA,FA,08,00,00,12,76
5390 DATA 15,FA,04,8C,15,00,08,7A,C4
5400 DATA 15,FA,04,80,30,FA,FA,C8,0F
5410 DATA 00,72,15,FA,05,88,12,F5,9C
5420 DATA F5,E4,00,F5,F5,F5,84,00,E0
5430 DATA 00,01,15,F5,04,84,15,00,0A
5440 DATA 07,01,15,F5,05,80,31,F5,74
5450 DATA F5,F4,00,31,15,F5,04,F4,CE
5460 DATA 88,12,FA,FA,E8,00,F2,FA,CC
5470 DATA FA,CA,00,00,01,15,FA,04,65
5480 DATA 8C,15,00,07,01,15,FA,05,BB
5490 DATA 80,30,FA,FA,FA,80,10,F2,0A
5500 DATA 15,FA,04,88,12,F5,F5,E4,9C
5510 DATA 00,F5,F5,F5,C6,00,00,00,01
5520 DATA 7D,F5,F5,F5,84,15,00,07,F4
5530 DATA 13,15,F5,05,80,71,F5,F5,4B
5540 DATA F5,E0,00,71,F5,F5,F5,F4,F7
5550 DATA 88,12,FA,FA,E8,00,F2,FA,26
5560 DATA FA,EB,00,00,00,36,FA,FA,72
5570 DATA FA,08,15,00,07,12,15,FA,FD
5580 DATA 05,80,72,15,FA,04,00,30,F5
5590 DATA 15,FA,04,88,12,F5,F5,E4,F6
5600 DATA 00,15,F5,04,08,00,00,35,C9
5610 DATA F5,F5,F5,08,15,00,07,13,FA
5620 DATA 15,F5,05,80,71,15,F5,04,88
5630 DATA 80,10,F5,F5,F5,F4,88,12,1A
5640 DATA FA,FA,E8,00,F2,FA,FA,FA,EA
5650 DATA 8C,00,00,12,FA,FA,EB,15,B9
5660 DATA 00,08,36,15,FA,05,80,72,32
5670 DATA 15,FA,04,C8,00,72,FA,FA,AD
5680 DATA FA,88,12,F5,F5,E4,00,15,0D
5690 DATA F5,04,C6,00,00,01,F5,F5,EA
5700 DATA E5,15,00,08,7D,15,F5,05,3D
5710 DATA 80,71,15,F5,04,F4,00,31,17
5720 DATA F5,F5,F4,88,12,FA,FA,E8,7F
5730 DATA 00,F2,FA,FA,FA,EB,00,00,80
5740 DATA 00,7A,FA,CA,15,00,07,01,18
5750 DATA 15,FA,06,80,72,15,FA,05,47
5760 DATA 80,10,FA,FA,FA,88,12,F5,2E
5770 DATA F5,F0,F0,15,F5,05,08,00,A2
5780 DATA 00,35,F5,84,15,00,07,13,1F
5790 DATA 15,F5,06,80,71,15,F5,05,3D
5800 DATA C0,00,F5,F5,F4,88,12,FA,5D
5810 DATA FA,F8,F0,F2,15,FA,04,8C,F5
5820 DATA 00,00,1E,FA,C8,15,00,07,DC
5830 DATA 12,15,FA,06,80,72,15,FA,97
5840 DATA 05,F8,00,70,FA,FA,88,12,8B
5850 DATA F5,F5,C0,00,15,F5,05,C6,73
5860 DATA 00,01,69,E5,0F,15,00,07,B6
5870 DATA 35,15,F5,06,80,71,15,F5,A5
5880 DATA 06,80,70,F5,F4,88,12,FA,64
5890 DATA FA,C8,10,15,FA,05,EB,00,7D
5900 DATA 03,F0,1E,F0,0E,00,00,00,4F
5910 DATA 08,00,00,36,15,FA,06,80,65
5920 DATA 72,15,FA,06,C8,C0,F2,FA,98
5930 DATA 88,12,F5,F5,C0,10,15,F5,E4
5940 DATA 06,08,16,F0,F0,F0,E1,15,6B
5950 DATA 00,05,02,7D,15,F5,05,F4,2C
5960 DATA 00,71,15,F5,06,F4,80,71,1B
5970 DATA F4,88,12,FA,FA,C8,10,15,1E
5980 DATA FA,06,8C,3C,F0,F0,F0,69,1E
5990 DATA 00,00,01,00,00,00,7A,15,67
6000 DATA FA,06,00,72,15,FA,07,00,B4
6010 DATA 30,FA,88,12,F5,F5,C0,10,C5
6020 DATA 15,F5,06,C7,78,F0,F0,F0,B9
6030 DATA B4,08,00,02,00,0C,00,7D,42
6040 DATA 15,F5,05,F4,00,71,15,F5,57
6050 DATA 07,C0,10,F4,88,12,FA,FA,E3
6060 DATA C8,10,15,FA,07,78,F0,F0,BE
6070 DATA F0,D2,8C,15,00,05,7A,15,5E
6080 DATA FA,06,F0,F2,15,FA,07,E8,14
6090 DATA 00,F2,88,12,F5,F5,C0,10,D5
6100 DATA 15,F5,07,96,F0,F0,D2,E1,56
6110 DATA 08,00,00,00,04,01,15,F5,3B
6120 DATA 06,F4,F0,15,F5,08,F4,00,9F
6130 DATA 70,88,12,FA,FA,C8,10,15,3A
6140 DATA FA,07,EB,F0,F0,F0,78,0C,7D
6150 DATA 00,08,00,00,05,15,FA,07,BB
6160 DATA 00,F2,15,FA,08,80,30,88,D3
6170 DATA 12,F5,F5,C0,10,15,F5,08,B6
6180 DATA 3C,F0,B4,96,C6,15,00,04,30
6190 DATA 05,15,F5,06,F4,00,15,F5,53
6200 DATA 09,C0,10,88,12,FA,FA,C8,5D
6210 DATA 10,15,FA,08,0B,F0,D2,C3,37
6220 DATA C2,01,00,00,00,05,15,FA,91
6230 DATA 07,00,F2,15,FA,08,E8,10,71
6240 DATA 88,12,F5,F5,C0,10,15,F5,1A
6250 DATA 08,08,3C,F0,78,8C,15,00,29
6260 DATA 04,01,15,F5,06,F4,00,15,0B
6270 DATA F5,09,F4,10,88,12,FA,FA,5B
6280 DATA C8,10,15,FA,07,EB,00,03,54
6290 DATA B4,B4,08,15,00,04,12,15,58
6300 DATA FA,07,00,F2,15,FA,09,90,70
6310 DATA 88,12,F5,F5,C0,31,15,F5,26
6320 DATA 07,E5,00,00,0F,9E,8C,15,FC
6330 DATA 00,04,13,15,F5,06,F4,00,E8
6340 DATA 15,F5,0A,D0,88,12,FA,FA,DB
6350 DATA C8,30,15,FA,07,CA,00,00,FC
6360 DATA 00,09,08,15,00,04,12,15,94
6370 DATA FA,07,00,F2,15,FA,09,F8,F6
6380 DATA 88,12,F5,F5,C0,31,15,F5,6C
6390 DATA 07,C6,15,00,09,13,15,F5,A2
6400 DATA 06,F4,00,15,F5,0A,F4,88,33
6410 END
```

```
10 ' PRG No2
15 ' *******
20 MODE 1:l=1000:c=l
21 PRINT:PRINT" Lisez 100% je poke.."
25 FOR i=&80E8 TO &80E8+4303 STEP 8
30 c=l:FOR j=0 TO 7:k=j:READ a$
35 a=VAL("&"+a$):b=a*(k+1):c=c+b
40 POKE i+j,a:NEXT:READ c$
45 IF VAL("&"+c$) <> c MOD 256 THEN
PRINT" Erreur ligne ";l:END
50 l=l+10:NEXT
54 PRINT:PRINT
55 PRINT" SAUVEGARDE - any KEY"·
CALL &BB18
60 SAVE"eva2.JEU",B,&80E8,4303
1000 DATA 12,FA,FA,C8,30,15,FA,07,78
1010 DATA C8,15,00,06,04,00,00,12,A0
1020 DATA 15,FA,07,00,F2,15,FA,0A,78
1030 DATA 88,12,F5,F5,C0,31,15,F5,86
1040 DATA 07,C6,15,00,09,13,15,F5,BC
1050 DATA 06,F4,00,15,F5,0A,F4,88,4D
1060 DATA 12,FA,FA,C8,30,15,FA,07,B4
```

```
1070 DATA 8C,15,00,09,12,15,FA,07,EE
1080 DATA 00,F2,15,FA,0A,88,12,F5,CB
1090 DATA F5,C0,31,15,F5,07,84,15,D5
1100 DATA 00,09,01,7D,15,F5,05,F4,3F
1110 DATA 00,15,F5,0A,F4,88,12,FA,C9
1120 DATA FA,C8,30,15,FA,07,8C,15,56
1130 DATA 00,0A,07,15,FA,06,00,F2,7D
1140 DATA 15,FA,09,D8,88,12,F5,F5,67
1150 DATA C0,31,15,F5,07,08,15,00,99
1160 DATA 0B,17,15,F5,04,E4,00,15,E8
1170 DATA F5,0A,90,88,12,FA,FA,C8,B7
1180 DATA 30,15,FA,07,08,15,00,0C,06
1190 DATA 3E,FA,FA,FA,E8,00,F2,15,7C
1200 DATA FA,09,10,88,12,F5,F5,C0,D7
1210 DATA 31,15,F5,07,08,15,00,0C,16
1220 DATA 4B,7D,F5,F5,E4,00,15,F5,6B
1230 DATA 09,E4,10,88,12,FA,FA,C8,3B
1240 DATA 30,15,FA,07,08,15,00,0B,3A
1250 DATA 01,F0,96,FA,FA,E8,10,15,D7
1260 DATA FA,09,C8,10,88,12,F5,F5,FF
1270 DATA C0,31,15,F5,07,08,15,00,11
1280 DATA 0B,12,F0,E1,7D,F5,E4,10,6E
1290 DATA 15,F5,09,80,10,88,12,FA,F2
1300 DATA FA,C8,30,15,FA,07,8C,15,0A
1310 DATA 00,0B,34,F0,F0,96,FA,E8,DA
1320 DATA 10,15,FA,09,00,10,88,12,1C
1330 DATA F5,F5,C0,31,15,F5,07,84,8D
1340 DATA 15,00,0B,78,F0,F0,E1,7D,B1
1350 DATA F4,F0,15,F5,08,E4,00,30,2D
1360 DATA 88,12,FA,FA,C8,30,15,FA,3D
1370 DATA 07,8C,15,00,0A,01,15,F0,03
1380 DATA 04,B6,F8,F0,15,FA,08,C8,39
1390 DATA 00,72,88,12,F5,F5,C0,31,81
1400 DATA 15,F5,07,84,15,00,0A,01,53
1410 DATA 15,F0,04,C3,E4,10,15,F5,9E
1420 DATA 08,80,00,F4,88,12,FA,FA,1E
1430 DATA C8,30,15,FA,07,02,15,00,A7
1440 DATA 0A,12,15,F0,05,2C,10,15,06
1450 DATA FA,08,00,10,FA,88,12,F5,2C
1460 DATA F5,C0,31,15,F5,06,E4,02,49
1470 DATA 15,00,0A,34,15,F0,05,C2,FD
1480 DATA 10,15,F5,07,E4,00,31,F4,68
1490 DATA 88,12,FA,FA,80,30,15,FA,57
1500 DATA 06,C8,02,15,00,0A,78,15,F8
1510 DATA F0,05,E1,18,15,FA,07,C8,99
1520 DATA 00,72,FA,88,12,F5,F5,80,AD
1530 DATA 31,15,F5,06,C0,21,15,00,65
1540 DATA 09,01,15,F0,07,94,15,F5,E4
1550 DATA 07,80,00,F5,F4,88,12,FA,2B
1560 DATA FA,80,72,15,FA,06,C0,61,0A
1570 DATA 15,00,09,01,15,F0,07,C3,A8
1580 DATA 15,FA,07,00,10,FA,FA,88,8C
1590 DATA 12,F5,F5,80,71,15,F5,05,9F
1600 DATA E0,20,E5,15,00,09,12,15,BF
1610 DATA F0,08,7D,15,F5,05,E4,00,38
1620 DATA 31,F5,F4,88,12,FA,FA,80,77
1630 DATA 72,15,FA,05,80,10,FA,08,F2
1640 DATA 15,00,08,12,15,F0,08,B6,CE
1650 DATA 15,FA,05,E8,00,72,FA,FA,7C
1660 DATA 88,12,F5,F5,80,71,15,F5,3C
1670 DATA 04,F4,00,31,F5,08,15,00,C2
1680 DATA 08,34,15,F0,08,D3,15,F5,54
1690 DATA 04,F4,B0,00,F5,F5,F4,88,09
1700 DATA 12,FA,FA,F0,F2,15,FA,04,86
1710 DATA E8,00,F2,FA,8C,15,00,08,CE
1720 DATA 78,15,F0,08,E1,15,FA,04,23
1730 DATA F8,10,90,FA,FA,FA,88,12,78
1740 DATA F5,F5,F0,F1,15,F5,04,C0,82
1750 DATA 10,F5,F5,84,15,00,07,01,61
1760 DATA 15,F0,0A,7D,F5,F5,F5,C0,21
1770 DATA 00,F5,F5,F5,F4,88,12,FA,C9
1780 DATA FA,80,72,15,FA,04,00,30,12
1790 DATA FA,FA,8F,0C,15,00,06,07,94
1800 DATA 78,15,F0,09,B6,FA,FA,FA,AE
1810 DATA 80,10,15,FA,04,88,12,F5,43
1820 DATA F4,00,71,F5,F5,F5,E0,00,DE
1830 DATA 71,F5,F5,D6,C3,08,15,00,4A
1840 DATA 05,7D,96,15,F0,09,B5,F5,C6
1850 DATA F5,F4,00,31,F5,F5,F5,F4,B5
1860 DATA 88,12,FA,FA,00,72,FA,FA,18
1870 DATA FA,80,10,F2,FA,FA,DA,F0,74
1880 DATA 87,0C,00,00,00,07,FA,CB,4F
1890 DATA 0F,0F,0F,15,F0,06,B6,FA,AE
1900 DATA FA,C8,00,72,15,FA,04,88,5F
1910 DATA 12,F5,F4,00,71,F5,F5,F4,94
1920 DATA 00,31,F5,F5,F5,E5,F0,F0,CC
1930 DATA C3,0F,00,01,5B,0F,3C,F0,B4
1940 DATA F0,F0,0F,78,15,F0,04,B5,3E
1950 DATA F5,F4,80,00,15,F5,04,F4,DE
1960 DATA 88,12,FA,FA,00,72,FA,FA,7C
1970 DATA E8,00,72,FA,FA,FA,EB,15,AB
1980 DATA F0,04,0F,1E,87,15,F0,06,3A
1990 DATA 87,78,F0,F0,F0,B6,FA,E8,D7
2000 DATA 00,10,15,FA,05,88,12,F5,86
2010 DATA F4,00,71,F5,F5,80,00,15,66
2020 DATA F5,04,E5,15,F0,06,B4,15,4C
2030 DATA F0,07,87,F0,F0,F0,7D,F5,A4
2040 DATA C0,00,75,15,F5,04,F4,88,38
2050 DATA 12,FA,FA,00,72,FA,F8,00,D4
2060 DATA 10,15,FA,05,78,15,F0,05,D6
2070 DATA B4,15,F0,08,1E,F0,E1,FA,11
2080 DATA FA,80,00,15,FA,06,88,12,BC
2090 DATA F5,F4,00,71,E5,0C,00,71,14
2100 DATA 15,F5,05,78,15,F0,05,B4,EE
2110 DATA 15,F0,0A,D2,F5,E4,00,11,42
2120 DATA 15,F5,05,F4,88,12,F2,FA,A8
2130 DATA 00,72,9E,87,00,F2,15,FA,3B
2140 DATA 05,BC,15,F0,05,D2,15,F0,F0
2150 DATA 0A,B4,FA,C0,00,32,15,FA,55
2160 DATA 06,88,12,30,F4,00,71,78,17
2170 DATA E1,38,15,F5,06,B4,15,F0,47
2180 DATA 05,D2,15,F0,09,E1,79,F4,8E
2190 DATA 80,00,75,15,F5,05,F4,88,94
2200 DATA 12,00,F2,00,63,F0,F0,87,D7
2210 DATA 7A,15,FA,05,DA,15,F0,05,C0
2220 DATA D2,15,F0,08,E1,1E,FA,E8,C7
2230 DATA 00,00,15,FA,07,88,12,00,AE
2240 DATA 30,00,61,F0,F0,F0,87,1F,CC
2250 DATA 15,F5,04,D6,15,F0,05,D2,E9
2260 DATA 15,F0,06,0F,0F,1E,F1,F5,55
2270 DATA C0,00,11,15,F5,06,F4,88,FE
2280 DATA 12,00,30,00,21,15,F0,04,5D
2290 DATA E1,0F,0F,FA,FA,EB,15,F0,7D
2300 DATA 05,E1,F0,87,15,0F,04,00,8E
2310 DATA F2,C0,30,FA,80,00,32,15,76
2320 DATA FA,07,88,12,00,10,00,12,E8
2330 DATA F0,F0,87,15,F0,04,0F,3D,EC
2340 DATA E5,15,F0,05,E1,0F,7D,F5,E9
2350 DATA F5,F5,F4,00,31,C0,31,E4,D5
2360 DATA 00,00,15,F5,07,F4,88,12,6E
2370 DATA 80,10,00,12,F0,F0,78,15,6A
2380 DATA F0,05,C3,1E,78,15,F0,04,8D
2390 DATA E1,15,FA,06,80,10,C8,30,3F
2400 DATA C0,00,10,15,FA,08,88,12,FE
2410 DATA C0,10,00,34,F0,F0,69,15,F1
2420 DATA F0,07,B4,15,F0,04,E1,15,79
2430 DATA F5,06,C0,00,C0,30,00,00,9F
2440 DATA 75,15,F5,07,F4,88,12,F0,14
2450 DATA F0,00,34,F0,F0,B4,15,F0,D9
2460 DATA 07,B4,15,F0,04,E1,15,FA,C7
2470 DATA 06,C8,00,40,10,00,00,15,34
2480 DATA FA,09,88,12,00,00,00,78,5C
2490 DATA 15,F0,0A,D2,15,F0,05,78,01
2500 DATA F0,15,F5,04,E4,00,40,10,81
2510 DATA 00,71,15,F5,08,F4,88,12,EB
2520 DATA 00,00,00,78,15,F0,0A,E1,0F
2530 DATA 15,F0,05,08,00,15,F0,08,54
2540 DATA 10,F2,15,FA,09,88,12,00,E2
2550 DATA 00,03,15,F0,0B,E1,15,F0,8B
2560 DATA 05,08,15,00,05,30,00,00,8D
2570 DATA 10,15,F0,0B,88,12,F0,F0,64
2580 DATA B4,F0,F0,C3,1E,15,F0,08,68
2590 DATA 78,15,F0,04,08,15,00,05,6E
```

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

AMSTRAD JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

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

AMSTRAD TOP HITS

	C	D
LES VAINQUEURS		139/189
Forgotten worlds+Tiger Road +Thunderblade+Last Duel+Blasteroids		
LES BARBARES		139/199
Barbarian 2+Renégade 3 +Double détente+Guerilla War		
12 JEUX FANTASTIQUES		139/189
Stormlord+Superscrambble +Skate Crazy+Artura+H.A.T.E. etc.		
LES 100% A D'OR		145/192
Opération Wolf+Afterburner		
EPYX ACTION		125/192
Impos. Mission 2+California G. Street sport Basket+4x4 of Road Racing Game Winter Edition		
LA COLLECTION (15 jeux)		169/239
Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun Crazy cars+Match day+Match Point, etc.		
SOCCER SQUAD		95/142
Foot. of the Year +Garyl super star+Super skills +Roy of the Rovers		
STAR WARS TRILOGY		125/192
Guerre des Etoiles+Empire contre attaque+Retour Jedy		
HEAT WAVE		125/162
Nebulus+Netherworld +Firelord+Ranarama+Zynaps +Impossaball		
MEGA PACK		145/192
Rally 2+Billy 2+Mach 3 +Foot+Tennis+5eme axe+Billy		
SIMULATION HITS		159/235
Turbo cup+Space Racer +Mach 3		
LES JUSTICIERS		139/185
Dragon Ninja+Robocop+Rambo 3		
COMPIL'OCEAN		145/192
Arche Capt. Blood +Typhoon+D. Thompsons Oc. +Vindicator+Salamander		
MONDE DE L'ARCADE		145/192
Roadblasters+Tiger Road 1943+Impposs.Mission 2+Spy Hunter Blackbeard+Colosseum		
BEST DE US GOLD		145/192
Out run+ Gauntlet 2+ 720° California G.+Rolling Thunder		
12 JEUX EXCEPTION.		129/149
Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.		
ARCADE ACTION		115/182
Barbarian+Renegade Supersprint+Rampage+IK2		
GAME SET MATCH 2		145/192
Match day 2+Basket Master Super Hang On+champion ship+Sprint Track and field+Cricket+Snooker+Golf		
GEANTS D'ARCADE 2		145/192
Street fighter+Side arms Bionic commando+Gunsmoke+Désolator Shackled		
LES AS DU CIEL		145/192
Adv.Tactical fight+Ace Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic Control+Strike force Harrier		
OCEAN DYNAMITE		145/192
Platoon+Predator Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor		
SUPREME CHALLENGE		125/165
Tetris+Elite+Starglider Sentinel+Ace 2		
LES DEFIS DE TAITO		136/192
T. Renegade+Arkanoid 1+2 Bubble bobble+Flying shark+Slapf.		
THE STORY SO FAR 2		125/142
Space Harrier+Live'N Let Die Overlander+Beyond Ice P.+Hopping Mad		
THE STORY SO FAR 4		125/142
Ghostbusters+Aliens+Eidelon Back the Future+Wonderboy+Quartet		
COLLECTION KONAMI		112/192

AMSTRAD TOP HITS

ACTION FIGHTER	95/140
3D POOL	95/142
ACTION SERVICE	129/179
AIR BORNE RANGER	182/220
ALTEREDBEAST	95/140
APB	95/140
BARBARIAN 2	87/136
BATMAN (film)	95/140
BLOODWYCH	95/140
BOMBER	95/140
BUFFALO BILL	139/162
CABAL	95/140
CARRIER COMMAND	142/192
CHASE HQ	95/140
CHICAGO 90	142/192
CHUCK YEAGER'S	92/149
CONTINENTAL CIRCUS	95/140
CRAZY CARS II	135/165
DOUBLE DRAGON	95/140
DRAGON OF FLAME	95/140
DRAGON SPIRIT	95/140
DYNAMITE DUX	95/140

	C	D
F15 STRIKE EAGLE		96/146
F16 COMBAT PILOT		142/192
FER ET FLAMMES		246
FINAL ASSAULT		95/189
FIGHTING SOCCER		95/140
FISH		182
GALAXY FORCE		95/140
GAZZA'S SUPER SOCCER		95/140
GEMINI WING		95/140
GHOSTBUSTERS 2		95/140
GHOULS AND GHOSTS		95/140
GUNSHIP		192/242
HARD DRIVIN		95/140
HEAVY METAL		95/140
HIGHWAY PATROL		142/192
IRON TRACKERS		192
INDIANA JONES CRUSADE		92/140
IVANOE		95/140
J. NICKLAUS GOLF		95/140
KICK OFF		135/189
KNIGHT FORCE		135/172
KULT		145/189
LE MAITRE ABSOLU		165
LES INCORRUPTIBLES		95/140
LE MANOIR MORTEVILLE		195
MAZEMANIA		95/140
MEURTRE A VENISE		142/192
MICROPROSE SOCCER		142/192
MOONWALKER		95/140
MR. HELI		95/140
NATO ASSAULT COURSE		95/140
NEW ZEALAND STORY		95/140
NIGEL MANSELL		110/159
OCEAN BEACH VOLLEY		95/140
OMEYAD		165
OPERATION THUNDERBOLT		95/140
P47		95/140
OPERATION WOLF		95/140
PANIC STATIONS		95/140
PASSING SHOT		95/140
PERMIS DE TUER		95/140
PINBALL MAGIC		95/140
PIRATES		149
POWERDRIFT		95/140
PROJECT STEEL FIGHT		142/192
PRO SOCCER SIMUL		95/140
PURPLE SATURN DAY		149/195
RAIMBOW ISLAND		95/140
RALLY CROSS		95/140
RICK DANGEROUS		95/140
ROCK'N ROLL		95/140
RVF HONDA		95/140
SHINOBI		95/140
SILENT SERVICE		149
SILKWORM		95/140
SKATE OR DIE		95/140
SKWEEK		142/192
SLY SPY		95/140
SOCCER SUPER FOOT		105/155
SPHERICAL		95/140
STEIGAR		95/140
STRIDER		95/140
SUPER TRUX		95/140
SUPER WONDERBOY		95/140
THE GAMES SUMMER		95/140
THUNDERBIRDS		119/142
TIMES SCANNER		95/140
TINTIN SUR LA LUNE		142/192
TOOBIN		95/140
TURBO OUT RUN		95/140
TUSKER		95/140
VIGILANTE		95/140
VOLLEYBALL SIMULAT.		95/140
WAR IN MIDDLE EARTH		95/140
WEC LE MAN		95/140
WILD STREET		95/140
WINDSURF WILLY		145/189
XENAPHOBE		99/162
XYBOTS		95/140

UTILITAIRES

ADES DEBUGG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
ALIENOR COMPTA	1450
AMX PAGEMAKER	690
MINI JOURNAL	750
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	285
AUTOFORMATION BASIC	285
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BUDGET FAMILIALE	225
CALCUMAT	375
CONTACT	380
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DISCOLOGY V.5.1	350
ECHOSOFT	395
FACTURATION+CAISSE DETAIL	1350
FACTURATION+STOCK	1650
FACTURES FACILES	285
FINANCIUS	285
GESTION DOMESTIQUE	180/240
GESTION DE FICHES	180/240
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L')	425
INTERPRETE 2	280
KENTEL LE SERVEUR	570
LA SOLUTION	595
LOTO SPORTIF 1N2	285
MATH-UTILITAIRE	280
MEMORY	350
MENTEL le minitel malin	350
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+	595
MULTIPLAN	495
MUSIC PRO	350
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PENTEL	670
POCKET WORDSTAR	875
PSYCHO-TEST	185
SILIPACK	280
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	320
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	380
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
TRANSLOCK 2	275
VECTORIA 3 D	399
ZENITH 2	280
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355
LOTO INFORMATIC	925
LOTO SELECT	525
LOTO FICHIER	325
LOTO MATIC	725

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	49
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	49
CABLE MINITEL CPC	55
CABLE PERITEL CPC	119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464) 1M.	109

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME	195
ANGLAIS DEBUTANT	195
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e	225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
BALADE A COLOGNE 6/5e	225
BALADE A SEVILLE 6/5e	225
BALADE PAYS DE L'ECRIT CE/CM.	180
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e.	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
ENIGME A MADRID	145
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	180/225
FRANCAIS REUSSITE 3e	150
FRANCAIS REUSSITE 4e	150
FRANCAIS REUSSITE 5e	150
FRANCAIS REUSSITE 6e	150
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.	150
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/Ter	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 B 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	199
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	199
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
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

FRANÇAIS DU BREVET	290
MATHS DU BREVET	290
ORTHOGRAPHE CE2	195
ORTHOGRAPHE CM	195
CALCUL CE/CM	195
OBJECTIF CALCUL CP	195
KIT CM2/6e	470
KIT 3e/2e	470
DEFI A L'INTELLIGENCE	290

MICRO C

ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL RAPIDE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
EQUATIONS	1705199
FRANÇAIS SONS	170/199
FRANCAIS-CM	170/199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
LECTURE CP	199
MATHS 2E CYCLE 1	199/250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 4E	170/199
MATHS 5E	170/199
MATHS 6E	170/199
MATHS CE	170/199
MATHS-CM	200/250
ORTHO CM	199
SCIENCES PRIMAIRES	199

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

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
CLAVIER MUSICAL AMSTRAD CKX 100	1385
ADAPTATEUR TELE CPC + JOYSTICK+7 JEUX C/D	985
IMPRIMANTE DMP 2160 +TEXTOMAT	1690
IMPRIMANT CITIZEN 120D	1580
PACK GESTION TASWORD+MAILMERGE+SEMABANK	675
PACK PRINTER TASPRINT+TAS-COPY+TAS-SIGN	475
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT =	575
MULTIFACE 2 +LE COPIEUR	575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	172
LECTEUR CASSETTE +CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	147

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
AMSTRAD OUVRE TOI	99
BIEN DEBUTER CPC	99
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU BASIC+D	249
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LA BIBLE DU CPC	199
LA BIBLE DU GRAPHISME	199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D	299
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	149
MONTAGES EXTENS. PERIPH.	199
PERIPHERIQUES+FICHIER	120
PROGRAMMES BASIC	129
SUPER JEUX AMSTRAD	140

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	59
PHASOR ONE (+MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	85
QUICKJOY STICK	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	129
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	172
QUICKSHOT TURBO II	135
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179
PISTOLET MAGNUM	339
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	269

ETIQUETTES

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

PERIPHERIQUES

AMDRUM	375
CRAYON OPTIQUE LP-1	290
SCANNER DART DMP2000	775
DIGITALISEUR ARA	1090
DIGITALISEUR VIDI	990
ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC	485
INTERFACE RS232C	590
LECTEUR CASSETTE +CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	1790
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	575
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP	625
7 LOGICIEL Éduct. vocaux	195
CLAVIER MUSICAL CKX100	1385
ADAPT. TELE+JOYST.+7 jeux C/D	985

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 64K/464	499
EXT. MEMOIRE 256K/6128	999
SILICON DISK 256K/464	1299
SILICON DISK 256/6128	1299

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran

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

ACCESSOIRES

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

NOUVEAUTES 90 !

