AMSTRAD C P C

LA FÊTE CENT POUR CENT

AMSTRAD CENT POUR CENT

100% A

LES RESULTATS

100% A D'OR

EAGLE'S RIDER

POKES :
SALUT SEPTH,
BONJOUR ROBBY

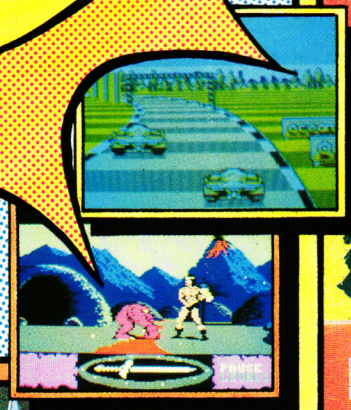
LE POSTER:
TERRES
ET CONQUERANTS

N°24 21 F
MENSUEL
MARS 90

M 2256 - 24 - 21,00 F
3792256021003 00240

WAOUH!

TOUS DANS D



4 AUTHENTIQUES SUPER HITS

TOUS LES GRAND CLASSIQ

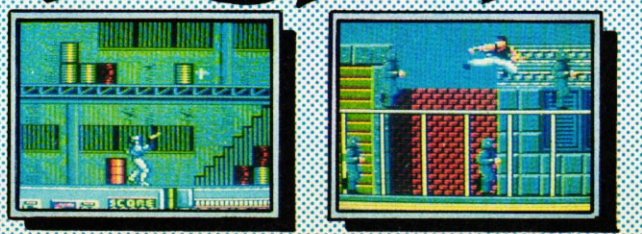
ocean

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

LES MEGA HITS DES SUPERB COMPIL

Les Maîtres des arts martiaux

SUR AMSTRAD



SOMMAIRE

6/16 Actuel
20/27 Softs à la une
30/31 A100% : les résultats
33/35 Courrier des lecteurs
36/39 Pokes
40/45 Listing
48/49 Club A100%
50/51 Help
52/54 Initiation au basic
55/57 Basic perfectionnement
60/61 Bidouilles
62&73 Petites annonces
74/75 Concours écran
76/77 Initiation à l'assembleur
78/81 Téléchargement
83/92 Softs du mois
93 Abonnement
95 Top Mag
96/99 Budget

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, Marc CARRIER
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro** : Alteau, Michel ARCHAMBAULT, Thierry CAILLETEAU, Stéphane COURTOIS, Christophe DELPIERRE, Gordon FRISKY, Patrick GIORDANO, Eric HERENGUEL, Alain KROURY, Alain MASSOUMIPOUR, Mykaia, Septh, François SORNAY, Olivier VATINE, Emmanuel VIGLIONA, Wilfrid
Couverture : **Laurent TEULAT**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI, Magali TAURAND
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S., Photogravure de l'Ouest, **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 1990. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International SA
nal S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA

PUBLICITE : **Tél. 40.93.07.88**
Chefs de publicité : Corinne FISCHER, Sophie DUGUE

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.

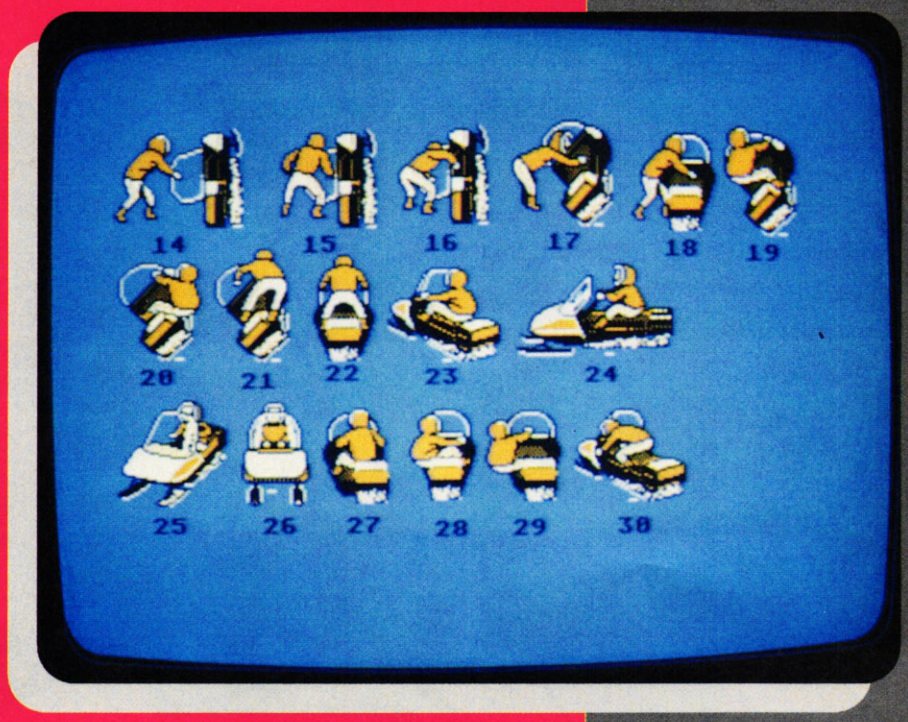
100/101 **Actuel musique**
102/103 **Actuel BD**
105/106 **BD Aquablue III**
de Cailleteau et Vatine © Delcourt

L'invité du mois Laurent TEULAT
retrouvez-le en Actuel BD
pages 102-103.

Ce numéro comprend
un poster entre les pages 54 et 55.

HARRICANA, UN FROID DANS LE DOS

Bientôt, vous aurez sous les mains un petit bijou de chez Loriciel. J'ai nommé Harricana, une simulation de scooter des neiges, programmée ou plutôt adaptée sur nos machines par Olivier Richez (cf. Interview du mois, *Amstrad Cent Pour Cent* décembre 1989). Vous aurez à parcourir les différentes étapes de la course (douze au total), tout en gardant à l'esprit que le dernier de chaque étape est éliminé. A vous d'être parmi les meilleurs. Je vous signale un petit gag glissé dans le jeu à l'attention de Laurent Weill, le P-DG le Loriciel (mais chut ! il ne faut pas le répéter). Pour une fois, on vous passe une page représentant les différents sprites de ce jeu (et on est loin d'être complet), plus une page représentant la course proprement dite. L'animation paraît être à la hauteur des autres versions (je veux dire, parfaite). Il ne nous reste plus qu'à attendre la version définitive de ce soft pour vous donner le test complet. Alors Olivier, au boulot.



PAN SUR LE BEC

Le mois dernier, dans l'interview de Cyril Drevet, une photo s'est glissée à la place d'une autre. Si la photo de droite représentant Patrice Drevet était au bon endroit, celle de gauche n'avait aucune raison de se trouver là. A la place vous auriez dû voir le portrait de Cyril; nous le publions ce mois-ci. C'est à croire que Cyril n'a vraiment pas de chance puisque l'émission "D.V.L.M", dans laquelle il faisait sa rubrique sur la micro, vient d'être supprimée des programmes de FR3. Nous, on répare notre erreur, mais que fait donc FR3 ?...

UNE NOUVELLE COMPIL POUR LE MAGNUM

Mastertronic nous a préparé une petite compilation pour le Magnum d'Amstrad. Tous les jeux peuvent également y être joués au clavier ou au joystick. Cinq jeux sont prévus.

Jungle Warfare

American Turbo King

Bronx Street Cop

F-16 Fighting Falcon

Billy the Kid

Double Dragon II

Jungle Warfare vous entraîne dans une jungle hostile où vous devrez débusquer et détruire les ennemis cachés. Dans American Turbo King, vous participez à une course traversant le continent américain; tous les coups sont permis (cf. "Inspecteur Budget" de ce numéro). Avec Bronx Street Cop, vous voilà flic et prêt à tout pour rétablir l'ordre dans les rues de New York, mais gaffe aux bavures ! F-16 Fighting Falcon est une sorte d'After Burner qui soutient la comparaison. Billy the Kid, le dernier, vous met dans la peau du célèbre hors-la-loi aux prises avec toute une ville.

Lorsque vous lirez ces lignes, elle sera normalement disponible tout comme Double Dragon II que nous attendons toujours avec impatience, vu le succès du numéro 1.

DOCTOR DOOM'S REVENGE

Attention, fans de Marvel, Captain America et Spiderman arrivent. Enfin, pour Speederman, car Captain America n'en est pas à sa première apparition. Si vous ne connaissez pas l'anglais, sachez que Dr Doom se traduit en français par Docteur Fatalis. C'est contre lui que nos deux super héros vont se servir de leur super pouvoirs (lancement de bouclier pour America ou envoi de toile pour Speederman). Quelques pages de BD sur ordinateur pas trop mal réussies vous introduisent dans les différentes parties d'arcade. Nous vous en dirons plus le mois prochain dans le test complet, alors un peu de patience.

«CENT POUR CENT» PLUS DUR

On était trop gentils, ça va changer ! Les notes des tests de jeux étaient trop élevées. On a donc décidé d'être plus sévères. Ainsi, les 100 % Hit seront moins nombreux, quant aux 100 % A d'Or, ils deviendront rares. Cette sélection impitoyable a pour but de vous aider à reconnaître du premier coup d'œil les jeux qui valent vraiment la peine que vous dépensiez votre argent de poche. Déjà, nous subissons des pressions de certains éditeurs qui ne veulent pas comprendre ce point de vue. Tant pis, notre décision est prise. Nous sommes sûrs que vous nous soutiendrez.

LE RETOUR DE MONTY

Vous vous rappelez peut-être de Monty, la charmante petite taupe de Gremlin dont on avait pu suivre les aventures dans Monty on the Run et dans Au revoir Monty. La voilà de retour, mais façon année 90 dans Impossamole. Elle devra explorer quatre niveaux bourrés de labyrinthes, de tunnels et affronter des ennemis en se servant de son imposant arsenal.

LA VALSE DES SOFTS

Chez US Gold, on attend avec impatience le nouveau Capcom, Black Tiger. Chez Lankhor, on s'active pour fignoler les derniers petits détails de Rody & Mastico, un logiciel d'éveil pour les enfants de 3 à 7 ans. Il s'agit d'une aventure parlante comprenant des questions d'observation et de réflexion, ainsi que des exercices de coloriage. Il devrait être sorti lorsque vous lirez ces lignes. Gremlin nous propose Switch Blade Warrior par les auteurs de Rick Dangerous, pas d'impatience, il n'arrivera pas avant juin. Du côté d'Ocean, Shadow Warriors et Secret Agent se battent pour sortir les premiers, les paris sont ouverts.

MICROPROSE SE PAIE «FRANCE-SOIR»

Voilà une action commerciale qui nous a fait beaucoup rire. La société Microprose s'est payé pour un jour la une de *France-Soir*. Pas en kiosque, bien sûr, mais pour un tirage limité qui a été distribué dans 2 500 points de vente micro. Le journal se présentait sous la forme de *France-Soir*, à une petite exception près, la première et la dernière pages ne parlaient que de Microprose. Cette société entendait ainsi mieux se faire connaître du grand public.

SALON DU JOUET 90

Miss X en extase devant les peluches, Pierre courant après une Ferrari F 40 télécommandée, Lipfy refusant de quitter les stands de jeux de rôle, et votre serviteur (Matt) en larmes devant les figurines Robocop... C'était *Cent Pour Cent* au Salon du jouet, au Bourget en février. Rayon jeux de plateaux, on a flashé sur les jeux Citadel, des merveilles d'esthétisme, et ergonomiques sans tomber dans une trop grande simplicité. Parmi ceux-ci, essayez **Space Hulk**, **Titanicus**, ou **Space Marines**. Autres nouveautés : **James Bond**, ou comment devenir agent secret, **Vengeance à Chicago** (fiez-vous au nom), le **Trivial Pursuit** uniquement constitué de questions portant sur la zikmu, ou **Blood Bowl**, sorte de football américain destroy et futuriste.

Les sup'héros ne se portent pas trop mal non plus. Merci pour eux. Parallèlement à la série animée qui se pointe sur TF1, arrivée en fanfare des figurines **Robocop**. Punks motorisés, héros métallisé, tous les personnages du film (et du soft) répondent à l'appel. N'oublions pas non plus les **Ghostbusters**, qui accueillent plein de nouveaux dans leurs rangs, dont les grands mythes du cinéma fantastique (Dracula, Quasimodo, Frankestein, une momie qui perd tête et bras...).

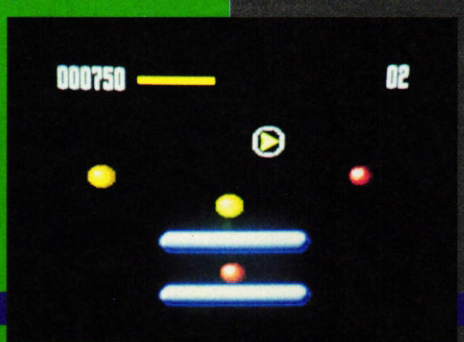
Autres nouveautés : une nouvelle série de personnages **He-Man**, plus

modernes, plus technos, et avec des méchants encore plus méchants (Butthead, dit "coup d'boule"; Kalamarr la créature des marais, ou Karatti et ses bras-haches), et les adorables (mais expertes en bastons) **Tortues Ninjas**. De quoi patienter jusqu'à l'arrivée des figurines des films *Beetlejuice* et *Dick Tracy*.

Quelques jouets originaux pour finir : les **Food Fighters**, une équipe de figurines formée du soldat Pizza, du général Burger, entre autres personnages délirants, ou le **Skatebike**, sorte de croisement de vélo et de skate (deux mini roues avant, une plus grosse à l'arrière)... Voilà, on est allé très vite, mais on y reviendra en cours d'année... Have a good time !

ATTENTION REACTION EN CHAINE

E-Motion est un nouveau type de jeu. Ici, pas de guerre, pas de monstre, mais des atomes, des molécules et des particules. Vous devez provoquer des réactions en chaîne tout en les contrôlant. Deviendrez-vous le Einstein de la micro ?



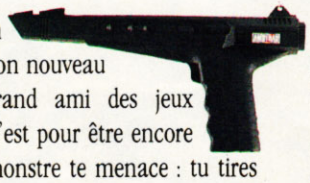
Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

1990 F TTC*

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

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

LE FREESCAPE A ENCORE FRAPPE

Vous vous souvenez certainement de Driller et compagnie, Incentive nous propose Castle Master, un nouveau jeu reprenant le même principe, le Freescape. Le jeu se passe au XVIe siècle en Angleterre. Deux missions vous sont allouées. La première, délivrer la princesse ou le prince retenu prisonnier dans l'une des quatre tours du château. Pour vous guider, vous devrez suivre leurs cris. Cela fait, vous devrez poursuivre les esprits qui hantent le château. Ces esprits se cachent dans les objets ou dans les animaux que vous rencontrez. Le seul moyen de les détruire est de leur lancer des rochers. Mais attention, si les esprits qui vous entourent sont trop forts, vous perdez la partie.
En parcourant les pièces du château, vous découvrirez des indices, des messages et même des clés qui vous permettront d'ouvrir les portes ou les coffres. La première énigme à résoudre vous servira pour ouvrir le pont-levis. Attendu pour le début avril, distribué par Domark et donc par Ubi en France, il constituera sans doute un événement dans le monde de la micro.

CRACKDOWN, UN SEGA SUR AMSTRAD

Crackdown est le tout nouveau jeu d'arcade Sega et, grâce à US Gold, vous pourrez bientôt y jouer sur votre CPC. Jouable à deux simultanément, Crackdown vous met dans la peau d'un agent secret appelé dans une mission de sabotage.
Le méchant docteur K a créé une armée d'humanoïdes pour conquérir le monde. Votre mission, si vous l'acceptez, est de pénétrer dans la forteresse de ce bon docteur et de placer trois bombes à l'endroit marqué d'une croix. L'écran est divisé en deux fenêtres (une par joueur), dans lesquelles on voit les agents de dessus, dans un scrolling multidirectionnel. Une carte permet de trouver le chemin le plus rapide pour atteindre son but. Mais la forteresse est un véritable labyrinthe de tunnels et de passages

aussi secrets que nos agents, et cela sur seize niveaux.
Dans la forteresse, vous trouverez de nombreuses armes, roquettes, mitraillettes et bombes. A vous de les utiliser à bon escient. De toute façon, si vous manquez de munitions, il vous restera toujours les poings. La prière est à déconseiller car les dieux de l'arcade sont sourds.

AMC, DU TOUT BON

Eh oui, encore un soft espagnol. Je me pose la question : que nous manque-t-il en France pour faire d'aussi bons jeux (disons, juste un tout petit peu moins durs) ? Entre Gryzor pour le personnage et Navy Move pour les dessins. Le tout en musique, scrolling, couleur et animations rapides. Que du bon mes amis, que du bon. Comme dans la plupart des jeux espagnols, AMC se joue en deux parties. Dans la première, vous êtes dans une plaine, avec plein de méchants qu'il faut dégommer à coups de mitraillette et de grenades. La deuxième partie se déroule sous un ciel en feu et, comme d'habitude, faut tirer sur tout ce qui bouge. Un jeu hyper rapide, qui vous prendra des nuits pour en connaître tous les pièges. Comme cette affreuse bestiole qui sort des grottes de l'enfer pour vous happer tout cru et rejeter vos os comme de vulgaires arêtes de poissons.

LIVINGSTONE N° 2

Vous vous souvenez de Livingstone, cet explorateur à la Indy avec sa perche et son fouet, armé jusqu'aux dents? Le résultat n'était pas vraiment terrible. Mais attention, voilà la suite et c'est carrément autre chose. Tout d'abord, c'est espagnol (donc de super dessins, d'une difficulté à repousser tous les débutants).
Vous avez — le disais-je ? — un boomerang, une perche, des grenades et un fouet. Vous sélectionnez l'outil choisi pour passer les obstacles avec les touches de 1 à 4. Attention au singe, qui vous pique ces outils et vous laisse là comme un con. Nous somme presque sûrs qu'un éditeur comme Ubi se fera un plaisir de distribuer ce jeu en France. Alors, ne cherchez pas encore Livingstone II, mais dès sa sortie, passez la monnaie !

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.

QUAND LA BD S'ANIME
(CHRONIQUES D'ANGOULEME)

Angoulême, fin janvier, devient page de BD. On vogue de cases en cases, de Lucky Luke Burger en fast-food Ted Benoit, en s'enfilant quelques méga-tonnes d'images. Les chocs, cette année, ont été le dessin animé *Manu*, et la folie dévastatrice de la BD anglaise (sans oublier les expo Shuiten et Poïvet). Du coup, dès notre retour à Paris, on a appelé Margerin pour avoir quelques précisions sur son héros Manu, que vous pouvez voir dès à présent tous les jours sur la 5 (avant le journal de 20 h).

FRANK MARGERIN : INTERVIEW EXPRESS

Bon, Margerin, vous connaissez tous. Lucien, les gros nez, la banlieue... Difficile d'y échapper, et tant mieux, car tout le monde (ou presque) adore. Ce qu'il y a d'extraordinaire avec Margerin, c'est que malgré ses fans et son succès, il reste toujours aussi simple et disponible qu'au premier jour. Il faudrait vraiment un Manu (dans le genre prise de tête, on peut difficilement faire mieux) pour lui faire perdre son fair-play. Bon, j'arrête de penser tout haut, et place au boulot : je décroche le téléphone, je compose le numéro... Biiip... Biiip...

Patrick : Allo, pourrais-je parler à Frank Margerin, s'il vous plaît ?

Frank Margerin : Oui, c'est moi...

P.G. : Salut, c'est Patrick, pour *Cent Pour Cent*. Je rentre tout de suite dans le vif du sujet. Que retiens-tu de l'expérience dessin animé avec Manu ?

F.M. : Oh... D'abord que c'est très différent d'une BD. Il m'a été très difficile de contrôler le produit du début à la fin... Et de faire confiance à autant de gens. J'ai fait le scénario, le story board (NDR : découpage plan par plan utilisé dans le cinéma), et la société Jingle s'est chargée de la réalisation...

P.G. : Je sais qu'une grande partie de l'animation a été faite au Japon, ce qui a posé un problème de doublages, en raison de la différence entre les deux langues...

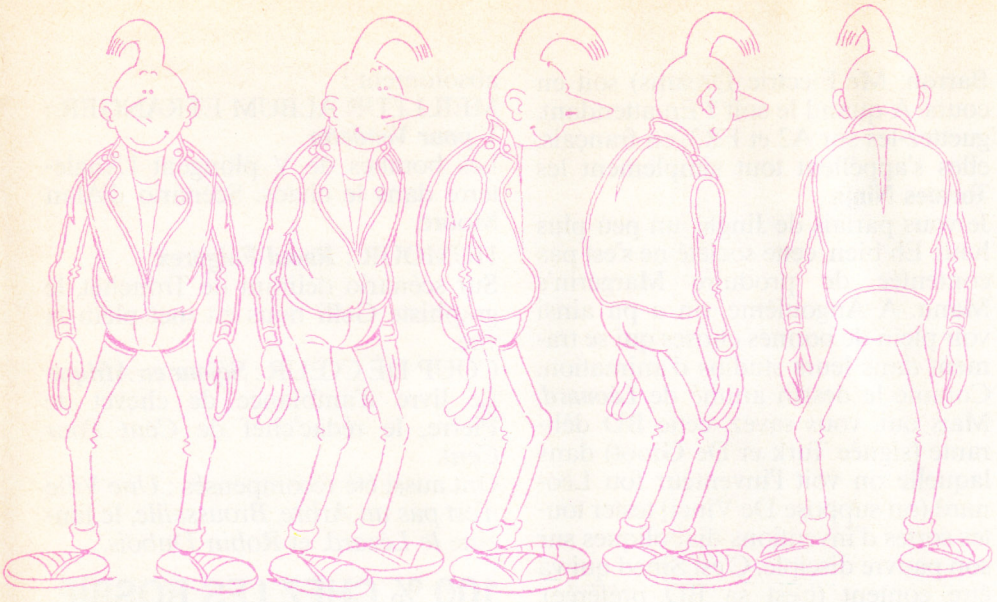
F.M. : Oui, et quand tout va très vite,

ça pose toujours des problèmes. Au Japon, l'équipe animait deux minutes en trois jours... Mais j'ai gardé l'œil sur les bruitages, voix, et montages, qui ont été faits en France.

P.G. : Quels sont tes dessins animés préférés ?

F.M. : Actuellement, je les trouve pas terribles, malgré les Schtroumpfs qui s'en sortent pas trop mal. Je trouve ainsi la majorité des séries japonaises mal animées. Mes préférences vont aux anciens, les Tex Avery, Bugs Bunny, ou des films comme *le Roi et l'Oiseau*. Mais aujourd'hui, on aurait plus les moyens de les faire...

P.G. : Est-ce que Manu t'as été inspiré par quelqu'un en particulier ? Je te pose cette question car nous avons ici-même



Voici quelques model-sheets de Manu (dessins permettant de garder une qualité graphique constante, et utilisés par les animateurs)

Cadeau Cent Pour Cent *: une des premières apparitions de Gazoline, l'héroïne de Jano*

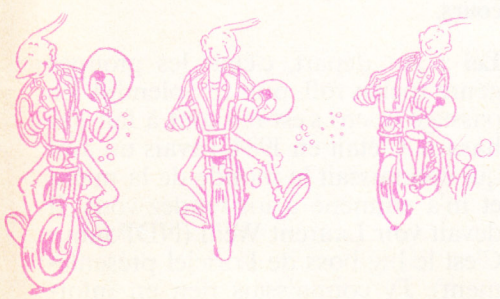
un Manu qui passe régulièrement (private joke : se reconnaîtra-t-il ?)

F.M. : Non, pas précisément. Mais c'est vrai qu'il y a des Manu partout. C'est un personnage type.

P.G : Tu joues aux jeux micro ?

F.M. : Je ne m'y suis malheureusement jamais mis... Et du coup, j'suis dépassé. Et comme j'aime pas perdre, ça me rend fou de me faire rétamer en trente secondes. Heureusement, je maîtrise encore un peu le flipper.

P.G. : Merci, Frank, et bon boulot...



"IL EST SUPER TON CPC, VIEUX" (MANU DE PASSAGE A CENT POUR CENT)

Ben oui, bon boulot, car Margerin a encore du pain sur la planche. Mais avant, revenons à Manu.

Tout commence lorsque Christian Masson et Jean-Yves Raimbaud, de la société Jingle (basée à Angoulême) contactent Frank Margerin pour créer un dessin animé. Petite paranthèse, Raimbaud, pour Jingle, avait déjà travaillé sur pas mal de dessins animés. L'accueil de Margerin est plus que positif, et, plutôt que de reprendre un personnage de ses albums (Lucien par exemple), il va préférer en créer un. Voilà comment naît Manu (vieux), une prise de tête à houppe, qui casse tout, et ne peut s'empêcher de mettre ses doigts partout où il ne faut pas. Ajoutez à cela une voix insupportable (surtout quand il vous crie dans l'oreille, vieux) et vous avez un personnage qui fonctionne à 100 %. En passant, la voix de Manu est assurée par Michel Ellias, que les Amstradiens connaissent bien puisqu'il doublait les crocodiles de "Microco Info". Si les chiffres vous font vibrer, sachez que cette série coûte environ 70 000 F la minute, la 5 (8 millions investis !) et un producteur indépendant s'étant partagé le financement. Comme cent quatre épisodes (de trois minutes chacun) sont tournés, et que Margerin travaille déjà la suite, pas de souci à se faire sur sa longévité. En tout cas, c'est aussi bien que "les Nuls", et le combat entre Canal + et la 5 avant le journal risque d'être serré. Sauf pour les zappeurs, bien sûr...

Manu va-t-il être adapté en BD ? (le comble pour un personnage de dessi-

MICROMANIA

HIT PARADE AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DER-NIER
1	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean	8
2	RAINBOW ISLAND Ocean	NEW
3	CHASE H.Q. Ocean	1
4	OPERATION THUNDERBOLT Ocean	2
5	LES MAITRES NINJAS Ocean	NEW
6	GHOUL'S AND GHOSTS U.S. Gold	5
7	LES INCORRUPTIBLES Ocean	7
8	BATMAN le Film Ocean	6
9	INDIANA JONES LAST CRUSADE US Gold	9
10	CABAL Ocean	4
11	THE STRIDER U.S. Gold	9
12	TURBO OUT RUN U.S. Gold	3
13	NINJA WARRIORS Virgin	12
14	WILD STREETS Titus	11
15	GHOSTBUSTERS 2 Activision	NEW

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

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

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

nateur de BD). Evidemment, mais Margerin, surchargé de travail, va devoir pour cela créer une équipe pour l'épauler.
Quoi qu'il en soit, Lucien va très bientôt revenir (peut-être une prochaine aventure aux Etats-Unis), et le troisième album compilation *Frank Margerin présente...* aura pour thème les animaux domestiques. Mais nous reviendrons sur tout cela en temps et en heure. Pour l'instant, jette-toi sur *Manu*, vieux...

LES NOUVEAUX DESSINS ANIMES

Si je vous dis Murphy ? Gagné ! **Robocop.** Le film, le soft Ocean, et maintenant le dessin animé. J'ai vu quelques extraits, et ça pète du feu de Zeus (en mars sur TF1). Si je vous dis Musclor ? OK, ***les Maîtres de l'Univers***, vous êtes imbattables. Oui, oui, je sais, le premier dessin animé était un peu léger. Le premier ? Ben oui, il y en a une nouvelle série, bien mieux animée...
The Teenage Mutant Turtles arrivent enfin en France. Ce sont quatre tortues goulues (elles dévorent des pizzas), et bien balèzes côté baston. Leur maîtrise des arts martiaux leur permet de combattre l'armée de robots de l'horrible Shredder. C'est complètement barje, et on ne peut plus proche de nos softs d'arcade favoris.
Il semblerait qu'une adaptation cinématographique (réalisée par Steve Barron, Mr Electric Dreams) soit en cours. A quand le soft ? En attendant, guettez-les sur A2 et FR3, en français, elles s'appellent tout simplement les **Tortues Ninja**.
Je vous parlais de Jingle, un peu plus haut. Eh bien, cette société ne s'est pas contentée de produire Margerin's Manu. A Angoulême, on a pu ainsi voir plein de bonnes choses qui se trament dans leurs studios d'animation. Comme le dessin animé de ***Léonard***. Mais oui, vous savez, cette BD délirante (signée Turk et De Groot) dans laquelle on voit l'inventeur fou Léonard (on suppose De Vinci) tester toutes sortes d'inventions diaboliques sur son pauvre disciple. C'est Sined qui va être content (c'est sa BD préférée). Pour l'instant, je ne sais pas si une chaîne va diffuser (ou a diffusé) la série... A suivre.

FESTIVAL D'ANGOULEME : LE PALMARES

GRAND PRIX DE LA VILLE 90 : **Max Cabanes**
Un prix mérité pour Cabanes qui a sorti cette année le magnifique ***Colin-Maillard***.
MEILLEUR ALBUM : ***Gazoline et la planète rouge***
Ça faisait un moment qu'ici, à *Cent Pour Cent*, on était tombés amoureux fous de la sculpturale Gazoline. A lire absolument !
MEILLEUR ALBUM ETRANGER : ***V pour Vendetta***
Les bombes de V plongent l'Angleterre dans le chaos. Scénario d'Alan Moore.
HUMOUR : ***Raoul Fulgurex***
Sur scénario délirant de Tronchet, le graphiste Gelli nous en met plein la vue.
COUP DE CŒUR : ***Séjour en Afrique***
Le livre d'ambiance de chevet de Pierre, le rédac'chef de *Cent Pour Cent*.
Ont aussi été récompensés : *Une Ville n'est pas un Arbre*, *Broussaille*, le fanzine *le Lézard*, et *Robin Dubois*.

100 % CHEZ LES ROSBIF

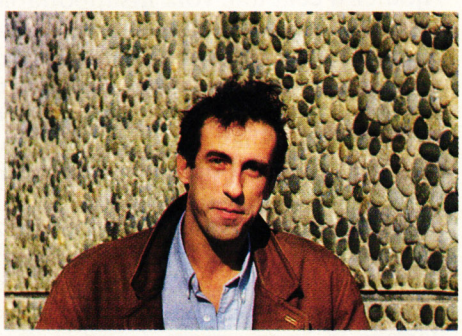
L'Angleterre était cette année l'invitée d'honneur du salon de la BD d'Angoulême. Bon, nous vous parlons régulièrement des Anglais (lisez la rubrique «Images»), mais je voudrais tout de même vous conseiller le nouveau magazine ***Deadline***, une merveille qui mélange trouvailles graphiques, superbes BD (notamment ***Tank Girl***, une punkette adorable), house music... Faites tout pour le dénicher, n'attendez pas 92. (J'y reviendrai le mois prochain.)
Et pour les fans de BD anglaise, lisez le *Scarce Annual 90*, spécial BD britannique, et, si vous vous rendez sur place, achetez *2000 AD*, ou *Escape*. Lusat.

Matt MURDOCK

INTERVIEW DU MOIS

(Sur un rythme rap)
Come on boooy.
Et je vais te faire,
Une nouvelle inter.
Qui te donne envie,
De danser la nuit.
Et pour ça mon pote,
Suis-moi aux enfers.
La musique est là,
A plus savoir qu'en faire.

Ah ! si le père Matt Murdock avait des compositeurs et paroliers comme moi, il serait depuis bien longtemps au sommet des Top à la noix et autres critères de vente des 45 tours du moment. Mais que voulez-vous, tout le monde n'a pas cette chance. Je crois que vous y êtes. Nous avons ce mois-ci



Michel Winogradoff

près de nous un musicos qui connaît bien le milieu. Que ce soit le show biz ou la micro. C'est Michel Winogradoff, un grand nom parmi les grands.

C'EST LA, SALSA DU DEMON

Nous : Bon, OK, on commence. Ton nom, âge et tout le tra-la-la.

Lui : Eh ben, bonjour hé hé (ricane). Michel Winogradoff, 34 ans.
Nous : Pour que nos lecteurs te situent, tu faisais partie de l'orchestre du Splendid ?
Lui : Je faisais et fais partie du grand orchestre du Splendid. Avant, j'étais dans d'autres groupes, comme Odeur par exemple.
Nous : Ton rôle dans ces groupes ?
Lui : Je faisais, guitare-conneries.
Nous : Raconte-nous un peu ton parcours.

Lui : Au départ, c'était les groupes genre rock'n roll, puis le Splendid. Le passage micro s'est fait tout à fait par hasard. C'était en 1984, j'avais un ami qui connaissait le monde de la micro et m'a emmené à un rendez-vous. Il devait voir Laurent Weill (NDPoum : C'est le big boss de Loriciel présentement). J'y connaissais rien en infor-

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.

matique ; pour moi, ça avait un côté un peu mystérieux, en même temps j'avais envie d'apprendre. C'était l'occasion de mettre les deux pieds dans le plat.

Nous : Sur quels types d'instruments tu joues ?

Lui : Instrument de base et favori, c'est la guitare, clavier un peu mais mal, un peu de violon.

Nous : Tu pourrais en quelque sorte être un orchestre à toi tout seul ? Q'est-ce qui t'a attiré vers la micro ?

Lui : Vu mon âge, c'est les jeux. Je jouais dans les salles ou avec des jeux dits de plateau. A propos, tu connais Abalone ? C'est entre les dames, les échecs et le go, c'est nouveau et c'est béton. J'aime bien aussi les jeux de casino mais il faut avoir les moyens.

Nous : Raconte-nous ton passage avec la musique sur micro.

Lui : Dans un premier temps, on m'a demandé de faire une musique pour un jeu sur Amstrad. C'était Rally II et ce fut un gros bidouillage. J'avais écrit la partition, il fallait ensuite entrer le tout dans la machine à l'aide du programmeur. Comme ça prenait pas mal de temps, je me suis mis à apprendre le Basic et c'était la découverte de quelque chose qui faisait du bien par où ça passait.

Nous : On sait de quoi tu parles, c'était pareil pour nous. Tu travailles pour d'autres boîtes que Loriciel ?

Lui : Principalement pour Loriciel, j'ai fait tout de même des trucs pour d'autres boîtes mais c'est comme d'habitude une question de temps que je n'ai pas. Dans le fond j'ai un caractère assez fidèle. Avec ma femme et avec mes groupes.

Pierre : Pardon !

Poum : Laisse Pierre, je t'expliquerai.

Lui : Hé ! les gars, laissez-moi vous expliquer la méthode que j'emploie pour composer sur micro.

Pierre : Qu'est-ce-que tu crois, Poum ? Que je ne comprends peut-être pas les jeux de mots ?

Poum : Je ne voulais pas dire ça...

Lui : Bon, pendant que vous vous expliquez, je continue tout seul. Il faut mettre un maximum d'éléments sonores dans un minimum de place car, à côté, il y a le programme qui occupe une grande place mémoire. Ensuite, faut savoir que le résultat sera joué sur trois canaux monophoniques, ce qui, lors de la composition, n'est pas évident. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, je préfère voir un maximum de graphismes pour me donner une idée de l'ambiance que devra créer la musique. Après, c'est un travail de composition qui, lui, n'est pas facilité par les contraintes techniques.

Pierre : Je sais Poum. Mais tu comprends... Mais c'est qui ça ?

Lui : Mademoiselle Broderbund.

Nous : Tu as fait les musiques de quels jeux ?

Lui : Il y a eu Cobra, West Phaser, Crazy Shot, Bumpy que j'aime bien comme jeu, Skweek, Turbo Cup, et... Attends, j'ai la liste complète si tu veux.

Nous : En deux mots, toutes les musiques de Loriciel, c'est toi.
Tu écris tes musiques à l'aide du Basic. As-tu essayé d'utiliser des softs qui font la même chose mais plus vite et plus propre ?

Lui : Oui, mais cela ne m'a pas enthousiasmé car j'ai des exigences que je ne trouve pas dans les softs. Par exemple, le fait de vouloir changer l'enveloppe d'une seule note que je voudrais légèrement décalée dans une musique, et plein d'autres choses encore.

Nous : Vous n'avez jamais envisagé, toi et Loriciel, de faire un utilitaire de musique ?

Lui : Un soft musical ? On y a pensé à une certaine époque, j'y ai travaillé avec des programmeurs, mais faute de temps, il est tombé à l'eau, plouf !

Nous : Comment tu situes la composition dite classique et celle faite sur ordinateur ?

Lui : C'est deux choses totalement différentes que je pense complémentaires. Autant avec le Splendid on joue Live sur scène (il n'y a pas d'ordinateur, donc pas de triche), les cuivres sont de vrais cuivres, le batteur est un vrai batteur, autant la musique sur micro est un travail solitaire et qui ne pardonne pas les erreurs. Donc, ce sont deux directions différentes et je ne pourrais plus me passer de l'une comme de l'autre.

Nous : Tu n'as jamais eu la tentation de virer les mecs du Splendid pour les remplacer par des ordinateurs ?

Lui : Certainement pas. Oh non ! Et puis, sur ce genre de musique, tu ne peux pas faire jouer des machines, car les fluctuations de tempo lorsque tu joues Live, ça fait partie de la musique et du style du groupe. Il ne faut pas oublier non plus le côté spectacle qui est vivant. Par contre, j'aime bien le côté bidouille dans la micro, qui permet de mettre des trucs pas vraiment en place dans une partition.

Nous : Tes groupes et jeux préferés ?

Lui : Mes jeux ? J'aime bien Bumpy et Tetris. Mes groupes ? J'aime Joe Coker, Rod Stewart et Peter Gabriel. Sinon, j'aime aussi Margerin et les Tintin. Avant de finir, vous pourrez siter Bernard Aure et Olivier Richez qui m'ont aidé et m'aident toujours dans mon travail.

Nous : Pas de problème, Bernard Aure et Olivier Richez aident Michel dans son travail.

Propos recueillis par Pierre et Poum

```
10 '                    EXTRAIT MUSIQUE BUMPY
20 '                    ----------------------
30 EVERY 10 GOSUB 360
40 MODE 2:LOCATE 5,10:PRINT"pour arreter,appuyer une touche"
50 '_____________________ Definition des ENV & ENT ____________
60 ENV 1,1,13,2,6,-2,2:ENV 2,1,12,1,10,-1,5:ENV 3,1,14,1,1,0,3,4,-2,3,7,-1,4
70 ENV 4,1,13,1,1,0,2,11,-1,2:ENT-1,2,1,2,4,-1,2,2,1,2
80 '_____________________ Enchainement  ______________________
90 FOR REP=1 TO 2
100 tr=1: RESTORE 200:GOSUB 150:RESTORE 280:GOSUB 150:RESTORE 200:GOSUB 150
110 RESTORE 310:GOSUB 150
120 NEXT
130 GOTO 80
140 '___________ Lecture des DATA et execution des SOUND  _____
150 READ CA,PE,DU,VO,EV,ET,BR
160 SOUND CA,PE/tr,DU*8,VO,EV,1,BR
170 IF CA=0 THEN RETURN
180 GOTO 150
190 '___________ Et maintenant,les DATA ____________________
200 DATA 57,379,2,0,4,0,0,58,150,8,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30,1,379,2,0,4,0,0
210 DATA 33,506,2,0,4,0,0,12,0,2,0,3,0,10,1,451,2,0,4,0,0
220 DATA 57,426,2,0,4,0,0,58,190,4,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30,1,426,2,0,4,0,0
230 DATA 57,451,2,0,4,0,0,58,150,2,0,2,0,0,60,0,2,0,3,0,10
240 DATA 17,506,2,0,4,0,0,10,142,4,0,2,0,0,33,568,2,0,4,0,0,12,999,2,0,1,0,30
250 DATA 17,568,2,0,4,0,0,10,142,4,0,2,0,0,33,506,2,0,4,0,0,12,0,2,0,3,0,10
260 DATA 17,506,2,0,4,0,0,10,142,2,0,2,0,0
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 57,602,2,0,4,0,0,58,150,4,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30,1,602,2,0,4,0,0
290 DATA 57,758,2,0,4,0,0,58,169,4,0,2,0,0,60,0,2,0,3,0,10,1,758,2,0,4,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA 57,602,2,0,4,0,0,58,127,2,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30
320 DATA 17,602,2,0,4,0,0,10,142,2,0,2,0,0
330 DATA 57,758,2,0,4,0,0,58,150,4,0,2,0,0,60,0,2,0,3,0,10
340 DATA 33,758,2,0,4,0,0,12,0,2,0,3,0,10
350 DATA  0,0,0,0,0,0,0
360 K$=INKEY$:IF K$="" THEN RETURN ELSE TR=2:RESTORE 380:MODE 2:GOSUB 150
370 '********** sequence arret musique par une touche ***********
380 DATA 57,190,2,0,4,0,0,58,75,2,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30
390 DATA 17,190,2,0,4,0,0,10,95,2,0,2,0,0
400 DATA 57,253,2,0,4,0,0,58,127,2,0,2,0,0,60,0,2,0,3,0,10
410 DATA 17,253,2,0,4,0,0,10,84,2,0,2,0,0
420 DATA 57,284,2,0,4,0,0,58,100,2,0,2,0,0,60,999,2,0,1,0,30
430 DATA 17,284,2,0,4,0,0,10,127,2,0,2,0,0
440 DATA 57,301,12,0,4,0,0,58,95,12,0,2,0,0,60,379,12,0,2,0,0
450 DATA 0,0,0,0,0,0,0
```

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA!