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

PISTOLET WEST PHASER 339 F
+ 1 jeu

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN EPSON MX-80	59
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	59
RUBAN DMP1	59
RUBAN PCW 8256/8512	59
RUBAN PCW 9512	59
RUBAN STAR NL10	59

IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP2160+TEXTOMAT	1690
AMSTRAD DMP3160	1990
CITIZEN 120D	1580
STAR LC10	1950
STAR LC10 COULEUR	2590

DISQUETTE NETTOYAGE 3'' : 69 F

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

15 F 90* à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	360 F	860 F	1590 F
5" 1/4 DFDD	65 F	120 F	275 F	500 F

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

BOITIER PLASTIQUE 3''..... 30 F Les dix

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

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par 93.51.61.30 **PAR MINITEL *3615 CODE JESSICO* - OUVERT 7 JOURS SUR 7**

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX **18 F**
PORT IMPRIMANTES **50 F**
DOM TOM **+ 50 F**

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous
carte bleue
CB date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

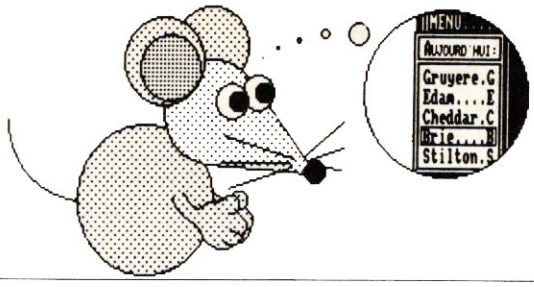
SIGNATURE OBLIGATOIRE

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

```
2600 DATA 30,15,00,06,C0,15,00,05,00
2610 DATA 60,10,88,12,A5,B4,78,F0,CB
2620 DATA F0,A5,A5,1E,15,F0,07,B4,B7
2630 DATA 15,F0,04,08,15,00,05,30,73
2640 DATA 15,00,06,C0,15,00,05,60,03
2650 DATA 10,88,12,5A,4B,78,F0,C3,07
2660 DATA 5A,5A,4B,0F,15,F0,06,D2,52
2670 DATA 15,F0,04,08,15,00,05,30,9B
2680 DATA 15,00,06,C0,15,00,05,60,2B
2690 DATA 10,88,12,A5,A5,F0,F0,2D,3D
2700 DATA 15,A5,04,1E,15,F0,05,E1,A3
2710 DATA 15,F0,04,78,15,F0,0B,10,4D
2720 DATA C0,15,00,05,60,10,88,12,26
2730 DATA 5A,4B,F0,C3,15,5A,05,4B,76
2740 DATA 3C,15,F0,04,E1,15,F0,04,8D
2750 DATA 15,5A,0C,15,F0,09,88,12,2D
2760 DATA A5,A5,F0,2D,15,A5,06,87,E4
2770 DATA 78,15,F0,04,78,F0,F0,F0,5C
2780 DATA 2D,15,A5,13,B4,88,12,5A,70
2790 DATA 4B,F0,15,5A,08,0F,78,F0,02
2800 DATA F0,F0,B4,F0,F0,F0,15,5A,4F
2810 DATA 15,88,12,A5,A5,5A,2D,15,21
2820 DATA A5,08,96,F0,F0,F0,B4,F0,F7
2830 DATA F0,E1,15,A5,14,B4,88,12,77
2840 DATA 15,5A,0C,4B,3C,15,F0,05,93
2850 DATA E1,15,5A,15,88,12,A5,A5,4E
2860 DATA 87,2D,15,A5,09,87,3C,15,83
2870 DATA F0,04,87,15,A5,14,B4,88,F4
2880 DATA 12,15,5A,0E,4B,78,F0,F0,19
2890 DATA F0,15,5A,16,88,12,15,A5,99
2900 DATA 0F,87,1E,F0,0F,15,A5,15,7F
2910 DATA B4,88,12,15,5A,10,4B,0F,53
2920 DATA 15,5A,17,88,12,15,A5,28,31
2930 DATA B4,88,12,15,5A,29,88,12,C0
2940 DATA 15,A5,28,B4,88,12,15,F0,4A
2950 DATA 29,88,03,15,0F,29,08,00,95
2960 DATA FF,EE,FF,EE,FF,EE,FF,EE,18
2970 DATA FF,EE,FF,EE,FF,EE,FF,EE,22
2980 DATA FF,EE,F0,E0,F0,E0,F0,E0,4F
2990 DATA F0,E0,F0,E0,F0,E0,F0,E0,2E
3000 DATA F0,E0,F0,E0,0F,0E,0F,0E,30
3010 DATA 0F,0E,0F,0E,0F,0E,0F,0E,CA
3020 DATA 0F,0E,0F,0E,0F,0E,00,15,A3
3030 DATA 5A,0B,7B,5A,F0,F0,78,0F,2F
3040 DATA 5A,0F,15,5A,0A,15,A5,0B,8A
3050 DATA B7,1E,F0,F0,B4,E1,0F,F0,20
3060 DATA 2D,15,A5,09,15,5A,08,4B,73
3070 DATA 0F,1E,5B,69,F0,F0,F0,87,16
3080 DATA 78,F0,D2,15,5A,09,15,A5,DD
3090 DATA 08,3C,F0,C3,0F,F0,F0,F0,69
3100 DATA E1,0F,F0,F0,E1,15,A5,09,59
3110 DATA 15,5A,07,4B,15,F0,04,2D,BD
3120 DATA 5A,F0,3C,3C,F0,F0,F0,15,96
3130 DATA 5A,09,15,A5,07,3C,F0,F0,14
3140 DATA F0,C3,0F,B4,F0,96,15,F0,FE
3150 DATA 04,2D,15,A5,08,15,5A,06,CB
3160 DATA 4B,15,F0,0D,96,15,5A,08,F3
3170 DATA 15,A5,06,3C,15,F0,0D,15,CF
3180 DATA A5,09,15,5A,05,4B,15,F0,B8
3190 DATA 0E,C3,15,5A,08,15,A5,05,02
3200 DATA 96,15,F0,0D,B4,F0,2D,15,4B
3210 DATA A5,07,15,5A,05,3C,15,F0,78
3220 DATA 0D,B4,F0,C3,1E,15,5A,06,9F
3230 DATA 15,A5,05,78,15,F0,06,1E,0F
3240 DATA F0,F0,E1,78,F0,F0,78,F0,13
3250 DATA F0,C3,0F,2D,15,A5,04,15,14
3260 DATA 5A,04,4B,15,F0,07,E1,1E,44
3270 DATA F0,96,F0,F0,F0,78,15,F0,05
3280 DATA 04,87,1E,5A,5A,5A,15,A5,3D
3290 DATA 04,96,15,F0,0E,78,15,F0,32
3300 DATA 05,C3,2D,A5,A5,15,5A,04,D7
3310 DATA 3C,15,F0,0E,78,15,F0,06,F2
3320 DATA C3,1E,5A,F0,F0,F0,E1,78,FC
3330 DATA 15,F0,0D,E1,15,F0,08,E1,EB
3340 DATA 0F,30,00,00,16,15,F0,04,17
3350 DATA B4,15,F0,09,C3,78,15,F0,9A
3360 DATA 09,10,00,01,78,15,F0,04,D3
3370 DATA 3C,15,F0,09,C1,07,0F,3C,BC
3380 DATA 15,F0,07,10,00,12,15,F0,FD
3390 DATA 04,87,78,15,F0,09,83,00,87
3400 DATA 00,03,78,15,F0,06,10,F0,CE
3410 DATA B4,F0,F0,F0,E1,6D,15,F0,7C
3420 DATA 04,00,00,70,F0,F0,F0,01,08
3430 DATA 00,00,00,07,15,F0,07,F2,4C
3440 DATA 78,F0,F0,F0,D2,FA,78,F0,16
3450 DATA F0,00,00,80,10,F0,F0,E0,EA
3460 DATA 00,08,00,00,00,15,0F,05,A3
3470 DATA F0,F5,C7,15,F0,04,B5,F5,74
3480 DATA B4,C0,00,40,10,40,00,F0,1C
3490 DATA E0,00,00,14,15,F0,06,C0,05
3500 DATA 00,0F,FA,BC,15,F0,04,7A,9D
3510 DATA FA,DA,90,00,A0,00,80,20,B4
3520 DATA 70,C0,20,00,12,FA,FA,FA,EC
3530 DATA 80,60,F2,F8,F0,F0,F4,78,7C
3540 DATA F0,F0,F0,E1,F5,F5,C4,20,DB
3550 DATA 80,40,00,00,50,30,80,50,8E
3560 DATA 00,01,F5,F5,F5,80,20,F1,CE
3570 DATA F5,F5,F5,63,15,F0,04,96,11
3580 DATA FA,FA,C8,10,15,00,04,20,07
3590 DATA 00,80,20,00,80,7A,FA,FA,68
3600 DATA 80,20,30,FA,FA,FA,52,15,EC
3610 DATA F0,04,7D,F5,F5,C4,15,00,51
3620 DATA 06,30,60,00,10,40,7D,F5,8D
3630 DATA F5,80,20,10,F5,F5,F5,34,9D
3640 DATA F0,F0,F0,C3,FA,FA,FA,EA,C8
3650 DATA 15,00,07,80,00,00,80,32,7C
3660 DATA FA,FA,80,20,00,F2,FA,FA,8C
3670 DATA 78,F0,F0,F0,3D,F5,F5,F5,88
3680 DATA E4,10,00,40,10,03,10,00,36
3690 DATA 80,20,00,00,11,F5,F5,80,F0
3700 DATA 20,00,71,F5,F5,78,F0,F0,64
3710 DATA E1,15,FA,04,EA,20,80,A0,59
3720 DATA 20,83,20,80,00,50,00,00,EE
3730 DATA 10,FA,FA,80,20,00,30,FA,44
3740 DATA FA,78,F0,F0,D3,15,F5,04,86
3750 DATA E4,10,00,40,10,00,10,00,6A
3760 DATA C0,20,00,80,11,F5,F5,F0,F6
3770 DATA F0,00,10,F5,F5,78,F0,F0,57
3780 DATA D2,15,FA,04,EA,15,00,09,16
3790 DATA 10,40,32,FA,FA,F0,F0,C0,EE
3800 DATA 30,72,FA,B4,F0,F0,E1,15,C9
3810 DATA F5,05,15,00,06,10,80,00,1E
3820 DATA 00,80,31,F5,F5,80,31,E4,93
3830 DATA 60,31,F5,DA,F0,F0,F0,7A,AF
3840 DATA 15,FA,04,00,80,15,00,09,5B
3850 DATA 72,FA,FA,80,30,FA,C0,10,EA
3860 DATA FA,D6,F0,F0,F0,7D,15,F5,23
3870 DATA 04,10,40,20,00,80,40,30,C2
3880 DATA 00,80,00,00,F5,F5,F5,80,62
3890 DATA 31,F5,C0,00,F1,EB,F0,F0,D4
3900 DATA F0,B6,15,FA,04,88,80,50,03
3910 DATA 10,40,A0,00,10,40,00,32,16
3920 DATA FA,FA,FA,80,30,FA,E8,00,50
3930 DATA 30,F5,78,F0,F0,B5,15,F5,C5
3940 DATA 04,A4,00,20,00,80,40,60,F0
3950 DATA 00,80,75,15,F5,04,80,31,0A
3960 DATA F5,F4,80,10,FA,78,F0,F0,D7
3970 DATA D2,15,FA,04,BC,F0,80,15,F0
3980 DATA 00,06,72,15,FA,04,80,30,3C
3990 DATA FA,FA,C8,00,F5,B4,F0,F0,ED
4000 DATA E1,15,F5,04,B4,F0,E0,00,DE
4010 DATA 00,00,C0,00,61,15,F5,05,28
4020 DATA 80,31,F5,F5,F4,00,FA,DA,B3
4030 DATA F0,F0,E1,15,FA,04,BC,F0,23
4040 DATA F0,F0,E0,00,00,30,E1,15,27
4050 DATA FA,05,80,30,FA,FA,FA,80,AA
4060 DATA F5,D6,F0,F0,F0,7D,F5,F5,06
4070 DATA F5,B4,15,F0,07,D3,15,F5,92
4080 DATA 05,80,71,F5,F5,F5,E0,FA,93
4090 DATA EB,F0,F0,F0,B6,FA,FA,FA,65
4100 DATA 78,15,F0,07,D2,15,FA,05,28
4110 DATA 80,72,15,FA,04,F5,F5,78,DE
4120 DATA F0,F0,B5,F5,F5,F5,78,15,52
4130 DATA F0,07,D3,15,F5,05,80,71,DC
```

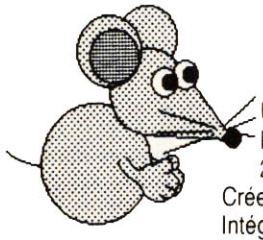
DUCHET COMPUTERS

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



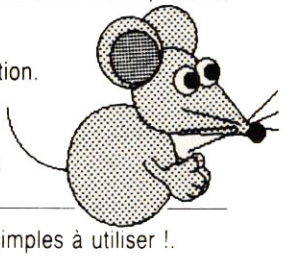
EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

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



OXFORD P.A.O.

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



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

BIG FLASHER

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

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

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

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

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

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 2

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS 2...**
NEMESIS EXPRESS 2 comprend 109 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 2 possède un ''renifleur'' automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 2 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 2 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 2 pour 464/664/6128 est disponible en version française. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 2 (Disc 3'') en français ne vaut que ..... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe +, 10 FF S.V.P.)

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

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

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

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

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

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

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

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

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

```
4140 DATA 15,F5,04,FA,FA,BC,F0,F0,79
4150 DATA D2,FA,FA,EB,15,F0,08,B6,87
4160 DATA 15,FA,05,80,72,15,FA,04,06
4170 DATA F5,F5,D6,F0,F0,E1,F5,F5,BC
4180 DATA E5,15,F0,08,7D,15,F5,05,1D
4190 DATA 80,71,15,F5,04,FA,FA,EB,F1
4200 DATA F0,F0,F0,7A,FA,DA,15,F0,01
4210 DATA 07,E1,15,FA,06,80,72,15,46
4220 DATA FA,04,F5,F5,F5,78,F0,F0,DA
4230 DATA B5,F5,B4,15,F0,07,D3,15,DC
4240 DATA F5,06,80,71,15,F5,04,FA,E8
4250 DATA FA,FA,BC,F0,F0,1E,FA,78,76
4260 DATA 15,F0,07,D2,15,FA,06,80,65
4270 DATA 72,15,FA,04,F5,F5,F5,D6,32
4280 DATA F0,E1,69,E5,0F,15,F0,07,CA
4290 DATA B5,15,F5,06,80,71,15,F5,F9
4300 DATA 04,FA,FA,FA,EB,F0,C3,F0,A6
4310 DATA 1E,F0,1E,F0,F0,F0,78,F0,06
4320 DATA F0,B6,15,FA,06,80,72,15,47
4330 DATA FA,04,15,F5,04,78,96,F0,7D
4340 DATA F0,F0,E1,15,F0,05,D2,7D,2F
4350 DATA 15,F5,05,F4,00,71,15,F5,BD
4360 DATA 04,15,FA,04,BC,3C,F0,F0,58
4370 DATA F0,69,F0,F0,E1,F0,F0,F0,79
4380 DATA 7A,15,FA,06,00,72,15,FA,D5
4390 DATA 04,15,F5,04,C7,78,F0,F0,06
4400 DATA F0,B4,78,F0,D2,F0,F0,F0,7A
4410 DATA 7D,15,F5,05,F4,00,71,15,57
4420 DATA F5,04,15,FA,05,78,F0,F0,61
4430 DATA F0,D2,BC,15,F0,05,7A,15,36
4440 DATA FA,06,F0,F2,15,FA,04,15,FF
4450 DATA F5,05,96,F0,F0,D2,E1,78,66
4460 DATA F0,F0,F0,B4,E1,15,F5,06,A2
4470 DATA F4,F0,15,F5,05,15,FA,05,F2
4480 DATA EB,F0,F0,F0,78,3C,F0,78,EB
4490 DATA F0,F0,A5,15,FA,07,00,F2,39
4500 DATA 15,FA,04,15,F5,06,3C,F0,0E
4510 DATA B4,96,D6,15,F0,04,A5,15,47
4520 DATA F5,06,F4,00,15,F5,05,15,77
4530 DATA FA,06,4B,F0,D2,C3,D2,E1,CB
4540 DATA F0,F0,F0,A5,15,FA,07,00,66
4550 DATA F2,15,FA,04,15,F5,06,78,F1
4560 DATA 3C,F0,78,BC,15,F0,04,E1,71
4570 DATA 15,F5,06,F4,00,15,F5,05,14
4580 DATA 15,FA,05,EB,F0,C3,B4,B4,76
4590 DATA 78,15,F0,04,D2,15,FA,07,16
4600 DATA 00,F2,15,FA,04,15,F5,05,70
4610 DATA E5,F0,F0,0F,9E,BC,15,F0,64
4620 DATA 04,D3,15,F5,06,F4,00,15,47
4630 DATA F5,05,15,FA,05,DA,F0,F0,81
4640 DATA F0,69,78,15,F0,04,D2,15,CC
4650 DATA FA,07,00,F2,15,FA,04,15,03
4660 DATA F5,05,D6,15,F0,09,D3,15,5C
4670 DATA F5,06,F4,00,15,F5,05,15,0D
4680 DATA FA,05,C8,15,F0,06,B4,F0,38
4690 DATA F0,D2,15,FA,07,00,F2,15,76
4700 DATA FA,04,15,F5,05,D6,00,70,0E
4710 DATA 15,F0,04,96,F0,F0,D3,15,7C
4720 DATA F5,06,F4,00,15,F5,05,15,3F
4730 DATA FA,05,BC,F0,80,70,15,F0,A5
4740 DATA 06,D2,15,FA,07,00,F2,15,BE
4750 DATA FA,04,15,F5,05,B4,F0,90,04
4760 DATA 10,15,F0,06,C1,7D,15,F5,A8
4770 DATA 05,F4,00,15,F5,05,15,FA,2D
4780 DATA 05,BC,F0,C0,40,30,F0,F0,69
4790 DATA F0,80,00,10,87,15,FA,06,0D
4800 DATA 00,F2,15,FA,04,15,F5,05,38
4810 DATA 78,F0,F0,10,00,30,E0,00,72
4820 DATA 10,50,70,F0,17,15,F5,04,58
4830 DATA E4,00,15,F5,05,15,FA,05,6A
4840 DATA 78,F0,F0,80,50,00,00,50,20
4850 DATA 40,11,70,E0,00,3E,FA,FA,3E
4860 DATA FA,E8,00,F2,15,FA,04,15,97
4870 DATA F5,05,78,F0,F0,E2,00,50,A9
4880 DATA 50,00,00,63,F8,E2,B2,C3,06
4890 DATA 7D,F5,F5,E4,00,15,F5,05,49
4900 DATA 15,FA,05,78,F0,F0,D7,20,4D
4910 DATA 15,00,04,33,BA,C0,30,F0,0D
4920 DATA 96,FA,FA,E8,10,15,FA,05,1C
4930 DATA 15,F5,05,78,F0,F0,F7,80,41
4940 DATA 00,00,00,10,30,00,D4,74,E8
4950 DATA F0,E1,7D,F5,E4,10,15,F5,62
4960 DATA 05,15,FA,05,BC,F0,F0,30,ED
4970 DATA C0,80,00,04,00,70,C4,00,36
4980 DATA 70,F0,F0,96,FA,E8,10,15,56
4990 DATA FA,05,15,F5,05,B4,F0,F1,FE
5000 DATA 74,E0,20,00,0A,20,70,F1,A6
5010 DATA 51,F0,F0,F0,E1,7D,F4,F0,D2
5020 DATA 15,F5,05,15,FA,05,BC,F0,A2
5030 DATA E0,70,F0,00,80,04,11,F0,C5
5040 DATA C0,10,15,F0,04,B6,F8,F0,2F
5050 DATA 15,FA,05,15,F5,05,B4,F0,79
5060 DATA E2,F8,F0,C0,00,00,A3,F8,9B
5070 DATA D4,32,15,F0,04,C3,E4,10,67
5080 DATA 15,F5,05,15,FA,05,12,F0,38
5090 DATA C0,F0,F0,E0,40,00,33,F8,37
5100 DATA 80,30,15,F0,05,2C,10,15,04
5110 DATA FA,05,15,F5,04,E4,12,F0,77
5120 DATA D5,F0,F0,F0,54,20,60,32,D9
5130 DATA A8,F8,15,F0,05,C2,10,15,5E
5140 DATA F5,05,15,FA,04,C8,12,F0,FC
5150 DATA 98,F0,F0,F0,AE,00,F0,88,5C
5160 DATA 00,15,F0,06,E1,18,15,FA,92
5170 DATA 05,15,F5,04,C0,21,74,30,82
5180 DATA F0,F0,F0,EE,40,F0,C0,B2,44
5190 DATA 15,F0,07,94,15,F5,05,15,92
5200 DATA FA,04,C0,61,11,32,F0,F0,A7
5210 DATA F0,30,10,F0,80,10,15,F0,8D
5220 DATA 07,C3,15,FA,05,F5,F5,F5,4A
5230 DATA E0,20,E5,40,11,74,F0,F1,62
5240 DATA 30,B0,F0,A8,74,15,F0,08,0A
5250 DATA 7D,15,F5,04,FA,FA,FA,80,AC
5260 DATA 10,FA,18,40,11,74,E0,74,A5
5270 DATA D2,F0,00,70,15,F0,08,B6,F9
5280 DATA 15,FA,04,F5,F5,F4,00,31,92
5290 DATA F5,2A,10,40,11,44,70,C3,38
5300 DATA 79,51,15,F0,09,D3,15,F5,28
5310 DATA 04,FA,FA,E8,00,F2,FA,AC,26
5320 DATA AA,10,50,11,74,D2,8C,10,4A
5330 DATA 15,F0,09,E1,15,FA,04,F5,6F
5340 DATA F5,C0,10,F5,F5,B4,F1,44,0D
5350 DATA 00,40,11,57,E5,3C,15,F0,E9
5360 DATA 0A,7D,F5,F5,F5,FA,FA,00,22
5370 DATA 30,FA,FA,BC,F0,F1,44,10,AE
5380 DATA 40,00,FA,CB,78,15,F0,09,0C
5390 DATA B6,FA,FA,FA,F5,E0,00,71,1F
5400 DATA F5,F5,D6,F0,F0,F1,44,10,EB
5410 DATA 41,F5,F5,96,15,F0,09,B5,74
5420 DATA F5,F5,F4,FA,80,10,F2,FA,1D
5430 DATA FA,DA,F0,F0,F0,F1,44,00,A6
5440 DATA 7A,FA,CB,0F,0F,0F,15,F0,03
5450 DATA 06,B6,FA,FA,C8,F4,00,31,BA
5460 DATA F5,F5,F5,E5,15,F0,04,F1,53
5470 DATA 44,7D,0F,3C,F0,F0,F0,0F,11
5480 DATA 78,15,F0,04,B5,F5,F4,80,DD
5490 DATA E8,00,72,FA,FA,FA,EB,15,6B
5500 DATA F0,05,E0,07,15,F0,06,87,9D
5510 DATA 78,F0,F0,F0,B6,FA,E8,00,30
5520 DATA 00,F0,80,50,F0,C0,00,F0,E0
5530 DATA E0,20,F0,F0,80,F0,F0,C0,FA
5540 DATA F0,F0,E0,15,F0,12,74,F0,30
5550 DATA F0,00,E0,40,F0,10,F0,80,DE
5560 DATA F0,E0,15,F0,06,74,F0,11,55
5570 DATA 74,40,11,00,50,70,F0,00,A9
5580 DATA 70,E0,40,F0,E2,10,F0,C0,D6
5590 DATA 30,F0,D4,70,F0,00,70,F1,6A
5600 DATA 51,F0,C0,10,00,20,70,00,61
5610 DATA F0,90,F0,30,F0,70,F0,F0,EA
5620 DATA E0,F0,E2,00,3C,15,F0,09,DC
5630 DATA C3,07,0F,78,15,F0,09,C3,3C
5640 DATA 00,00,15,F0,0A,E1,00,00,7F
5650 DATA 78,E1,15,F0,09,08,00,B4,48
```

Les grands noms du comics U.S. en version intégrale

SERVAL
THOR
DAREDEVIL
FACTEUR X
LE PUNISHER

48 pages : 13 F
chez votre marchand de journaux

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT
UNE REVUE SUPER-HEROS
RETOURNEZ LE BON CI-DESSOUS A :
SEMIC FRANCE
6, RUE EMILE ZOLA - 69288 LYON CEDEX 02

NOM :.....PRENOM :.....
AGE :.....ADRESSE :.....
.....
CODE POSTAL :.....LOCALITE :.....
%21

semic france

```
5660 DATA E1,78,15,F0,08,94,F0,DA,EC
5670 DATA F0,78,15,F0,08,D2,FA,D6,9F
5680 DATA F0,3C,15,F0,04,B4,F0,F0,F3
5690 DATA F0,E1,F5,DA,F0,3C,15,F0,5E
5700 DATA 04,96,15,F0,04,7A,D6,F0,BD
5710 DATA B4,15,F0,04,96,15,F0,04,28
5720 DATA 7D,EB,F0,B4,F0,E1,78,F0,09
5730 DATA B4,15,F0,04,B6,E5,F0,B4,3C
5740 DATA F0,C3,5A,F0,B4,D2,F0,F0,30
5750 DATA F0,97,EB,F0,96,F0,C3,5A,C8
5760 DATA F0,3C,C3,F0,F0,F0,96,E5,83
5770 DATA F0,D2,F0,78,D2,F0,3C,C3,44
5780 DATA F0,F0,F0,97,EB,F0,E1,F0,6E
5790 DATA 3C,3C,E1,78,E1,F0,F0,F0,EA
5800 DATA B6,F5,78,E1,78,87,78,C3,16
5810 DATA F0,E1,78,F0,F0,B5,FA,78,10
5820 DATA F0,96,F0,F0,1E,F0,F0,3C,0E
5830 DATA F0,F0,7A,F5,78,F0,E1,78,B7
5840 DATA 87,F0,F0,F0,96,F0,C3,F5,52
5850 DATA FA,BC,F0,F0,87,3C,F0,F0,F7
5860 DATA F0,E1,0F,3E,FA,F5,B4,15,EF
5870 DATA F0,08,7D,F5,F5,FA,BC,15,AA
5880 DATA F0,08,7A,FA,FA,F5,B4,15,82
5890 DATA F0,07,E1,F5,F5,F5,FA,BC,B4
5900 DATA 15,F0,07,E1,FA,FA,FA,00,2E
5910 DATA DA,15,F0,06,B4,F0,F0,D2,46
5920 DATA D6,15,F0,06,96,F0,F0,D3,BE
5930 DATA BC,15,F0,09,D2,B4,15,F0,69
5940 DATA 09,E1,BC,15,F0,0A,78,15,63
5950 DATA F0,0A,78,15,F0,0A,78,15,DA
5960 DATA F0,0A,78,15,F0,04,E0,F0,70
5970 DATA C0,F0,F0,F0,78,15,F0,05,10
5980 DATA 00,10,70,F0,F0,BC,15,F0,B7
5990 DATA 05,82,00,F0,F0,F0,B4,15,13
6000 DATA F0,05,C1,10,F0,F0,F0,BC,AD
6010 DATA 15,F0,05,C0,38,F0,F0,F0,46
6020 DATA B4,15,F0,05,E0,30,F0,F0,D6
6030 DATA F0,12,15,F0,05,E0,30,F0,CA
6040 DATA F0,F0,12,15,F0,05,E0,70,60
6050 DATA F0,F0,F0,12,15,F0,06,70,3D
6060 DATA F0,F0,F0,21,15,F0,06,70,83
6070 DATA F0,F0,F0,61,15,F0,06,B0,8D
6080 DATA F0,F0,F0,E5,15,F0,06,B0,A7
6090 DATA F0,F0,F0,FA,78,15,F0,05,E0
6100 DATA D2,F0,F0,F0,F5,78,15,F0,C2
6110 DATA 05,C3,78,F0,F0,00,12,15,67
6120 DATA F0,05,80,00,F0,21,15,F0,EB
6130 DATA 05,E0,40,F0,61,15,F0,06,5A
6140 DATA 10,F0,E5,15,F0,06,B0,F0,13
6150 DATA FA,78,15,F0,05,D2,F0,F5,2C
6160 DATA 78,15,F0,05,C3,78,FA,BC,EB
6170 DATA 15,F0,05,D2,9E,F5,B4,15,CE
6180 DATA F0,05,D3,E5,FA,BC,15,F0,88
6190 DATA 05,E1,FA,F5,D6,15,F0,05,1B
6200 DATA E1,F5,FA,DA,15,F0,06,7A,5C
6210 DATA F5,E5,15,F0,06,7D,FA,EB,3A
6220 DATA 15,F0,06,87,00,10,50,70,7F
6230 DATA F0,1F,40,00,70,F0,E1,00,3B
6240 DATA 40,F0,F0,F0,00,10,F0,F0,80
6250 DATA F0,10,30,F0,F0,F0,00,70,9A
6260 DATA F0,F0,F0,20,70,F0,F0,F0,74
6270 DATA 00,15,F0,04,90,15,F0,04,86
6280 DATA 30,15,F0,04,70,15,F0,1D,E8
6290 DATA 78,15,F0,04,9E,15,F0,04,58
6300 DATA E5,3C,F0,F0,F0,FA,CB,78,62
6310 DATA F0,F0,F5,F5,96,F0,F0,15,EF
6320 DATA 00,FE,15,00,FE,15,00,FE,4F
6330 DATA 15,00,FE,15,00,FE,15,00,A4
6340 DATA FE,15,00,FE,15,00,FE,15,E7
6350 DATA 00,FE,15,00,FE,15,00,FE,6D
6360 DATA 15,00,FE,15,00,FE,15,00,C2
6370 DATA 16,00,4E,84,15,00,00,00,5B
```

```
10 ' PRG No3
15 ' *******
20 MODE 1:l=1000:c=1
21 PRINT:PRINT" Lisez 100% je poke..."
25 FOR i=&3990 TO &3990+71 STEP 8
30 c=1:FOR j=0 TO 7:k=j:READ a$
35 a=VAL("&"+a$):b=a*(k+1):c=c+b
40 POKE i+j,a:NEXT:READ c$
45 IF VAL("&"+c$) <> c MOD 256 THEN
PRINT" Erreur ligne ";l:END
50 l=l+10:NEXT
54 PRINT:PRINT
55 PRINT" SAUVEGARDE - any KEY":
CALL &BB18
60 SAVE"codeur.JEU",B,&3990,78
1000 DATA 21,00,70,11,00,50,7E,FE,DF
1010 DATA 15,28,11,12,13,23,D5,E5,FE
1020 DATA EB,21,00,92,ED,52,E1,D1,AD
1030 DATA C8,00,18,EA,23,7E,23,46,86
1040 DATA 12,13,10,FC,1B,18,E5,21,CA
1050 DATA 00,90,01,00,08,16,18,7E,81
1060 DATA AA,14,14,14,77,23,0B,78,B4
1070 DATA B1,20,F4,C3,00,90,C9,00,E6
1080 DATA 41,2C,45,38,2C,00,00,00,5C
1090 END
```

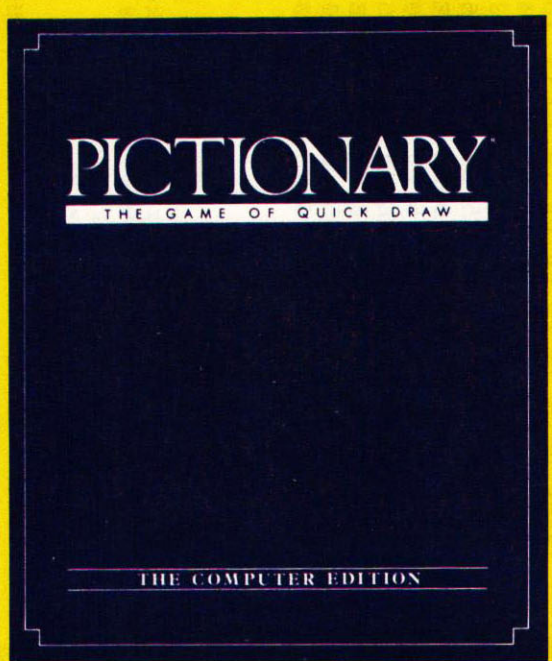
```
10 ' PRG No4
15 ' *******
20 MODE 1:l=1000:c=1
21 PRINT:PRINT" Lisez 100% je poke..."
25 FOR i=&9000 TO &9000+1495 STEP 8
30 c=1:FOR j=0 TO 7:k=j:READ a$
35 a=VAL("&"+a$):b=a*(k+1):c=c+b
40 POKE i+j,a:NEXT:READ c$
45 IF VAL("&"+c$) <> c MOD 256 THEN
PRINT" Erreur ligne ";l:END
50 l=l+10:NEXT
54 PRINT:PRINT
55 PRINT" SAUVEGARDE - any KEY"
:CALL &BB18
60 SAVE"lm2.JEU",B,&9000,1498
1000 DATA 26,1A,D3,2F,98,26,2A,2D,E1
1010 DATA FD,0B,8A,07,3C,3E,42,45,55
1020 DATA 85,79,F2,6F,55,56,55,52,95
1030 DATA AD,51,DA,57,6E,6E,74,73,BD
1040 DATA B5,49,C2,BF,87,86,93,94,05
1050 DATA 5D,A1,2A,99,9C,9F,6F,A5,92
1060 DATA 11,5E,94,B0,6A,85,68,2F,ED
1070 DATA 31,0E,CA,70,F6,1D,40,2B,2D
1080 DATA A9,F3,D9,DF,27,D5,C5,5A,C2
1090 DATA E8,F6,C8,3A,CE,70,B0,3B,A4
1100 DATA 14,2A,D8,80,22,3B,3B,1D,CD
1110 DATA 70,32,32,C1,E1,FB,A3,24,A0
1120 DATA E4,A9,1F,4B,48,8A,3F,F6,2C
1130 DATA 9D,94,C4,78,50,5E,AF,10,68
1140 DATA D3,78,A3,B6,E6,56,74,72,36
1150 DATA 4D,F6,3D,9A,41,48,00,86,FB
1160 DATA 4D,56,86,1A,9E,75,38,53,6F
1170 DATA C1,9B,AF,4A,BD,C1,38,FB,55
1180 DATA C9,26,B7,EF,DE,E5,09,4F,FD
1190 DATA 2D,D8,74,E8,92,15,5D,18,22
1200 DATA 81,00,E6,15,04,06,1A,FB,FD
1210 DATA FD,5A,28,13,2E,CC,B0,E8,ED
1220 DATA 13,B9,2F,31,C2,DA,73,3D,8D
1230 DATA 61,52,4C,84,39,F4,83,55,D9
1240 DATA 95,9C,CC,72,B1,AA,97,FC,43
1250 DATA BD,8E,E7,58,68,7D,4F,F0,6F
1260 DATA 33,5A,43,56,06,A9,90,AF,70
1270 DATA 73,31,6B,92,3E,AF,B2,B5,2A
1280 DATA 86,BA,73,CF,78,0A,74,5C,2F
1290 DATA EE,CF,F7,0F,4D,E9,CE,C4,70
1300 DATA E8,BB,FF,E5,3C,3A,2E,6C,2D
1310 DATA 3E,04,27,DF,9D,39,36,34,D6
1320 DATA 04,42,0F,7A,DB,EA,FE,BC,5A
1330 DATA 0E,92,17,EF,AD,09,69,64,FB
1340 DATA 51,11,5F,11,AD,9A,8E,CC,4F
```

DOMARK

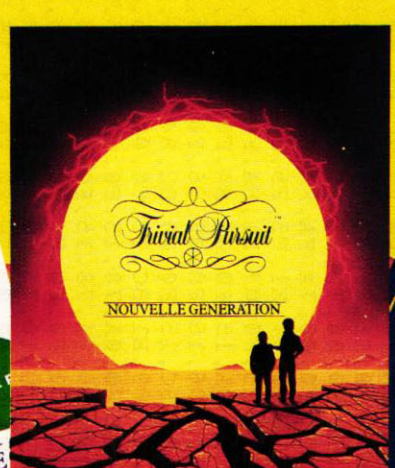
PRÉSENTE

LES JEUX LES PLUS POPULAIRES AU MONDE !

GÉNIAL !
Un Trivial Pursuit
Spécial Noël
très bientot !



Disponibles sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST, Amiga et IBM PC.