SPECIAL ANNIVERSAIRE FORUM DES HALLES

DES PROMOTIONS GÉANTES!!!

pour tous les ordinateurs

Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA
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

ATARI ST. *Exemple*

Action Fighter	~~199 F~~	**99 F**
Astaroth	~~185 F~~	**99 F**
Balance of Power 1990	~~249 F~~	**149 F**
Bloodwych	~~245 F~~	**149 F**
Casttle Warrior	~~245 F~~	**149 F**
Darius	~~199 F~~	**99 F**
Day of the Viper	~~249 F~~	**149 F**
Dragon Spirit	~~199 F~~	**99 F**
Dragons of Flamme	~~249 F~~	**149 F**
Eye of Horus	~~249 F~~	**149 F**
Hillsfar	~~245 F~~	**149 F**
Interphase 3D	~~249 F~~	**149 F**
Kult	~~275 F~~	**149 F**
Microprose Soccer	~~245 F~~	**149 F**
Moonwalker	~~189 F~~	**99 F**
Oil Impérium	~~249 F~~	**149 F**
Powerdrift	~~199 F~~	**99 F**
Premier Collection 2	~~299 F~~	**149 F**
Red Storm Rising	~~269 F~~	**149 F**
Stormlord	~~199 F~~	**99 F**
Tiger Road	~~199 F~~	**99 F**
Etc...		

AMIGA. *Exemple*

Battletech	~~249 F~~	**149 F**
Bloodwych	~~249 F~~	**149 F**
Capone (phaser)	~~199 F~~	**99 F**
Casttle Warrior	~~199 F~~	**99 F**
Day of the Viper	~~249 F~~	**149 F**
Dragon's of Flamme	~~249 F~~	**149 F**
Fighting Soccer	~~249 F~~	**99 F**
Hillsfar	~~249 F~~	**149 F**
Horse Racing	~~249 F~~	**149 F**
Keef the Thief	~~249 F~~	**149 F**
Moonwalker	~~199 F~~	**99 F**
Mystery of the Mummy	~~249 F~~	**149 F**
POW (phaser)	~~199 F~~	**99 F**
Quartz	~~249 F~~	**99 F**
Questron 2	~~245 F~~	**99 F**
Space Quest 3	~~299 F~~	**149 F**
Star Blaze	~~199 F~~	**99 F**
Etc...		

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

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN + DE 2500 JEUX EN STOCK

PC COMPATIBLES
Exemple :

APB	~~249 F~~	**149 F**
Bar Games	~~249 F~~	**149 F**
Carrier Command	~~349 F~~	**149 F**
Dragons of Flamme	~~249 F~~	**149 F**
Gold Of the Americas	~~249 F~~	**149 F**
Keef The Thief	~~249 F~~	**149 F**
Le Fétiche Maya	~~269 F~~	**149 F**
Moonwalker	~~199 F~~	**99 F**
Neuromancer	~~249 F~~	**149 F**
Oil Imperium	~~249 F~~	**149 F**
OmniConspiracy	~~349 F~~	**149 F**
Ooze	~~249 F~~	**149 F**
Starglider 2	~~349 F~~	**149 F**
Etc...		

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE
Exemple :

3 D Pool	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Barbarian 2	~~99/ND~~	**59/ND**
Forgotten Worlds	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Galaxy Force	~~99/149 F~~	**55/99 F**
Heat Wave	~~99/149 F~~	**59/99 F**
La Compil Ocean	~~99/149 F~~	**55/99 F**
MoonWalker	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Powerdrift	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Run the Gauntlet	~~99/149 F~~	**59/99 F**
The Eliminator	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Etc...		

Scan by Gi@nts 2015

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

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

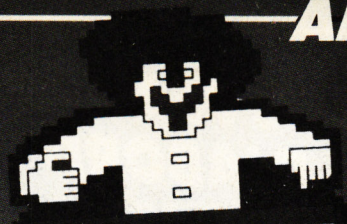
A MARSEILLE

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**

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance. (Dans la limite des stocks disponibles)

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

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
LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR
+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

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

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

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

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

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

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN
+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE+
+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R

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

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

AMSTRAD 464-6128

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA C'EST GÉANT !

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	**99/149F**
BLOODWYCH	**149/199F**
BOMBER	**149/199F**
DOUBLE DRAGON 2	**99/149F**
EAGLE'S RIDER	**ND/199F**
HEAVY METAL	**99/149F**
HOSTAGES	**169/229F**
HOT ROD	**99/149F**
PINBALL MAGIC	**149/199F**
RAINBOW ISLAND	**99/149F**
TARGHAN	**ND/199F**
TEENAGE QUEEN	**ND/229F**
TENNIS CUP	**169/199F**

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
CRAZY SHOT(PHASER)	149/199F
CYBERBALL	**99/149F**
DARK CENTURY	**139/179F**
HARRICANA	**149/199F**
PIPEMANIA	**139/179F**
PLAYER MANAGER	139/179F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPACE HARRIER 2	99/149F
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TUSKER	99/149F
X-OUT	99/149F

LE PHASER 349 F

compatible

avec AMSTRAD CPC 464 ET CPC 6128.

(avec un jeu : West Phaser).

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HARD DRIVIN'	89/139F
INDIANA JONES	99/149F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERATION THUNDERB..	99/149F
P47	129/179F
TEST DRIVE 2	129/169F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
WILD STREETS	139/179F

LE PISTOLET MAGNUM

349 F

POUR CPC 464 ET 6128 AVEC 6 JEUX

THOMSON

	C/D
ACTION VOLUME 1	149/199F
CHICAGO 90	149/199F
GP500/MGT/SAPIENS	149/199F
LES ATHLETES 2	149/199F
LES CLASSIQUES 4	170/210F
LES FUTURISTES	149/199F
LES FUTURISTES 2	ND/210F
LES HITS DE GREMLIN	199/199F
LES HITS DE OCEAN	199/199F
LES HITS N 1	160/199F
LES JOUEURS	ND/199F
LES PRIVES	149/199F
SIMULATION PACK	149/199F

AMSTRAD (suite)

ALPHA KHOR	ND/199F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GAZZA	139/179F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCC.	109/165F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SHUFFLE PUCK CAFE	149/199F
SILKWORM	99/149F
SKWEEK	145/195F
SHUFFLEPUCK CAFE	ND/199F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TOOBIN	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F
XYBOTS	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

PROMOTIONS MICROMANIA

AMSTRAD CASS/DISC

Exemple :

3 D Pool	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Barbarian 2	~~99/ND~~	**59/ND**
Forgotten Worlds	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Galaxy Force	~~99/149 F~~	**55/99 F**
Heat Wave	~~99/149 F~~	**59/99 F**
La Compil Ocean	~~99/149 F~~	**55/99 F**
MoonWalker	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Powerdrift	~~99/149 F~~	**59/99 F**
Run the Gauntlet	~~99/149 F~~	**59/99 F**
The Eliminator	~~99/149 F~~	**59/99 F**

Etc...

(Dans la limite des stocks disponibles)

SUPER PROMOTION

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

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

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)***

CPC 24 **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 .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

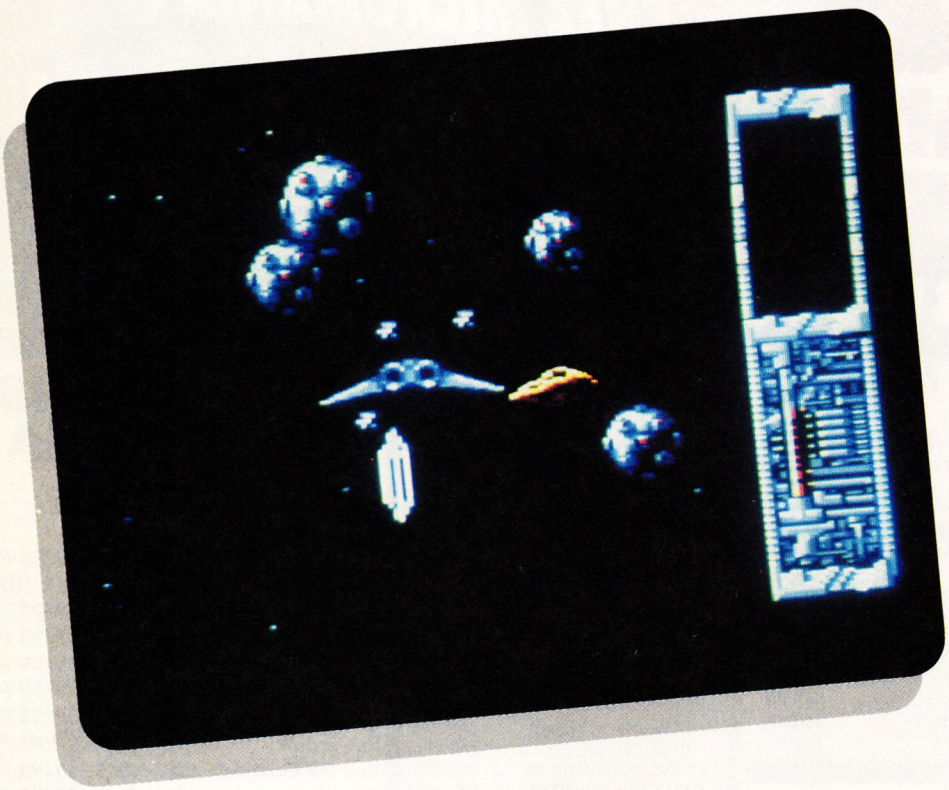
☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** **M. L. XL** (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** **M. L. XL.** (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

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

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

EAGLE'S RIDER

90%



Il est enfin arrivé, depuis le temps qu'on le suit à la trace, celui-là. Il faut dire que ça fait tout de même deux ans que le projet est lancé. Ah ! le sempiternel scénario plein de guerres humano-cyborgs. Ces deux races ne pourront-elles donc jamais s'entendre ? Rien qu'en prenant connaissance du nom du héros, Steve Jordan, on se doute que la partie va être serrée. Mais il faudra allier la dextérité du joueur d'arcade à la réflexion du joueur d'aventure.

Eh oui, Steve Jordan est un ex-taulard, enfin presque, c'est-à-dire qu'il s'est bêtement fait prendre lors de sa dernière mission par une cohorte de Cyborgs (personne n'est parfait !). Mais ce genre de héros ne peut se résoudre à accepter sa captivité comme une fatalité. Il décide donc, par un beau soir d'hiver galactique, de se faire la malle. Il pique une des dernières machines de guerre des Cyborgs, un Eagle en parfait état de marche, les réservoirs débordant d'énergie, et ciao !

DANS LES PLAINES INTERSIDERALES

Ici Steve Jordan, qui vous parle en direct depuis son poste de pilotage. Nous sommes actuellement en direction d'Alcor, un long-courrier intergalactique, dont j'ai sélectionné les coordonnées sur mon ordinateur de bord. J'ai décidé de mettre un terme à la lutte contre les Cyborgs, et de la façon la plus radicale qui soit, en faisant sauter

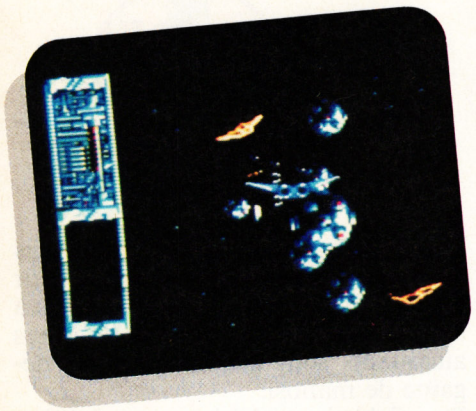
leur planète mère. Oui, je sais, ce n'est pas joli-joli, mais que voulez-vous, à la guerre comme à la guerre.
Pour cela, il va falloir que je mène ma petite enquête, car, bien entendu, les coordonnées de cette planète sont classées top-secret. Heureusement, parmi les membres des différents long-courriers, je pourrai trouver des indicateurs. Pourtant, pas question de leur faire confiance aveuglément !

LES POUBELLES DE L'UNIVERS

Les espaces intersidéraux sont vraiment le dépotoir de toutes les races qui peuplent l'univers. Les multitudes de guerres y ont laissé des traces sous formes de champs de mines flottantes. Celles-ci rendent le trajet périlleux ; leur onde de choc est si puissante que même en leur tirant dessus à longue distance avec cette petite merveille qu'est le laser à rubis, le vaisseau risque d'être endommagé.

En dehors de ces pièges, les classiques astéroïdes peuvent aussi encombrer votre route. Moins dangereux car non explosifs, ils peuvent même vous permettre de récupérer de l'énergie si vous les faites voler en éclat. La coque en alliage de céramique du Eagle a en effet été étudiée pour récupérer le maximum d'énergie. L'explosion des astéroïdes fournit l'énergie nécessaire au bouclier de protection.
Le vaisseau demande deux autres types d'énergie : celle délivrée par les cristaux, lors de la percution par l'Eagle, permet le fonctionnement de l'ordinateur (indispensable pour entrer en contact avec les membres

d'équipage des long-courriers). Suivant le même principe, on peut également trouver de l'énergie à partir des nobules, espèce d'énormes bulles flottant dans l'espace.



LE TEMPS EST A L'ORAGE

Les voyages intergalactiques ne sont pas une sinécure. Ils demandent beaucoup de concentration pour réussir à prendre le plus d'énergie possible avec le minimum de casse. C'est que l'Eagle n'est pas vraiment un escargot de l'espace. D'autre part, la vitesse à laquelle arrivent les objets vous oblige à avoir une excellente dextérité. Aussi, l'arrimage au long-courrier est source de quiétude et, surtout, de sauvegarde, parce que, à moins d'être un petit génie de l'arcade et posséder de solides connaissances en jeu d'aventure, le cheminement qui vous amènera jusqu'à la planète mère n'est pas de tout repos.
Et encore, je ne vous ai pas parlé des petits problèmes météo, dans le genre orage magnétique ou, plus grave, l'aspirateur galactique, j'ai nommé le trou noir. Au cours de siècles de voyages intersidéraux (sidérant !), les pilotes ont trouvé des moyens d'en sortir par quelques habiles manœuvres, demi-tour ou looping, booster à fond... le tour est joué. Enfin, c'est plus facile à dire qu'à faire.

ET VOGUE LE NAVIRE

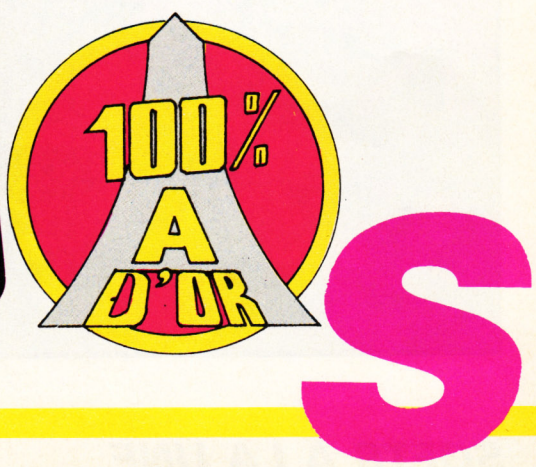
Si, en plus de tout cela, vous ajoutez quelques escadrilles de vaisseaux ennemis qui ne trouvent rien de plus amusant que de vous envoyer une petite salve de temps en temps, la vie n'est pas drôle tous les jours.
Passons plutôt au salon, je veux dire dans la salle de contrôle d'un long-courrier. L'arrimage s'effectue sans problème pour peu que l'on sache bien se servir de son radar. Celui-ci donne la direction, la hauteur et la distance à laquelle se trouve la base. Il suffit d'ajuster ces trois données et de freiner pour ne pas percuter le long-courrier, et vous voilà dans la place.
Un menu permet de choisir les actions, regarder la carte galactique ou contacter l'équipage. Sur la première sont indiquées toutes les bases dont votre ordinateur possède les coordonnées. Attention au piège ! Certains renseignements donnés par les extra-terrestres se révéleront peut-être faux ; dans ce cas, la base ne figurera pas sur la carte.

STEVE JORDAN ENQUETE

C'est en accumulant les contacts que je pourrai me procurer les informations utiles à ma quête. En prenant l'option Contacter, un menu me propose la liste des personnes présentes. Certaines répondront à mes sollicitations par un texte me donnant le nom d'une personne à contacter avec, en général, un code à la clé, ou elles me poseront une question dont la réponse est attendue par une autre personne sur une autre base. La chose est subtile, car la réponse se trouve dans le manuel (avis aux pirates). D'autres se contentent de se mettre à votre disposition, il faut alors demander des renseignements sur une personne ou sur une base.
Pas question de vous en dire plus sur l'enquête. A vous d'y voir plus clair. Sachez simplement qu'il faut trouver les trois coordonnées de la planète mère et que vous devrez, pour cela, parcourir quelques milliers de kilomètres et découvrir neuf bases. Alors, bonne chance aux "Colombo" de l'espace.
Lipfy, qui n'a pas pu tester la musique absente de la préversion

EAGLE'S RIDER de MICROIDS
K7 : -
Disc : 199 F

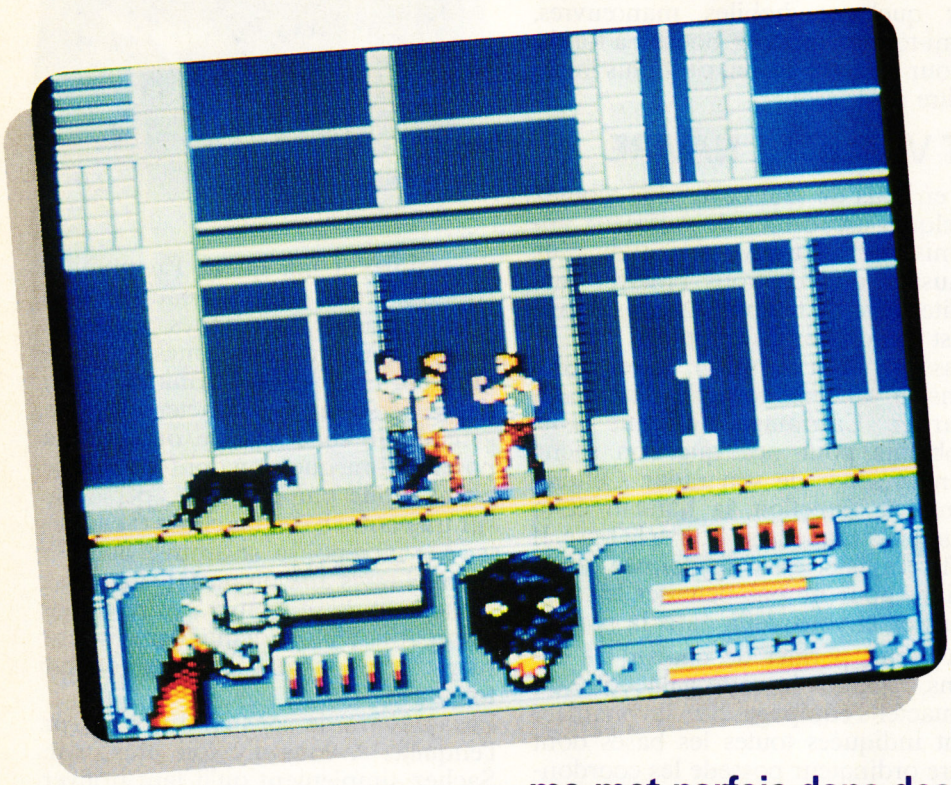
Graphisme :	90 %
Son :	85 %
Animation :	90 %
Richesse :	90 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	95 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	



WILD STREETS

79%

100% HIT



Décidément, en ce moment, il ne fait pas bon sortir, à moins de s'appeler Dragon Ninja ou Robocop. Cette fois-ci, c'est au pied du bloc B de ma cité que je me suis trouvé face à une bande de vilains graisseux à la solde de la mafia ! Faut dire que parallèlement à *Amstrad Cent Pour Cent*, je pige pour la CIA, ce qui me met parfois dans des situations embarrassantes...

Au fait, y'a pas que la CIA et la presse micro dans mes activités. Il m'arrive, à mes heures perdues, d'élever des panthères noires. Le poil est soyeux, ça tient compagnie, et, accessoirement, ça sert bien en cas de coup dur. J'ai d'ailleurs pris avec moi Black Virgin, ma panthère préférée (celle qui n'a pas mangé depuis trois semaines).