Edités par :
DOMARK
Distribués par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00

DOMARK

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

```
1350 DATA 5E,64,47,BF,FD,59,7E,54,56
1360 DATA 77,23,6F,F7,42,4A,5E,1C,AE
1370 DATA AE,94,B7,4F,0D,A9,AC,84,9C
1380 DATA CC,F3,BF,65,71,7A,6E,2C,5A
1390 DATA FE,C4,E7,1F,5D,F9,DE,F4,7E
1400 DATA 1F,83,CF,D7,21,2A,3E,7C,99
1410 DATA CE,D7,D7,2F,6D,C9,14,24,C2
1420 DATA FE,5F,1F,03,C6,DA,CE,8C,AD
1430 DATA 1E,20,07,FF,BD,19,20,14,CC
1440 DATA 1D,4E,2F,D5,80,8A,9E,DC,28
1450 DATA 41,38,AF,B4,0F,8B,F0,A8,95
1460 DATA E6,F9,A3,EB,E6,66,F1,84,BA
1470 DATA 6D,D0,52,1B,41,01,00,58,38
1480 DATA 02,09,8F,CA,5D,4A,F9,79,D5
1490 DATA 22,5E,E5,6F,2E,72,92,57,63
1500 DATA 05,97,5C,C0,DF,08,37,8E,9F
1510 DATA 34,71,0B,BA,3A,7D,3F,A5,F6
1520 DATA 6A,36,A2,93,15,9C,C1,E0,50
1530 DATA 43,C7,84,F4,4F,C9,B0,E8,78
1540 DATA 78,B9,E3,6D,A6,FA,F3,AC,6A
1550 DATA 40,43,46,8A,11,DC,53,53,28
1560 DATA E4,B6,17,60,64,DA,87,24,0E
1570 DATA B9,72,70,C5,91,36,83,9C,B1
1580 DATA 35,66,C7,58,41,96,93,9D,98
1590 DATA 4D,13,77,5C,D6,69,BA,E2,48
1600 DATA 5E,83,9E,D5,BE,11,8A,9A,84
1610 DATA AB,15,86,86,EC,D5,F6,9F,15
1620 DATA 0E,EC,CE,F5,8E,21,F2,AA,F2
1630 DATA F1,3E,26,D1,C5,31,ED,27,33
1640 DATA C2,89,24,FB,B6,D9,2A,E5,86
1650 DATA 0D,01,EC,AB,3D,C0,BD,80,CD
1660 DATA BB,4A,5E,2E,B9,1E,64,1E,9A
1670 DATA 8D,1A,8B,10,52,29,9F,0C,71
1680 DATA 46,3D,93,F8,BA,C1,67,F4,82
1690 DATA AE,D5,7B,E0,A2,CB,4F,DC,D8
1700 DATA 96,ED,43,C8,4F,76,AA,6A,42
1710 DATA D8,0B,0F,F3,1F,5D,2C,D5,3A
1720 DATA 10,E6,EC,32,76,C6,EA,ED,E0
1730 DATA DB,8F,43,D9,07,E7,EE,CC,57
1740 DATA 29,DA,5A,33,CC,85,24,14,39
1750 DATA 12,F8,B4,E0,16,F4,A0,CB,52
1760 DATA 38,F3,03,73,9F,D5,74,44,38
1770 DATA 71,85,C7,6F,58,75,BA,F7,BA
1780 DATA 85,30,BA,E3,B9,A3,EB,57,27
1790 DATA 56,11,A5,AA,AF,AC,92,B7,36
1800 DATA 4E,09,BC,75,36,A7,AA,AD,76
1810 DATA B0,B3,B6,A1,73,76,E3,14,A6
1820 DATA 9C,E9,16,43,EA,D8,E8,06,02
1830 DATA 72,2A,DC,32,7E,11,F2,3D,AA
1840 DATA C5,C9,25,93,3A,0E,2B,DB,BD
1850 DATA 81,25,12,33,C4,8D,CF,7E,C2
1860 DATA FC,B9,E3,E5,A5,DA,69,E9,6B
1870 DATA D2,69,92,DB,81,69,EE,77,49
1880 DATA 8C,C9,5E,61,7C,B3,A3,77,DF
1890 DATA 8E,49,BE,B4,26,C4,91,9D,C1
1900 DATA 7E,42,8E,91,94,97,9A,9D,E8
1910 DATA A0,A3,A6,A9,F8,EA,E1,E1,75
1920 DATA 98,FF,FB,E1,89,86,80,82,EC
1930 DATA 82,9A,82,9C,E6,8F,AE,A4,F0
1940 DATA AB,AE,B4,D1,B8,B6,DA,B0,4D
1950 DATA 41,4A,48,29,48,5D,5D,5C,F0
1960 DATA 4C,5E,3E,72,71,75,0A,7B,43
1970 DATA 7F,67,64,7C,1C,73,07,06,BA
1980 DATA 1C,0E,1B,03,6E,16,14,19,4F
1990 DATA 40,22,28,30,4C,24,37,2C,B7
2000 DATA 42,3A,2A,D5,C1,C9,DE,C4,05
2010 DATA DF,DD,BA,B9,D6,FA,82,D3,B5
2020 DATA CD,D9,C7,D7,DD,D2,80,F5,79
2030 DATA 95,8E,EA,E9,9A,A0,A7,A6,84
2040 DATA F8,B5,BB,C1,82,86,83,99,9A
2050 DATA 95,80,D6,89,9D,8C,22,73,1C
2060 DATA 67,7F,7C,74,34,76,7D,78,A8
2070 DATA 00,02,07,08,16,11,33,F8,48
2080 DATA A8,80,00,88,76,08,DA,80,5C
2090 DATA 6C,C3,9B,1A,C9,92,23,F1,2B
2100 DATA 49,7E,4D,BC,01,CC,40,D4,7D
2110 DATA 14,7D,8F,43,F8,1B,AE,A7,79
2120 DATA 31,0F,58,91,69,FD,11,93,ED
2130 DATA AB,81,1C,2D,86,17,56,3B,61
2140 DATA C1,01,32,42,E8,E5,72,49,09
2150 DATA 2D,8F,73,C8,FD,CC,3F,80,9C
2160 DATA 43,36,30,94,CF,A8,F4,4C,06
2170 DATA EA,8B,85,E7,47,ED,BA,B6,5C
2180 DATA 1A,87,BA,03,FB,A4,F7,67,9E
2190 DATA FB,62,55,6A,81,3A,E9,6F,AC
2200 DATA F0,CF,98,51,A9,3D,D1,80,A4
2210 DATA 2B,DE,E2,7F,75,65,7C,85,5E
2220 DATA A0,86,B4,3B,00,AB,A8,37,B2
2230 DATA 34,B0,B6,58,6F,28,21,8F,46
2240 DATA 12,2F,D9,EF,CA,0A,BF,76,8E
2250 DATA EA,7F,42,14,86,64,D8,4E,16
2260 DATA 7C,15,E6,3B,74,63,C6,CF,90
2270 DATA AB,97,1E,DF,26,A2,86,04,E1
2280 DATA 11,1B,07,03,89,B3,E7,22,90
2290 DATA A4,FE,18,AD,FF,4F,D1,7B,F2
2300 DATA 53,79,E4,C5,75,46,79,90,BD
2310 DATA 15,D8,AB,13,F8,4E,61,56,1B
2320 DATA B5,0E,C5,4C,FE,13,25,BF,C3
2330 DATA 38,07,A4,32,08,56,83,AB,2D
2340 DATA B3,66,DB,0A,95,06,2E,C3,C3
2350 DATA 3E,F9,0E,04,96,74,F1,CD,3D
2360 DATA 2E,16,9D,74,4B,D5,43,79,4B
2370 DATA D1,E6,D5,34,89,44,CF,7F,14
2380 DATA 9C,C6,01,85,D9,39,8E,3C,E0
2390 DATA 9B,B7,04,84,B8,0E,3E,A0,19
2400 DATA 1A,94,AA,7F,E5,66,9C,DC,9D
2410 DATA 66,78,47,19,A5,7E,7B,3F,7B
2420 DATA A5,BF,FF,B8,B9,6F,C1,BE,E2
2430 DATA ED,10,B8,A9,41,D5,29,5C,99
2440 DATA 55,D8,0B,6C,27,32,47,E6,6E
2450 DATA 1F,27,BC,98,6A,2E,B5,C6,DC
2460 DATA C2,94,CD,DB,83,D4,D0,B2,20
2470 DATA E3,E9,81,EA,E6,EC,1F,B6,15
2480 DATA 57,6F,33,D5,95,C4,F6,9E,FD
2490 DATA 10,13,16,19,1C,1F,22,25,F2
2500 DATA 28,0B,0E,11,14,17,1A,1D,FC
2510 DATA 60,63,7C,0E,03,09,1B,07,DA
2520 DATA 1D,16,1F,39,35,32,2B,29,0C
2530 DATA 22,3A,3A,36,32,3E,CC,D1,88
2540 DATA C1,D1,D7,DC,D1,C4,DF,CD,72
2550 DATA EF,E8,F2,E1,E5,EC,F3,FC,95
2560 DATA EC,FE,EE,93,8B,9D,9F,8A,0C
2570 DATA 99,81,99,8A,8C,9E,B6,A6,32
2580 DATA A0,B2,BE,B4,A6,B3,BB,A9,F7
2590 DATA 4F,4F,51,40,42,48,5D,51,0B
2600 DATA 42,4E,5C,7B,6D,6A,65,63,7E
2610 DATA 77,7F,63,72,21,E8,A0,19,D5
2620 DATA 3D,10,4D,FF,91,FB,25,50,B6
2630 DATA 62,62,A0,BD,13,65,71,10,94
2640 DATA 85,92,01,89,86,33,67,8F,39
2650 DATA 10,94,9F,65,49,BC,20,A8,F8
2660 DATA AD,CF,53,28,36,A2,B7,C2,33
2670 DATA 2B,D2,46,DF,C7,93,07,E5,39
2680 DATA 59,CD,DE,E7,E7,D9,41,DF,F9
2690 DATA B4,29,C8,A4,CE,B9,D8,3B,8C
2700 DATA 0A,39,DD,83,D9,2C,88,23,C0
2710 DATA A9,11,62,F3,12,63,00,73,97
2720 DATA E2,05,3F,73,97,D5,87,76,67
2730 DATA C2,43,8C,90,7D,C0,F7,1B,60
2740 DATA 96,94,A6,52,3A,BA,4E,C0,4C
2750 DATA 91,0B,95,92,F6,3C,B2,6E,F0
2760 DATA BB,83,72,80,16,32,D4,53,DD
2770 DATA 4F,9B,BE,9A,F2,72,F6,78,D9
2780 DATA EB,D3,3D,EF,DE,E5,09,4F,4B
2790 DATA 2D,D8,74,24,4B,53,3B,F2,45
2800 DATA C6,F3,F1,01,BA,07,95,0D,BA
2810 DATA 67,13,89,19,A2,1F,CD,25,2D
2820 DATA 28,D4,2E,31,35,37,38,91,85
2830 DATA 43,4E,42,E5,49,42,54,5E,7C
2840 DATA 5F,54,56,61,6D,68,60,62,E6
2850 DATA 7B,73,7A,79,71,80,4F,86,63
2860 DATA 33,46,88,2A,5D,97,9A,9D,A4
2870 END
```

UN JEU QUI N'A PAS SON PAREIL!

Film et fotos d'écrain Atari ST et Amiga.
D'autres versions peuvent variées.

Après avoir conquis le monde de la musique pop, Michael Jackson a dirigé son énergie et son talent vers la réalisation de son premier film.U.S.Gold présente maintainant la version ordinateur du film, approuvée par la Superstar elle-même. Sentez battre le rythme du Club 30, transformez-vous en robot en argent futuristique et pour finir, triomphez de MR. BIG, le trafiquant de drogues dans le monde unique de MOONWALKER, un jeu exceptionnel qui n'a pas son pareil.

U.S. GOLD®

CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette & Disquette.
SPECTRUM 48/128K cassette.
ATARI ST • AMIGA • IBM PC

SKYROCK
LA SUPERRADIO

MICHAEL JACKSON

© 1989 Triumph International, Inc.
Tous droits reserves.

© 1989 Keypunch Software, Inc.
Tous droits réservés.

MOONWALKER™

U.S. Gold Ltd, (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr.1,
2ac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144.

HO ! CES PETS A LA LOUPE

Après cette entrée musicale (et surtout odorante), je me proposerais de répondre à vos lettres. Celles-ci, par l'intermédiaire de monsieur PTT et de mon bon monsieur Pierre, me sont arrivées d'un pas frêle certes, mais décidé, sur mon bureau fringuant neuf parsemé de jolies renoncules (non ce n'est pas un gros mot) que mon ami Poum m'avait offertes le jour de notre rencontre. Enfin bref, tout ça pour vous dire que votre courrier, je l'ai lu (oui, oui, je sais lire. ND Poum : C'est faux.) et que je vais de suite y répondre.

Lolo, je suppose que je ne dois pas être le seul à demander de l'aide mais pitié, c'est grave, très grave ! Voici mes deux petites questions : lorsque je réalise un dessin en mode 1 (avec OCP, bien sûr), avant de le sauvegarder, j'efface les dessins de démo pour faire de la place. Jusqu'ici tout est normal. Mais voilà, en principe, il y a des dessins de démo dans chaque mode, n'est-ce pas ? et là, en effaçant ceux du mode 1, j'ai effacé tous les autres. Et quand je fais un dessin en n'importe quel mode et que je le sauvegarde, il est sauvegardé dans tous les autres modes. Je pense que, sans le faire exprès, j'ai touché à quelque chose dans le menu ?

L'autre question c'est comment faire pour sauvegarder un dessin sur disquette vierge, et surtout comment le faire réapparaître à l'écran, en Basic ? Si je te le demande c'est parce que je n'y arrive pas malgré ce qu'a dit Franck Einstein à un lecteur.

Muller Mathias, Ménéac

Après avoir lu ces quelques lignes, j'ai le regret de te dire mon cher Mathias qu'à première vue, ton OCP est bel et bien abîmé. Il semblerait que tu possèdes une version plantée de cet utilitaire (cela arrive de temps en temps à cause de disquettes défectueuses). En fait, la seule chose que tu pourrais faire est de rapporter OCP à ton vendeur adoré pour qu'il puisse te l'échanger contre un tout nouveau flambant neuf (demande-le-lui très gentiment).

Pour ce qui est de la deuxième question, beaucoup de lecteurs me demandent comment réafficher les dessins faits sous notre bel utilitaire. Chers amis, il vous faut tout d'abord sauvegarder vos dessins de manière non compactée, car c'est la seule façon d'afficher votre image (quoique, en cherchant bien). Pour cela, dirigez-vous sur le menu File et cliquez sur l'option Compressed (le trait signifie compacté et la croix, non compacté).

Sous Basic, il vous sera impossible (c'est possible mais nous le verrons un peu plus tard) de récupérer la palette d'OCP, donc cliquez sur Palette (toujours dans le menu File) pour empêcher une sauvegarde de celle-ci. Une fois votre dessin sauvegardé, il vous faudra, à l'aide de la fonction Palette (mais oui, celle qui se trouve dans le menu général à côté de Misc), d'un crayon et d'une feuille du type A4 (le format de la feuille n'a rien à voir là-dedans, on s'en fout) marquer chaque numéro d'encre attribué à votre belle œuvre (encre 0,0, encre 1,24, etc.). Ce répertoriage des couleurs est chiant et fastidieux (surtout chiant) mais obligatoire si vous voulez récupérer les encres de vos dessins sous Basic.

A présent, voici un petit programme pour pouvoir charger et afficher vos créations démentielles.

10 MODE 0, 1 ou 2 (suivant le mode de votre dessin)

20 LOAD "nom du dessin.SCR",&C000

ou

20 LOAD "nom du dessin.SCR",49152 (&C000 ou 49152 se trouvent être l'adresse mémoire de départ de l'écran graphique)

30 INK 0,numéro de votre première encre:INK 1,numéro de votre deuxième encre, etc.

Vous pouvez, si vous préférez, mettre la ligne de programme 30 avant le chargement de l'image (ligne 20) ce qui provoquera l'affichage de votre dessin avec ses couleurs. Tandis que dans la première solution votre dessin se chargera et ensuite viendront

TOP 17

- Airwolf
- Batty
- Battleships
- Bomb Jack 2
- Combat Lynx
- Commando
- Critical Mass
- Deepstrike
- Ghosts'n Goblins
- Saboteur
- Saboteur 2
- Scoobydoo
- Sigma 7
- Thanatos
- Turbo Spirit
- 1942
- Bombjack

COMPILATION GÉANTE DE 17 JEUX
DE QUALITÉ, ARCADE ET SIMULATION
DU JAMAIS VU SUR AMSTRAD !!!

Disponible
sur
CPC D : 249 F
K7 : 179 F

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

HO ! CES PETS A LA LOUPE

s'afficher les couleurs (couleurs, couleurs, beaucoup de répétitions pour ce mot, mais vous savez, les goûts et les couleurs...). Voilà donc l'art (tichaut) et la manière de charger un dessin sous Basic ; j'espère avoir répondu à la question de Mathias et de Hervé Gautier.

Cher Lolo,
J'ai un méga-problème avec OCP. J'ai pourtant lu tous les articles d'"OCP à la loupe". Ou je suis complètement stupide ou j'ai mal lu, mais je n'ai pas trouvé où se procurer OCP ni à quel prix. Je désespère, moi qui adore faire de zolies zanimations. Par pitié, réponds-moi. Merci.

Yvan Desnos, Savigny-les-Beaune

Moi, mon cher Yvan, je dirais que tu n'es pas du tout stupide, (j'aime bien faire des fleurs) car dans mes articles, je n'ai jamais précisé où on pouvait se procurer OCP ni à quel prix. Si tu désires réellement OCP (c'est idiot, car cet utilitaire, il te le faut absolument) commande-le donc chez Général Vidéo ; j'ai vu qu'ils le vendaient pour 250 florins japonais.
Encore un petit détail, ne compte pas faire avec cet utilitaire des animations du genre passage d'un vaisseau dans la galaxie de Foulcan entre la planète Kesstufoulha et sa lune Krote 2. Il ne peut que réaliser des animations de couleurs comme, par exemple, donner une impression de défilement d'une route ou alors faire couler de l'eau d'une fontaine (pour la fontaine, j'en connais un rayon, mais tu peux pas comprendre, hein, Poum ?), etc. Si tu veux vraiment réaliser de zolies zanimations, comme tu dis, il faudrait que tu achètes un utilitaire spécifique. Salut !

Lolo, j'aimerais savoir s'il y a un poke pour enlever dans OCP Art Studio la phrase disant quel est le mot de la ligne tant page tant de la notice. Je voudrais vous dire aussi que votre mensuel, le meilleur sur Amstrad, est l'unique que j'achète. Merci à tous !

Julien Turcat, Marseille

Merci, surtout à toi, Julien. En fait, ton problème est de devoir toujours subir ce système de protection (assez pénible). Je ne pense pas qu'un poke puisse résoudre ton affaire, et s'il le résolvait, n'oublie pas que cette protection est la seule contre le piratage (car photocophier 55 pages d'un manuel coûte relativement cher). PS : Mets-toi à l'assembleur et peut-être arriveras-tu à faire sauter ce système. Salut.

Salut Lolo !
Je viens de lire ton article, dans Amstrad Cent Pour Cent, sur OCP Art Studio. Aujourd'hui je viens de me procurer le logiciel, mais sans la notice, et étant donné que je ne comprends pas du tout l'anglais, je te demande si tu ne pourrais pas m'éclaircir le fonctionnement. A l'heure qu'il est, je suis arrivé à lancer seulement les dessins exemples et à dessiner ton damier. Sinon, toutes les fonctions restent floues, surtout ce qui concerne l'impression. Ce serait vraiment chic si tu pouvais me donner un coup de pouce et peut-être pourrais-je ainsi participer au Concours Ecran. Salut !

Romain

Romain, dis-moi, tu n'aurais quand même pas piraté OCP ? Je ne supporte pas de voir un programme comme celui-ci se faire copier à tire-larigot (ça me donne des gros boutons). Pour ce qui est de l'aide que tu me demandes, je ne sais si je dois te répondre. Je suis obligé de me concerter (début de concertation ... bzz ... bzz ... fin de concertation). Bon, OK, je vais répondre à ta question, mais je veux recevoir un dessin sur papier ou sur disquette pour oublier cette mauvaise entente de départ.

Grâce à Dump Screen, tu pourras faire une recopie d'écran sur ton imprimante, et avec Dump Window, tu auras la possibilité d'afficher sur l'imprimante une partie d'écran au préalablement définie à l'aide de la fonction Define Window (à l'intérieur du menu Windows). Tu pourras également choisir la taille de ton dessin sur papier à l'aide de X-Scale (modification horizontale) et Y-Scale (modification verticale). Sideways te permet de sortir ton joli chef-d'œuvre sur ta jolie imprimante de manière verticale (impeccable pour faire de superbes posters à partir de dessins). Single et Double Density ont pour but d'améliorer la définition d'impression (attention, certaines imprimantes ne fonctionnent pas avec Double Density).
Les trois options Left Justify, Centre et Right Justify concernent le positionnement de ton dessin sur ton papier (c'est le cadrage). Si ton imprimante génère automatiquement des sauts à chaque fin de ligne, il faudra "éteindre" l'option Line Feed. Par contre, si elle ne les génère pas, tu devras obligatoirement actionner cette option. User-Defined Printer te permet de définir l'imprimante que tu possèdes. A tout instant il sera possible d'interrompre le cours de sauvegarde sur imprimante en appuyant sur ESC. Ciao !

LE CAS D'OCP

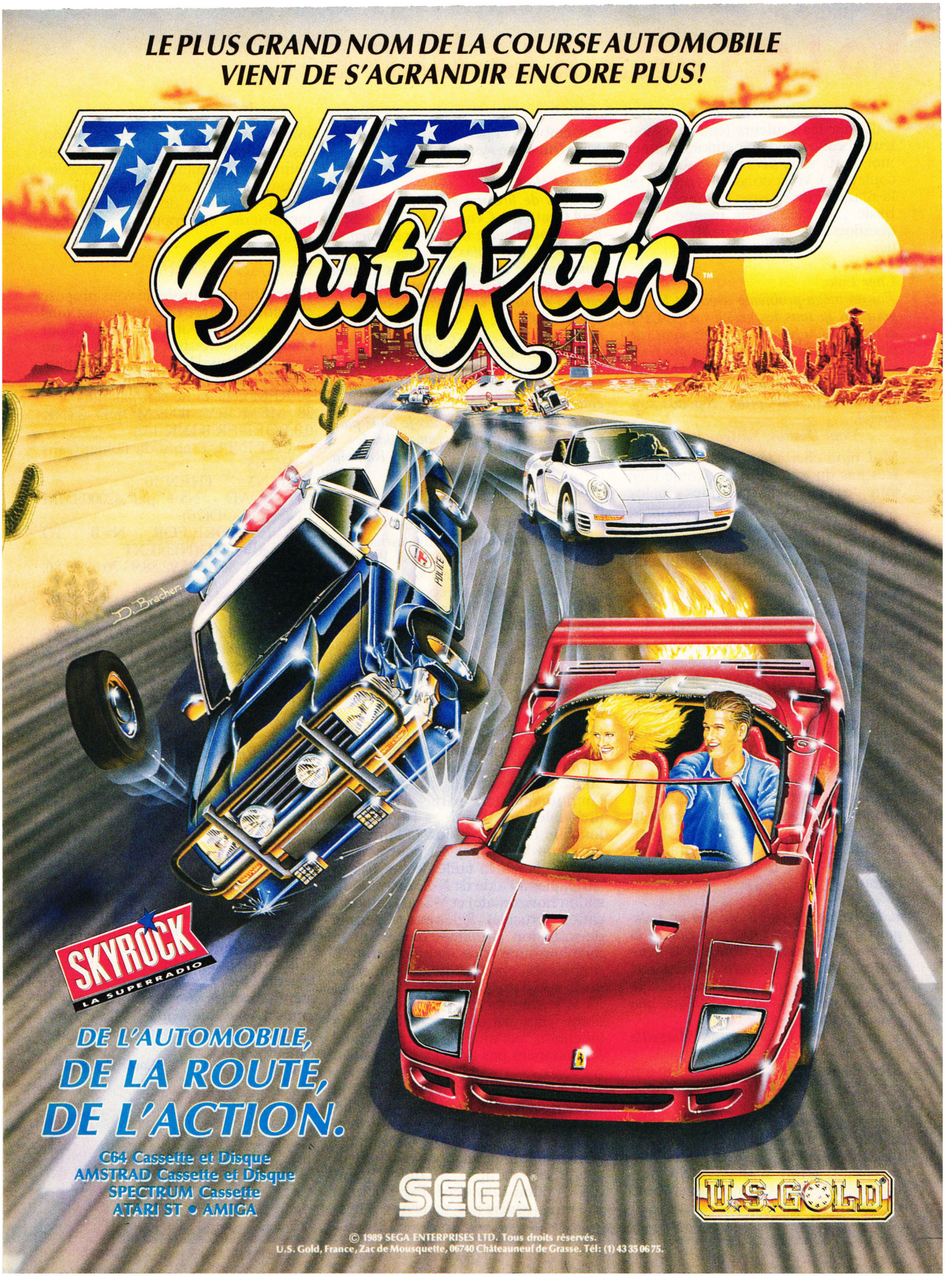
Pour cette fin d'année, je vous propose en cadeau (parce que vous avez tous été sages) un tout petit listing pour charger vos dessins (sauvegardés au préalable sous 17 K) et leurs palettes.

```
10 REM cette ligne ne sert à rien
20 REM celle-ci ne sert pas plus
30 MEMORY 41999:MODE 2:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26
40 CAT:INPUT`nom du fichier (sans scr) :",N$
50 IF N$="" THEN 10
60 LOAD N$+".pal",42000:DIM ENC(16),COD(26)
70 RESTORE:FOR N=0 TO 26:READ COD(N):NEXT
80 DATA 84,68,85,92,88,93,76,69,77,86,70,87,94,64
90 DATA 95,78,71,79,82,66,83,90,89,91,74,67,75
100 FOR Z=0 TO 26:IF PEEK(42195)=COD(Z) THEN B=Z ELSE NEXT
110 MODE PEEK(42000)
120 FOR N=42003 TO 42183 STEP 12
130 A=(N-42003)/12:FOR Z=0 TO 26:IF PEEK(N)=COD(Z) THEN ENC(A)=Z ELSE NEXT
140 INK A,ENC(A):NEXT
150 LOAD N$+".SCR",&C000
160 CALL &BB18:GOTO 10
```

JOYEUSES PAQUES !

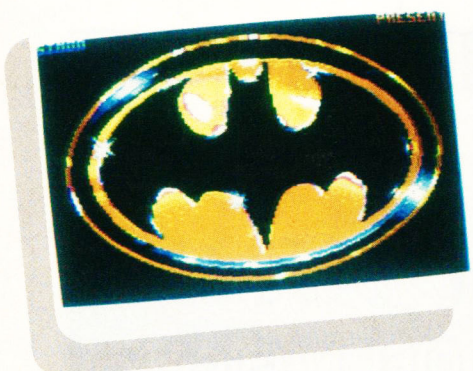
Allez, c'est terminé pour cette fois-ci, hic ! mais j'espère vous retrouver l'année prochaine, hic ! Faites-moi donc des cadeaux de fin d'année, hic ! en m'envoyant des lettres et des petits listings qui pourraient servir à d'autres lecteurs, hic ! ça me ferait énormément plaisir. Je vous embrasse tous et amusez-vous bien, hic ! Elle est des nôôôtres, elle a bu son verre comme les ooootres.

Lolo, t'es rond ?


LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!
TURBO
OutRun
SKYROCK
LA SUPERRADIO
DE L'AUTOMOBILE,
DE LA ROUTE,
DE L'ACTION.
C64 Cassette et Disque
AMSTRAD Cassette et Disque
SPECTRUM Cassette
ATARI ST • AMIGA
SEGA
U.S. GOLD
© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés.
U.S. Gold, France, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tél: (1) 43 35 06 75.

CONCOURS ECRAN

Le gagnant de ce mois est David Nolent de Noisy-le-Grand pour son super barbare qui ferait envie à Sined. Comme vous pouvez le voir, la production de ce mois ne manque ni de charme ni de couleurs. Qui sait, un jour, nous aurons peut-être le plaisir de voir un jeu réalisé par un de nos graphistes en herbe ?



Batlogo de Simon Truong

Boule & Bill de Cyrille Caoudal

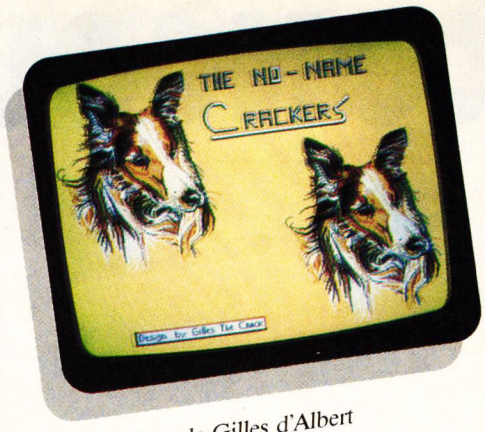
Espace de C. Caoudal

Crâne de C. Caoudal

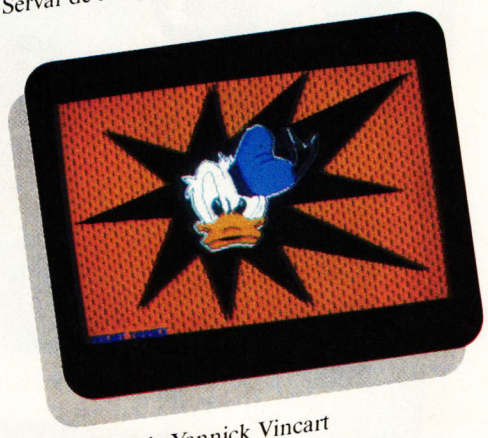
La 5 de Thierry Valenrenberg

CONCOURS ECRAN

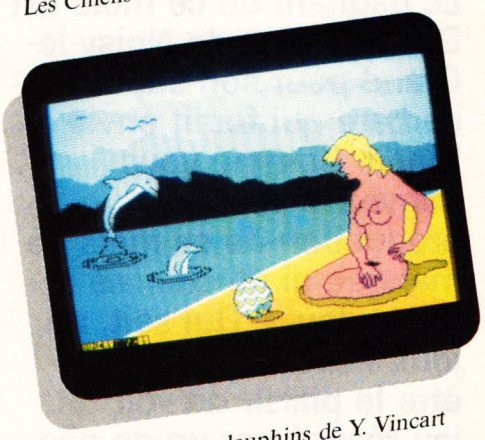
Serval de Joseph Medeiros



Les Chiens de Gilles d'Albert



Donald de Yannick Vincart



La Femme aux dauphins de Y. Vincart

MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

6 octaves - **3** voies simultanées - **M**étronome - **B**oîte à rythmes 72 séquences - **P**alette de 288 accords - **C**hoix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - **V**olume séparé pour les 3 canaux - **P**rès de 2000 notes mémorisables - **E**nregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - **S**équenceur - **M**odification, adjonction ou suppression des notes - **F**enêtres et menus déroulants - **P**ossibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine.

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

CPC 464 - 664 - 6128 QWERTY - AZERTY

TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE

expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL-- tél. 53.71.82.67

cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F

Veuillez m'envoyer ***MagicSound*** ❑ cassette ❑ disquette

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. .....

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

ci-joint mon règlement par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat-lettre

%21

BASIC PERFECTIONNEMENT

C'est bien joli d'entrer un tas de nouvelles données au clavier, mais il serait intéressant qu'elles soient sauvegardées afin d'être récupérées plus tard par ton programme. T'es pas contre ? On va donc voir comment sauvegarder et recharger un "fichier utilisateur".

AU FAIT, C'EST QUOI UN FICHIER ?

C'est, sur cassette ou disquette, une suite de nombres, de mots, de phrases, en vrac. Donc, rien à voir avec un programme sauvegardé. J'insiste sur cette évidence à cause de mauvaises traductions de textes anglais où le mot "file" désigne tout aussi bien un programme qu'un fichier !

On les appelle aussi "fichiers Ascii" ou "fichiers séquentiels", parce qu'il existe aussi les "fichiers binaires" (par exemple une sauvegarde d'image d'écran) et les "fichiers en accès direct" (les vrais), mais que les CPC ne savent pas faire, même le 6128. On ne parlera que des fichiers vulgaris dits "Ascii".

Les mots Basic qui les concernent sont :

OPENOUT, PRINT #9 et CLOSEOUT pour les sauvegarder.

OPENIN, INPUT #9 et CLOSEIN pour les recharger en mémoire.

TYPE (sous CP/M) pour les lister à l'écran ou sur imprimante.

Pour les noms de fichiers il n'y a pas "d'extension point quelque chose", mais on peut en créer, du genre .DAT .012, etc.

Chaque "élément" du fichier s'appelle un "ENREGISTREMENT". Ce peut être un nombre ou une chaîne, mais n'excédant pas 255 caractères. Quand on liste un fichier à l'écran par TYPE (après avoir tapé ICPM), on constate qu'il y a un retour à la ligne à la fin de chaque enregistrement. Un fichier de 2 Ko peut faire, par exemple, 212 enregistrements, chacun de longueur quelconque.

Donc, pour éviter toute confusion de langage, défense d'utiliser le verbe "enregistrer" mais "sauvegarder", le-

quel fait une "sauvegarde" et non pas UN "enregistrement" mais plusieurs. Promis ?
On dit fichier "séquentiel" parce que c'est une série de tronçons (enregistrements) mis bout à bout.
On dit fichier "Ascii" parce qu'il n'y a que les codes Ascii des caractères, SANS AUCUN CODAGE. (De ce fait, des ordinateurs très différents comme un Amstrad CPC et un IBM PC peuvent s'échanger des fichiers Ascii...)
Il y a quand même deux petits codes, mais bien standard. A la fin de chaque enregistrement, il y a un CHR$(13) et à la fin du fichier, il y a un CHR$(26), écrit à notre insu par le CLOSEOUT.
Tu m'excuseras pour ce long préliminaire, mais là, il est bon de savoir à quoi ressemblera ce que l'on va fabriquer. La suite n'en sera que plus claire. (Mais si, mais si...)

ON SE JETTE A L'EAU

Le petit programme DEMOFICH.BAS te créera un fichier où tu mettras n'importe quoi en vrac, des noms, des phrases, des nombres, même des "ENTER à vide". Fais au moins dix enregistrements. Après sauvegarde, il sera rechargé et affiché à l'écran. Si tu as un drive, prends une disquette formatée Système et non pas Data.
Quelques explications :
- OPENOUT signifie "ouvre en sortie", car le drive ou le magnétophone, c'est l'extérieur de l'ordinateur. De même, OPENIN c'est "ouvre en entrée". CLOSEOUT = "ferme la sortie".
- ligne 60, il faut toujours utiliser LINE INPUT et non pas INPUT pour entrer des chaînes. Ainsi, tes phrases pourront comporter des virgules.
- ligne 160, idem pour la lecture des chaînes par LINE INPUT #9 et PRINT pour afficher. Contrairement à ce que dit le manuel, n'utilise jamais WRITE ou WRITE #9. C'est important !

- ligne 150, cet EOF (vient de End of File), c'est le repère de fin de fichier ; tu sais, le CHR$(26) écrit par le CLOSEOUT. WHILE NOT EOF signifie donc "temps que tu ne rencontres pas EOF recommence-moi ça jusqu'au WEND". Et ensuite, on n'oublie pas de fermer par CLOSEIN ligne 180.
- Tu peux relancer la lecture par RUN 120, mais si tu relances par RUN, le fichier ENVRAC prend l'extension .BAK et un nouvel ENVRAC va être créé.
Avec le Basic du CPC, il n'est pas possible d'écrire directement à la suite d'un fichier existant. Pour cela, il faut charger l'ancien en mémoire, le compléter et resauvegarder le tout.