QUI VEUT LATTER DOIT S'ENTRAINER

Plantons le décor : le héros se nomme James Taylor (le gars est musicien en plus, allez voir dans "Les Deux Doigts dans la prise"), il a carte blanche pour utiliser son Magnum 357 (et ce jusqu'à épuisement des balles), et les premiers attaquants sont des barbus à la dégaine de mafiosi.
Bon, j'ai le joystick bien en main (c'est le Cruiser, mon préféré si vous voulez tout savoir). Avant de me déplacer vers mes adversaires — qui m'attendent sagement à droite de l'écran —, je me tape un petit entraînement en solitaire, histoire de me chauffer. Coup de poing, coup de pied bas, ou haut (pas évident : bouton feu + joy. en diagonale arrière), coup de boule, saut... Parfait, il y a de quoi faire, allons latter du cake...

QU'EST-CE QUE JE SUIS FORT !

Ça se passe plutôt mal pour les horribles. En plus des coups énoncés plus haut, je me suis rendu compte qu'en calculant bien mon angle d'attaque, je pouvais finir mes sauts par un superbe coup de pied meurtrier. Boum ! Les mentons se fêlent ! De temps en temps, je m'accorde une petite récréation en vidant mon chargeur sur ces pauvres bougres totalement dépassés par les événements. Bang ! J'aurais tort de ne pas en profiter.
Tiens, un chargeur au sol, je ramasse...
Et ainsi va la vie, de tableau en tableau... Mais, vous me dites (enfin,

j'imagine, mais comme je ne vous entends pas, ni ne vous vois, mieux vaut imaginer pour créer un dialogue). Donc, vous dites : "Mais n'y a-t-il point de super frappeur en fin de chaque tableau ?" Ce à quoi je réponds : "Va donc voir ça au chapitre suivant, mon pote !.."

IL EST OU, LE SUPER COGNEUR ?

Eh bien, non. Il n'y a pas de **super balèze** en fin de tableau. Enfin, si, mais pas vraiment. Je m'explique. Le **"Lepiredetous"** de fin de tableau est en fait un bonhomme normal, c'est-à-dire identique à tous ceux que l'on peut rencontrer en cours de tableau. Seule et unique différence, il encaisse mieux que les autres. Donc, si je vous donne chaque type d'adversaire rencontré dans le soft, vous aurez la totalité des forces en présence.
Dont acte : Du niveau 1 au 5, il y a, dans l'ordre, les barbus du début, des Blacks, des rockers, des Rambo hippies (si si, ça existe, j'en ai vu dans Wild Streets), et enfin, des motards (à pied mais en cuir), les plus durs. C'est après avoir tué le dernier motard que l'on délivre John Steven...

WILD STREET 1 : LE RETOUR

Je sais, je ne vous avais pas parlé de Steven. Mais il n'est jamais trop tard. Bon, ce gus, c'est le chef des gentils, donc le mien, et en fait, ma mission, c'était d'aller le délivrer. Excusez-moi, mais dans le feu de l'action, j'avais un peu oublié ce détail. Donc, seconde partie, *il faut ramener cet idiot de chef* à la base des gentils, c'est-à-dire au début du jeu.
Il faut faire **tout** le chemin en sens inverse. Au fait, je l'ai traité d'idiot non parce qu'il est chef (hein, Pierre !), mais parce qu'il **ne se bat pas**. Je ne sais s'il est infirme ou non violent,

mais il se contente de suivre mes pas en encaissant les coups (même les miens, quand je m'énerve). Incroyable : il faut maintenant défendre sa peau et celle de son chef ! Et attendez, je ne vous ai pas tout dit : chaque fois qu'il se prend un coup, mon niveau de vie baisse. Argh !

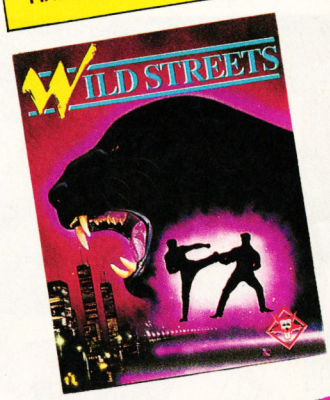
LA BELLE PAGE ECRAN OVERSCAN

Voilà, vous savez presque tout sur WS. Penchons-nous maintenant sur le "presque". La panthère : elle est sympa, on dirait un petit chien accroché à vos pas, mais elle ne sert pas à grand-chose, se contentant, parfois, de vous sortir de la mouise en dévorant un adversaire. La musique : prend la tête à la longue. Les décors : plutôt rupins. On se croirait à Washington devant la Maison blanche. Heureusement que quelques palissades ou amas de pneus viennent relever la sauce.
Le plus **plus** : la page écran faisant patienter entre deux niveaux (le chargement se fait en cours de jeu), un superbe portrait en Overscan de James et Black Virgin sur fond bleu nuit du plus bel effet. Robby est encore sous le choc.
Le moins vraiment **moins** : vous avez vu comme je suis venu à bout de mes ennemis. Eh oui, Wild Streets est **très facile**, et mieux vaut s'en servir pour s'éclater à latter que pour le plaisir de le finir. Surtout que je suis sûr que des petits malins s'amuseront à sauter sans combattre, ce qui est tout à fait possible (et sans vies infinies).
Donc, bon pour cogneur pro, mais à déconseiller aux âmes sensibles qui cherchent à se casser la tête (au sens "cervical") sur CPC. J'attends quand même Wild Streets 2, car en mettant une possibilité de jouer à deux sur un tel soft, on obtiendrait une merveille **imparable**...

Matt MURDOCK et sa panthère

WILD STREETS de TITUS
K7 : 139 F
Disc : 179 F

Graphisme :	84 %
Son :	73 %
Animation :	90 %
Richesse :	73 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	83 %
Notice :	80 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	75 %



HEAVY METAL

80%

La dernière fois que j'ai joué à la guéguerre, c'était avec Beach Head (beurk-beurk). Depuis, j'ai été tellement déçu par ce genre de jeu que je n'y ai pas remis les pieds de peur de me salir. Heavy Metal, c'est quoi ? Une simulation de concert de hard rock ? J'essaie.

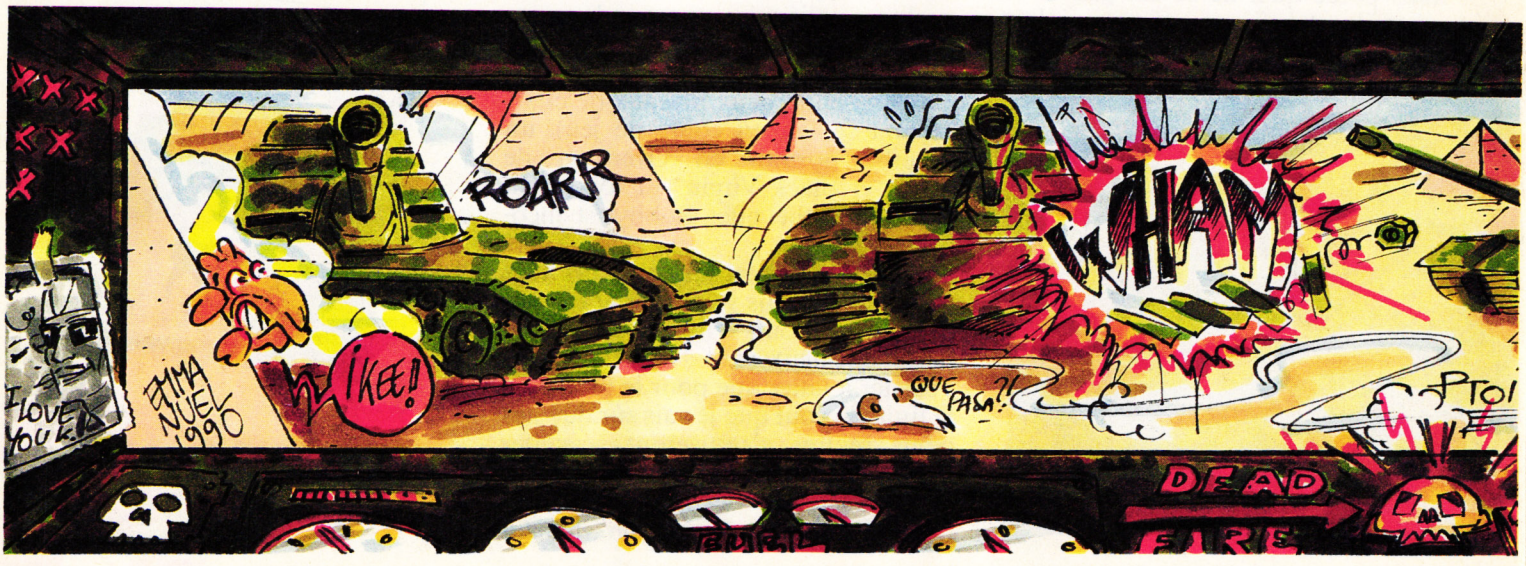
Mais pas du tout. C'est une simulation de guerre avec tous les ingrédients et le réalisme qui manquait à... Et puis je n'ai même pas envie de me fatiguer pour écrire le nom de ce soi-disant jeu qui vous donne envie de vomir votre quatre-heures. Or donc, je disais que Heavy Metal était une simulation de guerre et pour être plus précis, une simulation de combat au sol.
Le tout commence par une page de présentation digne de ce que l'on voit actuellement sur la plupart des jeux : pas trop mal, mais pas génial non plus. Une musique qui ne révolutionnera pas le monde des micro et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, on se retrouve en plein dans le vif du sujet.

DEBUTANT, MOI ? ET TA SŒUR ?

On me demande mon nom. Poum que je leur réponds, et d'office on m'attribue le titre de cadet. Cadet, vous vous rendez compte, moi qui ait fait la guerre de 14-18. Moi qui était aux côtés des forces alliées à la Libération. Mais bon, on a tous fait (ou feront pour ceux qui n'ont pas encore l'âge) l'expérience qui consiste à la fermer quand un bonhomme avec plein de barrettes sur l'épaule crie plus fort que vous (n'est-ce pas Lilian ?). OK, c'est parti pour un Poum-cadet.
On me place dans un char dans lequel je dois faire mes preuves. Il s'agit d'une simulation de combat, car ils sont peut-être bêtes mais pas assez pour envoyer un débutant comme moi sur les lignes ennemies. Le tout est de faire un score minimal de 5 000 points dans cette épreuve.
Me voilà installé à bord d'un char de modèle MBT (Main Battle Tank), qui est le dernier cri de l'armée américaine. Je regarde les commandes, elles ne me paraissent pas sorcières. Le char peut se déplacer en effectuant des rotations sur lui-même ou avancer. Je dispose d'un armement sophistiqué, ce qui me permet de repérer, par exemple avec un radar, la position des autres chars ennemis et d'aller à leur rencontre pour n'en faire qu'une bouchée de pain. C'est pour moi comme une promenade sous un beau soleil radiant d'été avec les petits oiseaux qui chantent et... Stop ! Je ne suis pas là pour jouer les poètes mais pour faire la guerre ! Donc, je serai sans cœur et je garderai un visage sans expression digne des plus grands militaires de la planète.
Je fais largement le score demandé et reçois des félicitations bien maigres de la part de mes supérieurs. Sans me laisser le temps de reprendre mon souffle, on me place à bord d'un FAV (Fast Attack Vehicle) qui n'est autre qu'un buggy surmonté d'un canon et là, croyez-moi, c'est une autre histoire.

ON ME FONCE DESSUS !

Je me place dans le véhicule et jette un œil sur les commandes. Je regarde l'horizon ou les montagnes... Reprends-toi mon petit Poum. Allez, j'appuie légèrement sur l'accélérateur et hop ! me voilà parti à une vitesse folle. Sans avoir le temps de m'habituer à l'engin, je me trouve en face d'une armée de chars qui ne me veulent pas vraiment du bien. Je ne vous



parle pas des obstacles qui foncent sur moi et que je dois éviter ou dégommer pour ne pas rentrer en collision avec eux, ce qui me ferait perdre une vie. Mission accomplie, mon général. Je viens de passer les trois levels de cette épreuve et, comme la précédente, cela m'a rapporté largement plus de 5 000 points. Donc, qualifié.

Pour la troisième et dernière épreuve, je suis à bord d'un ADAT (Air Defense Anti-Tank), un petit char monté de missiles sol-sol et sol-air. J'avoue que, dans cette partie, je prends mon pied, jugez plutôt. Je me déplace de droite à gauche (l'inverse est bien entendu possible) et déplace mon viseur dans la direction que je veux. Des chars passent que je fais sauter comme des crevettes ; je vise même de temps à autre des avions qui font des loopings et autres fioritures pour m'impressionner.

J'oubliais de vous parler de mon viseur laser qui pointe, sans qu'on lui demande, l'avion le plus proche de mon char. Il me suffit d'appuyer sur la barre d'espace quand le laser suit un avion et le pauvre pilote pourra préparer son parachute, car son zing ne fera plus long feu. Voilà, mon général, je suis digne de votre armée. Alors que me proposez-vous, hummm ?

LES CHOSES SE CORSENT

Quand vous avez passé les trois épreuves avec, pour chacune d'elles, un score supérieur à 5 000 points, vous changerez de grade pour passer lieutenant, capitaine, et pourquoi pas plus. N'espérez tout de même pas le grade de gégène plusieurs étoiles après avoir passé les épreuves sélectives. Par contre, vous aurez droit à la partie stratégique du jeu. Vous aurez, en effet, toute une armée à diriger face à un adversaire.

On vous donne un plan avec votre position ainsi que celle de vos ennemis, et à vous de jouer. Vous pouvez déplacer des unités ou les faire revenir au QG pour ravitaillement et, de temps à autre, attaquer par surprise des unités pour enfin gagner la bataille. Le tout se joue, bien sûr, avec l'ordinateur (donc, pas de papier et de crayon, mais une vraie carte sur l'écran de votre CPC).

UN ŒIL DE FER

Heavy Metal est un soft plein d'ambition. On regrettera de petits ratés du côté graphique. Non pas que cela soit laid, mais pas assez recherché, ou pas assez fin. Le son, ça passe, alors que l'animation est tout à fait correcte. Mais il ne faut pas oublier que vous

avez un soft de simulation de combat (un peu dans l'esprit Tobrook, en mieux), donc essentiellement de stratégie, avec beaucoup de combats en phase arcade. Le tout reste plaisant et on a du mal à décrocher après avoir maîtrisé les commandes des véhicules. En deux mots : à conseiller aux fans du genre.

Poum le combattant

HEAVY METAL de ACCESS
Distribué par SFMI
Prix : n.c.

Graphisme :	60 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Notice :	80 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	90 %

100% HIT

S

JACK NICKLAUS

67%

Quand j'étais caddie boy, des sacs, j'en ai porté, et des trous, j'en ai vu (comme on dit vulgairement). Vulgaire, le golf ne l'est pas. Il est même réservé à une élite, malgré les efforts de démocratisation. Or, voilà que pour le prix d'un soft, vous avez accès à trois parcours. CPC, si tu n'existais pas, il faudrait t'inventer !

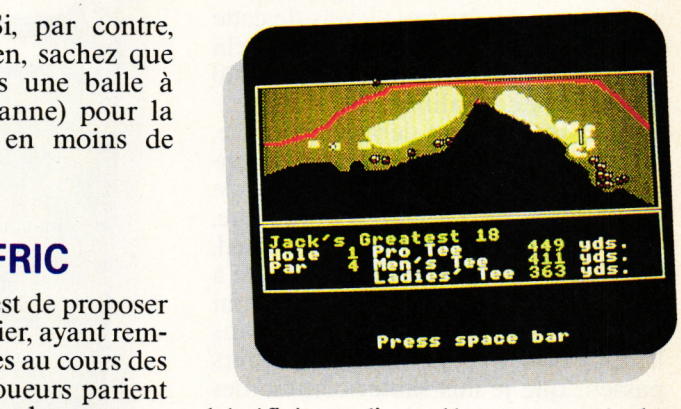
Si vous vous intéressez au golf, le nom de Jack Nicklaus ne peut pas vous être inconnu, celui-ci ayant dominé la compétition pendant près de trente ans. Pour le premier parcours qu'il nous est permis d'emprunter, Jack a regroupé les dix-huit meilleurs trous du circuit mondial. Les deux autres parcours ont été créés par lui, l'un dans le Colorado, l'autre dans le désert de l'Arizona. Si, par contre, vous n'y connaissez rien, sachez que vous devez taper dans une balle à l'aide d'un club (ou canne) pour la mettre dans un trou en moins de coups possibles.

DU FRIC, TOUJOURS DU FRIC

L'innovation de ce soft est de proposer un mode de jeu particulier, ayant remporté beaucoup de succès au cours des dernières années. Les joueurs parient une certaine somme sur chaque trou, certains ayant plus de valeur que d'autres, et celui qui fait le moins de coups sur un trou remporte la somme correspondante. En cas d'égalité, le montant est reporté sur le trou suivant. Pour gagner la partie, il ne s'agit pas de faire le plus petit score sur l'ensemble des dix-huit trous, mais de remporter le plus gros paquet de dollars. Quand je vous disais que ce sport restait assez rupin ! D'ailleurs, remplacez le "f" de golf par un "d" et vous obtiendrez gold. C'est assez significatif.

RENDEZ-VOUS AU CLUB HOUSE

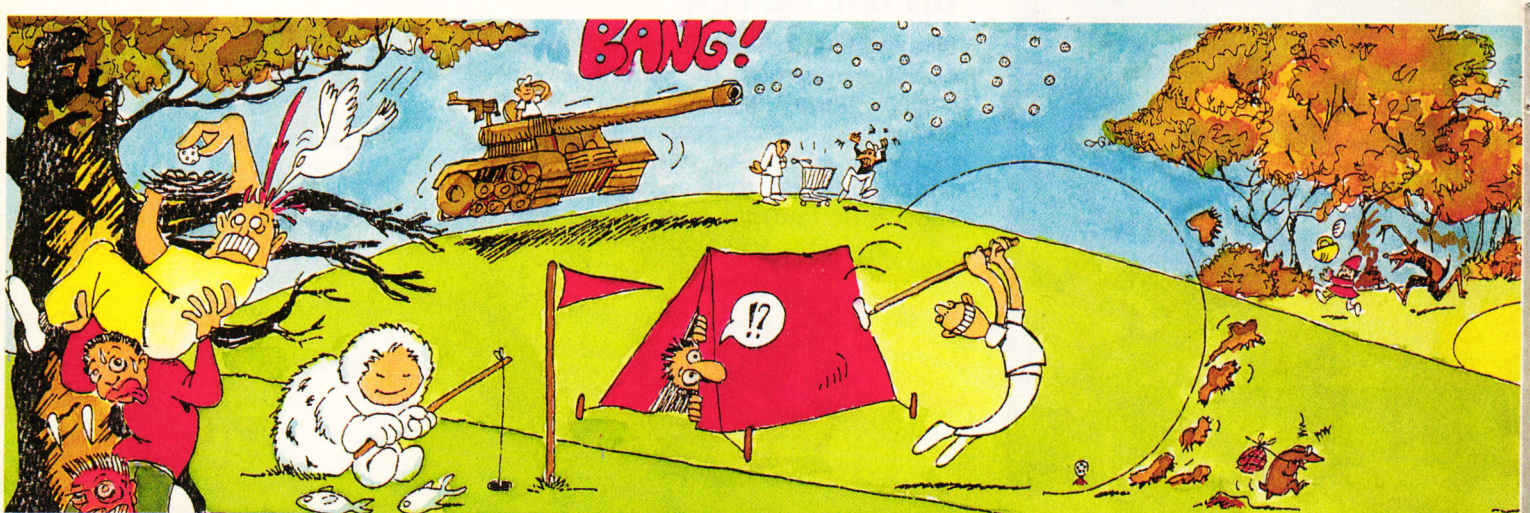
Avant de vous lancer dans la compétition, vous devez remplir la feuille de match, c'est-à-dire décider du nombre de participants (de un à quatre) et des conditions de jeu. Vous pouvez soit créer les joueurs et les contrôler vous-même, soit choisir comme adversaire l'un des cinq joueurs de l'ordinateur, parmi lesquels Jack Nicklaus en personne.
Le niveau de difficulté de la partie diffère selon que vous êtes professionnel ou amateur. En effet, les amateurs



bénéficient d'un départ avancé, le club approprié à chacun de leur coup est sélectionné automatiquement et moins d'éléments (comme le vent notamment) viennent perturber la trajectoire de leur balle. Cela fait, vous pouvez finir votre coupe de champagne, chausser vos Weston à crampons et vous diriger vers le practice pour taper quelques balles.