ET DANS LA PRATIQUE ?

Neuf fois sur dix, ce sont les contenus d'un ou plusieurs tableaux DIM qui sont transférés dans un fichier, avec quelques variables isolées. Parmi celles-ci, il est avantageux d'entrer le nombre NF de "lignes" que compte tel tableau. Exemple bidon :
PRINT #9,NF
FOR N=1 TO NF:PRINT #9,D$(N):NEXT
L'avantage sera au rechargement, plus de WHILE WEND mais :
INPUT #9,NF
FOR J=1 TO NF:LINE INPUT #9, D$(J):NEXT
Prends l'habitude de faire deux sous-programmes, pour écriture et lecture d'un fichier. Tu tapes le premier puis tu changes les numéros de lignes (recopie par SHIFT COPY), remplace les PRINT par (LINE) INPUT et les "OUT" par "IN", et le tour est joué.
Maintenant, je vais te surprendre. Tu crois que ce programme DEMOFICH ne sert qu'à faire mumuse, parce qu'il est rempli directement par le clavier. Erreur ! C'est une pratique courante pour faire des économies de mémoire dans des programmes comportant des kilo-octets de lignes de DATA : toutes ces valeurs sont dans un fichier EXTERIEUR au programme, plus de lignes de DATA, plus de READ mais des INPUT #9. Une valeur en DATA occupe DEUX FOIS sa place en Ram, une fois dans le listing et une fois en DIM après lecture par READ. Tandis que là... tu vois l'astuce ?
Dans le même esprit, il y a le recours au "fichier temporaire". Imagine que tu aies conçu (ou que tu t'apprêtes à concevoir) un programme tellement énorme qu'il va y avoir forcément des problèmes par manque de mémoire Ram (pas de programmes Basic de plus de 15 Ko, danger à moyen terme...). Fractionne-le en deux programmes distincts PROG1 et PROG2. Quand PROG1 a terminé son travail, il sauvegarde les données dont PROG2 aura besoin dans un fichier temporaire TEMPO, puis il se termine par RUN"PROG2".
Celui-ci démarre donc dans une Ram toute neuve (à cause du RUN), charge TEMPO et fait ensuite son boulot à l'aise. C'est une pratique très fréquente et sûre, et que je préfère de beaucoup à celle du CHAIN MERGE.

LE VACCIN DE L'OPENOUT "BIDON"

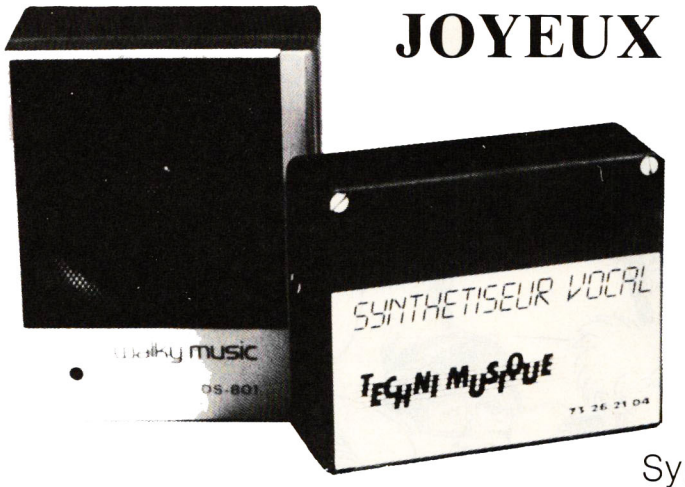
Ce titre t'intrigue... C'est pour se prémunir d'une sacrée farce fantôme qui peut ressembler à un bug du CPC, ou plutôt du manuel qui a oublié de nous prévenir de ce coup en vache.
Règle absolue super obligatoire :

```
10 ' DEMOFICH demo de fichier
20 CLS
30 LOCATE 2,2:PRINT "Ecris n'importe quoi dans le fichier"
40 LOCATE 2,4:PRINT "ENVRAC. En final tape Q pour quitter.":PRINT
50 OPENOUT "ENVRAC":'ouvre en ecriture
60 LINE INPUT "--> ",E$
70 IF UPPER$(E$)="Q" THEN 100
80 PRINT #9,E$
90 GOTO 60
100 PRINT "******** JE SAUVEGARDE ENVRAC"
110 CLOSEOUT
120 INPUT "Si cassette rebobine, puis ENTER ",R$
130 CLS:PRINT "Je charge ENVRAC et l'affiche.":PRINT
140 OPENIN "ENVRAC":'ouvre en lecture
150 WHILE NOT EOF:'attente fin de fichier
160 LINE INPUT #9,A$:PRINT A$
170 WEND
180 CLOSEIN
190 PRINT STRING$(40,"-")
```

```
10 ' RECHERCH
20 'le programme cible est en ASCII
30 OPENOUT"BIDON":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
40 DEFINT A-Z
50 D=0:' mettre D=8 pour imprimer
1000 '
1010 CLS:INPUT "NOM du programme en ASCII ",F$:PRINT
1020 LINE INPUT "mot ou variable a chercher ",X$:CLS
1030 XU$=UPPER$(X$):XL$=LOWER$(X$)
1040 PRINT X$;" apparait dans les lignes :":PRINT
2000 ' LECTURE
2010 OPENIN F$:WHILE NOT EOF
2020 LINE INPUT #9,L$
2030 IF INSTR(L$,XU$) OR INSTR(L$,XL$) THEN PRINT #D, VAL(L$);
2040 WEND:PRINT #D:CLOSEIN
```

Votre **CPC** peut aussi vous souhaiter un

JOYEUX NOËL grâce au



SYNTHETISEUR VOCAL T.M.P.I.

(Le SEUL qui parle vraiment Français)

Synthétiseur vocal ..... **545 F TTC**
(Sortie son sur le haut-parleur du CPC)

Synthétiseur + haut-parleur ..... **645 F TTC**

BON DE COMMANDE :
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
☐ version cassette ☐ version disquette

T.M.P.I.
Tél. 73.26.21.04

Article	Qté	Prix
Synthétiseur vocal		
Synthétiseur + haut parleur		
Frais de port		35 F
TOTAL		

T.M.P.I. : Rue Fontaine du Bac - 63000 CLERMONT-FD

Disponible chez tous les revendeurs informatique

PC28 Autres synthétiseurs disponibles pour THOMSON, COMMODORE, PC ET COMPATIBLES

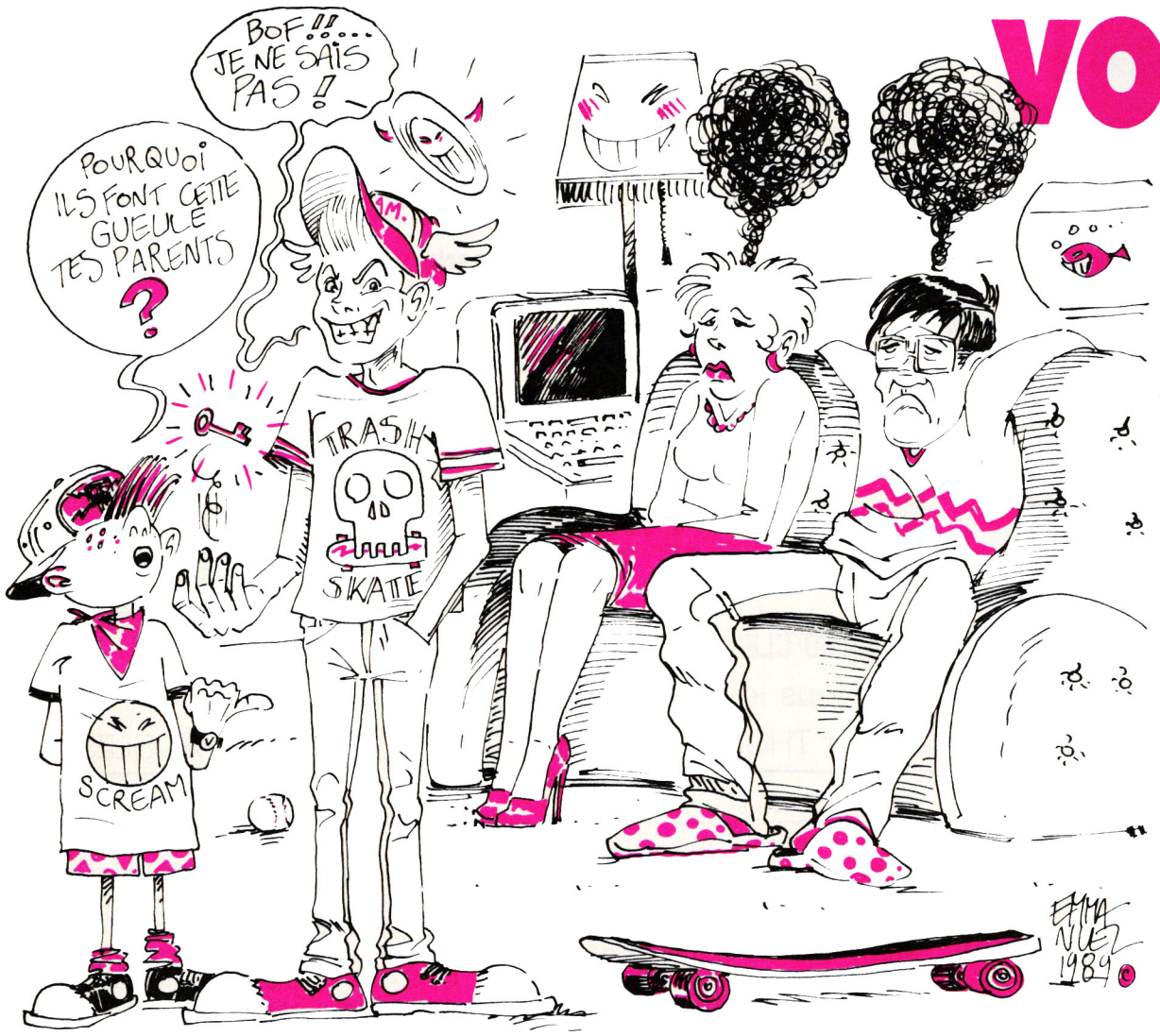
- Tout programme Basic qui écrira ou lira un fichier doit commencer par cette ligne :
30 OPENOUT "BIDON":MEMORY HIMEM -1:CLOSEOUT
Sinon voilà ce qu'il peut t'arriver : ton programme fait saisir de nombreuses valeurs qui sont mises en DIM, puis ces Ko sont sauvegardés dans un fichier. Horreur ! Dix minutes d'attente pour que la sauvegarde commence ! Et encore dix minutes d'anxiété après la fin de la sauvegarde (rapide, elle) pour que le curseur revienne à l'écran...
Pire encore, tu constates parfois que le fichier n'a pas le nom que tu lui a donné mais que c'est un fragment d'une des chaînes du fichier ! Complètement débile... Que s'est-il donc passé ?
Tout est dans la gestion de la mémoire Ram par le CPC :
- Le programme chargé par LOAD se loge "en bas" de la Ram.
- Les variables créées (ou saisies) sont empilées vers le haut de la Ram, à partir d'une adresse appelée HIMEM (High Memory).
- Quand il apparaît un OPENIN ou OPENOUT, le CPC a besoin de se préparer une mémoire tampon de 4 Ko pour lire ou écrire (c'est comme ça), et il se la prend en haut de la Ram. Pour cela, il descend le HIMEM de 4 Ko et avec toutes les variables qui y sont collées au-dessous ! Si le paquet de variables à déménager est important, c'est ça qui peut prendre dix minutes...
- Lors du CLOSEIN ou CLOSEOUT, le CPC libère son tampon, et hop ! nouveau déménagement des variables vers l'HIMEM initial, encore dix minutes possibles...
Et voici comment fonctionne la ligne vaccin :
- OPENOUT "BIDON", le HIMEM descend de 4 Ko, mais c'est ici immédiat puisqu'il n'y a pas encore de variables à déplacer !
- MEMORY HIMEM -1, vite on piège l'adresse de notre futur "plafond des variables" par la commande MEMORY, et on se met un octet au-dessous. Désormais, les futures variables iront s'empiler sous ce plafond définitif que l'on vient de fixer.
- CLOSEOUT, le tampon est libéré tout aussi vite parce qu'il n'y a rien à déménager. (Le fichier BIDON étant vide n'apparaît pas par CAT.)
Désormais les OPENOUT et OPENIN "pour de vrai" ne seront plus freinés, puisque les descentes et remontées du HIMEM se feront sur une zone de 4 Ko rigoureusement VIDE.
Quand au début 1985 (les premiers CPC 464...) je me suis fait piéger par ce mauvais gag, je t'avoue que j'ai passé des moments de migraines pour en trouver la cause puis le remède...

DES APPLICATIONS INEDITES

Ne crois pas que tout ça ne sert qu'à des "Gestions de fichiers". Voici en cadeau final un utilitaire qui t'affiche (ou imprime) tous les numéros de lignes d'un programme où figure tel nom de variable ou telle chaîne (en minuscules ou majuscules). Il faut tout d'abord sauvegarder en Ascii le programme à tester, par exemple SAVE"MACHIN". A qui va donner MACHIN. en plus du MACHIN.BAS.
(Voir le listing "RECHERCH".)

Joe LASCIENCE

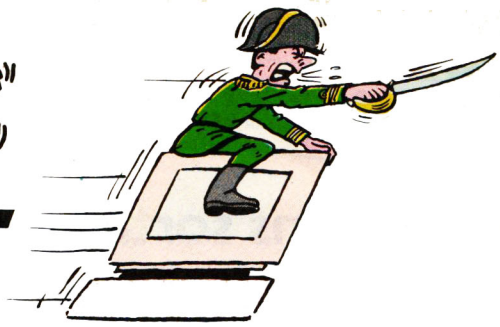
TELECHARGEMENT VOTRE

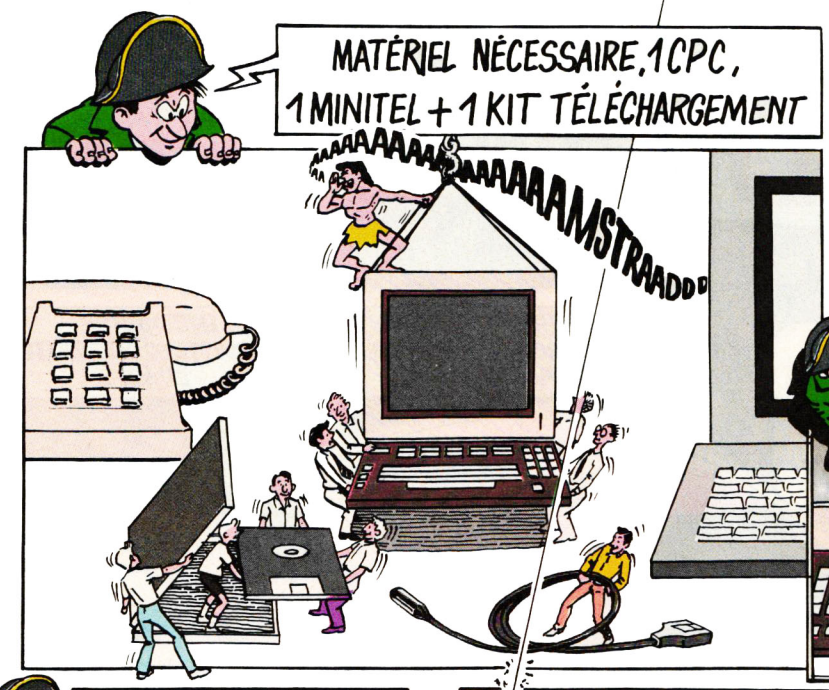


Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais la dernière fois, j'avais été odieusement censuré. Il faut dire que je faisais peut-être un peu trop d'autosatisfaction... Bon, si vous êtes sage, je vous dirai peut-être de quoi il s'agit mais je préfère revenir à une information plus sérieuse. La nouvelle génération est arrivée. Si vous l'avez entendu comme moi, on va pouvoir bénéficier d'un Minitel. Qu'est-ce que cela veut dire ? C'est simple, l'utilisateur pourra s'il le désire empêcher quelqu'un de se servir de n'importe quel service. J'en vois qui font la tête. Mais ce n'est pas si mal, ainsi les parents consciencieux pourront autoriser leurs enfants à se servir du Minitel sans que ceux-ci passent leur temps sur des messageries sans aucun intérêt.

Revenons plutôt à nos moutons, le mois dernier, j'avais donc constaté que nous ne recevions plus de lettres angoissées de lecteurs se demandant comment on pouvait bien faire pour télécharger un jeu sans avoir au préalable pratriqué quelques années de magie et être arrivé à un niveau avancé. Mais où doit-on brancher le machin avec le truc, lorsque j'ai fini ma manœuvre comment faire pour me libérer de la toile de câble que j'ai formée, etc. Grâce au mode d'emploi que nous vous faisons passer chaque mois, les problèmes pratiques n'existent plus. Bien sûr, ils sont toujours possibles. Certains se plaignent de coupures pendant le téléchargement. Malheureusement, nous n'y sommes pour rien et le serveur non plus, il s'agit en fait du problème de la qualité des lignes téléphoniques. Je peux cependant vous assurer que le nombre de téléchargements que j'ai effectués sans problème est très important par rapport aux quelques coupures que j'ai dû subir et encore, parfois cela

LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT

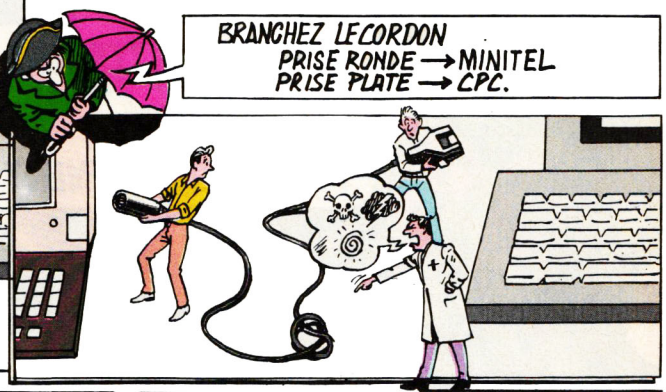


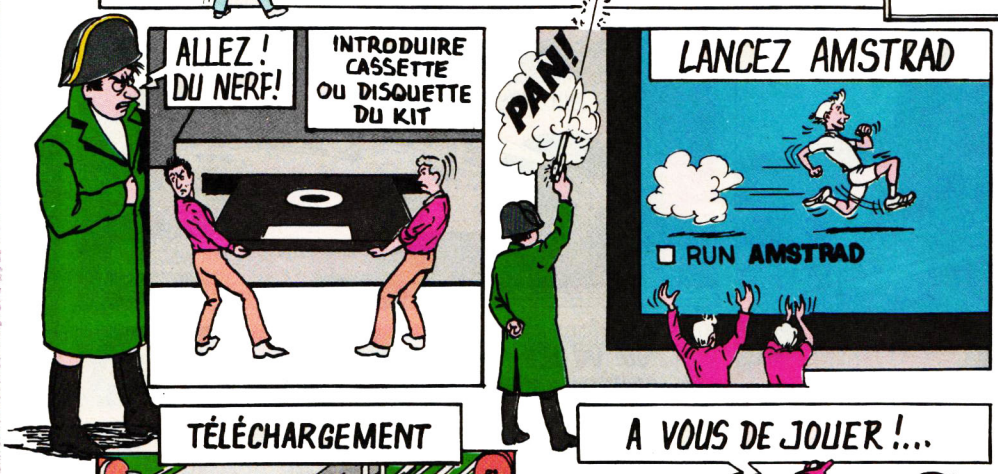


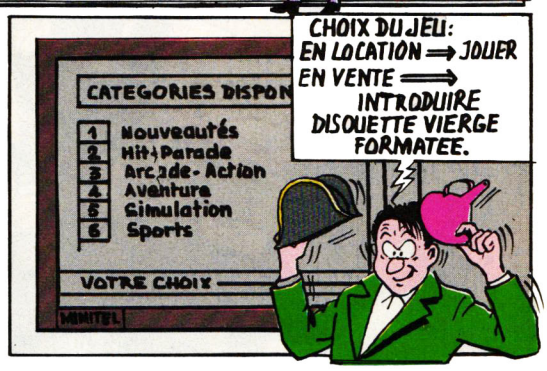
MENDÈS-FRANCE M.C.

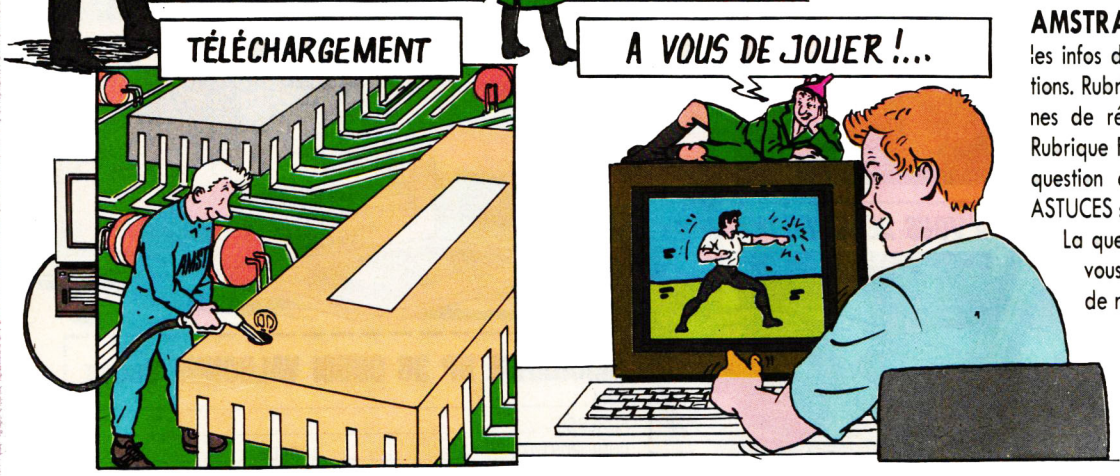
3615 CODE AMSTRAD

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









AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : 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 ☐

21

AMSTRAD
La Qualité. L'innovation en plus

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.

3615 CODE 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

RUN AMCHARGE

HEULA!!!

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

CATEGORIES DISPONIBLES
1 Nouveautés
2 Hit-Parade
3 Arcade-Action
4 Aventure
5 Simulation
6 Sports
VOTRE CHOIX ?
MINITEL

BUTHIGIEG 89

TÉLÉCHARGEMENT !

À VOUS DE JOUER !

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

Je désire recevoir

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

Total = F

Frais de Port = 15 F

A payer = F

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° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|_|_|

Signature :

Mondes France

venait du fait que je possédais une ligne dépendant d'un standard.
Ce mois-ci, je vais vous parler de deux jeux qui vont intéresser les amateurs d'arcade pure. Le premier est l'incontournable Slap Fight. Je m'étonne qu'il n'ait jamais été écrit une ligne sur ce jeu, alors qu'il n'y a encore pas très longtemps, il tournait sur les CPC de notre rédaction.
Le second, Mag Max, est un jeu très prenant mais à réserver aux fanatiques du joystick.

SLAP FIGHT de IMAGINE

Bon dieu ! Voilà un soft qui réconcilierait n'importe qui avec les jeux d'arcade et je parle en connaissance de cause, je ne suis pas un mordu de ce genre de pratique. Slap Fight, c'est tout autre chose. Déjà, la jouabilité alliée à un scrolling vertical lui donne une ergonomie impeccable, mais passons à l'action. Comme la plupart des jeux sur le futur, il faut protéger sa planète de l'invasion des extra-terrestres. Le décor est posé.
Ce qui est éclatant dans ce jeu c'est la possibilité de récupérer des options. Pour défendre la planète Orac, il va falloir être le meilleur. Aussi, en détruisant des ennemis que certains laissent sur place, vous récupérez des étoiles. En les emmagasinant, vous pouvez atteindre des options de plus en plus avantageuses.
La première option augmente votre vitesse, la seconde fait de même avec votre puissance de feu. Lorsque vous accumulez trois étoiles, vous obtenez le tir sur le côté. Quatre étoiles rajoutent à votre vaisseau des ailes, qui augmentent encore votre puissance de feu. Malheureusement, cela augmente aussi la surface de votre slapfighter, ce qui le rend donc plus vulnérable. L'option suivante est une bombe, puis un laser, qui dévaste tout sur son passage. C'est un vrai plaisir d'aligner plusieurs ennemis et de leur faire leur fête. Quand on a une puissance aussi impressionnante, on se croit tout de suite invincible.
Ne vous laissez pas prendre à cette illusion de la puissance ; un simple missile ennemi et vous vous retrouvez aussi nu qu'un ver intergalactique, tout est à recommencer. Les options suivantes sont encore plus éclatantes. Avec une accumulation de sept étoiles, vous pouvez choisir des missiles à tête chercheuse. Plus besoin de viser, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de feu et d'éviter surtout d'être touché. Le

dernier vous sera très utile à la fin de certains niveaux où il est quasiment impossible d'éviter tous les tirs. Il s'agit d'un bouclier qui vous protège pendant un certain temps, mais sachez l'utiliser à bon escient. Bien sûr, lorsque vous êtes touché, vous perdez les bonus que vous aviez, une vie, mais aussi les étoiles accumulées en vue d'acquérir une option. Un jeu vraiment éclatant que tout bon cépéciste se doit d'avoir pratiqué au moins une fois dans sa vie.

MAG MAX de IMAGINE (encore !)

Nous abordons là un jeu d'arcade avec un scénario en béton. Je vous le décris un peu pour vous mettre dans l'ambiance. Mag Max est un robot construit pour détruire les envahisseurs, mais ses créateurs n'ont pas achevé leur œuvre. Il doit donc, de lui-même, récupérer les pièces qui lui manquent. Au fur et à mesure qu'il en récupère, ses pouvoirs augmentent. Il existe aussi des cratères qui vous permettent de pénétrer dans des cavernes souterraines. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter le chef de la vague d'extra-terrestres. Je ne vous en dirai pas plus car ce jeu est tellement dur, que je n'ai jamais réussi à aller très loin. D'ailleurs, si l'un d'entre vous le finit, je serais heureux de le voir pour qu'il me fasse une petite démonstration.
Pour finir en beauté, je rappelle, pour ceux qui continuent à télécharger le premier jeu de la liste, qu'il est possible, lorsque vous connaissez déjà le nom du jeu que vous voulez télécharger, de taper sur Amcharge et la première lettre du jeu, ce qui facilite la recherche.
Sur Amstrad, vous pouvez être encore plus précis puisque celui-ci accepte plusieurs lettres. Alors profitez-en et joyeux Noël !

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 : branchez 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 : allumez votre CPC, mettez la disquette Amcharge, puis tapez : 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 : décrochez votre téléphone et tapez 36 15. Appuyez sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après avoir, bien sûr, 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.

UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA®

THUNDER BLADE™

- HIT dans TILT.
- TILT d'OR 88.
- AMSTRAD 100% – 74%: "Une fois rentré dans le jeu il est difficile d'en sortir!"
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

TIGER ROAD™

CAPCOM™

- HIT dans TILT: "Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu."
- GEN HIT dans GENERATION 4.
- AMMAG: "Tiger Road atteint la perfection dans le style arcade-combat à scrolling horizontal."
- AMSTRAD 100%: "Graphiquement joli, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante ..."

CAPCOM™

LAST DUEL™

- HIT dans TILT: 16/20 "Un shoot 'em up original et efficace."
- AMSTRAD 100%: 75% "Jouer à deux il n'y a rien de mieux ..."
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

BLASTEROIDS™

- AMSTRAD 100% – 79%. "Un soft de qualité!"
- TILT 15/20.

MIRROR Soft

FORGOTTEN WORLDS™

CAPCOM™

- AMSTRAD 100% – 85%: "Beaucoup d'entre vous vont se faire des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé. Bravo!"
- MICROMAG – 14/20: "Une remarquable adaptation du jeu de café."
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4 – 94%.
- HIT dans TILT: 17/20.

LES VAINQUEURS

INDER BLADE™ | TIGER ROAD™ | DUEL™ | BLASTEROIDS™ | FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ... ... COMPILATIONS DE JEUX

Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avions appelée "LES VAINQUEURS".

U.S. GOLD®

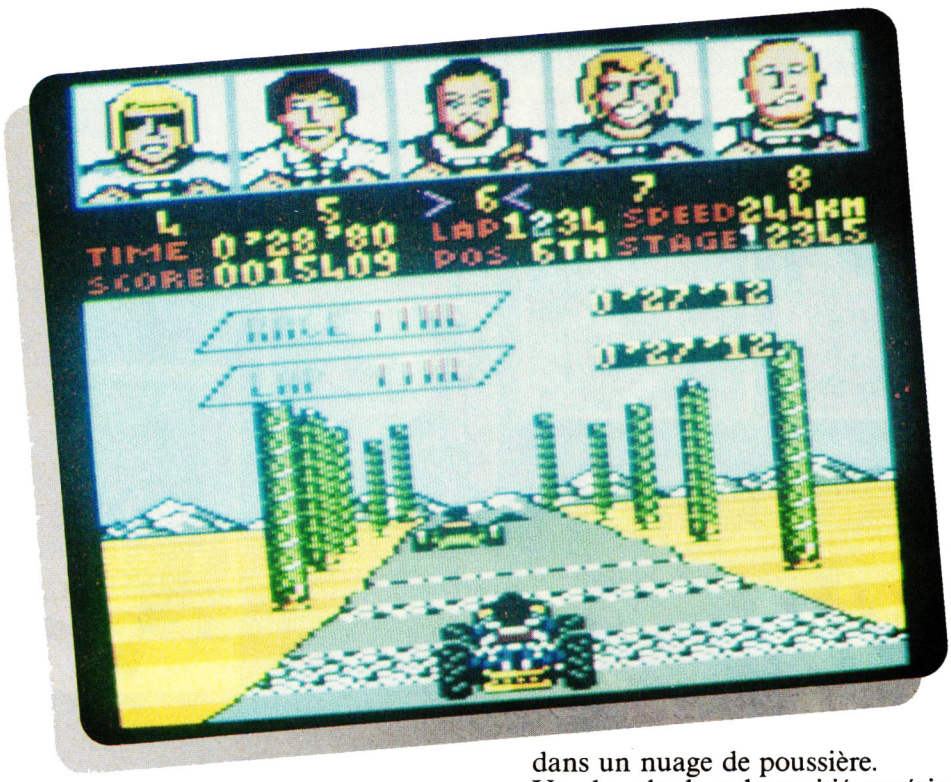
AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA

Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited. Tous droits réservés.

U.S. Gold France, ZAC de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse. Téléphone: (1) 43 35 06 75

POWER DRIFT

69%



Les jeux où je peux piloter une voiture et froisser de la tôle sans risque me plongent toujours dans une profonde extase. C'est donc avec un certain plaisir que je vous présente mon bolide.

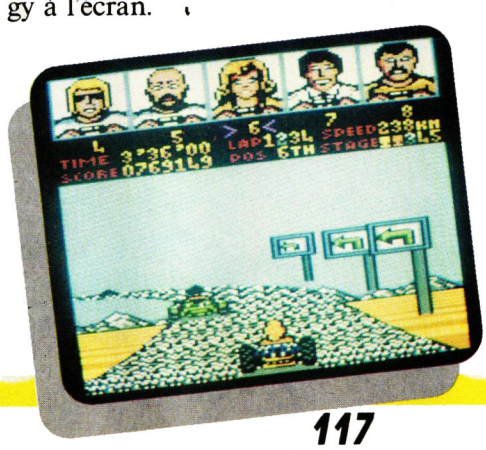
C'est un buggy aux roues énormes dont la boîte de vitesses ne comporte que deux rapports, mais la première monte jusqu'à 169 km/h et la seconde jusqu'à 244 ! Deux options me permettent de choisir l'un des douze pilotes et l'un des cinq circuits qui me sont proposés.

GO !

Voyons maintenant comment le monstre se comporte sur la route. Je suis aligné sur la grille de départ avec les onze autres concurrents. Le feu vert s'allume et j'écrase l'accélérateur. La puissance du buggy me colle à mon siège et me propulse dans le peloton de tête. Au premier virage, ma vitesse est telle que je n'ai pas le temps de freiner : je braque la direction à fond et je pars en dérapage contrôlé dans un nuage de poussière.
Une bande dans la moitié supérieure de l'écran m'indique que je suis cinquième, or je dois figurer parmi les trois premiers à l'arrivée pour prendre le départ de la prochaine course ! La même bande m'apprend que le quatrième est un chauve. Au moment de dépasser un autre concurrent, je saurai donc, à la couleur de ses cheveux, s'il s'agit d'un attardé ou du pilote que je dois absolument doubler.

MAIS DONNONS DONC QUELQUES COUPS DE PELLE !

Car il faut bien creuser un peu le sujet. Les décors des cinq circuits ne varient pas suffisamment pour que l'on puisse avoir des préférences esthétiques. Les tracés sont heureusement assez bien réussis... Autre mauvais point dans l'esthétique de l'ensemble : la route est parfois faite de pierres qui m'empêchent de bien suivre mon buggy à l'écran.



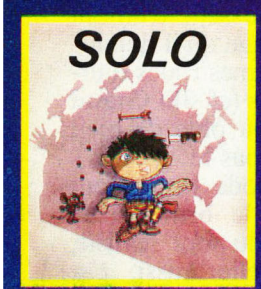
Il est possible de prendre presque tous les virages en dérapage contrôlé, ce qui est assez amusant... mais pas très réaliste ni très sympa. Les différences de niveau sont telles d'une course à l'autre que le jeu se révèle difficile après vous avoir donné l'illusion d'être enfantin. Plus grave encore, mon buggy ne décolle pas sur les dos-d'âne (pourquoi en mettre, alors ?), freine comme une poussette d'enfant et je m'aperçois à l'usage qu'il démarre assez lentement. Si mes roues tournaient sur elles-mêmes (cf. 3D Grand Prix), je penserais déjà plus de bien du soft, mais ce n'est pas le cas.
Les graphismes en mode 1 sont tout juste acceptables, et le bruitage de l'ensemble n'est pas du tout réaliste. L'animation pèche, elle aussi, par manque de réalisme, mais après tout, il s'agit d'un simple jeu d'arcade : jeunes conducteurs, essayez donc les touches de votre clavier ou le joystick avant de prendre le volant !

Fast Lacsap

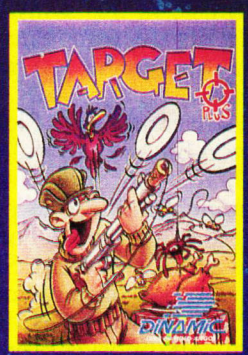
POWER DRIFT de SEGA
Distribué par ACTIVISION
K7 : 99 F
Disc : 149 F

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

VOS ENNEMIS SONT VOTRE CIBLE

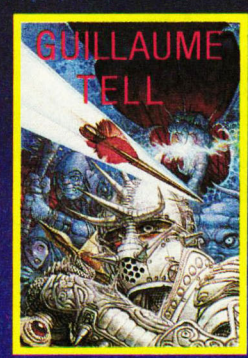


Débarrassez la ville de tous ses ennemis.

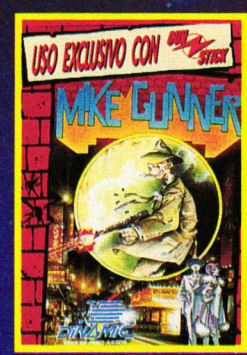


Prouvez que vous savez viser.

Un arcade qui vous fera perdre haleine...



A vos flèches, conquérants...



Gardez votre calme, maîtrisez votre gachette.

Chicago, la ville des gangsters. A vous de jouer !

GUN STICK

Disponible pour Amstrad C et D et PC 5 1/4 et 3 1/2

SIX !

UBI SOFT VOUS OFFRE SIX JEUX POUR METTRE VOS RÉFLEXES A L'EPREUVE AVEC UN PISTOLET QUI SE BRANCHE DIRECTEMENT SUR LE PORT DE VOTRE JOYSTICK.

GUN-STICK, UN PISTOLET QUI EST FIABLE SUR 4m !

LIVRÉ AVEC: 6 JEUX sur Amstrad
5 JEUX sur PC

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

DRAGON SPIRIT

68%

Après Vindicators, APB et Xybots, Tengen nous balance sa quatrième adaptation de jeu d'arcade : Dragon Spirit. Un shoot' em' up néolithique où princesse et démon sont au rendez-vous. Le prince charmant marque la nouveauté en étant dragon.

Votre but (que je parle un peu du scénario, même s'il est aussi original que le fait d'admirer la tour Eiffel à Paris) est de délivrer une certaine princesse Alicia qu'un fielleux démon, nommé Zawell, a eu la mauvaise idée d'enlever. Vous voilà donc transformé en la seule créature capable de vaincre cette engeance diabolique, un dragon. Espérons que la citation de Byron qui souligne "qu'il est plus facile de mourir pour la femme qu'on aime que de vivre avec elle" ne se vérifiera pas dans votre cas.

PREHISTO-FOLIE

Vous possédez deux modes de tir : le direct (des boules de feu qui vous sortent de la gueule), qui touche vos agresseurs volants, vous-même étant bien sûr en vol, et le bombardement, qui réduit à l'état de squelette vos adversaires au sol. Déjà ravageurs, ces deux tirs additionnés à certains bonus sont carrément dévastateurs. Imaginez-vous avec une ou deux têtes supplémentaires et donc un tir d'autant augmenté. Génial ! Seulement attention, touché une fois, votre pouvoir disparaît, touché deux fois, c'est la mort. Dur.

De nombreux autres bonus sont bien évidemment disponibles, pour la plupart bénéfiques (une tête en plus, je l'ai déjà dit, extra-life, bonus points, boucliers...), sauf un de fonction exactement opposée, qui élimine le pouvoir acquis (Remove power, symbolisé par une tête de mort). Vous obtenez ces sorts en tuant certaines créatures qui les laissent échapper, ou en tirant sur les œufs (rouges ou bleus) disséminés par terre.

SI J'OSAIS...

Je comparerais ce jeu à Gémini Wing (cf. n° 19). Ce qu'ils ont en commun ? Beaucoup de choses. Même scrolling vertical, graphismes et sons sensiblement identiques (pour souvenir, le tout constituait un ensemble assez moyen), un presque remake, quoi. Pourtant, Dragon Spirit récolte une meilleure note que Gémini Wing. Warum das ? Ach, répondez. Nous afons les moyens de fous vaire barler ! Eh bien, je crois que c'est ce qu'on appelle le feeling : je sens mieux Dragon Spirit, je m'éclate plus avec ce jeu-là, même si le fait de ne pas pouvoir entrer de code pour accéder aux niveaux déjà atteints joue en sa défaveur.

QUE DIRE DE PLUS ?

Le problème avec les shoot' em' up, c'est qu'ils s'appuient sur un concept tellement original qu'au bout d'une description malingre, mais néanmoins suffisante, on ne sait plus quoi raconter d'intéressant. Alors voilà : c'est un jeu qui défoule, énerve juste ce qu'il faut pour qu'on s'y accroche, mais ce n'est qu'un soft d'arcade pur moyennement réalisé, d'où son intérêt limité.

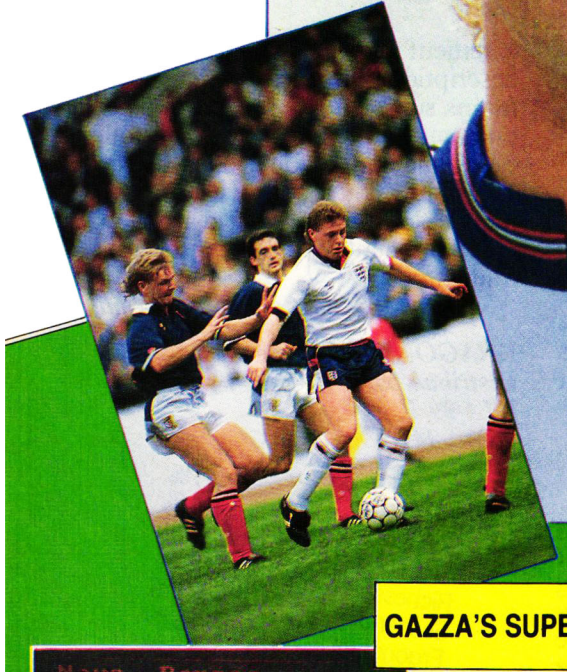
Chris à Lide (c'est nul !)

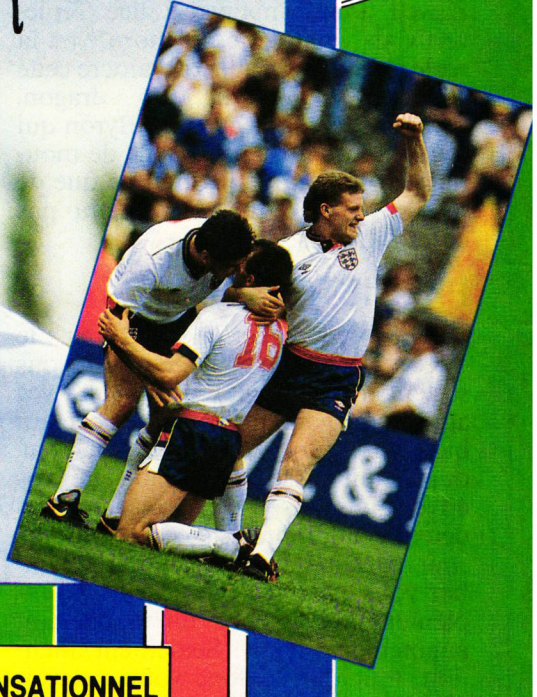
DRAGON SPIRIT de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	65 %
Animation :	73 %
Richesse :	65 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	73 %
Notice :	65 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	75 %

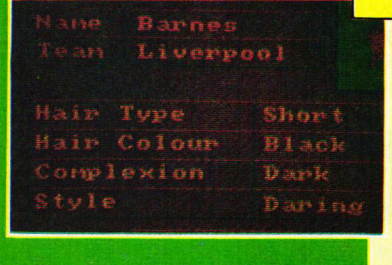
S

Gazza's SUPER SOCCER





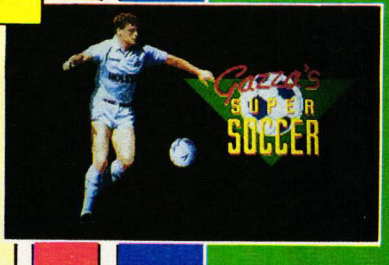
GAZZA'S SUPER SOCCER – TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL



Caractéristiques:

- Créez votre propre championnat, et construisez votre super équipe.
- Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d'adresse, rapidité et style de jeu. Le niveau de votre équipe s'améliorera au fur et à mesure de vos victoires.
- Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un "Boot-O-Metre" exclusif permettant de faire varier la force, la hauteur et l'effet de votre tir.
- Réel contrôle des tirs, corners et pénalties.
- Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs.
- Contrôle réaliste du gardien de but.
- Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs.
- Vous pouvez jouer un championnat, la coupe, faire un seul match, vous entraîner aux pénalties ou aux corners...

Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!



Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64

EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

SCIENCES-PRIMAIRES

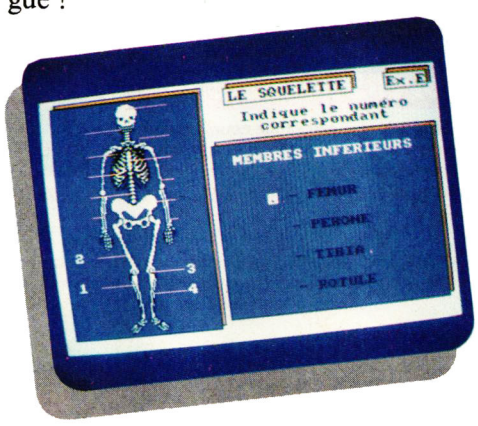
C'est marrant, mais à chaque fois qu'un soft éducatif atterrit sur le bureau de Pierre, je suis presque sûr d'en hériter. A croire que l'on m'a choisi pour endosser la culotte du maître d'école qui vient vous embêter en dehors des heures prévues à cet effet !

Allons, il ne faut pas exagérer ! Bien souvent, je vous ai présenté des éducatifs à la fois très instructifs et très divertissants. Certains d'entre vous ont même dû penser qu'on ne devrait jamais travailler que dans cet esprit-là... On en reparlera quand je serai ministre de l'Education nationale, mais en attendant, au boulot !

A LA DECOUVERTE DU CORPS HUMAIN

Le soft s'adresse plus particulièrement aux élèves du primaire (les autres, silence, ce n'est pas une raison pour déranger mon cours !). En conséquence, ne vous attendez pas à une étude scientifique très poussée. Les sept thèmes principaux qui sont abordés sont : les sens, les os, les muscles, la digestion, les dents, la respiration, la circulation, et les plumes (et les plumes), et le bec (et le bec), et la tête, allouette, AAAAAH !... Hum, hum, pour chacun de ces thèmes, le soft propose une série d'exercices.

Certains consistent à compléter, à partir d'une liste de mots, des textes à trous en leur donnant un sens logique, d'autres demandent d'associer le mot et l'image, d'autres enfin sont de véritables exercices de réflexion, plus amusants, mais aussi plus difficiles. Tous ces exercices doivent vous aider à mieux connaître votre corps. Ainsi, vous ne direz plus à la fin d'un bon repas : "j'ai les dents du fond qui baignent", mais "mes molaires et prémolaires sont au bord de la noyade", ce qui est quand même plus distingué !



52%

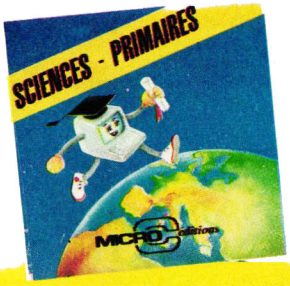
L'ŒIL CRITIQUE DU PROFESSEUR

A vrai dire, je ne suis pas tout à fait d'accord avec la conception de cet éducatif. D'une part, je trouve qu'il se contente de tester les connaissances sans rien apprendre à son utilisateur (si ce n'est un peu de vocabulaire). En effet, après deux échecs successifs, la réponse à la question lui est donnée sans autres explications. Mais quel est l'intérêt de connaître la solution d'un problème sans comprendre le pourquoi de la chose ? C'est pourquoi, à mon avis, Sciences-Primaires est plutôt un outil de révision que d'étude. D'autre part, un soft éducatif doit être attractif, ce qui ne veut pas forcément dire ludique (quoique...). Ici, on découvre avec joie les graphismes (le squelette et le crâne sont terribles !) qui sont, hélas, trop peu nombreux. L'animation, elle, est quasi inexistante. Quant aux exercices, on peut les faire et les refaire, ils restent rigoureusement les mêmes, à la virgule près. Je crains que dès la deuxième fois, cela ne vous amuse plus du tout. Il faut dire, vous êtes si vifs et si intelligents que c'est dur d'être à la hauteur !...

Soizoc

SCIENCES-PRIMAIRES
de MICRO C
K7 : —
Disc : 200 F

Graphisme :	70 %
Son :	—
Animation :	30 %
Richesse :	50 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	45 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	55 %



ARTURA™

Artura, un preux chevalier du 5ème siècle, fils de Pendragon, doit unir le Royaume d'Albion et délivrer Nimue des griffes de Morgause sa demi-soeur. Il devra retrouver les trésors perdus et rassemler autour de lui les chefs du clan.

MOTOR MASSACRE™

Après une atroce guerre bactériologique, vous vous retrouvez confronté à d'ignobles mutants ... A bord de votre ATV, vous devrez vous frayer un chemin à travers un paysage de ruines et trouver dans les stations services et entrepôts de quoi survivre ...

AMMAG – *"Génial! Le genre de jeu dont on n'arrive pas à se détacher. Le pilotage est bon, les combats sont bons, le graphisme est bon, bref, tout est bon!"*

DARK FUSION™

Seule l'élite pourra réussir car vos reflexes seront mis à l'epreuve pour repousser les vagues de monstres et les attaques ennemies. Un scrolling horizontal sur lequel vous devrez affronter des lance-missiles, des vaisseaux aliens et des mutants de la pire espèce.

AMSTRAD 100% – 75% – *"DARK FUSION est franchement mignon, avec des graphismes bien travaillés, et une certaine diversité qui lui confère un bonne longévité."*

MARAUDER™

Retrouvez le bijoux d'Ozymandius enterrés au plus profond de la planète Mergatron ... A bord de votre véhicule combat, vous devrez affrontez les terribles systèmes de défense de la planète Mergatron ...

H.A.T.E.™

2320 ... Pour repousser la menace extra-terrestre, vous devez accumuler les cellules de plasma et contrôler divers types de véhicules (tank, vaisseau spatial ...) pour affronter sur plus de trente tableaux des missiles rases-mottes, des missiles à tête chercheuse, des vaisseaux ennemis, des mines ...

GARY LINEKERS HOT SHOT™

Cette simulation de football ne manque pas de réalisme: plaquages glissants, têtes, remises en jeu, corners, tirs au but, coups irréguliers et même le carton rouge de l'arbitre. Essayez de mener votre équipe en première division seul ou avec un partenaire!

AMSTAR 14/20 – *"Finalement, je me prends tellement au jeu que la fin du match arrive trop vite..."*

ARCADE FOOTBALL™ (SUPERSTAR SOCCER)

La première simulation de football mettant en scène le meilleur buteur anglais. Il faudra savoir combiner l'art du management d'une équipe de foot et le talent d'un joueur célèbre. Vous avez votre équipe et votre but et de la faire entrer en championnat!

SUPERSCRAMBLE SIMULATOR™

Participez à cette folle course contre la montre ... enfourchez votre moto et lancez-vous dans différents parcours d'obstacles, dans la boue ou sur l'herbe ...

TOP du MOIS dans MICRONEWS – *"SUPERSCRAMBLE est sans nul doute l'une des meilleurs simulations de cross."*

AMSTRAD 100% – 82% – *"Si vous aviez envie de trouver une compétition de moto sur CPC, ne cherchez plus, SUPERSCRAMBLE est arrivé."*

TECHNO COP™

A bord d'un véhicule hyper-armé et ultra-rapide, vous voici dans la peau d'un flic à la recherche de dangereux criminels ... Arrivé en ville, cette course affolante de voiture se transformera en jeu de plateforme où la vie d'un flic n'est pas drôle tous les jours ...

NIGHT RAIDER™

1941, un des moments les plus critiques de la Seconde Guerre Mondiale. Quel en sera le dénouement? A bord du porte-avion H.M.S. ARK ROYAL, vous êtes prêt à commencer votre mission: couler le plus puissant cuirassé allemand: le BISMARK!

STORMLORD™

Libéréz les fées avant que la Reine de Ténébres ne les anéantisse. Plusieurs tableaux superbement dessinés et très colorés vont feront découvrir le Royaume de STORMLORD....

HIT dans TILT – *"Veritable melting-pot du jeu, STORMLORD réussit brillament l'alliance de l'arcade avec l'aventure, le shoot 'em up et le jeu de plateformes!"*

AMSTRAD 100% – 92% – *"STORMLORD n'est pas seulement un jeu original avec des graphismes fabuleux et une animation parfaite. STORMLORD est le jeu le plus sexy de toute l'histoire du CPC."*

SKATE CRAZY™

Qui sera le champion de patins à roulette? Plusieurs niveaux dans les étages d'un parking abandonné, de nombreux obstacles: boites, canettes, pneus, un jury difficile à impressionner ... A vous de jouer (soyez inventif et n'hésitez pas à faire vos plus belles cascades ...) pour être le meilleur!

AMSTRAD 100% – 85% – *"Bref, ce jeu est dément, il plait à tout le monde ..."*

12 SUPERS HITS RÉUNIS DANS UNE MEGA COMPILATION DÉMENTE!!!!

GREMLIN®

Amstrad CPC
Cassette et Disquette

S.F.M.I., B.P.3, Zac de Mousquette, 06740
Châteauneuf de Grasse – Tel: (1) 43350675

ALPHAKHOR

82%

Nous sommes en 2006 après J.-C. Toute la planète est menacée par le virus Alpha. Toute ? Toute ! Heureusement, moi, Xavier Novello, véritable aventurier des temps modernes (Indy, à côté, est un enfant de chœur), me suis juré de sauver l'humanité de ce terrible fléau. Pour mener à bien cette aventure, un formidable courage, qui n'a d'égal que mon audace.

L'aventure en question commence pourtant assez mal : pas la moindre trace de notice pour guider mes pas ! Après maintes réflexions, un éclair de génie me traverse l'esprit, depuis trop longtemps inactif : en 2006, le papier se fait rare et toutes les informations sont disponibles uniquement sur Téléstrad, 6 francs la communication TTC. Si seulement je m'étais donné la peine de lire les instructions de la page de présentation, je n'aurais pas perdu tout ce temps...

UN BOND EN ARRIERE

Alors que mes congénères commencent déjà à creuser leurs tombes, j'apprends qu'un virus identique au virus Alpha a été anéanti par le passé grâce à la formule mise au point par un alchimiste dénommé Alphakhor. Immédiatement, je décide de partir en voyage à travers les ans jusqu'à l'époque où celui-ci exerçait encore, c'est-à-dire en plein Moyen Age... Le diable si une fois sur place, je ne parviens pas à retouver la fameuse formule !

La première scène du jeu a lieu dans mon laboratoire. Au milieu de la pièce trône la machine à voyager dans le temps. Après avoir fouillé un peu ça et là, je trouve de quoi la remettre en état, prends tout ce que mon sac me permet d'emporter (même un vieux *Playboy*, pour la route) et en avant la musique !

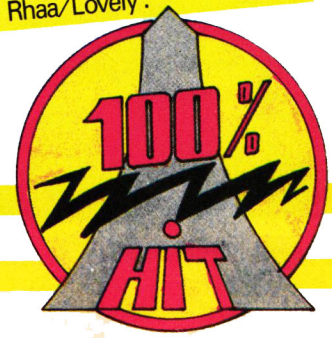
MOYEN AGE, BONS GRAPHISMES ET SUPER AVENTURE

A l'atterrissage, mon horloge-temps indique l'année 1463. La rue du Duc-d'Albe est déserte. Par terre traînent de la nourriture et une cruche. Je n'en ai pas vraiment besoin pour l'instant, mais par la suite, il ne faudra pas que j'oublie de boire et de manger. Si l'un des deux compteurs (faim-soif) descend à zéro, c'est la mort assurée...
En me dirigeant vers l'est, je trouve la maison de l'usurier. Celui-ci est prêt à me racheter certains objets, contre pièces sonnantes et trébuchantes qui viennent alourdir ma bourse. Il est toujours utile d'avoir de l'argent sur soi dans ce genre d'aventure. Et ma longue marche continue, entrecoupée de découvertes, de rencontres, d'altercations et de pièges. Certains personnages ne m'apportent rien (même s'ils demandent beaucoup !), d'autres sont prêts à m'aider en l'échange de...
De l'audace, il vous en faudra beaucoup avant de retrouver Alphakhor et sa formule, et de sortir sain et sauf de ce jeu d'aventure, réalisé avec humour (certaines répliques m'ont scié de rire) et grand soin, notamment en ce qui concerne les graphismes.

Soizoc

ALPHAKHOR de LORICIEL

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



LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

Un soft pour 1 ou 2 joueurs avec toutes les caractéristiques d'un véritable match de football : pénalties, corners, têtes, dribbles... Ce jeu vous est officiellement recommandé par l'équipe de football de Liverpool.
A ne pas manquer !

Photos d'écran sur ST

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Disponible sur
Amstrad
C64
PC
ST et Amiga

GRANDSLAM

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

© Martyn Buchan

FIGHTING SOCCER

62%

Banzai ! Saïonara et autres arigato sont plutôt des onomatopées que l'on entend sur les tatamis des sports de combat orientaux. Désormais, attendez-vous à entendre le cri qui tue sur le gazon dédié au ballon rond. Le football made in Taïwan débarque sur nos CPC...

Ah ! ces Japonais ! Toujours leur manie de la réduction. Appliqué à notre sport favori, cela donne des équipes réduites à six joueurs, évoluant sur une portion de terrain qui occupe un tiers de l'écran du CPC. Mais que cela ne vous empêche pas de vous livrer à fond dans cette nouvelle version du football dénommée Fighting Soccer.

T'AS UN BEAU ZEN, TU SAIS

Les Orientaux sont connus pour leur sérénité et leur grande maîtrise de soi. Il semblerait que la vue d'un ballon rond ait fait craquer ce vernis, car les règles édictées pour ce championnat olympique ne sont autres que (je cite) : "Gagnez à tout prix, par les dribbles, les coups de pied, les tirs, les coups de tête, la triche... Battez-vous jusqu'à la victoire." Cela n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd et c'est le mors aux dents et le sourire aux lèvres que j'entame mon premier match.

FOOTBALLEUR NINJA

Cette première partie va opposer l'Angleterre (en bleu, contrôlée par votre serviteur) au Japon (en bleu aussi mais un peu plus clair). L'engagement est pour moi. Une rapide passe et mon avant s'enfonce à toute allure dans la défense adverse, un drible, deux, et voilà la surface de réparation, j'arme mon tir... Un défenseur surgit devant moi et contre en envoyant la balle en touche.
Tandis que je me prépare à effectuer la remise en jeu, c'est la ruée générale, tous les joueurs sont en alerte. Coup de sifflet, j'envoie la balle de toutes mes forces, elle s'élève et... Incroyable, un des joueurs japonais saute pour récupérer de la tête, il bondit à plus de 5 mètres du sol ! Pour ne pas être en reste, j'appuie sur le bouton feu de mon joystick et, de la même manière, un de mes joueurs s'envole à une hauteur inimaginable pour tenter de s'emparer du ballon (Hiryu, le héros de Strider, passerait pour un vieillard asthmatique à côté de ces footballeurs ninjas).

FOOTBALL D'ARCADE

Le football vu par les Japonais de SNK (leur nom trône au beau milieu de la pelouse), cela donne une vue aérienne en mode 1 d'une portion du terrain qui se déroule au moyen d'un scrolling vertical, des personnages à l'animation très rapide et étonnante lors des détentes, le tout pour un résultat un peu brouillon dû à la présence d'un grand nombre de joueurs dans une portion réduite de l'écran. Mais le nombre d'options présentes et, en particulier, l'option très fun de deux joueurs alliés contre l'ordinateur permettent des parties très vivaces, où la rapidité d'action prime sur la construction du jeu. Un football d'arcade, quoi !

Alian

FIGHTING SOCCER de SNK
Distribué par ACTIVISION
K7 : 99 F
Disc : 149 F

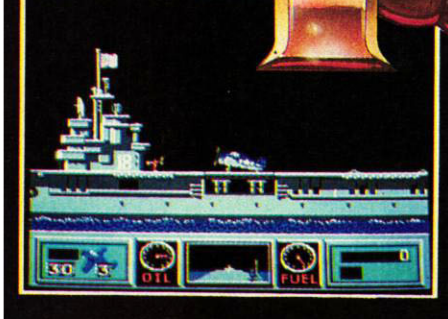
Graphisme :	60 %
Son :	60 %
Animation :	70 %
Richesse :	60 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	60 %

TANT QU'IL Y AURA DES ZEROS

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

M! MACKEN

WINGS OF FURY



Ecrans PC

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

CORSARIOS 80%

Ole ! C'est une véritable invasion espagnole que subissent nos CPC. Après Navy Moves et After the War, voici Corsarios, soft de baston d'inspiration Double Dragon, mais dans lequel les punks et skinheads sont remplacés par des pirates et corsaires. Le tout dans une réalisation impeccable bien supérieure aux deux suites de Renegade. Mais n'oubliez pas : en langage CPCien, espagnol signifie suprême difficulté !

Ah, voilà un jeu comme je les aime : les coups claquent, font mal, les adversaires sont à la hauteur de mes poings destructeurs, et les situations savent ménager surprises et nouveautés. Ça, c'est le premier coup d'œil, car après quelques combats bien sanglants, je me rends compte que non seulement je vais au casse-pipe, mais surtout au casse-tête, mettant un temps fou à progresser.

KEEP COOL !

Avant tout, un précepte : garder son calme, car plus on est pressé, et plus on combat de vilaines grappes humaines. Pour les mouvements, le héros - description : cheveux rouges et muscles saillants - peut donner coups de pied et coups de poing. Diriger le joystick en diagonale vers le haut permet de sauter pieds en avant, ce qui est bien pratique face à plusieurs ennemis. Cela pour le début car, une fois sur le bateau, vous maniez le sabre, ce qui devrait aiguiser vos réflexes, à moins que vous ne préfériez que votre mie (prisonnière des pirates) ne finisse jetée en pâture aux requins.

SOYEZ BRAVE !

Corsarios a un je ne sais quoi de jeu d'aventures. OK, la base est de l'arcade pure et dure, le contraire d'un soft pour mauviettes, mais le fait d'avoir, pour chaque mouvement, une nouvelle difficulté, lui donne un petit plus non négligeable.

Maintenant, facilitons vos recherches. Par exemple, une fois arrivé sur le pont du bateau, il ne faut pas descendre les escaliers (glissants et meurtriers), et aller latter du géant étrangleur. Montez à gauche sur le château arrière, sautez en diagonale pour attraper le mât, et grimpez vite en évitant projectiles et perroquets. Descendez le pavillon pirate. Ensuite, laissez-vous choir. Le géant, totalement époustouflé par votre acte de bravoure, est allé se planquer derrière ses acolytes : la voie est (relativement) libre.

SI DUR ET SI BEAU...

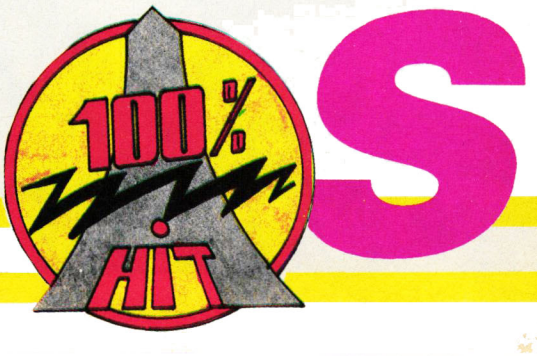
Bon, ce n'est pas par hasard si je vous ai donné un exemple d'action. Car à chaque fois, il faut se prendre sec la tête pour trouver quel mouvement faire et, ensuite, le réaliser. Tout ça pour prouver que Corsarios n'est pas vraiment un soft dans lequel on joue : ON Y AVANCE. On ne s'y détend pas, ON S'Y CONCENTRE. Le contraire de Puffy's Saga, que je viens de tester (cherchez dans le coin).

Pour ma part, j'aime les deux styles, mais il est vrai qu'un jeu de cette difficulté ne captive qu'à une condition : que les graphismes et l'animation soient parfaits. Et, dans le cas présent, ILS LE SONT ! Même que Robby, les yeux grands ouverts par-dessus mon épaule, en est vert de contemplation.

Matt MURDOCK

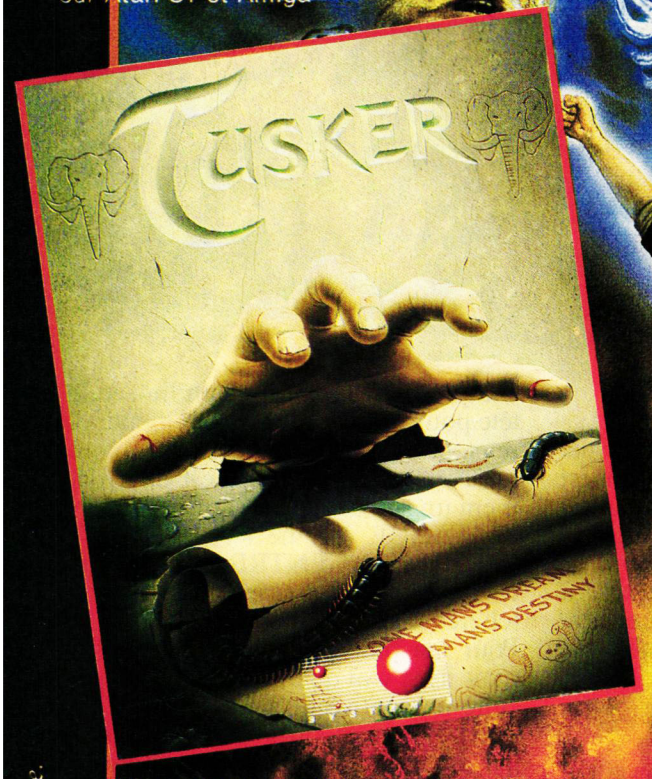
CORSARIOS de OPERA SOFT
Distribué par UBI SOF
Prix : n.c.

Graphisme :	96 %
Son :	68 %
Animation :	85 %
Richesse :	84 %
Scénario :	74 %
Ergonomie :	58 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	84 %



AVENTURE, INTRIGUES, MYSTÈRE...

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad,
Spectrum et bientôt
sur Atari ST et Amiga



Distribués par :

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
16 1 48 98 99 00

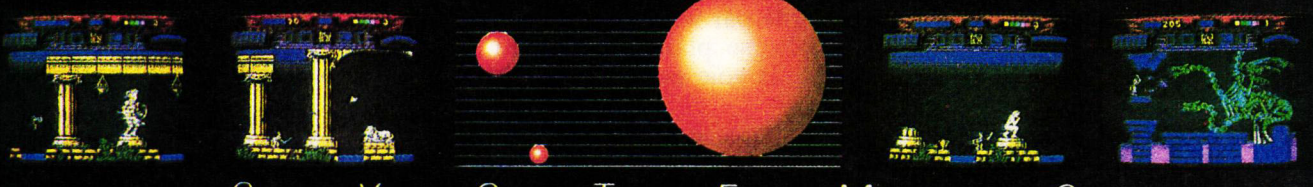
Photos d'écran sur C64

MIGHT AND MAGIC III

HISTORY IN THE MAKING

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad,
Spectrum et bientôt
sur Atari ST et Amiga

Photos d'écran sur C64



S Y S T E M · 3

SYSTEM 3 SOFTWARE, BLENHEIM HOUSE, 1 ASH HILL DRIVE, PINNER, MIDDLESEX HA5 2AG
Telephone: 01 866 5692 FAX: 01 866 8584

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

WINGS OF FURY

68%

Bloody Hell... Cats ! Ce cri a sûrement dû retentir plus d'une fois, quoique dans une version plus orientale, au cours des combats acharnés qui opposèrent les Zéros japonais aux Hellcats de l'US Navy durant la guerre du Pacifique. En effet, cet avion de chasse fut une des armes les plus redoutables de la Seconde Guerre mondiale.

Dans le ventre du porte-avions Uss Wasp, vous surveillez le chargement de vos munitions dans la soute de votre appareil. La plate-forme élévatrice se met en branle, et vous voilà sur le pont prêt à décoller pour votre première mission. Un coup d'œil à vos indicateurs de munitions, d'huile et de carburant au bas de l'écran, puis les membres du personnel au sol vous font signe d'y aller en agitant frénétiquement leur drapeau. La piste défile dans une vue de votre cockpit, en bas de l'écran, tandis que la fenêtre centrale vous fait découvrir une vue latérale de l'action. Vous arrivez en bout de piste, un brusque décrochage et l'immensité bleutée de l'Océan vous tend les bras. Heureusement, une poussée vers la diagonale haute du joystick et votre appareil prend de la hauteur.

DESCENTE EN FLAMMES

Sur votre tableau de bord, une flèche vous indique la direction de vos ennemis. Vous apercevez le sable fin de l'île qui est votre cible, un premier passage en rase-mottes vous fait découvrir des appareils au sol, des batteries antiaériennes, des baraquements. Un coup de côté sur votre joystick et votre avion répond en effectuant un virement sur l'aile du plus bel effet. Semant les bombes comme d'autres la pagaille, vous laissez derrière vous un sillage de feu et récoltez en conséquence : les Zéros ont décollé et vous voilà engagé dans un duel aérien.