TOUT EST DANS LE SWING

Le choix du club que vous utiliserez dépend de la distance que la balle doit parcourir. A l'entraînement, tous les coups sont permis, alors profitez-en pour tous les essayer. Le nom du club choisi s'inscrit en bas à droite de l'écran, ainsi que la distance moyenne qu'il permet de franchir. La direction du tir se règle en déplaçant le point blanc sur la ligne horizontale située tout en haut de l'écran.
Mais le plus important, c'est d'avoir un bon swing. Le swing, c'est le mouvement du corps, qui se décompose grosso modo en trois temps : la montée, la descente et la finition. Seul un swing parfait vous assure un maximum de précision dans vos tirs. C'est



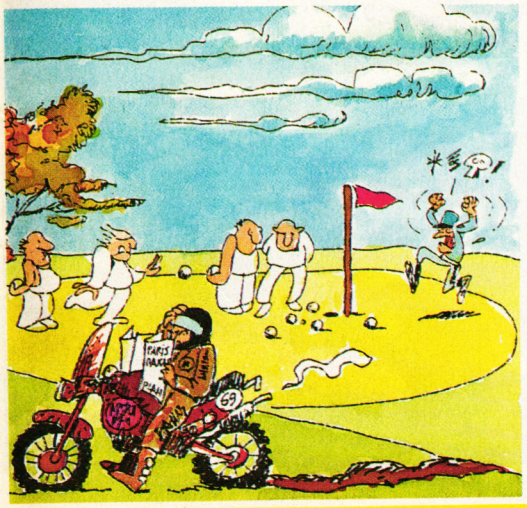
assez bien rendu dans le jeu, puisque vous contrôlez le tir de votre joueur en trois temps, l'œil fixé sur la barre située à gauche de l'écran. Cette barre est divisée en dix sections, chacune correspondant à 10 % de la longueur indiquée sous le club que vous avez en main. Appuyer une fois sur le bouton de tir fait monter le niveau de la barre, une deuxième fois l'arrête (donc détermine la puissance du tir) et amorce la descente, une troisième fois stoppe la descente et détermine les effets : hook à gauche et slice à droite. Votre joueur effectue alors son swing, un peu lent à mon goût, et la balle s'élève vers les cieux avant de retomber mollement sur le gazon.

PLUS QUE 17, PLUS QUE 16...

En compétition, vous avez d'abord accès à une vue aérienne de chaque

trou, qui vous permet de situer le green par rapport au départ, de repérer les différents obstacles (étendues d'eau ou de sable, arbres, etc.), de connaître la longueur du trou et le par. Pendant le jeu, l'écran représente le joueur en action et le paysage qui s'étale devant lui. Premier problème : le paysage s'affiche par bandes successives de gauche à droite, avec une lenteur affligeante (environ 20 secondes), et cela, avant chacun des coups des joueurs. Sur dix-huit trous, ça fait une perte de temps considérable... Deuxième problème : les graphismes ne nous font pas réellement partager la beauté du paysage, loin de là. Au lieu de faire dans la simplicité, les programmeurs ont surchargé l'écran de détails inutiles qui donnent un ensemble plutôt confus. Même le green, qui devrait être lisse comme du

velours, semble avoir été piétiné par un troupeau de bisons en rut ! Je m'interroge également sur le choix des couleurs : les étendues d'eau et les rivières sont représentées en noir ou en rouge, drôle d'idée, non ?

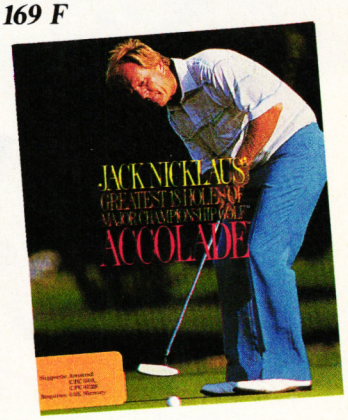


DOMMAGE, JACK !

Si l'on compare cette simulation de golf avec celles déjà sorties, il apparaît que JNG18HOMC (c'est le titre en abrégé) est plus rigoureux en ce qui concerne les règles du golf et permet plus de précision dans les tirs, même si la chance y est encore pour un peu. Dommage que les graphismes n'aient pas suivi (pas du tout, même !), parce que le système qui consiste à miser un paquet de dollars sur chaque trou est, quoique je dise, très excitant. Que celui qui n'a jamais craché dans la soupe me... me crache dessus, tiens !

Soizoc

JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF de ACCOLADE
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 169 F



Graphisme :	55 %
Son :	60 %
Animation :	67 %
Richesse :	72 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	68 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %

S

LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICA

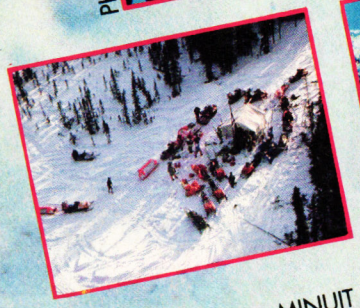
RAID INTERNATIONAL M

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA !!

DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

PHOTOS ATARI



LE JEU DU RAID HARRICANA

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :

- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUEBEC-CANADA 90

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18

fnac

36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NA

OTONEIGE

A 100%

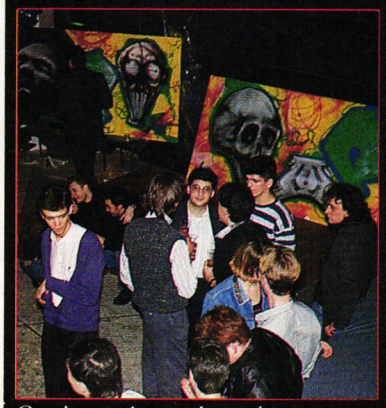
Reportage photo Emmanuel DOUMIC

La fête a eu lieu le 15 février au Croixement à Paris, entre le rap, les vapeurs de peinture d'Olivier Mégaton et les vapeurs d'alcool. Une soirée un peu folle, un mélange réussi, toute une pléiade de personnages différents pour une fête à *Cent Pour Cent*. Pour la remise des prix, Renaud Rahar de "Ciel mon mardi" et Pierre ont eu un peu de mal à se faire entendre. Tant pis. Les résultats ont été proclamés. Et puisque c'est vous qui les avez désignés, gloire aux vainqueurs !...

Prix du meilleur jeu d'arcade-action de l'année 89 :
DOUBLE DRAGON de VIRGIN LOISIRS
Prix du meilleur jeu d'arcade-aventure de l'année 89 :
BARBARIAN II de PALACE SOFTWARE
Prix du meilleur jeu d'aventure de l'année 89 :
IRON LORD de UBI SOFT
Prix de la meilleure adaptation coin'up de l'année 89 :
DOUBLE DRAGON de VIRGIN LOISIRS
Prix de la meilleure adaptation ciné-BD de l'année 89 :
ROBOCOP de OCEAN
Prix de la meilleure simulation de guerre de l'année 89 :
AIRBORNE RANGER de MICROPROSE
Prix de la meilleure simulation sportive de l'année 89 :
SKATEBALL de UBI SOFT
Prix du meilleur jeu de réflexion-stratégie de l'année 89 :
DEFENDER OF THE CROWN de UBI SOFT
Prix du meilleur jeu éducatif de l'année 89 :
ANGLAIS TOP NIVEAU de COKTEL VISION

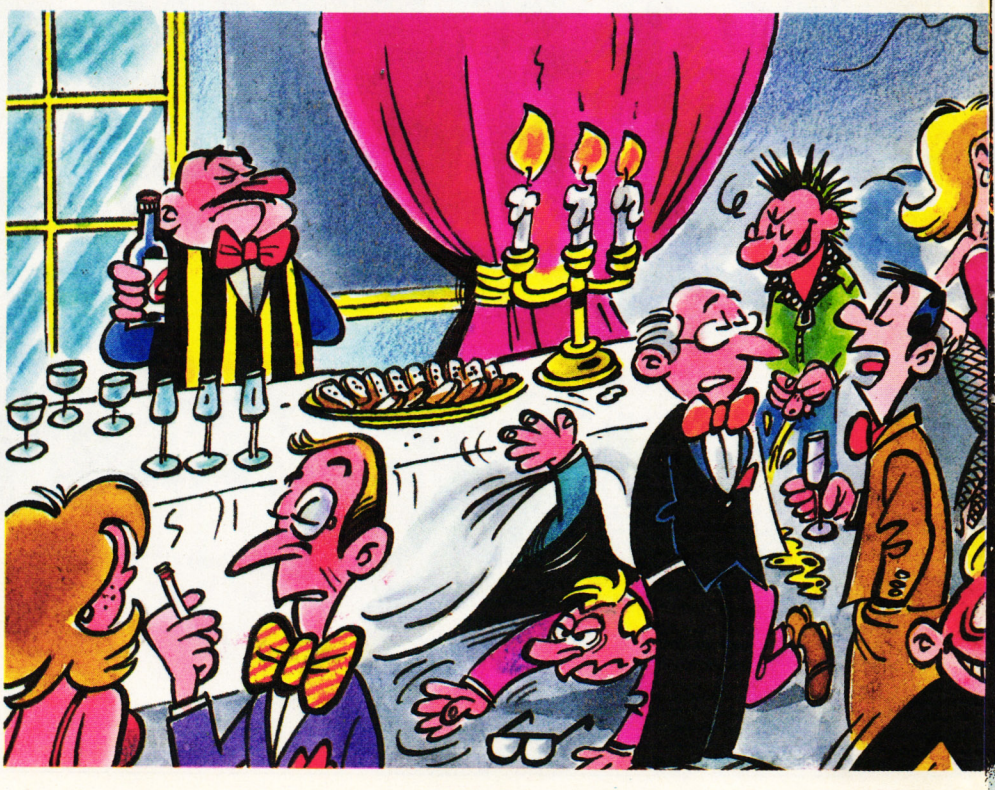
4 prix spéciaux ont été remis par la rédaction d'Amstrad *Cent Pour Cent* :
Prix de l'innovation technique :
TITUS, pour la création de l'Overscan sur CPC.
Prix du meilleur éditeur français :
LORICIEL, pour la variété et la qualité de sa production.
Prix de la rédaction :
LA COMPILATION 100% A D'OR D'OCEAN, pour notre plaisir et le vôtre.
Prix du meilleur éditeur de jeux des années 80 :
PALACE SOFTWARE, pour Cauldron, Sorcery, Barbarian I et Barbarian II.

Renaud Rahar, Pierre, Pete Stone de Palace Software et Lipfy.



On danse devant les peintures d'Olivier

Batman aime le rap.



LES RESULTATS

Pierre, Philippe Martin, Marc Djian de Ocean France et Thierry Braille de SFMI.

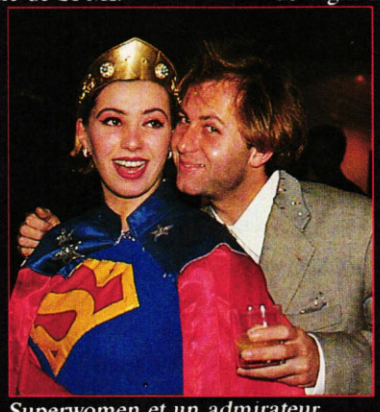
Marion Vannier.

Pierre, Philippe Martin et Nelly Desclaux de Vigin Loisirs.

Renaud, Pierre et Isabelle d'Ubi Soft.

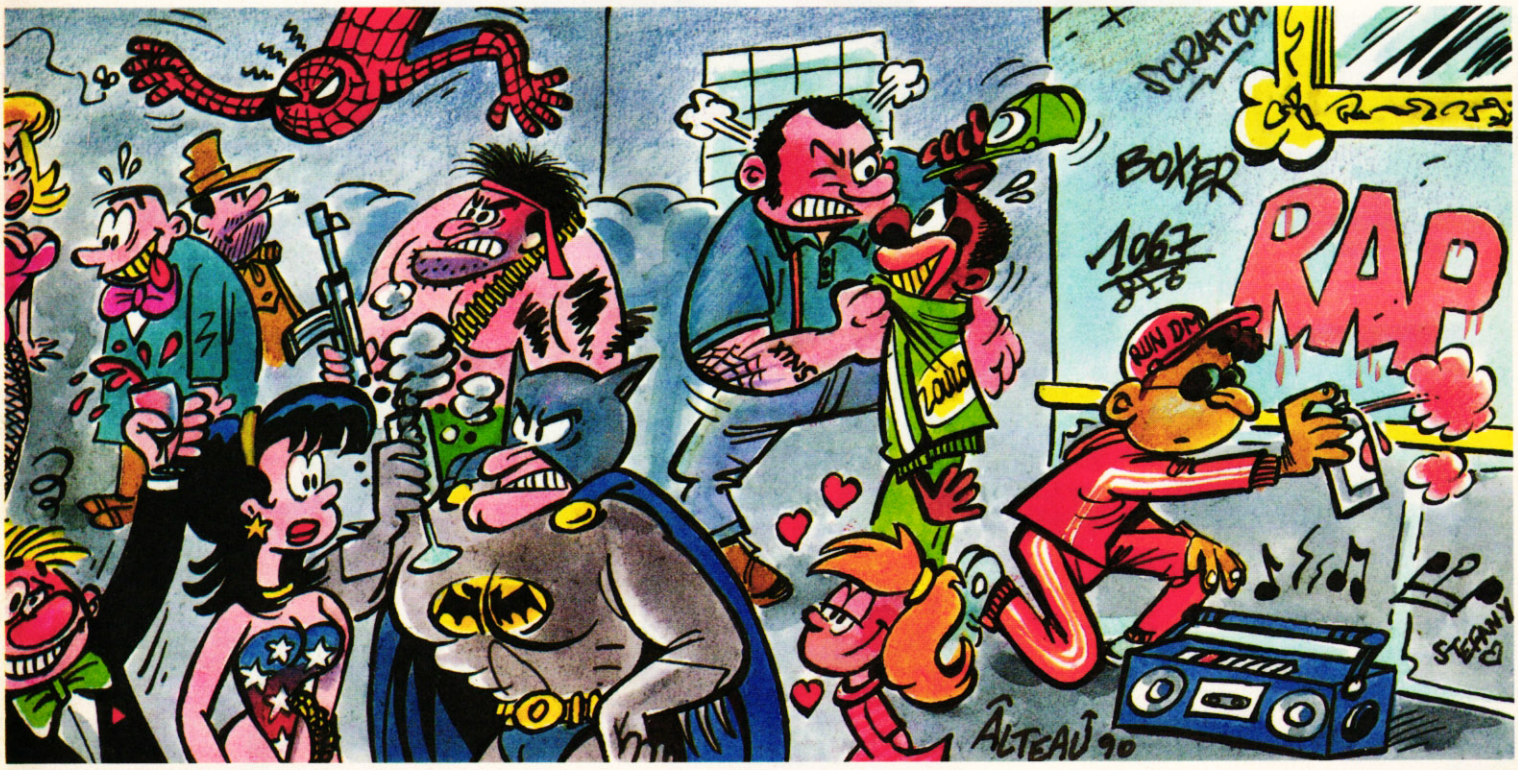
Thierry Lhermitte et Alain Kahn.

T'es qui toi ?



Superwomen et un admirateur.

Que de monde !



UBI soft présente

IRON LORD

Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...

Photo d'écran ST

Photo d'écran C 64

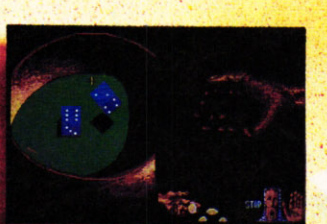


Photo d'écran ST

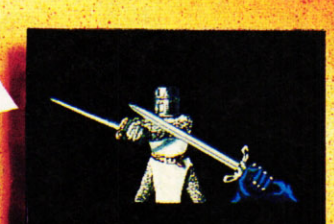


Photo d'écran ST

Photo d'écran sur Amiga

Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

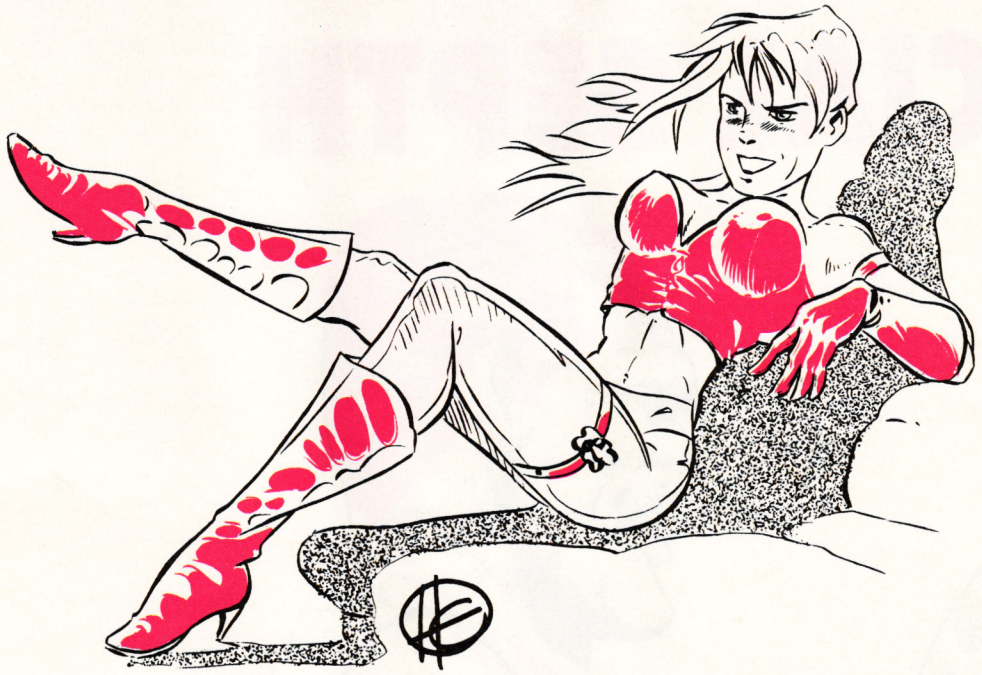
UBI soft

Tél. (1) 48 98 99 00

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

fnac

LES PLUS BELLES



LETTRES DE MISS X

On aurait dit un Boeing en train de se crasher... une fureur de bruit et de lumière. La soirée des A 100 % a été terrible. Il n'y eut pas de survivants. Enfin, je veux dire, personne n'en est sorti intact. Ceux qui avaient remporté un prix sont repartis plus heureux, les autres un peu plus saouls. Dans les yeux de tous brillait une drôle de lueur, un rayon violet, la couleur de la fête.

My Dear,
Qu'est-ce que je viens d'apprendre, Cent Pour Cent a deux ans ?! C'est pas vrai ! Je n'ai pas eu le temps de t'acheter ton cadeau, my favorite Miss X ! Tu te plains de crouler sous le courrier ? Avoue que si tu n'en avais pas, tu t'embêterais ! Bon, si j'en venais à ce que j'ai à te dire. Pourquoi votre super-hyper journal a changé de BD ? L'ancienne était superbe ! De plus, j'aimerais que vous glissiez dans la rubrique "Pokes au rapport" deux ou trois lignes (je ne suis pas exigeant) pour expliquer comment sauvegarder les pokes et les mettre en place, ça serait génial, merci d'avance. Bonjour et grosses bises à toute l'équipe et surtout à toi, ô prêtresse sublimissime du courrier des lecteurs.

Mister Alpha

Mon petit Alpha,
Si nous avons changé de BD, c'est que la précédente était terminée (en fait, je suppose que tu parles du *Rififi sur Jarmila* de Max). Pour les pokes, j'ai une grande nouvelle à vous annoncer. C'est Robby (le plus beau) qui va reprendre la rubrique et il m'a promis qu'il allait redonner la méthode pour mettre des pokes. C'est Septh qui a tout faux pour le coup. Ciao Alpha.

Chère Miss X,
Le premier de chaque mois, je me précipite chez mon marchand de journaux favori et je me rue fébrilement vers le rayon informatique. C'est alors une immense décharge de joie qui me traverse lorsque je distingue la couverture de votre génialissime magazine, que je ramène aussi sec dans mon antre. Tout ça pour vous dire que vous êtes toujours les meilleurs. A tel point que j'ai du mal à trouver quelques plus que l'on pourrait apporter à votre mensuel :
1) Ce serait chouette qu'un de ces jours on trouve dans vos pages un test comparatif des meilleurs joysticks existants.
2) Pitié, faites-nous des reliures !
3) Je suis un lecteur plutôt récent, et j'ai loupé pas mal de numéros. Ce serait sympa de refaire une initiation primaire à l'assembleur. Je me débrouille en Basic, mais j'ignore tout de ce que racontent Sined et Zède. Merci.