Quelques rapides passes d'armes se soldent par la descente en flammes d'un appareil japonais. De retour à votre porte-avions, vous allez tenter la difficile manœuvre d'appontement. Avec une brève poussée de la manette vers le bas, votre train d'atterrissage sort. Le pont s'approche à toute vitesse, une série de petits coups vers le haut fait que l'avion se cabre, lui faisant perdre altitude et vitesse ; quelques cahots et enfin vous vous immobilisez au-dessus de votre emplacement.

FURIEUSEMENT BON

Wings of Fury est un de ces logiciels dont vous êtes le héros. Tous les éléments sont réunis aussi bien au niveau du graphisme (mode 1 bien utilisé) que de l'animation avec de superbes scrollings dans les deux sens, ainsi que les attitudes caractéristiques de l'appareil que vous pilotez. Seuls les bruitages étaient absents sur la version testée. Les différentes phases intervenant au cours des missions (décollage, bombardements, duels, atterrissage) contribuent à la diversité de l'action.

Alian

WINGS OF FURY
de BRODERBUND
Distribué par LORICIEL
Prix : n.c.

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

S

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 adoptation de l'année." – GENERATION 4.

SPECTRUM Cassette
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

CAPCOM™

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. TEL:93427144

U.S. GOLD®

© 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.

CABAL

62%

Connaissez-vous Cabal ? Une machine d'arcade qui doit faire un malheur dans le troquet (ou la salle) de votre quartier. A priori, rien de très original. Pourtant, Cabal est JOUISSIF ! Du pur shoot'em'up, avec un seul but : détruire et tuer. De quoi se défouler sans complexe, surtout quand on y joue à deux. Dommage que son arrivée sur CPC m'oblige à vous conseiller d'y jeter un œil avant de courir l'acheter...

Shoot'em'up, ça veut pas dire "cueillez les pâquerettes", ou "quelle belle journée que ce jour". Non, il faudrait plutôt traduire ça par "tirez sur tout ce qui bouge". Et aucune définition ne pourrait coller mieux à Cabal.

SHOOT' EM UP !

Le personnage que vous incarnez a le dos tourné. Il peut uniquement se déplacer horizontalement, et se baisser. En tirant juste et vite à l'aide du viseur, on peut aussi obtenir un meilleur flingue (de type fusil-mitrailleur), ou des grenades supplémentaires (touche à définir). Les adversaires sont de différentes sortes. Les soldats courent de droite à gauche (ou vice versa) comme des idiots. A la différence de la machine de café, ils ne peuvent ni avancer, ni reculer. Bizarre.

KILL !

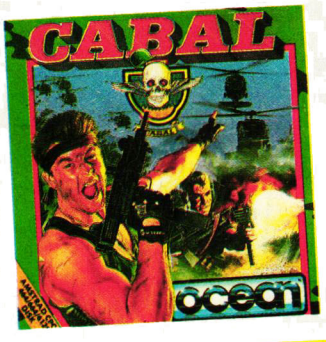
Il y a aussi des chars, camions et hélicoptères à dégommer à la grenade. On peut casser certains pans de mur ou maisons (même avec le fusil, j'ai pas encore compris comment). Tous les quatre tableaux, un adversaire surpuissant doit être abattu - hélicoptère blindé, sous-marin nucléaire. Ceux qui connaissent la machine ont goûté au suprême plaisir du jeu à deux. L'un à gauche de l'écran, et le pote à droite, en avant les dégâts. En découvrant le menu sur CPC, j'avais noté la possibilité de jouer à deux. Or, j'ai vite déchanté car si deux joueurs peuvent être sélectionnés, ils ne peuvent jouer que L'UN APRES L'AUTRE. Argh !

BUDGET OU A D'OR ?

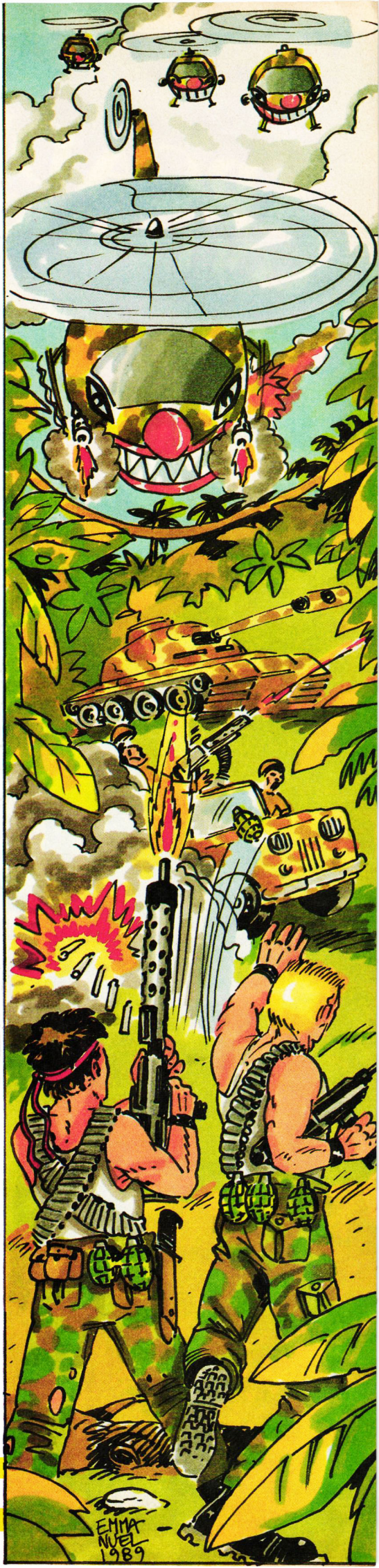
Cabal est, malgré de flagrants défauts, tout de même jouable (autofire obligatoire). Surtout si vous venez d'épuiser toutes les possibilités d'Operation Wolf, vous retrouvant en manque de shoot'em'up. Mais il est tout de même bien inférieur à la version café et, au vu de la simplicité de réalisation (pas de scrolling notamment), il aurait vraiment pu être mieux. Bref, un jeu moyen qui se rapproche plus du budget (il serait parmi les meilleurs du genre) que du A d'Or.

Matt MURDOCK

CABAL de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	50 %
Son :	52 %
Animation :	47 %
Richesse :	64 %
Scénario :	63 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	68 %
Longévité :	72 %
Rhaa/Lovely :	69 %



ARCADE COLLECTION

UNE COLLECTION RÉSERVÉE AUX AMATEURS DE SENSATIONS FORTES

Disponible sur :
ST : 319 F
PC 5 1/4 : 319 F
PC 3 1/2 : 319 F

Egalement disponible sur **CPC** avec 4 JEUX SUPPLÉMENTAIRES
- Batty
- Maléfices des Atlantes
- 20.000 av. J.C.
- Traitement Bzzz

CPC K7 : 169 F
Disc : 219 F

NAVY MOVES
Simulation de bataille navale. Votre mission : détruire le sous-marin U-5544

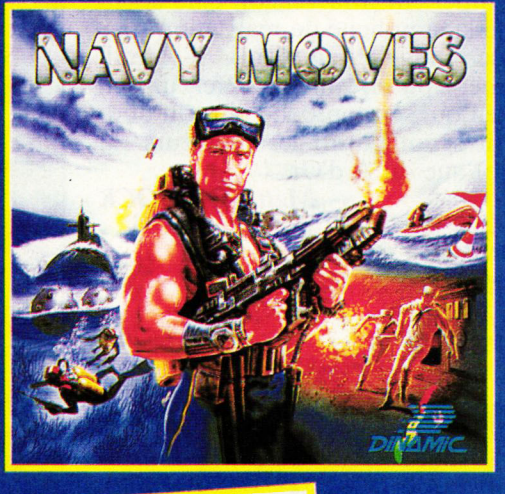
STAR WARS
Revivez les aventures de Luc Skywalker.

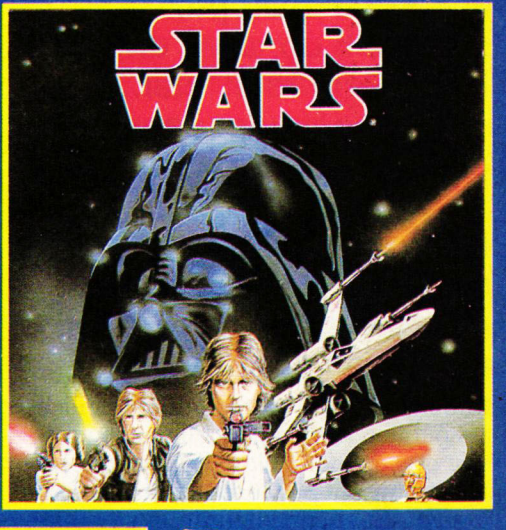
STRIKE FORCE HARRIER
Simulateur de vol.

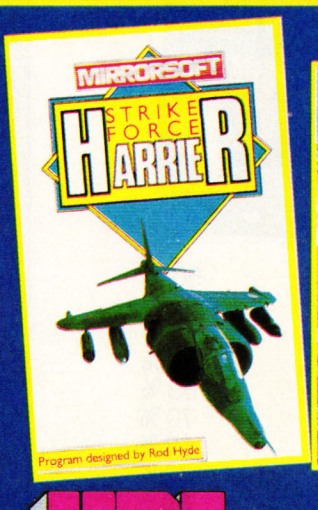
GAME OVER II
Sauvez Arkos, le héros de la rebellion, des griffes de Gremla qui l'a empoisonné.

IKARI WARRIORS
Seul face aux tirs de l'ennemi, ne vous laissez pas abattre.

ARCADE COLLECTION







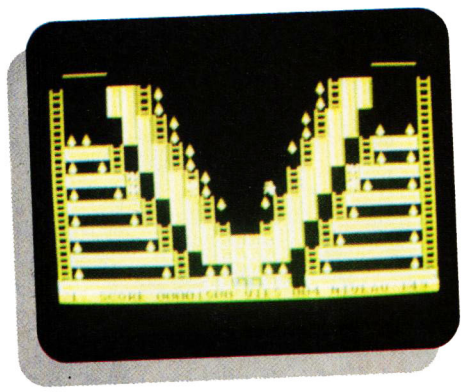
UBI Soft

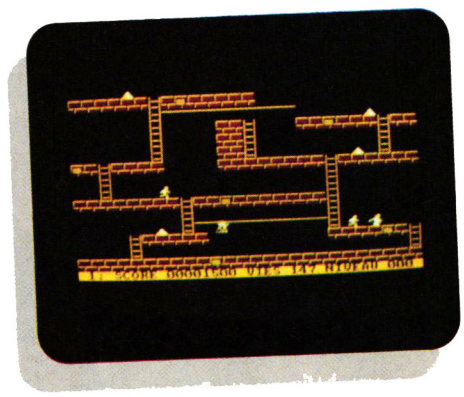
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

LODE RUNNER

75%

Voilà un logiciel tout nouveau qui mériterait bien sa place dans une rubrique oldies. Mais attention, une rubrique oldies but goodies, car Lode Runner, bien que n'étant pas né de la dernière pluie, n'est pas le premier venu pour autant.





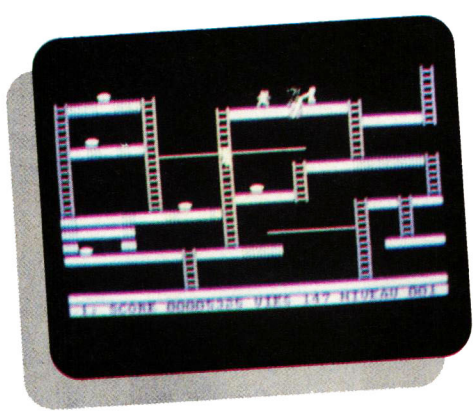
Pour ceux qui ont quelques notions d'informatique biblique, Lode Runner ne peut que rappeler la première fois où ils ont croqué le fruit défendu. Ancêtre des jeux d'échelles, ce logiciel a fait passer des milliers de nuits blanches à toute une génération de joueurs, sur des machines d'une autre génération.

LA POMME ORIGINELLE

Pour que se répande la bonne parole, Joystix le dieu des jeux informatiques, délégua son messager muni d'un bâton de joie. "Va et que ça saute !", lui dit-il dans le style clair et concis qui était le sien. Longtemps intrigué par ce message plutôt sibyllin, le messager, un certain Budget, eut soudain une illumination : et que ça saute, mais bien sûr, c'est le héros bondissant de Lode Runner ! Allumant son écran magique, le messager se sentit pris d'une frénésie toute mystique tandis qu'apparaissait à l'écran la combinaison infernale (pardon Seigneur) de plates-formes et d'échelles du premier écran de jeu...

AIDE-TOI, LOGICIEL T'AIDERA

Un minuscule petit personnage attend en bas de l'écran, tandis que déjà trois autres petits sprites dévalent les échelles dans sa direction. D'un seul coup l'action démarre, et notre héros nous démontre qu'il mérite bien son surnom, car pour courir, il court !
Le "poor lodesome runner" vous entraîne à toute vitesse dans la récolte des trésors disséminés dans le tableau. Montant, dévalant les échelles, il se lance à toute vitesse le long de filins tendus dans le vide, ou tombe de hauteurs vertigineuses sans le moindre mal. Mais ses poursuivants sont inlassables eux aussi, et démoniaquement (oh pardon Votre Sainteté) intelligents. Si Runner monte, ils montent, si Runner descend, ils n'hésitent pas à se jeter dans le vide pour arriver plus vite à sa hauteur.
Heureusement, notre héros dispose d'une arme secrète. Imaginez qu'il se retrouve coincé par deux méchants arrivant des deux côtés, une prière ne serait pas suffisante pour le sortir de ce mauvais pas; aussi, un appui sur le bouton feu, et un cratère apparaît dans le sol. Le méchant est précipité



aux enfers (merci Seigneur) et notre héros s'en est sorti une foi de plus.

LE SEPTIEME LOGICIEL

Pour cette adaptation, Broderbund a bien fait les choses. Les graphismes ont gardé le cachet de la version originale (petits personnages, graphismes à base d'éléments simples) mais bénéficient des progrès acquis dans le domaine de l'animation, l'action va à un train d'enfer et les couleurs choisies pour le mode 1 sont superbes. De plus, un éditeur de tableaux intégré, et très simple d'utilisation, vous ouvrira les portes du paradis.

Alian

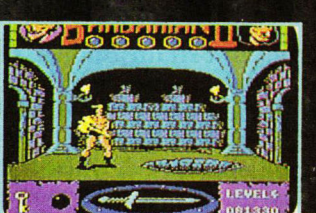
LODE RUNNER de BRODERBUND
Distribué par LORICIEL
Prix : n.c.

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

COMPILATION FORMIDABLE

LES BARBARES

Dans les jungles d'une île tropicale un peuple gémit sous le joug de fer d'un appresseur cruel. Des troupes sillonent rues et artères principales, la campagne est janchée de pièges et un tirant jubile sur san trône tout puissant. Mais, sur les plages, l'espoir et à portée de la main. Deux marines d'élite, armés jusqu'aux dents et prêts à teur, visent à infiltrer ce bastion maléfique et à libérer un nation de ses chaînes.



Notre celébre Barbare est de retour pour affronter le terrible sorcier DRAX. Vous serez ce barbare ou Marianne, la Barbare et irez combattre le sorcier et ses creatures préhistoriques dans son fief, le donjon de Drax ... 4 niveaux avec des nombreuses pièces différentes et 6 categories de monstres sur chaque niveau. Affutez votre épée (pour Marianne) ou votre hache (pour le Barbare) et partez á la recherche de Drax!

BARBARIAN·II
THE DUNGEON OF DRAX

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang "cleanheads", bagerres au poing, armés à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour ... toute en action avec des graphismes épous-toufflants ... Cependant vous risquez de voir un peu rouge ...

DOUBLE DETENTE

©1988 Carolco Pictures Inc.
Tous Droits Réservés.

Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de L'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais ...

RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER

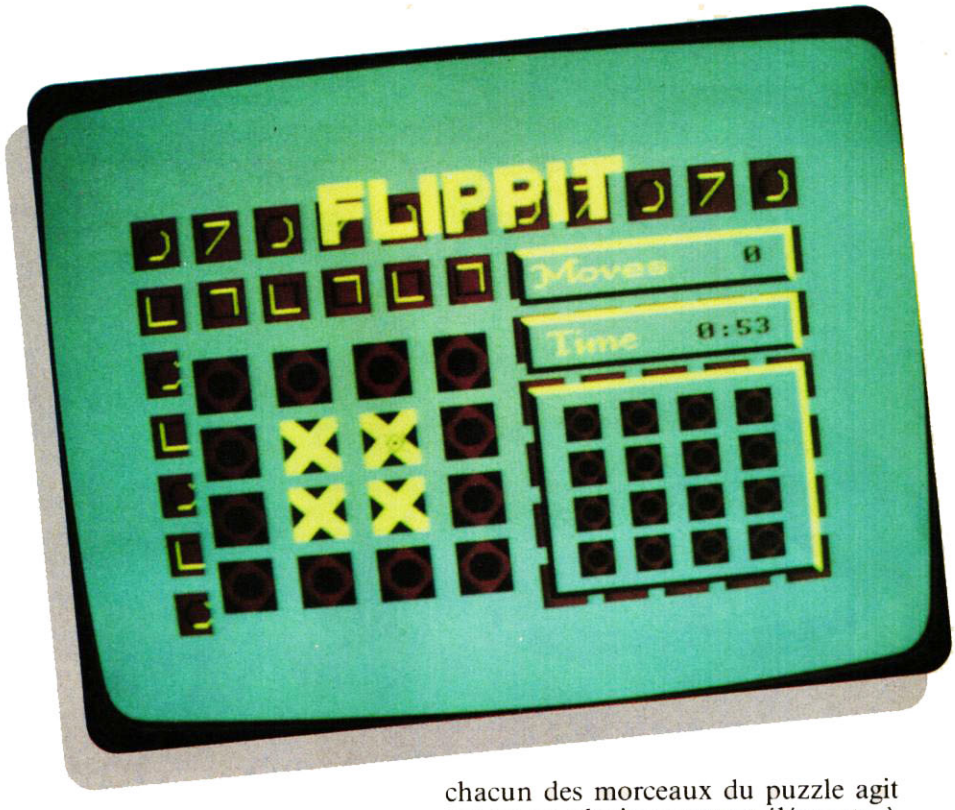
AMSTRAD

ocean

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

FLIPPIT

64%



Tiens, prends ça dans la cheutron ! Tâte donc de mon phaser ! M... j'ai loupé mon virage, je vais me crasher ! Toutes ces interjections émaillent le petit univers du jeu cépécien. Aussi, lorsque débarque au beau milieu de ce tintamarre un jeu tout de finesse et de réflexion, un grand silence se fait et le public de s'interroger : quid ?

Interrogation à laquelle je vais essayer de répondre. Le principe se rapproche de celui du puzzle. A droite, seize carrés contenant des motifs forment le puzzle que vous devez reconstituer. A gauche, seize autres carrés dans une configuration différente, que vous devrez modifier pour arriver au modèle.

POUR LES JEUNES DE 7 A 77 ANS

C'est en tout cas ce qu'assure la notice ("un jeu pour tout l'égout et pour tout laitage", enfin, je crois). S'il est vrai que le principe est d'une simplicité confondante, la stratégie qu'il vous faudra mettre en œuvre pour parvenir au résultat escompté l'est beaucoup moins. Bon, que les plus de 77 ans sortent de la salle (vous aviez pourtant bien lu le titre du paragraphe, non ?), je m'en vais vous expliquer de quoi il retourne exactement.

RETOURNEMENT DE SITUATION

C'est précisément ce dont il s'agit, de retournement. En effet, devant vous se présentent seize petits carrés contenant une figure géométrique (la même pour chacun, mais pouvant être orientée différemment : une flèche horizontale ou verticale, ou bien des triangles inversés...) ; certains d'entre eux sont de couleurs différentes, les autres sont d'ailleurs aussi de couleurs différentes, mais bon, ce que je veux dire, c'est que tous les carrés ne sont pas de la même couleur.

La réunion de ces deux élements, différence de couleur et disposition des motifs géométriques, définit le motif que vous devez reconstituer. Et comment on le reconstitue, ce motif, demande le lecteur aussi impatient que peu perspicace ? Pourtant, la réponse est dans le titre du paragraphe, n'est-ce pas inspecteur Budget ? Eh oui, il suffit simplement de déplacer le curseur sur l'un des carrés puis d'appuyer sur la touche Copy. Ceci a pour effet de retourner le carré désigné qui changera alors de couleur mais aussi modifiera, le cas échéant, la disposition du dessin contenu dans le carré. Mais il y a plus...

CARRES FRAIS J'Y R'VAIS

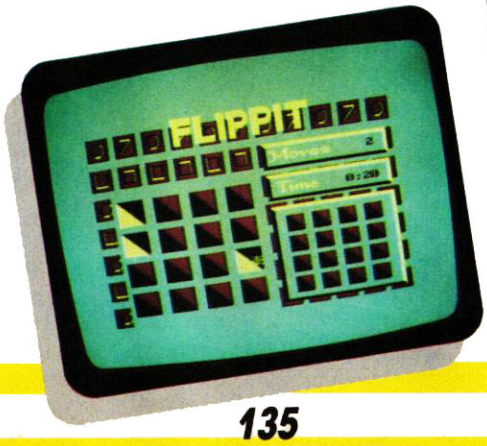
Car lorsque vous cliquez sur un carré, non seulement vous le modifiez mais aussi certains autres carrés. En fait, chacun des morceaux du puzzle agit sur un ou plusieurs autres éléments, à vous donc d'apprendre quel élément agit sur quels autres, afin d'arriver en un minimum de coups et le plus rapidement possible à reconstituer le puzzle. Un but tout simple (le puzzle) et un unique moyen d'action (cliquer sur un carré) permettent au joueur une concentration maximale stimulée par l'envie de réussir un bon temps.

La présentation graphique, sobre, est parfaitement adaptée, la phase d'apprentissage rapide, certains tableaux sont machiavéliques. Le tout forme un petit logiciel de réflexion réussi.

Alian

FLIPPIT de SPLASH
Distribué par DATABASE SOFTWARE
Prix : n.c.

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



HIT 14

ARCADE PURE OU ARCADE—AVENTURE

14 Jeux exceptionnels pour
votre AMSTRAD

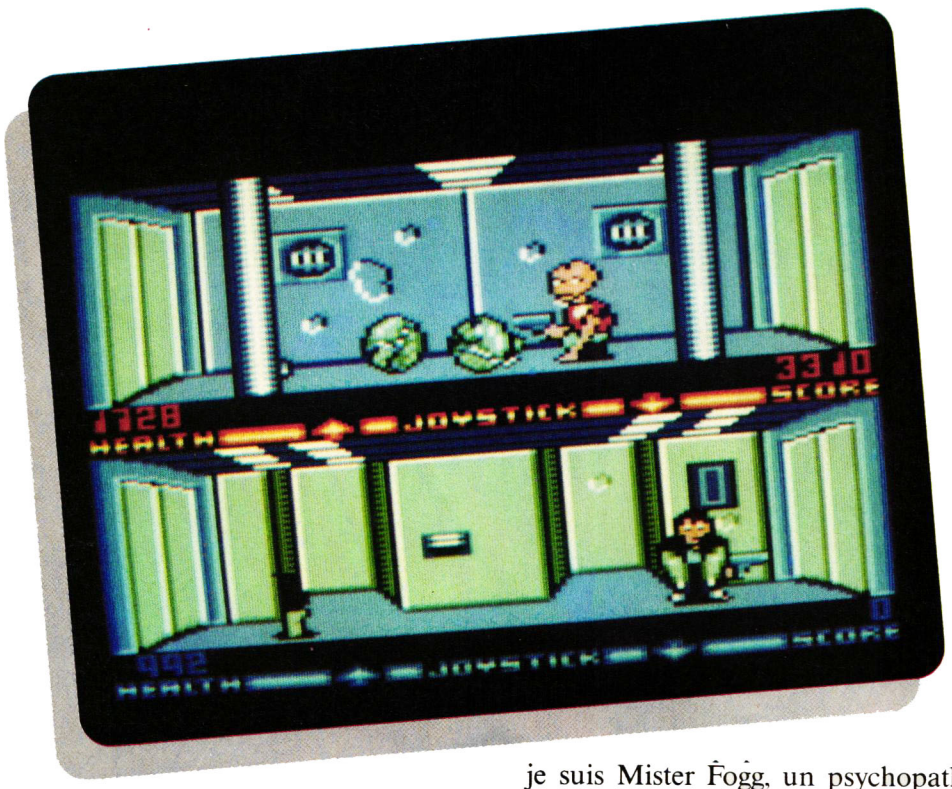
AMSTRAD DISC : 219 F / AMSTRAD CASS : 169 F

- NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX
- Bombjack 2
- Saboteur 2
- Critical Mas
- Sigma 7
- Netherworld
- Deep Studio
- Thanatos
- Zynaps
- Fury
- Turbo Esprit
- Combat Lynx
- Airwolf
- Saboteur

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

XENOPHOBE

70%



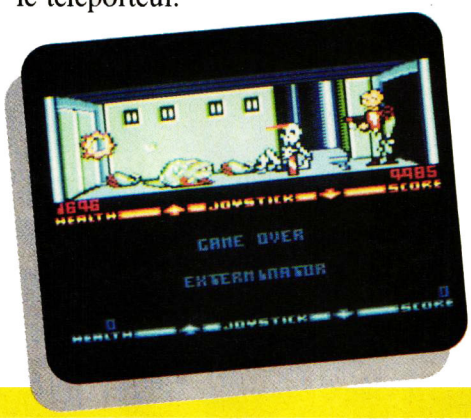
Xénophobe est un jeu d'arcade auquel on peut jouer à deux. Pour m'aider à tester ce soft, j'ai donc choisi de m'adjoindre un mec sauvage, qui rend ses petits déjeuners à la moindre lueur d'intelligence. J'ai nommé Kitou, qui n'est autre que mon frangin !

Depuis six ans, les hommes ont abandonné leur conquête de l'espace pour rebâtir la Terre, anéantie lors du dernier conflit mondial. Soudain, d'étranges messages radio leur parviennent de Neptune et tous les appareils restés ou envoyés sur place tombent en carafe. Un corps expéditionnaire plus ou moins hétéroclite est formé. Sa mission : identifier la cause du problème et l'anéantir...

LES HEROS SONT LACHES !

Le corps expéditionnaire, c'est nous ! Parmi les neuf personnages qui nous sont proposés, Kitou a choisi le colonel Schickn, homme d'affaires et commandant de l'équipe de combat ; moi, je suis Mister Fogg, un psychopathe qui joue les mercenaires à l'occasion. Nous disposons d'une navette qui nous expédie dans l'espace. Kitou est téléporté d'office dans une base lunaire infestée de monstres et moi sur une plate-forme spatiale. Nous les désintégrons vaillamment et poursuivons notre périple, chacun sur notre moitié d'écran respective.

Pour moi, les choses se passent bien : lorsque les lieux sont vides de toute créature suspecte, je ramasse les bonus et me dirige vers un coin de la salle. Les portes coulissantes s'ouvrent et je m'engouffre courageusement dans le passage en arrosant tout ce qui se trouve devant moi. Kitou a moins de chance : il a perdu son phaser et les monstres l'empêchent d'atteindre le fusil électrique que son automate vient de lui lancer ! Pendant qu'il rend son dernier soupir, je programme l'autodestruction de ma plate-forme pour empêcher les Xenos de se répandre, et je rejoins ma navette par le téléporteur.



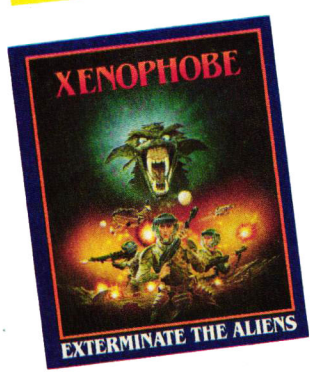
A DEUX C'EST MIEUX !

Le décor n'a rien de bien mémorable (bien que les graphismes soient en mode 1), pas plus que les six variétés de monstres rencontrées et la manière de s'en débarasser (le tir à répétition). Les cinq armes utilisables ne sont pas non plus des trésors de nouveauté. Les options offertes (jeu à un ou deux joueurs, avec ou sans musique et doubleur de joystick, à trois degrés de difficulté et quatre niveaux à explorer) seraient intéressantes si elles apportaient un changement notable dans le jeu, ce qui n'est pas le cas. Une exception pour le jeu à deux joueurs, qui est vraiment éclatant lorsqu'on est téléportés au même endroit. Je conseille donc vivement Xénophobe à ceux qui ont la possiblilité de jouer en duo, parce que c'est vraiment mieux !

Lacsap

XENOPHOBE de MICRO STYLE
Distribué par MICROPROSE
K7 : 119 F
Disc : 169 F

Graphisme :	65 %
Son :	75 %
Animation :	60 %
Richesse :	75 %
Scénario :	95 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	60 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	75 %



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 SYNTHETISEURS

TITUS™

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

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, 31 RUE ERNEST RENAN 92130 ISSY LES MOULINEAUX

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 :

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

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

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Bâtiment _____ Etage _____ Code Postal _____

Ville _____ Téléphone _____

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

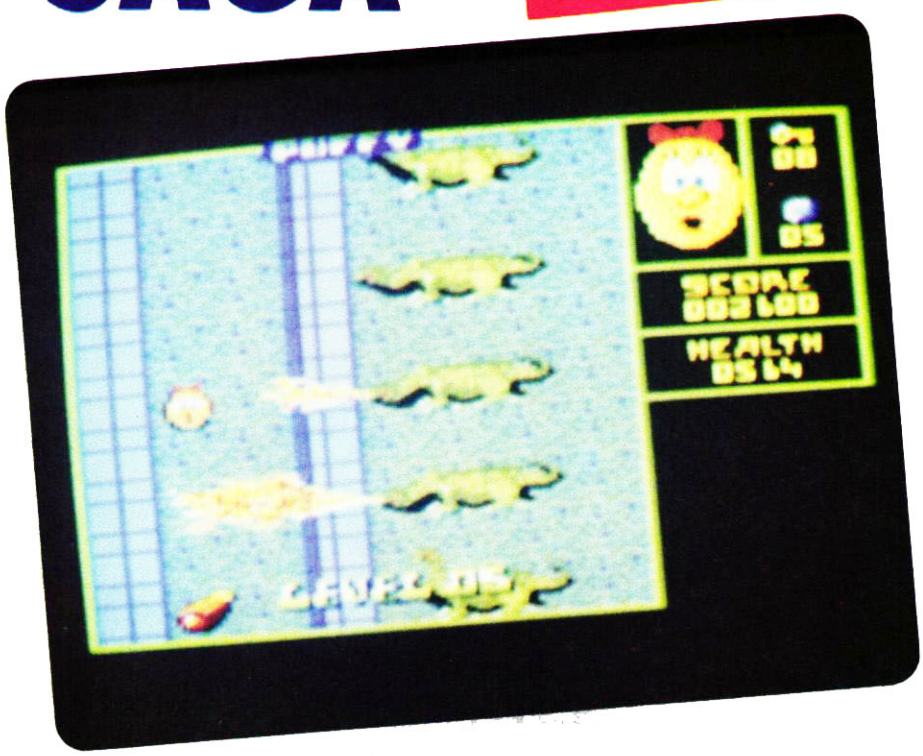
☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

PUFFY'S SAGA

85%

Je vous présente Puffy et Pufyn, deux boules de poils qui évoquent de nombreux souvenirs. Déjà, ils ont la tronche de Pacman. Ils évoluent ensuite dans un univers parallèle à celui de Skweek. Enfin, Gauntlet semble la principale inspiration de cette saga qui nous plonge dans une nouvelle ère de jeux d'arcade sur CPC : les jeux référentiels, qui font saliver le joueur en lui rappelant de grands moments passés...



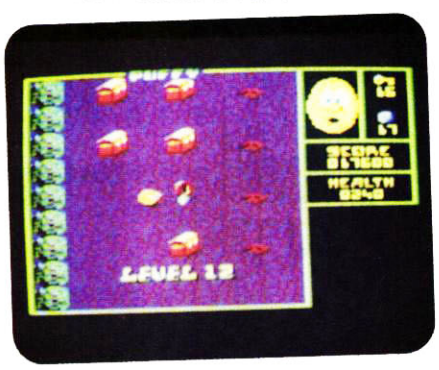
Vous me direz, la pompe, c'est pas nouveau. L'homme a dû l'inventer à la naissance. Mais là, les références sont si explicites que l'on est proche de l'hommage pur et simple. D'ailleurs, même la musique a un petit air de celle de Ghostbusters. Bon, ces digressions philosophiques passées, plongeons-nous un peu plus profondément sur ce bâtard CPCien.

LE VERDICT !

Ben oui, papa Gauntlet et maman Skweek - ou est-ce l'inverse, quel est le sexe d'un octet ? - sont penchés sur le berceau de leur enfant illégitime. Et ils rayonnent, fiers de leur rejeton, car vient de tomber le verdict fatal du cousin C'ent Pour C'ent, après de nombreuses heures de combat via joystick : PUFFY EST UN BON !

UN BIEN BEAU BEBE, ET QU'EST-CE QU'IL VOUS RESSEMBLE !!

Puffy (ou Pufyn, selon le choix) se promène dans des pièces-labyrinthes, à la recherche de la pastille cachée permettant de passer au tableau suivant. Son énergie baisse à mesure que le temps s'écoule, mais des sortes de jambons à queues jaunes permettent de faire des petits pleins d'énergie fort sympathiques. Sur le tableau de score, les pertes (ou gains) d'énergie sont mimées par le visage du héros de la saga qui se décompose, tire la langue quand la fin approche, ou se transforme en tête de mort lorsqu'une adorable voix digitalisée annonce au joueur en larmes : Game Over !



QUE PEUT FAIRE UN MATT SANS BASTON ?

Evidemment, vous vous doutez bien que je ne m'extasie pas ainsi devant un jeu de course contre le temps et de digestion de rôtis. Oh, les mecs, passons au gros du sujet : les bastons. Car les terrains puffiens sont peuplés de vilains, dévorant goulûment l'énergie : fantômes rouges (les seuls que l'on peut descendre), dragons lanceurs de feu (superbement dessinés), bulles d'acide, serpents et yeux énervants. Face à cette armée de sup'méchants, les héros ont, eux, d'excellentes options on the road : lance-flammes, turbo, tirs divers, invisibilité, téléportation... Que la guerre commence !

BREF !

Pas le temps de s'ennuyer dans cette saga. Quand je vous dirai que les tableaux sont presque aussi bien étudiés que ceux du divin Bumby, vous comprendrez aisément qu'Ubi Soft tient en Puffy un jeu d'enfer, futur hit, et surtout, qui n'est pas près d'arrêter de tourner sur vos CPC. En tout cas, le mien est d'ores et déjà squatté par deux petites boules de poils jaunes.

Matt MURDOCK

PUFFY'S SAGA de UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	82 %
Son :	73 %
Animation :	84 %
Richesse :	85 %
Scénario :	69 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	—
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	89 %

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 × 5 watts, égaliseur graphique 2 × 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 990 F
MX 100 T * : 1 190 F

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 290 F
MX 200 T * : 1 590 F

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 1 690 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 1 990 F
CDX 400 T * : 2 190 F

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 2 990 F

Prix publics généralement constatés.
** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.*

Et maintenant, musique !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus

CPC 21

Je 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

MENDES FRANCE, M.C.

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 swinguer dans les chaumières.

Prix public généralement conseillé.

2 990 F TTC*

LE TOP MAG

Les deux gagnants du mois sont Aurélie Villers d'Arnières et Jérôme Martin de Saint-Avertin. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à Top Mag, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

- ▲ **1** DOUBLE DRAGON — Virgin
- ▲ **2** TARGET RENEGADE — Imagine
- ▬ **3** OPERATION WOLF — Ocean
- ▼ **4** GRYZOR — Ocean
- ▲ **5** CRAZY CARS II — Titus
- ▼ **6** BARBARIAN II — Palace Software
- ▼ **7** DRAGON NINJA — Imagine
- ▼ **8** ROBOCOP — Ocean
- ▲ **9** BATMAN — Ocean
- ▲ **10** AFTERBURNER — Activision

STUDIO 100 : ÇA MIXE UN MAX !

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

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

Tél. _____

AMSTRAD FIDELITY

Renvoie ce bon à AMSTRAD FRANCE
72-78, Grande Rue B.P. 73 - 92310 SEVRES

21%

MENDÈS-FRANCE M.C.

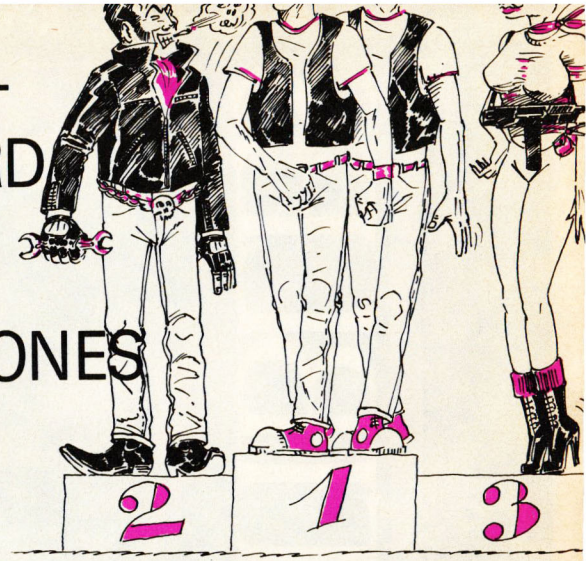
▼ **11** SKATEBALL
Ubi Soft

▲ **12** STORMLORD
Hewson

▼ **13** SAVAGE
Firebird

▬ **14** INDIANA JONES
US Gold

▬ **15** R-TYPE
Activision



TOP MUSIQUE

1 AFTERBURNER
2 BARBARIAN
3 GRYZOR
4 AIRWOLF II
5 TETRIS

TOP ARCADE

1 OPERATION THUNDERBOLT
2 P.O.W.
3 OPERATION WOLF
4 GRYZOR
5 CHASE H.Q.

TOP de LIPFY

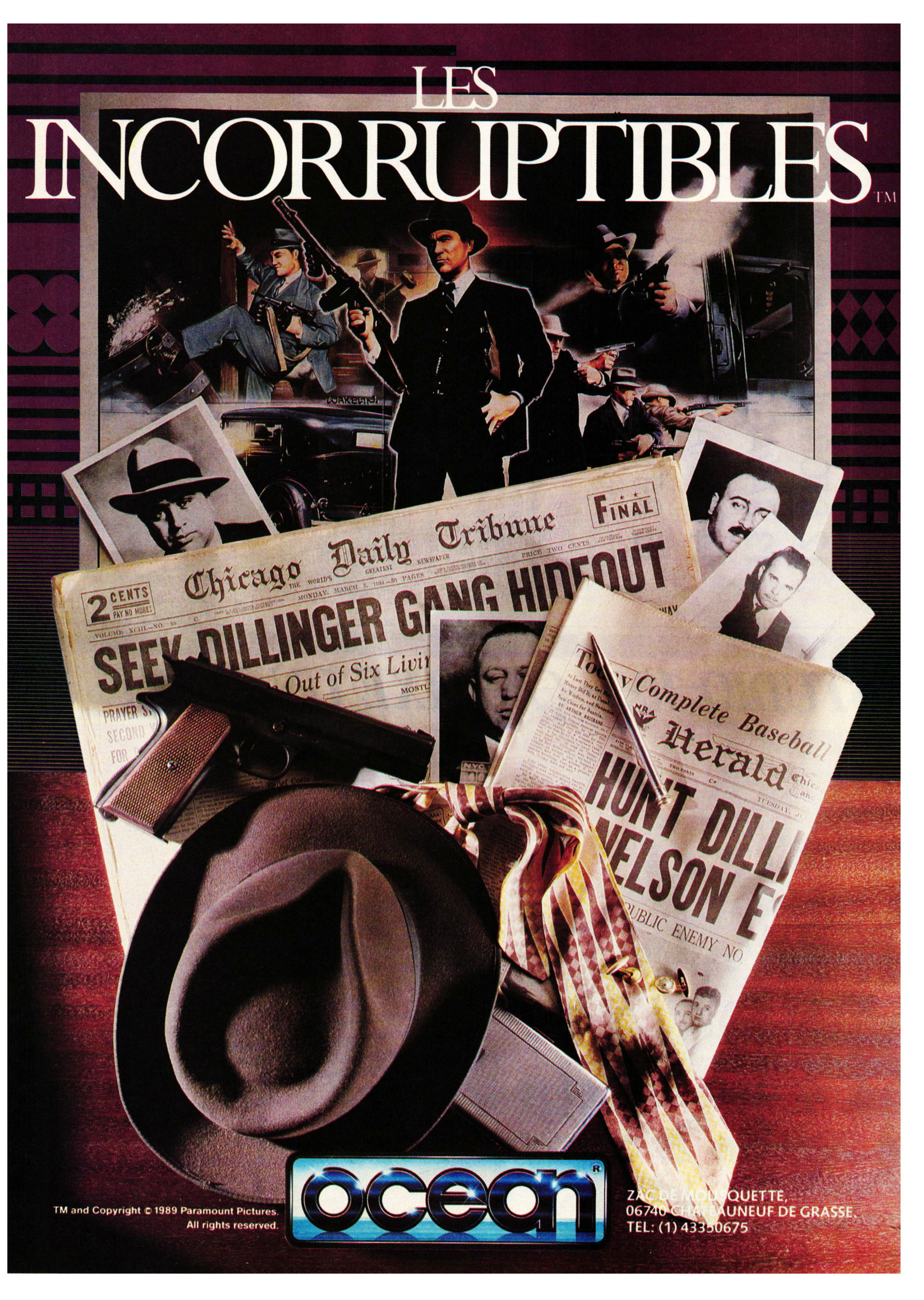
1 PIRATES
2 CHUCK YEAGER
3 AFTERBURNER
4 DOUBLE DRAGON
5 TITAN

TOP de MISS X

1 CENT POUR CENT A D'OR
2 RECHERCHE MISS X DESESPEREMENT (jeu d'aventure de L. Gérard)
3 BARBARIAN II
4 BATMAN
5 CAPTAIN BLOOD

NOM .....
ADRESSE .....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT .....
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
.....
MON JEU D'ARCARDE FAVORI EST :
.....

LES INCORRUPTIBLES™



TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures.
All rights reserved.

ocean®

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

CADEAUX

Le Père Noël existe. Incroyable ! Et moi qui n'y ai jamais cru, même lors des vertes années de mon existence. Tiens, petite parenthèse, sachez que, déjà tout petit, je jouais à Double Dragon - mais pour de vrai - sur le nez de tous ceux qui avaient encore la naïveté de croire au livreur de cadeaux. Déjà...

Bon, venons-en au fait. Pas plus tard qu'hier, date qui ne vous avance à rien, car vous ne pouvez savoir quel jour était aujourd'hui par rapport au moment où vous lisez ces lignes (à croire que je fais le concours avec Septh pour Les Phrases Les Plus Longues Qui En Disent Un Minimum Mais C'Est Drôle Quand Même, les LPLPLQEDUMMCEDQM). Donc pas plus tard qu'hier (je sens qu'on est parti pour y être encore demain), Pierre, toujours coincé entre vingt-douze rendez-vous, passe un coup de fil à un dénommé Père Noël, lui demandant de venir nous filer un coup de main pour vous donner quelques idées de cadeaux supra démonios. Moi, je rigole, persuadé qu'il appelle un éditeur et se fout de ma gueule. Du coup, il s'énerve, et me refile le papier, en me rencardant avec ce mystérieux Noël....

IL EST LA !

La scène : Matt, au bureau "pigistes" des nouveaux locaux du *Cent Pour Cent*. Barbe de trois jours (bouclage oblige), boutons sur le front (le chocolat, pour tenir le rythme), et la radio à fond. La fenêtre, ouverte, fait face au bureau.
Soudain, une rafale de vent fait voler ma casquette Firebird. Tremblement de terre ? Cyclone ? Non, tout simplement l'air déplacé par le traîneau du Père Noël qui vient juste de s'immobiliser, tel Thunder Blade, dans les airs, face au deuxième étage de l'immeuble que nous occupons à Issy-les-Moulinettes. Bon, imaginez ma réaction, mon sourire tourne au jaune. Lui aussi, remarquez, découvre un large sourire en partie cachée par sa barbe ancestrale.
"C'est toi, Matt ?", qu'il me lance. J'suis vert ! Ils vont jamais me croire, les lecteurs. J'acquiesce quand même en matant son tableau de bord, qui ferait pâlir les décorateurs de Star Wars. C'est Concorde, ou quoi ? Il est en plus équipé d'ordinateurs Amstrad, et a troqué son costume rouge contre une combinaison métal mi-Ninja, mi-Bogdanov Bros....

"JOUEZ, JOUEZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE" (bible de Noël, verset 2)

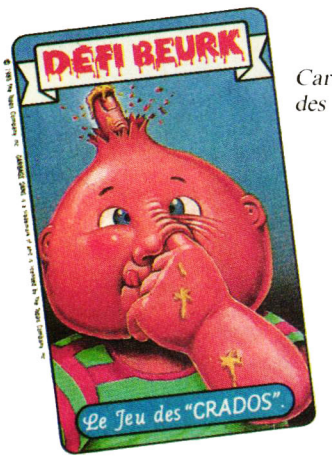
Avant que j'aie pu dire "ouf", l'oiseau m'a sorti une pile de jeux de sa hotte nucléaire. Sur le haut du paquet, le jeu des **Crados**. Ouah ! Parfait pour un fan comme moi qui a déjà les deux albums dûment remplis.

BEURK, LE JEU DES CRADOS

Simple, le jeu. Efficace, mais simple. En fait, les joueurs (entre 3 et 8) se déplacent dans une maison bien clean, et y mettent le souk en défaisant les lits, déchirant les bouquins, renversant la nourriture... Du vrai travail de Crados. Dommage pourtant qu'il n'y ait pas assez de cases événements sur le parcours. Sa simplicité le destine aussi plus particulièrement aux plus jeunes d'entre vous. Par contre, les cartes gages provoquent de sacrés fous rires, et font une excellente liaison avec la suite...

GAGES A GOGO

Des tonnes de gages. Imaginez, il faut faire faire des gages à ses adversaires. Intérêt : une fois les gages proposés épuisés (style mettre deux pieds dans la même chaussette), rien ne vous empêche d'en inventer de nouveaux.



Carte de gages des Crados

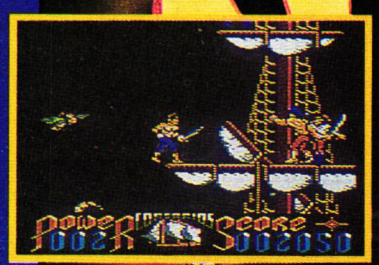
FULL METAL PLANET

L'équipe qui avait créé Supergang propose un nouveau délire que vont aimer tous ceux qui aiment se prendre la tête, passant leurs nuits devant des plateaux sophistiqués. Full Metal Planet, c'est la guerre pour le minerai, et le souci du détail. Un peu compliqué pour moi, mais parfait pour les fans du genre (Lipfy, arrête de baver sur la boîte).

BRAINSTORM

Marre du Trivial Pursuit ? Voilà Brainstorm, jeu de rapidité (le sablier

CORSAIRS



Photos d'écran sur Amstrad

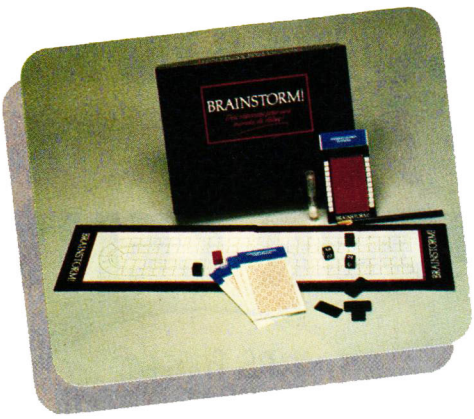
CORSAIRES
BATTEZ-VOUS CONTRE VENTS ET MARÉES POUR SAUVER VOTRE BIEN-AIMÉE
Jeu disponible sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64.

Distribué par : **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

Le petit monstre Mot est disponible sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64

OPERA SOFT

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



tourne) et de connaissances : en une minute, il vous faut ainsi donner le maximum de mots concernant un sujet donné. Efficace.

HIT-PARADE

Un jeu pour les fêlés du Top 50, en complément au soft Rock Star Ate my Hamster. On incarne Phil Collins, ou Daho, et on monte au top. Un jeu qui s'écoute.

"ADORE LES ARMES QUI NE PEUVENT TUER" (livre de Noël, verset "Guerre")

D'un coup d'un seul, les trois flingues qui sont sortis quasiment en même temps pour nos CPC chéris : le Light Phaser de Virgin, le West Phaser de Loriciel et le Gun-Stick d'Ubi Soft. Trois flingues de Noël. A vous de fouiller dans les pages de *Cent Pour Cent* pour choisir celui qui vous convient le mieux.

"LA LECTURE FORME L'ESPRIT" (bible de Noël)

C'est ce que disait le gus sur son traîneau volant, en me tendant une pile de bouquins, et me donnant un ordre formel : "Parles-en !"

THE PUNISHER

Le mois dernier, nous annoncions l'arrivée du Punisher sur CPC. Tout comme celle de l'Araignée et des X-Men. Malheureusement, il faudra que les fans de sup'héros patientent encore quelques mois pour pouvoir incarner via sprites leurs personnages favoris. Alors pour patienter, faites-vous offrir les albums du Punisher. Soit cinq albums destroy : ***Retour vers nulle part***, les trois tomes ***Cercle de sang***, et ***Jeu d'enfants***, qui voit s'associer le tueur fou avec Daredevil. Ils sont tous signés Mike Zeck et Steven Grant, sauf *Jeu d'enfants* (Frank Miller). De la grande BD. Et des albums haletants (éd. Comics USA).

"GLOIRE AUX MONSTRES ET A LEUR BEAUTE" (bible de Noël, livre 12)

Comme moi, le livreur barbu a une passion pour tous les monstres que s'arrachent les kids de cette fin de siècle. Il a livré les nouveautés du genre.

BOGLINS

Depuis quelques années, on est gâté pour les monstres gore. Les Goblins semblent tout droit sortis de la maison hantée d'Evil Dead. Nouveauté du genre : leurs créateurs ont réussi l'exploit de les rendre expressifs, avec un regard d'une tendresse jusque-là réservée aux mièvres peluches. En plus, leurs yeux luisent dans le noir, ce qui permet de les surveiller du coin de l'œil les nuits de pleine lune. A choyer et cajoler.

Les Boglins, de Mattel

GHOSTBUSTERS

J'suis pas trop fan de leurs adaptations sur CPC. Du coup, je m'amuse avec les figurines. Surtout les fabuleux méchants. Imaginez une vieille dame, à qui vous tendriez le bras pour traverser la rue. Hop, une petite pression, et la voilà transformée en horrible **Mamy Beurk**. Même chose pour le **Facteur Croquer**, ou le **Spectroflic**. Une idée géniale. Sans parler des fantômes plus sympa comme le génial **Bouftou.**

Mamy Beurk des Ghostbusters

DINO RIDERS

Comparés aux Boglins, les Dino Riders sentent bon la série B. Pas désintéressants pour autant, ces dinosaures du futur se transforment en machines de guerre ultra-sophistiquées. Un mélange détonnant. Mes préférés : le **Diplodocus**, qui devient un véritable char d'assaut, ou le **Pteranodon**, oiseau préhistorique transformé en avion de combat par Rasp, le guerrier Rulon à tête de reptile. Sans oublier **Bitor**, bien sûr...

GIRAYA

Pour tous ceux qui bavent devant les séries japs de la Toïe (le mythique *Spectreman*, *X-OR*, *Bioman*, *Metalder*...), les jouets qui en sont tirés sont de véritables objets de culte. Après les héros de *Bioman*, voilà les personnages de *Giraya*. Nouveauté dans la série : les scientifiques n'y sont plus des légumes penseurs, mais des hommes d'action pratiquant les arts martiaux. Nouveauté des jouets : on peut enlever l'armure du prince Ninja. Son corps, fait d'une matière gluante (attention aux poils de chiens), lui permettra de s'accrocher dans tous les recoins de votre piaule. Slimesque !

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Toujours maîtres és horreurs, les figurines de **He-man**. Et si originaux. Fouillez les magasins, et partez à la conquête du mal dans la bande à **Skelettor.**

LE SAVANT FOU

Le sommet ! Dans une boîte, somme toute banale, se cachent les éléments vitaux qui vont vous changer en dr Frankenstein. Donnez vie aux créatures les plus horribles, puis disséquez-les, inventez des extra-terrestres tueurs, puis dissolvez-les dans un bain d'acide. Bref, recréez en 3D l'univers de nos jeux d'arcade favoris.

Le savant fou dissèque un extra-terrestre

Matt "Au secours, j'ai perdu mon cerveau" MURDOCK

SPECIAL NOEL

CONCOURS AMSTRAD CENT POUR CENT

Ouaip ! On a décidé que toutes les idées cadeaux que nous vous avons proposées dans les deux pages précédentes, vous allez pouvoir les gagner. On s'est dit que, pour Noël, c'était la moindre des choses. Le principe est simple. Il y aura dix gagnants, dix premiers, puisque chacun d'entre eux pourra choisir une des idées cadeaux et, en plus, ils gagneront un tee-shirt Miss X et un abonnement d'un an à *Amstrad Cent Pour Cent*. Bonne chance et joyeux Noël !

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

QUESTION 1 : Dans un test de jeu, Matt Murdock faisait référence à un certain maître Casslatet, de quel jeu s'agissait-il ?

A : DOUBLE DRAGON
B : DRAGON NINJA
C : ROBOCOP

QUESTION 2 : Dans quel numéro de *Cent Pour Cent* Septh a fait référence la première fois à LMDSP TDVIDLJQSTDS ?

A : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 14
B : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 15
C : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 16

QUESTION 3 : Quel est le véritable prénom de Miss X ?

A : Françoise
B : Véronique
C : Amélie

QUESTION 4 : Dans quel numéro de *Cent Pour Cent* Miss X nous explique comment danser le kasatchok en talons aiguille ?

A : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 15
B : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 11
C : *Amstrad Cent Pour Cent* n° 18

QUESTION 5 : Matt, le spécialiste des jeux de baston, est aussi un chanteur qui a déjà sorti deux 45 t. Quel est le titre de son dernier disque ?

A : Casse-toi ou j'te casse
B : Je te veux
C : Kill and Destroy

QUESTION 6 : L'inspecteur Budget, après avoir disparu pendant un an, a enfin été retrouvé par Lipfy. Mais de quel endroit étrange sortait-il ?

A : D'une caserne
B : D'un bar louche
C : D'une poubelle

QUESTION 7 : Poum, vous connaissez, mais quel est son véritable nom ?

A : Albert Mapomdamour
B : Alain Mapompidou
C : Alain Massoumipour

QUESTION 8 : Dans le n° 7 de *Cent Pour Cent*, nous avions organisé le premier concours Cent Pour Cent. Mais quel était le 111e prix ?

A : Une 'tite baffe de Sined le Barbare
B : Un paquet de Pépito vide avec la signature de tous les rédacteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*
C : Un goûter avec Miss X

QUESTION 9 : Quelle a été la note la plus faible jamais donnée à un jeu dans *Amstrad Cent Pour Cent* ?

A : - 10 %
B : 5 %
C : 10 %

QUESTION 10 : Le premier numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent* est sorti à quelle date ?

A : Janvier 1988
B : Décembre 1987
C : Février 1988

Envoyez vos réponses à : **CONCOURS CENT POUR CENT, MSE, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.**
N'oubliez pas d'indiquer vos nom et adresse sur vos réponses.
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 31 DECEMBRE 1989.

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.*

AMSTRAD FIDELITY

MENDES-FRANCE M.C.

CPC21
Je desire 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 BARBE

Ben, oui, qu'est-ce que vous croyez ? Chaque fois que je vois un Père Noël, je ne peux pas m'empêcher d'y mettre deux doigts dans la barbe, et de tirer comme un fou. C'est ainsi que j'ai pu rencontrer le vrai papa Noël (celui qui a eu très mal, me faisant cadeau d'une poignée de poils blanchis). Pas rancunier, et après une petite partie de Bumpy, il m'a donné des idées de cadeaux qui devraient rendre fous tous ceux qui se brisent le cerveau à offrir toujours mieux, et toujours plus original (voir ailleurs dans ce numéro). Voilà donc quelques kilo-octets de musique (européenne) pour finir l'année en beauté.

GROUPE DU MOIS : LA MANO NEGRA

Ils étaient encore pratiquement inconnus il y a un an (même si "Les Deux Doigts" vous en parlaient déjà). Après maintes tournées, un clip *(Mala Vida)* et un premier album ravageur, La Mano Negra s'est imposé comme l'un des groupes préférés du public français. Et ils tombent à pic à Noël pour remplir les souliers des lecteurs de *Cent Pour Cent*. Tout d'abord, leur nouvelle maison de disques, Virgin, réédite leur premier disque *Patchenka*, pour tous ceux qui ont raté le brûlot. Parallèlement, sort leur second, *Puta's Fever*, sous pochette sublime et sulfureuse, musique variée (morceau en arabe, salsa, rap...) et hautement énergétique. Même couverture et même titre pour leur K7 vidéo, 54 minutes de concert, en partie filmé lors de la tournée en Amérique du Sud du groupe. Cadeau idéal pour les fans équipés d'un magnétoscope.
Mais que les autres ne désespèrent pas, la chose sera diffusée pendant les vacances sur M6. Enfin, cerise sur le gateau, La Mano fait une méga-tournée française. Je n'ai pas pour habitude de donner des dates, mais je ferai une exception pour être sûr que vous n'ayez aucune raison de les rater. Vous savez tout.

LA MANO NEGRA : PUTA'S FEVER TOUR - DECEMBRE
1 : NIORT
2 : ANGOULEME
3 et 4 : BORDEAUX
6 : PAU
7 : BERGERAC
8 : AUCH
9 : TOULOUSE
10 : ST-AFRIQUE
13 et 14 : MONTPELLIER
15 et 16 : MARSEILLE
19 et 20 : CLERMONT-FERRAND
21 : MONTLUÇON
22 : LAUSANNE
23 : NEUCHATEL

La Mano Negra

SUBLIMINAUX DU MOIS : LES YOUNG GODS

Mais qui sont ces Young Gods ? 1/ Ils sont suisses. 2/ Ils jouent une musique européenne, puissante, originale et à forte teneur émotionnelle. 3/ Leur instrument principal est le sampler, sur lequel on joue à partir de sons que l'on a au préalable enregistrés, depuis n'importe quelle source sonore (disques, instruments, bruits, ou autres).

4/ Ils aiment (et donc samplent) particulièrement les guitares hard juteuses et les violons tueurs. 5/ La voix du chanteur est ghoulesque. 6/ Leur nouvel album est varié et profond, très classe. Il s'appelle *l'Eau rouge*, et est sorti chez Play it Again Sam. 7/ Toujours sous le même label, ils sont présents sur la compilation ***Generate,*** qui regroupe les meilleurs groupes du genre (les Yougoslaves Borghesia, les excellents Neon Judgement, Bazooka Joe, ou les psychés Legendary Pink Dots). 8/Fin de message.

Young Gods. *Remy Deluze*

CALME ET DECONTRACTION : MICHAEL NYMAN

De temps en temps, le style musique de films voit surgir une personnalité qui sort de la mêlée, laissant une empreinte au-delà des images qu'il accompagne. Exactement ce qui arrive à Michael Nyman, le compositeur attitré du cinéaste anglais Peter Greenaway *(Zoo, Meurtre dans un jardin anglais...)*. Le nouvel album de Nyman est donc tout naturellement la bande originale du film *le Cuisinier, le voleur, sa femme et son amant*, qui voit l'arrivée de Bohringer dans l'univers british de Greenaway.
La musique est toujours aussi sublime, hors du temps, classique et intemporelle. Un Mozart apocalyptique ? (Michael Nyman, discographie chez Virgin, et rien à jeter).

DISQUE DU MOIS : LES THUGS - STILL HUNGRY (Bondage)

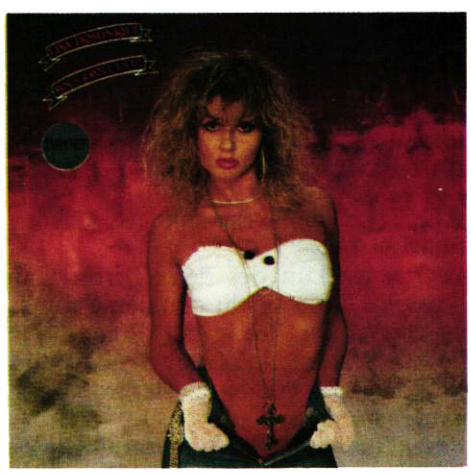
Dès que j'entends le mot Thugs, je pense au second volet d'Indiana Jones (et donc, déformation CPCienne, au soft y correspondant). A Indy, mais aussi à un groupe d'Angers qui fait son chemin contre vents et marées, et qui monte, monte... *Still Hungry* est déjà leur troisième album, qui correspond exactement à la signature du groupe avec une maison de disques américaine. Comme quoi, les Français s'exportent de plus en plus. Les Thugs, c'est de la dynamite, de l'énergie pure, du 100 % turbo (façon Outrun), du condensé de rock émotionnel avec murs de guitares pour un punk mélodique, radical et hystérique. Bande son idéale pour softs d'arcade frénétiques !

PALMARES : FESTIVAL SUPER 8 MAD MOVIES

Pour sa sixième édition, malgré une moins bonne qualité de films qu'à l'habitude, le festival du film amateur fantastique a reçu un excellent accueil. Ont été remarqués ***Aurore*** et ses effets spéciaux inspirés par *Alien* ou *Legend*; le drôle et apocalyptique ***le Pont de l'enfer,*** de Olivier Colaisseau; ***le Trou,*** de Vincent, version gore et super 8 du *French Kiss*, le tube house ultra-sexe de Lill Louis (le film a raflé les prix); l'énergique ***Dans les griffes du templier;*** la parodie du ***Grand Bleu; Shocker*** de P. Stervinou, hommage à Mad Max sympa et drôle; ***Zone 23,*** avec le nul génial Chabat (prix des effets spéciaux, bien dégueu.); et ***Occulte,*** de David Miranowski, et son héroïne cousine de Super Jaimie. Une petite liste pour faire baver tous les absents. A l'année prochaine.
D'ailleurs, si vous aimez le ciné fantastique, outre Mad Movies, je vous conseille fortement l'un des meilleurs fanzines du genre, ***Beware... They Live,*** avec, dans le n°1, dossier Troma accompagné d'une interview de l'un de ses deux fondateurs, Lloyd Kaufman. Je rappelle que Troma est l'une des meilleures boites de production gore américaines. Ce sont eux qui ont, par exemple, fait ***Toxic Avenger,*** dont je vous parle sans cesse. Bref, ne loupez pas *Beware... They Live*, il y a Melvin (alias Toxic) en couverture. (A commander pour 25 F à Iskander, BP 10, 78220 Viroflay).

SAUVAGE DU MOIS : LISA DOMINIQUE

Ouh ! En voilà une qui n'hésite pas ! Face à la pochette de son album *Rock'n Roll Lady* (Musidisc), on se croirait dans la cabine d'un camionneur adepte des pin-up. On pourrait craindre le pire, mais le disque est finalement intéressant, jouissivement rock. La chose a été enregistrée par Vic Maile, récemment décédé (il est l'un des grands maîtres du son anglais de ces vingt dernières années, ayant œuvré pour Dr Feelgood, Gun's Roses, ou Motorhead), et est gorgé de riffs juteux et de refrains accrocheurs. Lisa Dominique se retrouve d'ailleurs sur la compilation *Best of British Steel*



(import Musidisc) qui regroupe la crème du nouveau hard anglais (Tattoed Love Boys, Tigertailz...). Un hard bien moribond dans les années 80, et qui aimerait retrouver sa suprématie, tout envahi qu'il est par les groupes ricains, allemands ou scandinaves.

RENDEZ-VOUS : TRANSMUSICALES DE RENNES - 6 au 8 DEC 89

Voilà dix ans que Rennes propose, en fin d'année, les infernales Trans. Une

véritable aubaine, série de concerts et de manifestations visionnaires, les Bretons ayant la chance d'y découvrir les meilleurs groupes de demain.
Que tous nos lecteurs de l'ouest de la France délaissent quelques jours leurs CPC et aillent voir ***Le cri de la mouche, Borghesia*** ou ***les House of Love*** ! Surtout que se déroulera en même temps la manifestation professionnelle ***Rock Affaire,*** qui mettra en avant les labels européens.

INVITES : LIPFY + LAURENCE ROMANCE

Ce mois-ci, play-list du pilote n°1 du *Cent Pour Cent*, Lipfy Yeager, ainsi que les disques de fin d'année préférés de Laurence Romance, journaliste rock, dont vous pouvez lire les articles dans *Libération, Best, Rolling Stones* et *les Inrockuptibles*. Un honneur pour nous, et de bons conseils pour Noël, que nous fait là miss R. Stop parlatta, place aux skeuds...

LIPFY

1 - MILES DAVIS : *Tutu*
2 - JOE COCKER : dernier album
3 - JOE JACKSON : dernier album
4 - CLAUDE NOUGARO : *Nougayork*
5 - JETHRO TULL : *Rock Island*

LAURENCE ROMANCE

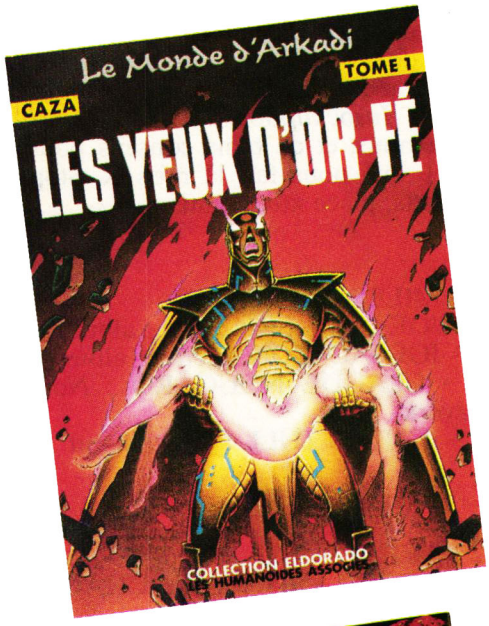
1 - MOTLEY CRUE : *Dr Feelgood*
2 - NEIL YOUNG : *Freedom*
3 - JESUS AND MARY CHAIN : *Automatics*
4 - ELSA + LAURENT VOULZY : *Jamais nous*
5 - LES RITA MITSUKO : *Petite Fille princesse*

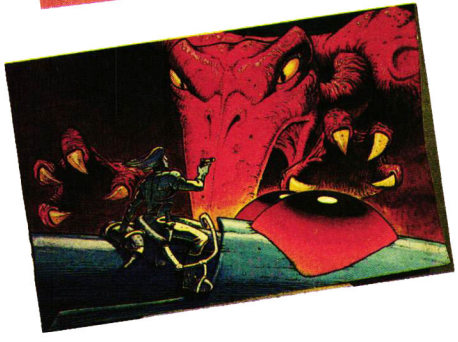
IMAGES

Salut, les keums. Me voilà au rendez-vous pour une sélection de nouveautés coup de poing. Sans oublier le portrait de l'invité du mois. Et, pour ce numéro de décembre, c'est un très grand qui dessine la couverture d'*Amstrad Cent Pour Cent* : Philippe Caza lui-même.