Xave

Salut Xavier,
Pour les joysticks, ou bâtons de joie, comme les appelle Sined à chaque fois qu'il me voit, je te rappelle que nous en avons fait un test dans le n° 11 (janvier 1989). Il serait donc temps de renouveler l'opération. L'idée est lancée, on va s'y mettre.
Des reliures arrivent, on est en train de sélectionner des illustrations pour les rendre encore plus belles... Quant à l'assembleur, Zède a commencé le mois dernier une initiation pour débutants, voilà qui devrait te satisfaire. A bientôt.

Miss X

FRANCK EINSTEIN SPECIAL SEPTH

Le départ d'un copain, c'est toujours quelque chose de douloureux à vivre, quelque part, au niveau du vécu. Or, il se trouve que Septh est justement ce que j'appelle un bon copain. Un excellent copain, même. Aussi était-il tout à fait normal que cette édition du courrier de Franck Einstein lui fût dédiée.

Je le connais tellement bien, le petit père Septh, que je crois pouvoir vous dire, en exclusivité dans *A Cent Pour Cent*, quelle est la raison de son départ : le bougre trahit. Depuis qu'il a acheté d'abord un ST, puis un Amiga, il ne pense plus qu'aux 16 bits et au 68000. Et du coup, paf, il est parti travailler ailleurs, chez *Commodore Revue* par exemple. Ça ne peut être que ça. Enfoiré, va.

Salut Franck Einstein ! Ici Phil 22. A la surprise de (toute ?) la rédaction, j'ECRIS. Car, pour des raisons que (toute ?) la rédaction doit connaître, je ne peux plus faire usage du noble appareil que met à notre disposition la téléphonie industrielle... Or donc, j'écris pour avoir quelques renseignements sur les fichiers avec extension .$$$ qui se créent semble-t-il lors d'une erreur en écriture sur mes chères D7 (que je salue au passage). Voilà, c'est tout, à ma prochaine missive, à moins que les tarifs des Télécom ne baissent...

Phill 22

Bon, alors avant de répondre, il faut quand même que je vous présente Phil 22. Car ce n'est point un inconnu, du moins pour nous. Tout a commencé lorsque Sined a eu le malheur un jour de lui dire "pas de problème, tu me rappelles quand tu veux". Et le bougre l'ayant pris au mot, nous fûmes submergés pendant de longs mois des appels quotidiens de celui qui allait devenir Phil 22, mais qui n'était encore que Philippe Benthien. Il devint ainsi une légende au sein de la rédaction (ou plutôt, un conte pour effrayer les petits enfants) jusqu'à ce que nous le rencontrions en chair et en os lors de la dernière Amstrad Expo, soirée qu'il n'est d'ailleurs pas prés d'oublier (ah, Dallila..., hips).

Enfin bon, en voyant sa lettre, j'ai été comme qui dirait mort de rire.
Bref. Ben, tiens (ouarf, ouarf, ouarf) mon p'tit Phil, les fichiers .$$$ se créent effectivement lorsqu'une erreur d'écriture survient dans un fichier : celui-ci est alors immédiatement refermé par l'Amsdos, qui le renomme également en l'affublant de ladite extension .$$$, au lieu de l'effacer tout bêtement. Ainsi, tu peux toujours récupérer son contenu, au cas où... Franchement, c'était pas la peine d'écrire pour ça, un coup de fil (22 ?) aurait suffit...

PS : Reviens nous voir quand tu veux, ça fera toujours plaisir !

Salut les gus ! Après l'excellllent article de Zède sur les tokens, vous serait-il possible d'en publier la liste ainsi que leurs correspondants BASICos, ou bien de me dire où je puis me les procurer ? Je cherche un listing commenté de la Rom du 6128 (expliquée, quoi, because moi y' en a pouvoir la désassembler tout seul, mais y' en a pas encore assez doué en assembleur pour tout comprendre), alors quel livre me conseillez-vous ?
J'ai à peu près compris le source du "Scrolling en vague" de Rubi (cf.* Cent Pour Cent n° 20*) et je m'en suis inspiré pour en faire d'autres de formes différentes (U, V, carré, etc.). Bon, tout ceci fonctionnait bien, mais quand j'ai voulu augmenter la longueur du scrolling (label NB), initialement égal à 55, il est devenu aussi lent qu'Out Run et les caractères étaient mal affichés. Je sais que cela vient des interruptions, mais comment y remédier ?
PS à l'intention de Poum : La Rochelle se trouve en Charente-Maritime, pas en Vendée !

Sébastien Daubigne (SDC), Marsilly

La liste des tokens Basic ? Mais mon pauvre petit, tu n'y penses pas ? Il y en a beaucoup trop pour que je puisse me permettre ce genre de fantaisie... Par contre, tu pourras les trouver soit dans *Clefs pour CPC*, soit dans *la Bible du CPC*, dans laquelle tu trouveras d'ailleurs une bidouille pour créer de nouveaux mots clés Basic (pas des RSX !). Le premier est édité par PSI, la seconde par Micro-Application. De toute façon, les deux sont indispensables.
Pour avoir un listing commenté de la Rom du 6128, le mieux est encore (et toujours) *la Bible du CPC 6128*, chez Micro-Application. Les commentaires sont parfois farfelus ou difficiles à comprendre (quand ils ne sont pas carrément en allemand !), mais avec un peu de persévérance, on y arrive. Fais gaffe à pas te gourer, il existe deux bibles : celle du 464/664 et celle du 6128.
A priori, j'ai pas essayé mais ça me semble tellement logique que je suis absolument sûr de moi, si le scrolling en vague déconne quand la largeur est trop grande, c'est tout simplement parce qu'il prend trop de temps pendant l'interruption ! Il faut quand même savoir que Rubi a programmé ce truc de telle manière que l'on puisse encore utiliser le Basic en même temps. Pour ce faire, il a détourné le vecteur normal d'interruption du Z80 sur sa routine à lui, d'où il saute à la routine normale en Rom. Pour gagner du temps, la seule solution est d'écarter le Basic, en ne permettant plus que l'interruption propre au scrolling. Mais là, attention ! plus de clavier (#BB06 et les copines), plus rien pour arrêter le programme, c'est à toi de te démerder.
Il me semble qu'une Rubidouille sur la lecture du clavier sans passer par les vecteurs système a été publiée dans le dernier numéro, non ?

Le Z80 reçoit un signal Clock de 4 MHz ; ceci donne 4 cycles par microseconde. Chaque 4 cycles, l'un est occupé par le contrôleur vidéo (CRTC) qui a besoin d'adresser la mémoire. Restent donc 3 cycles utiles par microseconde, soit une vitesse de 3 MHz. Comment arrivez-vous donc à 3,33 MHz (cf. une récente question dans le "Courrier de Franck Einstein") ? Si vous pouviez m'indiquer vos méthodes de calcul... Merci d'avance.

Jacques Razous, Fontaine

Mais certainement, ma méthode de calcul est des plus simples. Je procède comme suit : ouverture du livre *The Complete Amstrad CPC Firware*, édité par Amstrad Ltd. voici quelques années déjà, et lecture de qu'est-ce qu'il est écrit dedans à l'intérieur. Cela dit, ta méthode semble aussi logique mais, à moins que Dieu existe vraiment, je ne pense pas que les concepteurs du CPC se soient amusés à écrire n'importe quoi dans leur manuel, non ? Faudrait vérifier.
Un petit mot à propos de ton programme de chronométrage des temps d'exécution des instructions du Z80 ; l'idée est excellente, mais un petit problème me vient à l'esprit (c'est une réaction à chaud, vu que je ne l'ai pas encore tapé) : que tu appelles une routine en machine contenant la suite d'instructions à chronométrer depuis le Basic en notant la valeur du timer interne (variable TIME), d'accord, mais le temps que le Basic traduise et exécute les instructions
t1=TIME : CALL &8000
t2=TIME : t3=t2-t1
ne fausse-t-il pas la mesure ?
Enfin, pour nous envoyer des routines en LM, de deux choses l'une : ou elle est pas trop longue, et à ce moment-là un source assembleur suffit (et comme en plus tu as une imprimante, c'est le pied), ou tu acceptes le sacrifice provisoire d'une disquette ou cassette, sachant que de toute façon, on te la renvoie dès qu'on n'en a plus besoin.

Pour terminer le courrier des lecteurs de ce mois-ci, je voulais vous présenter une routine de Natale Zampieri, qui détourne le reset causé par l'appui simultané sur CTRL/SHIFT/ESCAPE de la même manière que Logon (cf. *Cent Pour Cent* n°20, encore lui), mais de façon beaucoup plus courte.

```
ORG   #xxxx   ; Où on veut.
POKEr cette adresse en BDEF
CP    #A0     ; Les 3 touches sont
appuyées ?
JP    NZ,&1DB8   ; Non -> suite
normale (6128)
PUSH  HL      ; Sauve HL
LD    HL,MES  ; Message à afficher
CALL  #06FC   ; Afficher SVP !
(6128)
POP   ¢HL     ; Récupère HL
JP    #1E19   ; Suite normale et fin
MES:  DEFM    Ce que tu veux
DEFB  0
```

Et voilà ! Simple, mais efficace.
Bon, ben cette fois-ci, c'est la bonne. Il ne me reste plus qu'à vous prévenir qu'à partir du mois prochain, le "Courrier de Franck Einstein" va subir quelques modifications, mais chut ! Vous verrez bien par vous-mêmes...

Franck EINSTEIN

POKES AU RAPPORT

Bon, comme je vous l'ai annoncé le mois dernier, c'est la dernière fois que vous pouvez lire mon inimitable et inoubliable prose au sein de *Cent Pour Cent*. Ceci expliquant en général cela, ce numéro de "Pokes au Rapport" risque de vous paraître quelque peu particulier...

Ben oui. Il fallait quelque chose de différent, grandiose, bref, digne de moi, mais qui soit tout de même suffisamment intéressant, facile à comprendre, bref, digne de vous. Et comme j'avais pas trop envie de me faire chier, je me suis dis quelque chose du genre : "Tiens, et si je leur filais un récapitulatif de toutes les bidouilles parues dans *Cent Pour Cent* depuis la création de cette rubrique ?" Vous comprendrez aisément toute la fainéantise qui guidait cette idée : il me suffisait de reprendre tous les numéros de *Cent Pour Cent* depuis le premier, et de noter bêtement les bidouilles, au fur et à mesure de leur apparition sous mes yeux sanglotants (oui, j'ai oublié de vous dire que pendant que, d'une main, je feuilletais la pile de journaux amassés devant moi, de l'autre, je bouffais des oignons crus, ce qui explique les larmes sus-cités), de mélanger le tout histoire d'obtenir un classement quelconque mais qui se tienne, et hop, le tour était joué... Dont acte.

C'est pourquoi je vous propose sans transition (j'adore de genre de phrase, ça évite d'avoir à se masturber le cerveau pour en trouver une bonne, de transition) et sans plus attendre...

POKES AU RAPPORT : LA RECAP' !

La chose fut d'autant plus facile que, par la volonté du sain d'esprit et l'amour de l'ordre de notre Pierre à nous, j'avais sous mes yeux la collec' complète des *Cent Pour Cent*, depuis le premier jusqu'au dernier, tout du moins en date, chose de plus en plus rare par les temps qui courent. Aussi n'était-ce pas sans une certaine émotion que je contemplais la couverture historique du numéro 1, qui arborait fièrement Musclor, l'épée à la main, tentant vainement de ressembler à Sined dans ses bons jours. "Snif,

l'émotion m'étreint, et pas que de banlieue", pensais-je illico, avec tout l'humour à fleur de peau qui me caractérise.

Cette récap' est présentée classée par numéro (juste histoire de me faire encore moins chier), avec pour chacun, la liste des bidouilles publiées. Cette liste n'est même pas classée par ordre alplhabétique, faut quand même pas exagérer. Par contre, vous trouverez à la suite du nom du jeu une lettre désignant le type de la bidouille. Ce peut être :
H : recherche Hexa sous Disco ;
O : modification d'Octet sous Disco (genre "rendez-vous piste tant, secteur tant, adresse tant, etc.) ;
M : cheat-Mode ;
B : listing Basic ;
A : Autre (code d'accès aux niveaux supérieurs, truc pour rester en vie, etc.).
Ce qui nous donne : HOMBA, notre nouveau cri de guerre : HOMBA ! HOMBA ! HOMBA !
J'aurais aimé pouvoir spécifier à chaque fois l'utilité de la bidouille en question (vies infinies ou en grande quantité, énergie infinie, etc.), mais cela aurait fait trop de lettres différentes à se rappeler.
Attachez vos cigarettes, éteignez vos ceintures et fermez vos braguettes, c'est parti.

Amstrad Cent Pour Cent n° 1

Y'en a pas, la rubrique n'existait pas encore, Robby n'avait pas encore eu l'idée. Et alors ? Ca n'empêche pas d'en parler, non ?

Amstrad Cent Pour Cent n° 2

Gauntlet (B) ; Little Computer People (B) ; Heartland (B) ; Bomb Jack (B) ; Bomb Jack II (B) ; Saboteur (B) ; Ikari Warriors (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 3

Game Over (A) ; Army Moves (A) ; Freddy Hardest (A) ; Alien Highway (B) ; Commando (B) ; Renegade (B) ; Space Harrier (B) ; Driller (B) ; Ikari Warriors (B) ; Nightshade (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 4

Renegade (O) ; Arkanoïd II (M) ; l'Ange de Crystal (A) ; Franck Bruno's Boxing (A) ; Gryzor (B) ; Aliens (B) ; Scooby Doo (B) ; Road Runner (A) ; BMX Simulator (B) ; Gauntlet II (B) ; Paper Boy (B) ; Green Beret (B) ; Thrust (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 5

Quad (B) ; Exolon (O) ; Prohibition (O) ; Bubble Bobble (B et A) ; Mange-Cailloux (B) ; Game Over (B) ; Gamer Over 2 (B) ; Slap Fight (B) ; Legend of Kage (B) ; Thrust II (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 6

Gryzor (H) ; Flying Shark (H) ; Arkanoïd II (H) ; Army Moves (H) ; Asphalt (H) ; Batman (B) ; Boulder Dash (B) ; Cybernoïod (B) ; Mach 3 (B) ; Robin Hood (B et A) ; Bruce Lee (B) ; Heavy on the Magic (B) ; Frost Byte (B) ; Toad Runner (B) ; Green Beret (B) ; Everyone's a Wally (B) ; Light Force (B) ; Jet Set Willy (B) ; Thanatos (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 7

Captain Blood (O) ; Mach 3 (O) ; Gabrielle (O) ; Elite (O) ; Arkanoïd II (O) ; Karnov (O) ; Commando (O) ; Jack the Nipper II (H) ; Trantor (H) ; Green Beret (B) ; Nightshade (B) ; Saboteur 2 (B) ; Exolon (B) ; Android 2 (B) ; MLM 3D (B) ; Star Wars (B) ; Nebulus (A).
Stop, on se recueille un instant devant le *Cent Pour Cent* numéro 7 qui vit la naissance du CACA (décidément, quand on dit que le 7 est un nombre magique... Ça doit être vrai !).

Amstrad Cent Pour Cent n° 8

Target Renegade (O) ; Predator (O) ; Cybernoïd (O) ; Rampage (O) ; Wonder Boy (O) ; Buggy Boy (O) ; Sabre Wulf (O) ; l'Armure Sacrée d'Antiriad (O) ; Split Personalities (O) ; Metrocross (O) ; Venom Strikes Back (B) ; Karnov (B) ; Boulder Dash III (Bx ; Bounty Bob Strikes Back (B) ; Pirates (B) ; the Dark Side (B) ; Sabre Wulf (B).
A titre d'anecdote, vous pouvez noter sur vos cahiers et de votre plus belle écriture, que les bidouilles pour Sabre Wulf et l'Armure Sacrée d'Antiriad étaient signées Alain Massoumipour, qui n'allait pas tarder à devenir notre Poum national et indispensable. Comme quoi...
Séquence exaltation : ce n° 8 marquait également ma première participation à *Cent Pour Cent*, dans un article intitulé "l'imprimante DMP 2160 Amstrad" et qui causait, je vous le donne en mille : de l'imprimante DMP 2160 Amstrad, oui.
Séquence j'en ai rien à foutre : c'est lors du bouclage de ce même n° 8, décidément riche en histoires toutes plus loufoques les unes que les autres, que j'a pensu : "Bon dieu, j'me taperais bien un ch'ti canon."

Amstrad Cent Pour Cent n° 9

Project Future (O) ; Kat Trap (O) ; Yie Are Kung Fu (H) ; The Sentinel (A) ; Commando (H) ; Northstar (H) ; The Empire Strikes Back (O) ; Cauldron (H) ; Cauldron II (H) ; Nemesis (H) ; Enlightment (O) ; The Vindicator (O) ; Impact (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 10

Exolon (A) ; Cybernoïd (A) ; Cybernoïd II (A) ; Glider Rider (H) ; The Vindicator (O et A) ; Army Moves (O) ; Cobra (O) ; Tank (O) ; Wizball (O) ; Beyond the Ice Palace (O) ; Fire & Forget (H) ; Prohibition (O) ; Salamander (H) ; Green Beret (B) ; Trantor (B et A).

Amstrad Cent Pour Cent n° 11

Salamander (O) ; Victory Road (H) ; Dark Side (H) ; Savage (H et A) ; Rastan Saga (H) ; Future Knight (B) ; Au revoir Monty (B) ; International Karate (B) ; Sorcery (B) ; Fire & Forget (B) ; Jack the Nipper (B) ; Dan Dare (B) ; The Way of the Exploding Fist (B) ; Beyond the Ice Palace (B).
Avec en prime un communiqué du CACA, sous forme d'un petit programme haut en couleurs programmé par Robby.
Séquence émotion : janvier 1989 annonçait le départ de Robby-le-Brave sous les drapeaux français, où il devait passer une année longue et dure, au terme de laquelle il décida, finalement, de se faire oublier de tous ceux qui l'aimaient. C'était là sa dernière contribution aux "Pokes au Rapport" en particulier, et à *Cent Pour Cent* en général (sans jeu de mots, mon colonel).

P

Amstrad Cent Pour Cent n° 12

Starquake (A) ; Fernandez must die (H) ; Cybernoïd II (H) ; Solomon's Key (H) ; Guerilla War (O) ; Pac Mania (O) ; Bubble Ghost (O) ; Defend or Die (B) ; Tempest (B) ; Zaxxon (B) ; Game Over I et II (B) ; Antiriad (B) ; Light Force (B).
Coucou, c'est moi, j'arrive ! Mes premiers Pokes au Rapport sont là, devant mes yeux. Je les relis avec émotion, et pas que de censure.

Amstrad Cent Pour Cent n° 13

Exolon (M) ; Phantis (M) ; Agent XII (A) ; A 320 (A) ; Dragon Ninja (O) ; After Burner (H) ; Batman (H) ; Return of the Jedi (O) ; Galactic Conqueror (H) ; Rambo III (H) ; R-Type (H et O) ; Titan (O) ; Off Shore Warrior (O) ; Skate Crazy (O) ; Robocop (H) ; Arkanoïd (H, H, H, H et H).

Amstrad Cent Pour Cent n° 14

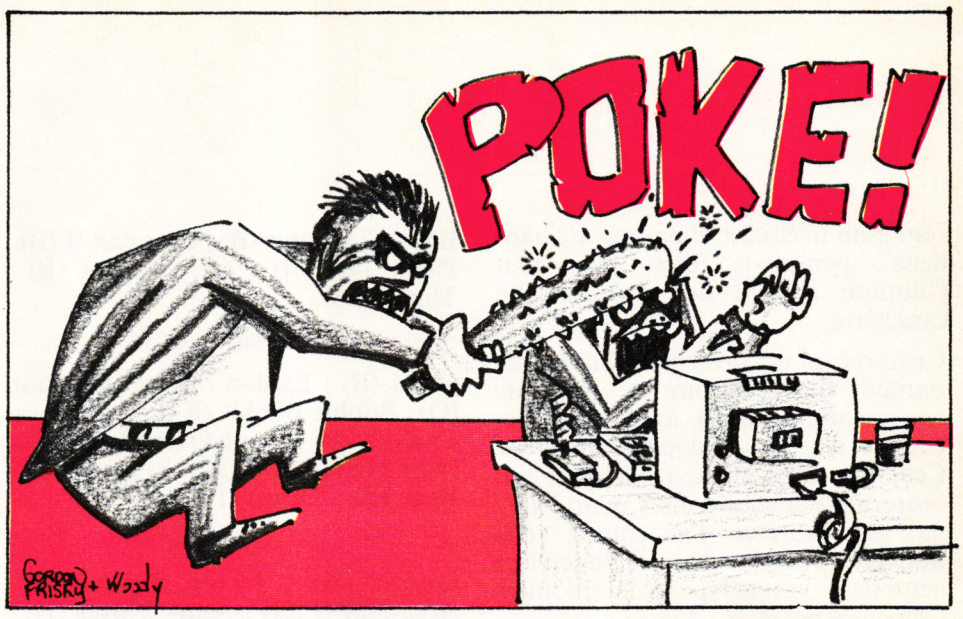
Vindicator (A) ; Theatre Europe (A) ; Humphrey (M) ; R-Type (O) ; Meganova (H) ; Vindicator (H) ; Impossaball (H) ; Navy Moves (H).
J'étais pas là depuis deux mois que déjà, quelques bugs venaient infester la rubrique. Ce fut l'occasion du plus grand "mea culpa" jamais publié dans un journal d'informatique, voire dans un journal tout court... Encore un exploit digne du Livre Guiness des Records signé Septh !
Tiens, en parlant de signature et pour la petite histoire, ce numéro 14 marqua la transformation de la mienne de "Pokes &BDEE, SEPTH" à "Call &BCDSepth". Hein ? Z'en avez rien à foutre ? Moi non plus.

Amstrad Cent Pour Cent n° 15

Pulsator (B) ; Spindizzy (B) ; Nebulus (B) ; Overlander (B) ; Chukkie Egg (B) ; Gyroscope (B) ; Zynaps (B) ; Uridium (B) ; 1942 (B) ; Deflektor (H) ; Head over Heels (H) ; Marauder (H et O) ; Fire & Forget (H) ; Hoppin' Mad (H) ; Side Arms (H) ; Bob Morane SF (H) ; Flying Shark (O) ; Batty (B) ; Turbo Girl (B) ; Dustin (B) ; West-Bank (B) ; Ghosts'n Goblins (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 16

Barbarian II (O) ; Rex (H) ; Wec le Mans (H) ; The Monsters (H) ; Subterannean Stryker (B) ; Airwolf (B).
Numéro historique que ce numéro 16, puisqu'il marqua la première des trois parties qui composaient La Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficile Sinon (LMDSPTDVIDLJQ STDS). A ce sujet, saviez-vous que cette méthode avait failli s'intituler



LMDSPMDVIDLEIBTCQPEIDUJ DLJQSTDS "La Méthode De Septh Pour Mettre Des Vies Infinies, De L'Energie Infinie, Bref, Tout Ce Qui Peut Etre Infini Dans Un Jeu, Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon" ! Mais j'ai trouvé que ça faisait trop long et donc trop difficile à retenir.
C'est aussi la première fois que la rubrique est illustrée par une BD de lecteur... Une bonne initiative, je trouve. D'ailleurs, elle était de moi.

Amstrad Cent Pour Cent n° 17

The Vindicators (O) ; Mutant Zone (H) ; Sol Negro (H) ; Colyseum (H) ; Ballon Challenge (H) ; Blasteroïds (O) ; Samurai Warrior (H) ; Fire & Forget (H) ; Northstar (H) ; Flying Shark (B) ; Quad (B) ; Saboteur (B) ; Barbarian II (B) ; Who Dares Wins (B).
Deuxième partie de LMDSPTDVID LJQSTDS.

Amstrad Cent Pour Cent n° 18

Navy Moves (H) ; Beyond the Ice Palace (O) ; Skweek (O) ; Terget Renegade (O) ; Chicago's 30 (H) ; Dragon's Lair II (B) ; Stormlord (B) ; ISS (H).
Suite et fin en queue de poisson mais tout de même victorieuse de LMDS PTDVIDLJQSTDS. Ça m'apprendra à faire "du direct".

Amstrad Cent Pour Cent n° 19

Boulder Dash 4 (H) ; Barbarian (H) ; Jack the Nipper II (H) ; Game Over I et II (H) ; Army Moves I et II (H) ; Asterix and the magic cauldron (O) ; Tomahawk (O) ; Mutants (O) ; Arkanoïd II (M) ; Road Runner (M) ; Blasteroïds (B) ; Cobra (B) ; Dragon's Lair II (B) ; Ghosts'n Goblins (B) ; Sabre Wulf (B) ; Shockway Rider (B) ; Thundercats (B).

Grande enquête de Michel Marteau sur le devenir du CACA, dont on n'a pas senti l'odeur depuis fort longtemps...

Amstrad Cent Pour Cent n° 20

Rick Dangerous (H) ; Vigilante (H) ; Bubble Bobble (H) ; Shaolin's Road (H) ; Mikie (H) ; Yie are Kung-Fu (H) ; Jackal (H) ; Light Force (H) ; Asphalt (H) ; Airwolf (H) ; Dakar 4x4 (H) ; Psycho Pigs UXB (H) ; Mr Heli (O) ; SDI (H).

Amstrad Cent Pour Cent n° 21

Fernandez Must Die (H) ; Savage (H) ; Legend of Kage (H) ; Head over Heels (H) ; Rygar (H) ; Spannerman (H) ; Digger Goes Digging (H) ; Mummy (H) ; Operation Wolf (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 22

Mr Heli (O) ; Pac Mania (O) ; The Last Ninja II (O) ; Revolution (H) ; Equinox (H) ; Sir Lancelot (H) ; Psycho Pigs UXB (H) ; Caverns of Mars (H) ; Cerberus (H) ; Cop Out (H) ; Freedom Fighter (H) ; Ball Crazy (H) ; Meganova (H) ; Charly Diams (H) ; Led Storm (H) ; Bubble Bobble (H) ; Target Renegade (H) ; Paperboy (H) ; Gunship (B) ; Operation Wolf (B) ; Krackout (B) ; Top Gun (B) ; Ghosts'n Goblins (B) ; Savage (B).

Amstrad Cent Pour Cent n° 23

Netherworld (H) ; Cybernoïd (H) ; Manic Miner (H) ; Tank (H) ; Robocop (H) ; Zorro (H) ; Who Dares Wins II (H) ; Kung-Fu Master (H) ; Cop Out (H) ; Thundercats (H) ; Goliath (H) ; Bounder (H) ; Franck'n Stein (H) ; Commando (H) ; Prohibition (H) ; Contraption (H) ; Blagger (H) ; Jack the Nipper II (O) ; Tempest (H) ; Jackal (H); Phantis (H) ; Trailblazer

(H) ; Ball Breaker (H) ; Slap Fight (H) ; Cybernoïd II (M) ; Arkanoïd II (M) ; Thunderbirds (A) ; Gemini Wings (A).

Amstrad Cent Pour Cent n° 24

Ce numéro historique marque la fin de la contribution de Septh, c'est-à-dire moi, à *Cent Pour Cent*. Et, aussi incroyable que cela puisse paraître, il contient un récapitulatif de toutes les bidouilles publiées dans la rubrique "Pokes au Rapport" depuis sa création par Robby dans le numéro 2 dudit journal.

STATISTIQUES

Eh oui, mine de rien, en deux ans pile de "Pokes au Rapport" (mars 1988 à mars 1990), nous avons publié, Robby et moi, pas moins de 305 recherches, cheat-modes, codes secrets, etc. pour un total d'environ 280 jeux (en tenant compte des inévitables répétitions), soit une moyenne approximative de 12 bidouilles par mois (y'a eu des fois beaucoup moins, par exemple lors des trois numéros de LMDSPTDVIDLJ QSTDS, et d'autres fois beaucoup plus, par exemple dans les numéros 22 et 23). C'est quand même pas si mal que ça, non ?

QUO VADIS ?

A part ça, je sais toujours pas qui va me remplacer ici. J'ai entendu toutes sortes de noms circuler, mais je ne sais pas si un a été arrêté puis relâché en liberté surveillée. Parmi les prétendants au trône, il y avait :
- Poum, mais bon, il est déjà suffisamment occupé comme ça.
- Sined, mais je suis pas sûr que... Enfin bon, je dis rien.
- Soizoc, mais alors là franchement... Bon, motus aussi.
- Lacsap, OK, mais quand il aura appris à reconnaître les modes d'écran du CPC.
- Lipfy, mais il est aussi pas mal occupé.
- Repié. Non, pas Repié.

Bref, je sais pas, c'est le mystère total, personne ne veut rien me dire, c'est injuste, c'est vraiment trop injuste, c'est dur d'être un petit Caliméro. En tout cas, qui que ce soit, ou plutôt qui que ce sera, je suis persuadé qu'il s'agira d'une personne noble, sans peurs et sans reproches et qui ne rechignera pas à la tâche.
Parce que ça n'a pas l'air, comme ça, mais c'est pas évident du tout, de tenir une rubrique telle que "Pokes au Rapport" : c'est tout de même l'une des plus populaires du canard (sans me vanter !), et donc et de fait l'une de celles qui reçoit le plus de courrier. Courrier d'ailleurs pas toujours très "clean", je veux dire : de provenance douteuse (au niveau du contenu, bien sûr ; il ne m'est encore jamais arrivé de recevoir de lettre écrite sur un rouleau de PQ). Il faut lire une par une ces lettres, décider lesquelles sont suffisamment intéressantes pour vous (en général, j'essaye d'éviter les bidouilles sur des jeux dont la destination première fut la poubelle), tout en ne faisant pas doublon avec ce qui a déjà été publié (hum ; des fois, on en rate).

Il faut ensuite tester les bidouilles proposées et, comme on est quelqu'un de consciencieux, pour le cas où elles ne marcheraient pas, essayer de trouver pourquoi. Cela oblige également à contacter leur auteur, histoire de faire un peu connaissance. Bref, plein de choses que je n'ai plus faites avec autant d'acharnement et d'amour du travail bien fait depuis quelques mois...

J'en profite donc pour présenter mes excuses les plus plates, à défaut des plus sincères, à tous ceux qui auraient éprouvé quelques difficultés à mettre en œuvre une (des) bidouille(s) quelconque(s). Voilà, c'est dit, je ne le répèterai plus.

Mouaip. C'est marrant, je me sens un peu comme un président de la République qui aurait raté sa réélection et qui, sur le point de céder la place à son maudit mais chanceux concurrent, se prendrait tout à coup à avoir des remords et des doutes quant à l'utilité de son passage au pouvoir... Ou bien comme une nana de mes amies qui est actuellement sous antibiotiques et qui peut pas boire une goutte d'alcool (quoique)... La pauvre, comme je la plains, hips.
J'avais parlé le mois dernier de pas mal de trucs, par exemple, de l'utilitaire maison pour bidouiller ses petits jeux les doigts dans le nez. L'affaire est toujours à suivre, je vais brancher Poum et Sined sur le coup. Enfin, s'ils sont d'accord, hein, je veux forcer la main de personne.
Les différents concours en place sont eux aussi, bien évidemment, toujours valables. Tiens, au fait, ça me fait penser que du coup, j'ai même pas regardé votre courrier de ce mois. Alors toc, comme je suis bon, un mois de répit supplémentaire pour les deux concours. On dit merci à Tonton Septh.
Je pense ne pas avoir besoin de vous recommander de continuer à garnir cette rubrique de vos pokes d'enfer et de vos BD délirantes. Pas plus que je ne pense nécessaire de vous rappeler que, bordel de merde, le mercredi après-midi c'est le jour de la permanence téléphonique, et que c'est pas parce que moi j'étais jamais là ce jour-là que mon successeur ne fera pas d'efforts. Passez donc un coup de fil de temps à autre, ça fait toujours plaisir. Surtout à celui qui le prend (n'est-ce pas, mon Poum ?).

LE DERNIER MOT

Vous voulez vraiment l'entendre, mon dernier mot ?

Call & BCDSepth

AU SECOURS !

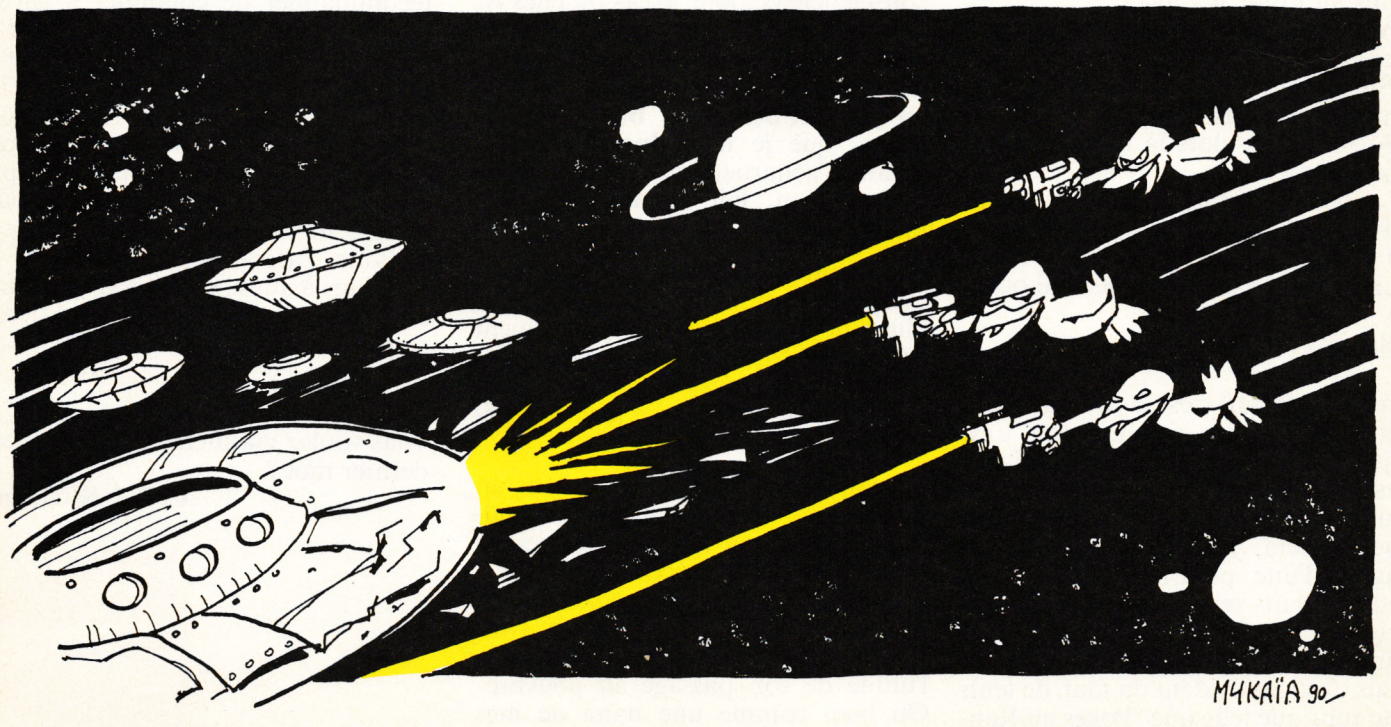
ERRATUM

Quatre lignes, dans le listing du numéro 24 n'étaient pas très lisibles, les voici :

```
2170 DATA 01, 00, 00, 08, 00, 00, 00, 00, 95
2180 DATA 01, 01, 05, 00, 03, 01, 00, 07, A7
2190 DATA 05, 00, 00, 00, 00, 09, 00, 08, BD
2200 DATA 06, 06, 01, 01, 05, 00, 00, 00, D0
```

Je lance mon cri de guerre pour que vous sachiez que l'on commence sérieusement à manquer de listings de bonne qualité. Où sont les SOS 100 %, et ATC et bien d'autres encore ? On reçoit plein de jeux, mais bof, et surtout plein d'utilitaires. Je sais qu'un listing par mois, ce n'est pas énorme et que vous voulez des jeux, alors qu'est-ce que vous attendez ? D'autant plus qu'ils seront rémunerés. Vous aurez quand même ce mois-ci une escadrille de canards qui vont à la chasse de vaisseaux pas beaux dans l'espace. Une histoire insolite sortie de l'imagination de Loncke Miguel. Trois listings, le Basic qui sert de lanceur, et dans l'ordre, canar1 et canar2 qui doivent suivre le lanceur sur la casquette. On le joue avec un bon joystick et beaucoup de nerf...

```
10 ON BREAK CONT
20 DIM SC$(9):FOR X=0 TO 8:READ
NOM$,SCO$: SC$(X)=" " +NOM$+ SPACE$
(10-LEN(NOM$))+SCO$:NEXT X:LEVEL=4
30 MEMORY &2FC3:MODE 0:INK 0,0:INK
1,19:INK 2,17:INK 3,5:INK 4,10:INK
5,9:INK 6,1:INK 7,23:INK 8,3:INK 9,11
:INK 10,6:INK 11,16:INK 12,21:INK 13,4
:INK 14,19:INK 15,14
40 LOAD "CANAR1.BIN",&2FC4:LOAD "CANAR2
.BIN",&7000
50 GOTO 110
60 CALL &7BE0
70 FOR X=1 TO 80:A$=INKEY$:NEXT X
80 WINDOW #1,1,40,1,22:CLS #1:PLOT
```



```
0,46,0:DRAW 640,46,0
90 FOR X=15 TO 0 STEP -1:PEN X:LOCATE
7,10:PRINT "GAME OVER":FOR Y=1 TO 190
:NEXT Y,X
100 FOR X=0 TO 6:SCORE=SCORE+PEEK(&75DF+
6-X)*10^X:NEXT X
110 LOCATE 1,1:PEN 1:FOR X=0 TO 8:READ
CO:PEN CO:PRINT STR$(X+1)+SC$(X):NEXT X
120 RESTORE 340
130 FOR X=0 TO 8:IF SCORE>=VAL(RIGHT$
(SC$(X),6)) THEN GOTO 200
140 NEXT X
150 PEN 9:LOCATE 1,20:PRINT "   L POUR
LEVEL"
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 IF A$="L" OR A$="l" THEN 350
180 SCORE=0
190 GOTO 60
200 A$=SC$(X)
210 FOR Y=X+1 TO 9:B$=SC$(Y):SC$(Y)
=A$:A$=B$:NEXT Y
220 PRINT:PRINT " NOM ? ";:NOM$=""
230 FOR E=0 TO 7
240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 240
250 IF A$=CHR$(13) THEN 290
260 IF A$=CHR$(&7F) THEN IF E=0 THEN 240
ELSE LOCATE E+7,20:PRINT " ":NOM$=LEFT$
(NOM$,LEN(NOM$)-1):E=E-2:GOTO 280
270 NOM$=NOM$+A$:LOCATE E+8,20:PRINT A$
280 NEXT E
290 SC$(X)=" "+NOM$+SPACE$(10-LEN(NOM$)
)+ STRING$(8-LEN(STR$(SCORE)),"0")+
RIGHT$(STR$( SCORE),LEN(STR$(SCORE))-1)
300 LOCATE 1,1:PEN 1:FOR X=0 TO 8:READ
CO:PEN CO:PRINT STR$(X+1)+SC$(X):NEXT X
:PRINT:PRINT SPACE$(20)
310 RESTORE 340
320 GOTO 150
330 DATA MIGUEL,0500000,OLIVIER,0100000,
HERVE,0050000,LUC,0020000,FREDERIC,
0010000,PHILIPPE,0005000,LAURENT,0001000
,DENIS, 0000500,PIERRE,0000100
340 DATA 1,2,3,4,5,7,9,10,11
350 PEN 12:LOCATE 1,20:PRINT
 " LEVEL ?                "
360 LOCATE 10,20:PRINT LEVEL
370 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 370
380 IF A$<>"L" AND A$<>"l" THEN LOCATE
1,20:PRINT SPACE$(20):POKE &733F,LEVEL*4
+1:GOTO 150
390 LOCATE 10,20:LEVEL=LEVEL+1:IF LEVEL
=16 THEN LEVEL=0
400 PRINT LEVEL:GOTO 370
```

```
10 'COPYRIGHT 100%
20 RESTORE 1000:ADR= 28672
30 FOR I=0 TO 523
40 FOR J=0 TO 7:READ A$
50 A=VAL("&"+A$)
60 B=B+A:IF B>255 THEN B=B-256
70 POKE ADR+J+I*8,A:NEXT J:READ B$
80 IF B<>VAL("&"+B$) THEN PRINT
"ERREUR EN" 1000+i*10
90 NEXT I
100 SAVE "CANAR2",B, 28672, 4184
1000 DATA 00,CB,87,32,00,70,CD,24,E5
1010 DATA BB,CB,67,C2,9E,70,E6,0F,97
1020 DATA C2,1C,70,06,FF,10,FE,C3,BB
1030 DATA CC,70,BE,3B,17,5F,16,00,7C
1040 DATA DD,21,35,70,DD,19,DD,5E,50
1050 DATA 00,DD,56,01,D5,DD,E1,FD,14
1060 DATA 2A,1A,70,DD,E9,55,70,6D,C0
1070 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,F1
1080 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,22
1090 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,53
1100 DATA 70,5A,70,55,70,06,C8,C3,E3
1110 DATA 15,70,FD,23,FD,23,FD,7E,23
1120 DATA 3E,FE,01,CA,55,70,FD,23,0F
1130 DATA FD,23,C3,7D,70,FD,2B,FD,04
1140 DATA 2B,FD,7E,00,FE,01,CA,55,C8
1150 DATA 70,FD,2B,FD,2B,FD,22,1A,C1
1160 DATA 70,21,C4,2F,06,14,C5,FD,21
1170 DATA 5E,00,FD,56,01,01,08,00,DC
1180 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,8A
1190 DATA ED,C3,CC,70,00,00,FD,2A,9D
1200 DATA 1A,70,11,1C,00,FD,19,FD,67
1210 DATA 6E,00,FD,66,01,11,07,00,51
1220 DATA 19,F5,22,9C,70,ED,5F,4F,28
1230 DATA ED,5F,81,06,40,77,23,3C,11
1240 DATA 10,FB,CB,C7,32,00,70,F1,41
1250 DATA 06,78,10,FE,2A,9C,70,7C,7F
1260 DATA B7,C8,3A,00,70,CB,47,C0,7A
1270 DATA 06,40,36,00,23,10,FB,3E,62
1280 DATA 00,32,9D,70,32,00,70,C9,0C
1290 DATA DD,21,8C,3C,06,06,C5,DD,80
1300 DATA 5E,00,DD,56,01,1A,D5,E1,E2
1310 DATA 23,01,4F,00,ED,B0,12,C1,C5
1320 DATA DD,23,DD,23,10,E8,DD,21,BB
1330 DATA 97,71,06,03,DD,7E,01,B7,DF
1340 DATA CA,56,71,67,DD,6E,00,7E,A0
1350 DATA FE,54,C2,20,71,3E,00,77,FA
1360 DATA DD,7E,02,B7,CA,43,71,3D,C9
1370 DATA DD,77,02,2B,7E,B7,C2,34,75
1380 DATA 71,3E,54,77,DD,75,00,DD,1E
1390 DATA 74,01,DD,23,DD,23,DD,23,93
1400 DATA 10,CA,C9,3E,00,DD,77,01,C9
1410 DATA 3E,25,DD,77,02,DD,23,DD,5F
1420 DATA 23,DD,23,10,B7,C9,DD,7E,6D
1430 DATA 02,B7,CA,6A,71,3D,DD,77,5C
1440 DATA 02,DD,23,DD,23,DD,23,10,6E
1450 DATA A3,C9,ED,5F,FD,21,34,3B,B3
1460 DATA CB,27,5F,16,00,FD,19,FD,2D
1470 DATA 46,CC,46,46,03,46,03,46,7C
1480 DATA CC,CC,46,46,CC,46,46,03,FB
1490 DATA CC,46,CC,CC,CC,46,46,CC,C9
1500 DATA 46,46,46,46,46,CC,89,03,7F
1510 DATA 46,03,46,03,46,46,46,03,E6
1520 DATA 46,89,03,46,46,46,46,46,16
1530 DATA 46,46,46,46,46,46,46,46,46
1540 DATA 03,46,CC,46,CC,46,CC,46,C5
1550 DATA CC,46,CC,46,CC,46,CC,46,0D
1560 DATA CC,46,03,46,CC,46,CC,46,8C
1570 DATA CC,46,03,46,46,CC,46,CC,0B
1580 DATA 03,46,03,46,CC,46,CC,46,C1
1590 DATA CC,46,03,46,CC,46,CC,46,40
1600 DATA 03,46,46,CC,46,CC,46,46,39
1610 DATA 46,46,03,46,CC,46,CC,46,32
1620 DATA CC,46,03,46,46,CC,46,CC,B1
1630 DATA 46,CC,03,46,CC,46,CC,46,30
1640 DATA 03,46,03,46,46,CC,46,CC,E6
1650 DATA 46,CC,03,46,46,46,46,46,59
1660 DATA 03,46,03,46,CC,46,CC,46,0F
1670 DATA CC,46,CC,46,CC,46,CC,46,57
1680 DATA CC,46,03,46,46,46,46,46,CA
1690 DATA 46,46,03,46,46,46,46,46,B7
1700 DATA 03,46,03,46,46,46,46,46,61
1710 DATA 46,46,03,46,CC,46,CC,46,5A
1720 DATA 03,46,00,00,00,00,00,00,A3
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,14,00,B7
1740 DATA 14,00,00,00,00,00,00,00,CB
1750 DATA 2D,7C,28,28,00,00,00,00,C4
1760 DATA 00,14,4F,1E,0A,0A,00,00,59
1770 DATA 00,00,00,2D,CF,8F,CF,8F,42
1780 DATA 05,00,00,00,14,54,0F,0F,CD
1790 DATA 0F,5E,1E,0A,00,00,14,05,7B
1800 DATA FC,FC,FC,AD,0A,0A,00,00,30
1810 DATA 54,54,FC,54,A8,FC,FC,0A,D2
1820 DATA 00,00,28,0F,FC,FC,FC,05,02
1830 DATA 1E,00,00,00,00,5E,0F,0F,9C
1840 DATA 0F,5E,0F,00,00,00,00,05,1D
1850 DATA 9B,67,33,8F,28,0A,00,00,13
1860 DATA 00,00,0F,67,67,0F,00,0A,09
1870 DATA 00,00,00,00,00,CF,8F,00,67
1880 DATA 0A,00,00,00,00,00,00,14,85
1890 DATA 14,00,00,00,00,00,00,00,99
1900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
1910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
1950 DATA 14,00,14,00,00,00,00,00,C1
1960 DATA 00,00,2D,7C,28,39,00,00,CB
1970 DATA 00,00,00,00,36,1B,1E,0A,0A,4E
1980 DATA 00,00,00,00,00,00,2D,8A,8F,94
1990 DATA 00,8F,05,00,00,00,14,00,3C
2000 DATA 22,1B,1B,11,33,0A,00,00,E2
2010 DATA 14,05,B9,FC,FC,B9,33,0A,A2
2020 DATA 00,00,54,00,A8,54,A8,76,10
2030 DATA FC,22,00,00,28,05,00,B9,14
2040 DATA A8,05,1E,00,00,00,00,54,33
2050 DATA 0F,0F,27,76,0F,00,00,00,FD
2060 DATA 00,05,11,22,33,8F,28,22,41
2070 DATA 00,00,00,00,0F,67,67,0F,2D
2080 DATA 00,0A,00,00,00,00,00,CF,06
2090 DATA 8F,00,0A,00,00,00,00,00,9F
2100 DATA 00,14,14,00,00,00,00,00,C7
2110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7
2170 DATA 00,00,00,00,05,54,00,11,31
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,11,14,56
2190 DATA 0A,0A,00,00,00,00,00,05,6F
2200 DATA 00,8A,00,05,00,00,00,00,FE
2210 DATA 00,00,22,1B,1B,00,22,00,78
2220 DATA 00,00,00,05,A8,00,54,A8,21
2230 DATA 11,00,00,00,00,00,A8,54,2E
2240 DATA A8,54,FC,00,00,00,00,05,2B
2250 DATA 00,B9,A8,05,14,00,00,00,A5
2260 DATA 00,54,05,0A,05,76,05,00,88
2270 DATA 00,00,00,00,11,22,00,8A,45
2280 DATA 28,00,00,00,00,00,00,22,8F
2290 DATA 67,05,00,00,00,00,00,00,FB
2300 DATA 00,8A,00,00,00,00,00,00,85
2310 DATA 00,00,00,00,14,00,00,00,99
2320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
2330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
2350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,99
2360 DATA 00,11,00,00,00,00,11,00,BB
2370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BB
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,05,54,14
2390 DATA 00,11,00,00,22,00,22,00,69
2400 DATA 11,14,0A,0A,00,00,00,00,A2
2410 DATA 22,05,00,8A,00,05,00,00,58
2420 DATA 00,00,00,00,00,00,1B,00,73
2430 DATA 22,00,00,22,11,00,00,00,C8
2440 DATA 54,00,00,11,00,00,00,00,2D
2450 DATA A8,00,00,00,A8,00,00,00,7D
2460 DATA 00,27,00,00,00,00,14,00,B8
2470 DATA 00,11,00,54,05,00,00,22,44
2480 DATA 05,00,11,00,00,00,00,22,7C
2490 DATA 00,00,28,00,00,00,00,22,C6
2500 DATA 00,22,22,05,00,00,00,00,0F
2510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0F
2520 DATA 11,00,00,00,00,00,14,00,34
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,34
2540 DATA 00,00,00,22,00,00,00,00,56
2550 DATA 22,00,11,00,00,00,00,00,89
2560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,89
2570 DATA 00,00,11,11,0A,00,00,00,B5
2580 DATA 11,00,0A,11,00,00,00,00,E1
2590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E1
2600 DATA 00,54,00,11,00,00,22,00,68
2610 DATA 22,00,00,00,00,00,00,00,8A
2620 DATA 00,00,00,05,00,00,00,00,8F
2630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,8F
2640 DATA 00,00,00,00,00,22,00,00,B1
2650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B1
2660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B1
2670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B1
2680 DATA 00,00,00,11,00,0A,00,00,CC
2690 DATA 00,00,00,00,11,00,00,00,DD
2700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DD
2710 DATA 00,22,00,00,22,00,00,00,21
2720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,21
2730 DATA 00,00,11,00,05,00,00,00,37
2740 DATA 00,00,00,00,00,00,11,00,48
2750 DATA 00,22,00,00,00,22,00,05,91
2760 DATA 00,00,27,00,05,00,00,05,C2
2770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C2
```

AU SECOURS !

```
2780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,A0,62
2790 DATA 20,00,00,00,30,98,30,00,7A
2800 DATA 00,00,00,A0,05,00,00,0A,29
2810 DATA 00,00,00,38,34,00,00,00,95
2820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,95
2830 DATA 5A,00,00,00,00,10,00,00,FF
2840 DATA 00,44,00,00,00,88,00,00,CB
2850 DATA 00,00,00,50,00,00,00,00,1B
2860 DATA 00,A5,B4,F0,00,00,00,00,64
2870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,64
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,50,5A,0E
2890 DATA 10,88,F0,F0,10,30,88,F0,3E
2900 DATA 00,00,14,70,5A,1E,05,00,3F
2910 DATA 00,00,14,38,20,0A,00,00,B5
2920 DATA 00,45,00,00,00,00,00,34,2E
2930 DATA 5A,A0,50,00,00,00,88,00,00
2940 DATA 00,CF,00,00,50,20,00,00,3F
2950 DATA F0,00,00,50,A0,00,00,F0,0F
2960 DATA 78,5A,A5,30,A0,00,00,00,56
2970 DATA 00,00,00,50,00,00,14,F0,AA
2980 DATA 78,F0,00,00,00,05,A5,98,54
2990 DATA F0,D8,64,30,A0,00,50,E4,84
3000 DATA A0,00,05,25,00,05,F0,28,6B
3010 DATA 00,00,05,34,10,1A,00,00,CE
3020 DATA 00,5A,00,A5,25,A0,50,2D,0F
3030 DATA A5,E5,8D,0A,00,00,64,00,94
3040 DATA 54,CD,00,00,50,A0,00,50,F5
3050 DATA F0,20,00,B4,A0,00,05,78,D6
3060 DATA 38,30,78,F0,78,00,00,00,1E
3070 DATA 00,00,00,2C,00,00,B4,B4,B2
3080 DATA 3C,78,00,00,00,5A,F0,F0,A0
3090 DATA D8,F0,E4,A5,E4,5A,F0,F0,0F
3100 DATA 70,00,30,5A,DA,DA,5A,A0,B7
3110 DATA 00,14,1A,1E,70,20,20,00,B3
3120 DATA F0,F0,F0,F0,78,5A,5A,F0,8F
3130 DATA 98,5A,A5,A5,00,00,98,00,63
3140 DATA 76,8D,8A,00,50,A0,00,50,30
3150 DATA A5,20,50,A5,A0,14,F0,A5,33
3160 DATA 78,1A,B0,70,70,A0,00,00,F5
3170 DATA 00,00,50,18,A0,00,14,3C,4D
3180 DATA F0,78,F0,00,00,F0,70,F0,F5
3190 DATA 25,E4,70,F0,B0,B0,5A,0F,27
3200 DATA B0,B0,70,F0,45,45,0F,F0,70
3210 DATA 00,30,1A,30,28,70,10,50,E2
3220 DATA F0,A5,E5,F0,A5,9C,F0,F0,6D
3230 DATA F0,78,F0,5A,34,E4,44,11,8C
3240 DATA 1B,DC,88,00,4E,5A,00,05,B8
3250 DATA 25,70,B0,F0,1A,30,78,38,E7
3260 DATA 0F,38,B0,70,5A,B4,B4,3C,4C
3270 DATA 78,00,A4,60,84,A0,14,B4,B4
3280 DATA 3C,3C,B4,A0,A5,64,F0,70,E9
3290 DATA F0,A5,F0,B0,F0,E4,F0,F0,D2
3300 DATA F0,F0,0A,F0,5A,50,A0,5A,50
3310 DATA B4,25,25,25,1E,3C,30,1E,1B
3320 DATA 9C,4F,0F,78,5A,5A,0F,4E,9E
3330 DATA F0,25,A5,8F,A5,1A,1A,4E,0E
3340 DATA AD,1B,4F,8F,CC,CC,1A,30,96
3350 DATA F0,34,25,F0,5A,5A,38,F0,AB
3360 DATA F0,F0,F0,F0,F0,25,A5,70,95
3370 DATA 30,78,2C,A4,0C,B4,78,B4,F9
3380 DATA 3C,B4,78,78,00,00,00,00,D9
3390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D9
3400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D9
3410 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,CC,71
3420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,71
3430 DATA 00,44,00,00,00,00,00,00,B5
3440 DATA 00,54,62,80,88,00,00,00,73
3450 DATA 04,04,00,40,A0,C4,88,00,A7
3460 DATA 00,00,00,11,C0,D0,00,80,C8
3470 DATA 8D,00,00,00,B9,D0,80,00,5E
3480 DATA 00,80,88,00,40,80,C0,E0,C6
3490 DATA 80,F0,E0,C4,8D,00,00,00,67
3500 DATA E8,D0,40,A0,E0,C4,00,00,A3
3510 DATA 00,00,00,A8,80,D0,E0,C4,3F
3520 DATA 05,00,00,00,00,0C,E8,C0,F8
3530 DATA E0,44,00,00,00,00,00,00,1C
3540 DATA 00,54,C0,C4,8D,00,00,00,81
3550 DATA 00,00,00,00,00,44,CC,00,91
3560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,91
3570 DATA 88,00,00,00,00,00,00,00,19
3580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,19
3590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,19
3600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,19
3610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,19
3620 DATA 00,00,00,00,00,00,CF,0A,F2
3630 DATA 00,44,00,00,00,00,00,00,36
3640 DATA 00,00,00,44,00,00,00,00,7A
3650 DATA 00,00,00,54,22,80,88,00,F8
3660 DATA 00,05,8F,05,05,40,A0,80,F6
3670 DATA 88,00,00,00,00,11,0F,0A,A8
3680 DATA 05,80,88,00,00,00,A8,05,62
3690 DATA 05,00,00,0A,88,00,00,00,F9
3700 DATA 00,4A,80,0F,E0,C4,88,00,FE
3710 DATA 00,00,E8,50,40,A0,E0,C4,BA
3720 DATA 00,00,00,00,00,0A,00,D0,94
3730 DATA 05,80,00,00,00,00,00,0D,26
3740 DATA ED,CA,E0,8A,00,00,00,00,47
3750 DATA 00,00,8A,54,C0,CE,00,00,B3
3760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,44,F7
3770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F7
3780 DATA 00,00,88,00,00,00,00,00,7F
3790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7F
3800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7F
3810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7F
3820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7F
3830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7F
3840 DATA CF,00,00,00,00,00,00,00,4E
3850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,4E
3860 DATA 00,00,00,80,00,54,00,80,A2
3870 DATA 00,00,00,00,00,00,05,80,00,27
3880 DATA A0,00,00,00,00,00,00,11,D8
3890 DATA 20,0A,05,80,00,00,00,00,87
3900 DATA 00,00,00,88,00,0A,00,00,19
3910 DATA 00,00,00,44,88,00,00,00,E5
3920 DATA 00,00,00,00,A8,88,00,00,15
3930 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,55
3940 DATA 80,80,00,00,00,00,00,00,55
3950 DATA 00,05,00,40,A0,00,00,00,3A
3960 DATA 00,00,40,40,00,80,80,00,BA
3970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
3980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
3990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
4050 DATA 00,00,CF,00,00,00,00,00,89
4060 DATA 00,04,00,00,00,00,00,00,8D
4070 DATA 00,00,00,00,00,80,00,54,61
4080 DATA 08,80,00,00,80,00,00,00,69
4090 DATA 00,00,80,80,00,00,00,00,69
4100 DATA 00,40,00,00,00,00,00,00,A9
4110 DATA 00,00,00,00,00,88,00,00,31
4120 DATA 00,00,00,08,00,00,00,00,39
4130 DATA 00,00,00,00,00,00,A8,88,69
4140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,69
4150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,69
4160 DATA 00,00,00,05,00,40,00,00,AE
4170 DATA 00,00,00,00,40,00,00,00,EE
4180 DATA 00,00,00,00,04,00,00,00,F2
4190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F2
4200 DATA 00,80,00,00,08,80,00,00,FA
4210 DATA 00,80,00,00,80,80,00,80,FA
4220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FA
4230 DATA 40,00,00,00,00,40,00,00,7A
4240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,44,BE
4250 DATA 00,00,88,0A,00,00,05,00,55
4260 DATA 00,00,00,00,00,00,44,00,99
4270 DATA 00,00,80,0A,80,00,00,00,A3
4280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A3
4290 DATA 00,00,00,80,0A,00,00,00,2D
4300 DATA 00,00,80,00,00,00,80,00,2D
4310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2D
4320 DATA 00,00,00,4A,00,00,00,00,77
4330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,77
4340 DATA 00,00,00,00,05,00,00,00,7C
4350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7C
4360 DATA 80,40,00,00,00,00,00,00,3C
4370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C
4380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C
4390 DATA 00,00,00,00,80,00,00,00,BC
4400 DATA 00,00,00,05,80,00,00,00,41
4410 DATA 00,88,00,00,00,40,44,00,4D
4420 DATA 00,80,00,00,00,40,00,00,0D
4430 DATA 00,00,05,00,00,00,0A,00,1C
4440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
4450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
4460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
4470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
4480 DATA CC,CC,88,00,00,00,00,00,3C
4490 DATA 00,00,00,44,CC,00,00,00,4C
4500 DATA 00,00,00,54,62,C4,8D,00,53
4510 DATA 00,00,04,0C,B9,62,E0,C4,22
4520 DATA 88,00,00,00,00,B9,C0,D0,F3
4530 DATA E0,C4,8D,00,00,00,B9,D0,AD
4540 DATA C0,F0,E0,C4,88,00,40,91,5A
4550 DATA C0,E0,D0,F0,E0,C4,8D,00,EB
4560 DATA 00,00,E8,D0,C0,F0,E0,C4,F7
4570 DATA 88,00,00,00,00,E8,C0,D0,F7
4580 DATA E0,C4,8D,00,00,00,04,0C,38
4590 DATA E8,C0,E0,C4,88,00,00,00,0C
4600 DATA 00,00,00,54,C0,C4,8D,00,71
4610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,44,B5
4620 DATA CC,00,00,00,00,00,00,00,81
4630 DATA CC,CC,88,00,00,00,00,00,A1
4640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A1
4650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A1
4660 DATA 01,01,00,C0,00,C8,00,D0,FB
4670 DATA 00,D8,00,E0,00,E8,00,F0,8B
4680 DATA 00,F8,50,C0,50,C8,50,D0,CB
4690 DATA 50,D8,50,E0,50,E8,50,F0,9B
4700 DATA 50,F8,A0,C0,A0,C8,A0,D0,1B
4710 DATA A0,D8,A0,E0,A0,E8,A0,F0,2B
4720 DATA A0,F8,F0,C0,F0,C8,F0,D0,EB
4730 DATA F0,D8,F0,E0,F0,E8,F0,F0,3B
4740 DATA F0,F8,40,C1,40,C9,40,D1,3E
4750 DATA 40,D9,40,E1,40,E9,40,F1,D2
4760 DATA 40,F9,90,C1,90,C9,90,D1,16
4770 DATA 90,D9,90,E1,90,E9,90,F1,EA
4780 DATA 90,F9,E0,C1