INVITE DU MOIS : PHILIPPE CAZA

Pour tous les nouveaux venus dans le monde de la BD, sachez que Caza est un des grands dessinateurs de SF français de ces vingt dernières années. Venu, au départ, de la publicité (un bon apprentissage), la bête s'est promenée dans la presse BD des années 70 (surtout *Pilote* et *Métal hurlant*), publiant une masse d'albums héroïques (le premier, style pop art, s'appelait *Kris Kool*), illustrant les couvertures des meilleurs livres de science-fiction, et réalisant même avec René Laloux l'excellent dessin animé *Gandahar*, diffusé il y a peu sur Canal Plus. Un parcours sans faute, et un grand retour à la BD avec les *Yeux d'Or-Fé*, premier album d'une série qui s'annonce longue et palpitante (Les Humanoïdes associés). Quelques questions s'imposaient pour mieux cerner le travail de ce forçat du crayon.





Gandahar

P. Giordano : Salut, Caza, pourrais-tu nous parler de ta toute nouvelle série ?

Caza : Avec plaisir ! le premier tome, *les Yeux d'Or-Fé* vient de sortir, et raconte l'histoire d'un Cyborg poète, chargé de fournir du rêve, des images et des sons aux habitants d'une cité enfouie dans les glaces et fermée sur elle-même. Il leur permet de ne pas devenir fou dans un monde autarcique et technologique. Les pays extérieurs sont, eux, soumis à la barbarie, avec un environnement perturbé par d'horribles conditions climatiques. Ce monde violent, qui me permet de dessiner dans un style plus Heroïc Fantasy, est en totale opposition avec la technologie pure et froide du pays d'Or-Fé.

P.G. : Le héros est donc ce Cyborg futuriste ?

C. : Il est l'un des deux héros. Car l'histoire, à partir du deuxième tome, va voir apparaître le personnage qui donne le nom à la série, Arkadi. Mais je ne voudrais pas en révéler trop pour garder un peu de suspens...

P.G. : Ton dessin est très travaillé, très fouillé. Ce doit être un véritable travail de Titan, ou de Cyborg...

C. : J'ai passé un an sur ce premier tome, entrecoupé d'escapades pour illustrer quelques rééditions de bouquins de SF pour J'ai Lu, comme le sublime *Killdozer* de Théodore Sturgeon.

P.G. : Nos lecteurs ont sûrement flashé sur la couverture et les autres dessins que tu leur offres. Mais toi, que penses-tu des jeux micro ?

C. : Je ne suis pas un mordu des jeux en général, mais j'adore travailler pour des journaux dynamiques comme *Cent Pour Cent*, et pour des thèmes finalement proches de mon univers. J'ai ainsi dessiné les illustrations de couverture de deux nouveaux softs, *Culte* et *Drakken*. Dans mon dernier album, d'ailleurs, lorsqu'on voit en vision subjective par les yeux du Cyborg, j'ai utilisé des images par ordinateur, pour donner une impression se rapprochant des infrarouges, ou de l'image vidéo.

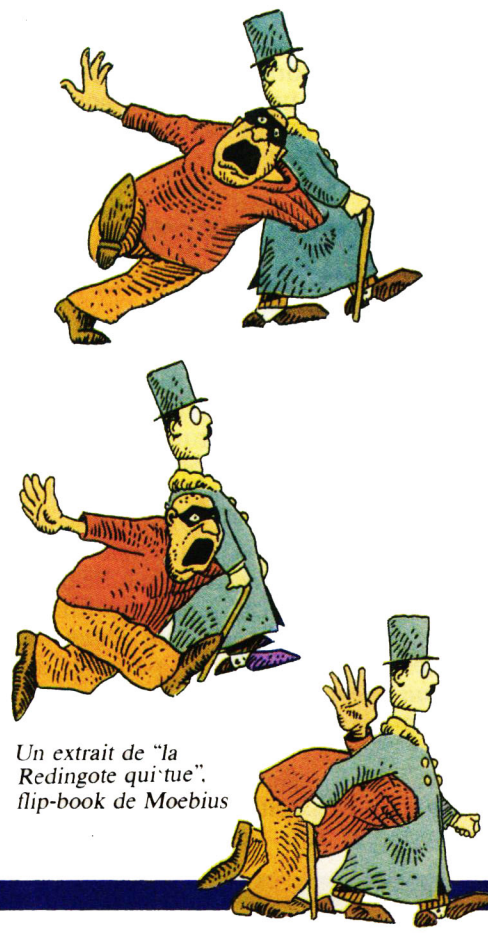
P.G. : As-tu un bon souvenir du dessin animé *Gandahar* ?

C. : Je trouve que c'est un bon film, mais la promo et la distribution n'avaient pas été à la hauteur. Le film continue sa "carrière", en télévision, à l'étranger, ou dans les cinémathèques. Les kids adorent, et rien ne me fait plus plaisir.

P.G : Merci, Caza, et à bientôt. Quant à toi, lecteur Cyborg, jette un nouvel œil à la couverture du magazine que tu tiens entre les mains, et ne me dis pas que tu peux passer à côté *des Yeux d'Or-Fé*.

BD CADEAUX

Dans le monde de la BD, il n'y a pas que de la BD. Non, non, je ne perds pas mes moyens, les aminches. Car il



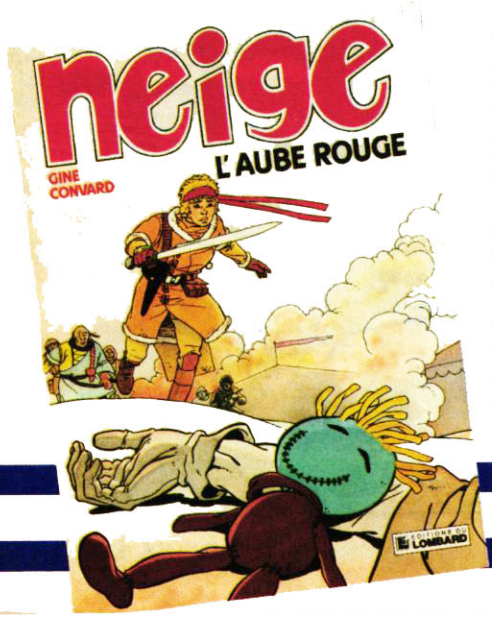
Un extrait de "la Redingote qui tue", flip-book de Moebius

y a plein de jolies choses, des posters, des sérigraphies signées, des agendas, des figurines, ou même des flip-books. C'est quoi, des livres qui font flipper, ou quoi ? Mais non, vous n'y êtes pas du tout. Un flip-book, c'est une petite merveille, un mini dessin animé rien que pour vos yeux, un livre fait de dizaines d'images qui, en s'enchaînant vitesse grand V, forment un véritable film d'animation. C'est drôle, tout simple et cadeau idéal. Surtout quand la chose est réalisée de main de maître, par Moebius (voir illustrations), ou Windsor Mc Cay (créateur de Little Nemo). Et pas cher de surcroît (20 F pièce, en vente dans les librairies spécialisées BD).

La BD, c'est aussi des patches. Oh, là ! encore un nouveau mot abracadabrant. Je m'explique. Un patche, c'est une pièce de tissu destinée à être cousue sur les vêtements. Les hard-rockeux comme moi adorent ça, et ornent leur pantalon de patches de Kiss ou Gun's Roses. Eh bien, les héros de BD sont maintenant disponibles en patches. Enfin, certains héros, puisque vous trouverez le rat de Ptiluc, Freddy Lombard (Chaland) et Stan Caïman. 40 F l'un, chez Fantasmagorie, ou en librairie spécialisée.

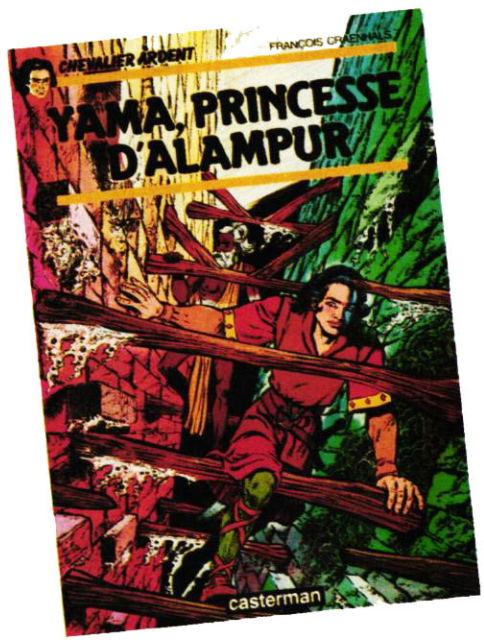
ALBUM DU MOIS : NEIGE, PAR GINE ET CONVARD

On ne compte plus les histoires post-nucléaires, les terres dévastées par la bombe et les bouleversements climatiques, la terre peuplée de déchets humains essayant de reconstruire un monde ruiné par les cataclysmes. *Mad Max*, le nouveau Caza (voir plus haut), *la Terre de la bombe*, *Jeremiah*, *Epsilon*, *les Eaux de Morthelune*, ou... *Neige*. Neige, héros au visage d'ange perdu dans un monde de mutants s'entredévorant. Neige, combattant les forces du mal pour des utopistes rêvant d'un nouvel ordre. Neige, entraîné par Northman pour réunir douze clés protégeant une Europe retombée au Moyen Age. Neige, recherché par Cueille-la-Mort, poète-assassin qui compte tous les soirs les âmes qu'il a fauchées. Tout à fait classique, lisible par tous, mais efficace à souhait, telle est la série *Neige* (troisième tome, *l'Aube rouge*, éditions du Lombard).



SERIE DU MOIS : CHEVALIER ARDENT

Craenhals, père de Chevalier Ardent dessine bien. Dessin classique, OK, mais géant, de la trempe des Martin (*Alix*, que je n'aime pas, en passant), ou Cuvelier (génie malheureusement décédé). Ardent, c'est un pur. Même à des milliers de kilomètres de sa terre de Rougegogne (en l'occurrence, dans le Cachemire, tout au moins pour le dernier album, ***Yama, princesse d'Alampur***, éd. Casterman), il pense à sa bien-aimée, la blonde et douce Gwendoline. Pur, mais malin, car il se débrouille toujours pour trouver une princesse de remplacement, ou une dame des sables sahariens à la beauté fatale.

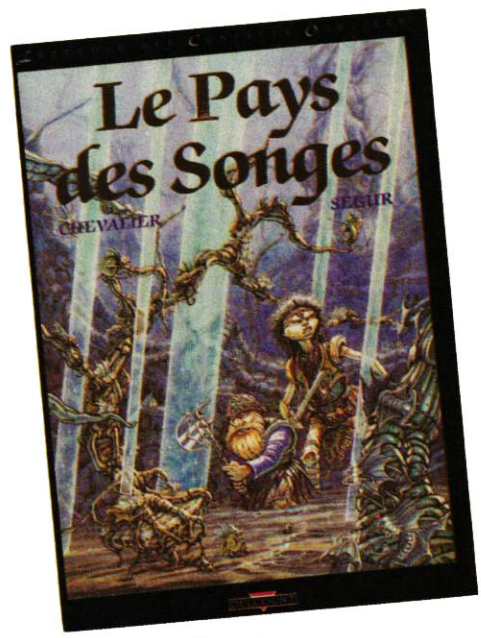


A part conter fleurette, Ardent pourfend ! Il pourfend les bandits enleveurs de princesses de larges coups d'épée. Pas vraiment épais, mais dangereux, le chevalier. Et quand ça cogne, la plume de Craenhals s'envole, son graphisme devient lyrique. Un roi de la baston, quoi ! aidé par une mise en couleur lumineuse. Admirez ces combats, les moins naïfs en oublieront le classicisme de la série. 100 % bon, cadeau idéal, et presque inépuisable, la série ne comptant pas moins de dix-sept épisodes.

PLAISIR DU MOIS : LEGENDE DES CONTREES OUBLIEES

Le genre ne manque pas de canons. Des prémices littéraires (Tolkien) aux délires sur écran (hop ! une petite partie de *Gauntlet*). *Les Contrées oubliées* font honneur aux grands anciens, avec un scénario béton, véritable **or pur** transformé en BD, une saga qui va vous clouer la langue dans le drive de votre CPC.

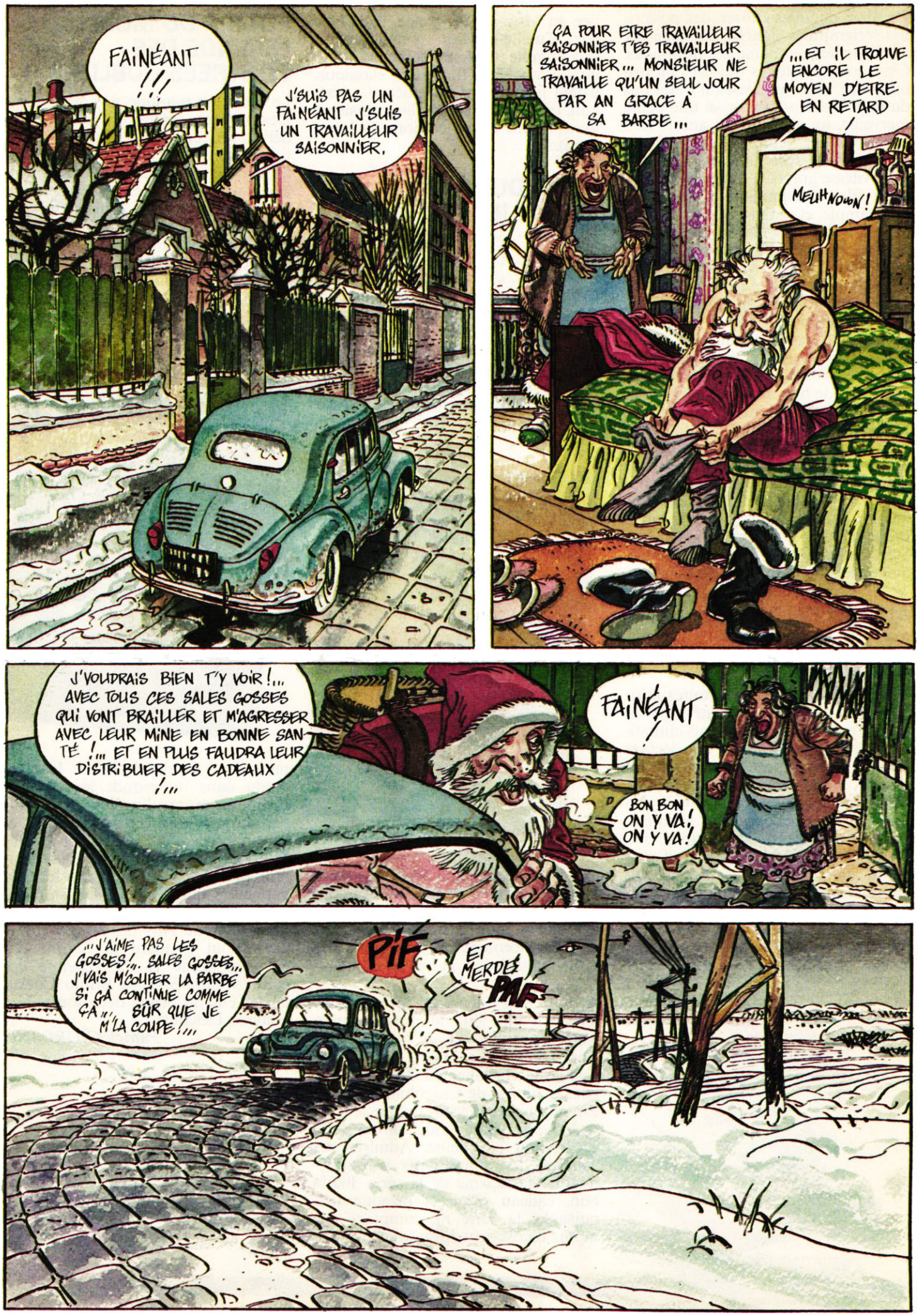
Les personnages semblent sortir d'un jeu de rôle (normal, les deux responsables de la chose en faisaient avant de s'attaquer à la BD) : des nains



méfiants à la recherche de leur roi perdu dans un monde lovecraftien, Firfin, un margoulin prêt à tout pour s'enrichir, l'Akaï, cousin de Hulk, et des sortes de dieux-plantes et diables sadiques. Et on marche à fond, d'autant plus que le graphisme frôle la perfection, que ça saigne et bastonne à souhait. En fait, je n'aimerais pas vraiment vivre au *Pays des Songes* (tome 2), surtout pendant *la Saison des Cendres* (tome 1). *La Légende des contrées oubliées*, par Bruno Chevalier et Thierry Ségur, deux tomes aux éditions Delcourt.

Patrick GIORDANO

Douce Nuit



Scénario MAKYO

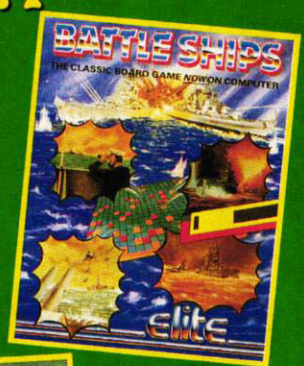
Dessins François BOUCQ

EH BEN VOILÀ ! C'EST COMPLET ! Y'AURA PAS DE PÈRE NOËL POUR LA REMISE DES CADEAUX AUX ENFANTS DES EMPLOYÉS DE LA COOPÉRATIVE INDUSTRIELLE DES ACIERS TREMPÉS ET DÉTREM--PÉS RÉUNIS...
CETTE FOIS, PLUS DE DOUTE !.. DEMAIN JE M'LA COUPE !...
EH HO !... Y'A QUELQU'UN LÀ D'DANS ?!!
BONSOIR, MADAME EH BIEN.....
OH REGARDEZ, LES ENFANTS, LE PÈRE NOËL
OOOH LE PÈRE NOËL
ENFIN SI JE... VOILA JE SUIS EN PANNE...
EST-CE QUE IL Y AURAIT-IL MOYEN DE TÉLÉPHONER ?
MAIS BIEN SÛR, PÈRE NOËL ENTREZ ENTREZ ON VA S'OCCUPEZ DE VOUS...
ALORS COMME ÇA IL FAUT UN ACCIDENT POUR QUE VOUS VOUS ARRÊTIEZ CHEZ NOUS !... C'EST PAS ASSEZ BON POUR VOUS, ICI, HEIN !?
ET LES JOUETS QU'ON T'A COMMANDÉS DEPUIS DES ANNÉES OÙ ILS SONT ?!...
"J'AI LES DOUBLES DE TOUTES NOS LETTRES QU'ON T'A ENVOYÉES
TU VAS NOUS DIRE OU TU FABRIQUES LES JOUETS... TU VAS PARLER C'EST MOI QUI TE L'DIS !
SINON TA BARBE ON TE LA COUPE !!
FIN

MINES D'OR

Disponible sur :
CPC D : 149 F
K7 : 119 F

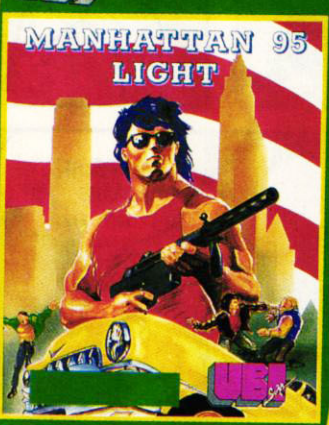
MINES D'OR VOL.1



LE TALISMAN D'OSIRIS
MENACE SUR L'ARCTIQUE
OVERLANDER
LE CRÉPUSCULE DU NAJA
BATTLESHIPS

Disponible sur :
CPC D : 149 F
K7 : 119F

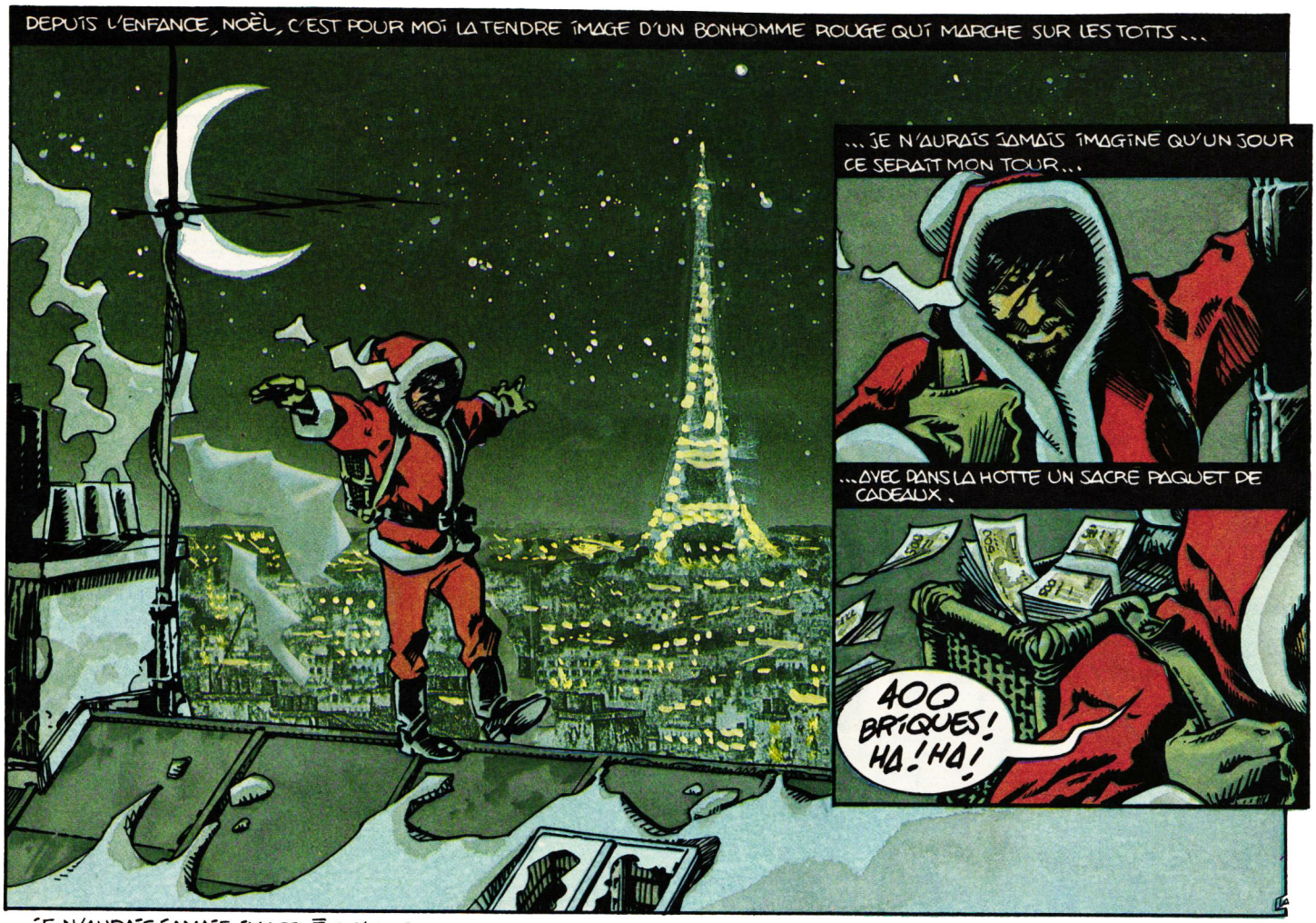
MINES D'OR VOL.2



3D GRAND PRIX DEVIL CASTEL ZAXX
MANHATTAN BUGGY 2 MLM 3D

SUPERS COMPILS
OÙ AVENTURE ET ACTION
SONT AU RENDEZ-VOUS
DE L'ARCTIQUE JUSQU'AU FIN FOND DE LA JUNGLE !!

Le Jour du Pardon



...JE N'AURAIS JAMAIS IMAGINÉ QU'UN JOUR CE SERAIT MON TOUR...

Scénario TRONCHET

Dessins et couleurs Olivier VATINE

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®
PRESENTENT

PARAGON SOFTWARE

SPIDER-MAN et CAPTAIN AMERICA®

Photos d'écrans de différentes versions

TITUS
et **SEMIC FRANCE**
vous offrent **STRANGE**
le journal des SUPER-HEROS !
Coupon réponse inclus dans la boite de jeu

LA REVANCHE DU DR.FATALIS!

(DR.DOOM'S™ REVENGE!)

Disponible sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64,
AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.

EMPIRE

EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

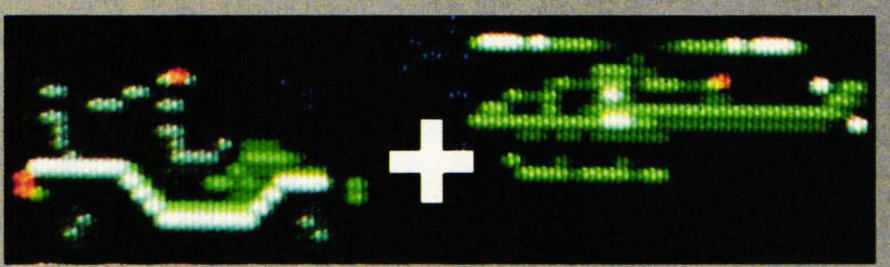
Copyright © by Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Marvel, Spider-Man, Captain America, Dr. Doom and the distinctive likenesses thereof are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with their permission. The AMAZING SPIDER-MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DR. DOOM'S REVENGE is produced under license from the Marvel Entertainment Group.

MAIS DANS TOUS LES BONS RÉVEILLONS, IL FAUT DES DINDONS...
...ET MOI J'AI JAMAIS AIMÉ PARTAGER MES CADEAUX !
HA ! HA ! NOËL AU BALCON !
J'EN CONNAIS DEUX QUI ÉTAIENT PRÊTS À M'ATTENDRE JUSQU'À PÂQUES, AVEC LEURS TISONS...
QU'EST-CE QU'IL FOUT ?
...J'AVAIS PRÉVU DE RÉVEILLONNER AILLEURS...
...EN TÊTE À TÊTE...
GÉNIAL : ELLE EST AU RENDEZ-VOUS !
JOYEUX NO...
?!
C'EST QUAND J'AI VU QU'IL Y AVAIT UN INVITÉ SURPRISE QUE TOUT S'EST EMBROUILLÉ DANS MA TÊTE...
MAIS, SYLVIA, QUI C'EST CE ?...
...LA SUITE EST TRÈS CONFUSE...
J'T'AVOUE QUE QUAND TU M'AS DIT QUE LE PÈRE NOËL DESCENDRAIT CE SOIR AVEC 400 BRIQUES, J'T'AI PAS TOUT À FAIT CRUE !

Virgin LOISIRS

P R E S E N T E

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.

AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

SILKWORM

Games

COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

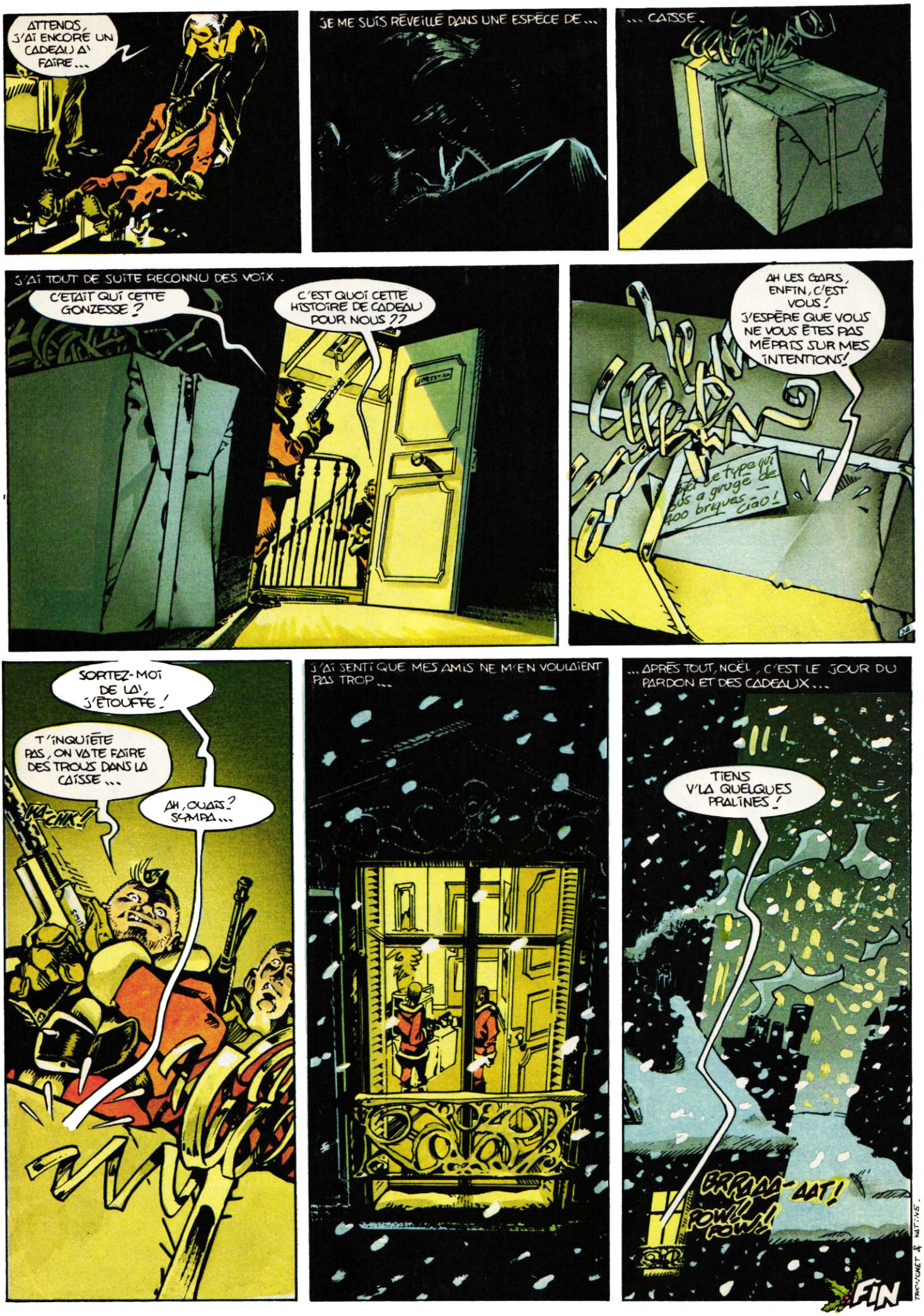
TOTAL : 93 %

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One

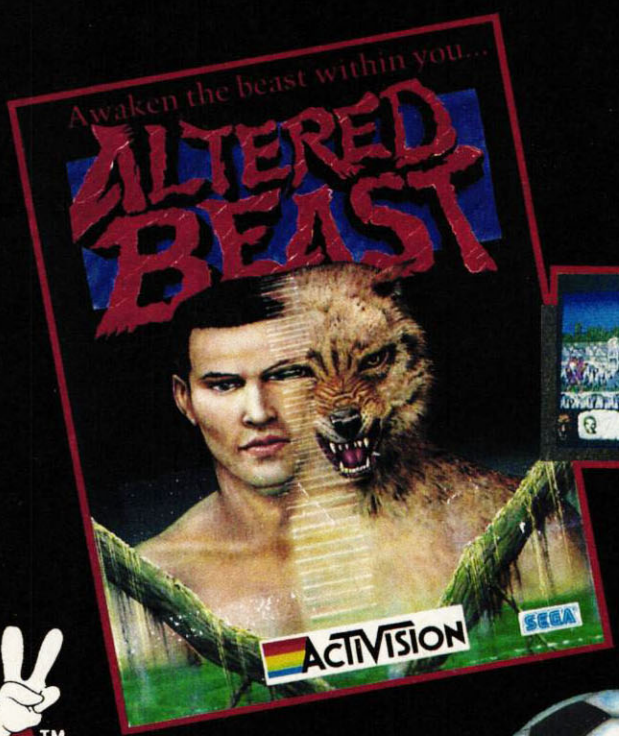
Virgin LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

LIAISON INTERNATIONALE


ATTENDS, J'AI ENCORE UN CADEAU À FAIRE...
JE ME SUIS RÉVEILLÉ DANS UNE ESPÈCE DE...
... CAISSE.
J'AI TOUT DE SUITE RECONNU DES VOIX.
C'ÉTAIT QUI CETTE GONZESSE ?
C'EST QUOI CETTE HISTOIRE DE CADEAU POUR NOUS ??
AH LES GARS, ENFIN, C'EST VOUS ! J'ESPÈRE QUE VOUS NE VOUS ÊTES PAS MÉPRIS SUR MES INTENTIONS !
SORTEZ-MOI DE LÀ, J'ÉTOUFFE !
T'INQUIÈTE PAS, ON VA TE FAIRE DES TROUS DANS LA CAISSE...
KA-CHIK !
AH, OUAIS ? SCHMPA...
J'AI SENTI QUE MES AMIS NE M'EN VOULAIENT PAS TROP...
...APRÈS TOUT, NOËL, C'EST LE JOUR DU PARDON ET DES CADEAUX...
TIENS V'LÀ QUELQUES PRALINES !
BRRAAA-AAT !
POW ! POW !
FIN
TACHUNET & MATINE.

ACTIVISION PRÉSENTE



Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga.

Photo d'écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST,
Amiga et bientôt sur
cassette et disque C64.

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST
et Amiga.

Photo d'écran sur Atari ST

Edités par :
ACTIVISION
Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

GHOSTBUSTERS™ II

ILS REVIENNENT !

DE NOMBREUX CADEAUX A GAGNER
EN TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !

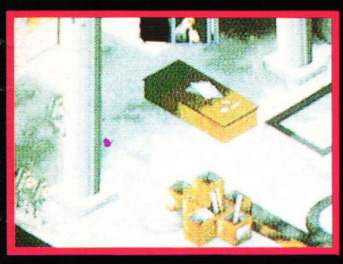


Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST,
Amiga et IBM PC

Photo d'écran sur Atari ST

© 1989 Columbia Rodwes Industries INC.
All Rights Reserved !

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST et Amiga

CHASE H.Q.

Elu jeu d'arcade de l'année* Maintenant pour votre micro.

*Source A.M.O.A.

AMSTRAD · ATARI ST · CBM AMIGA
SORTIE NATIONALE PREVUE LE 24 NOVEMBRE
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean®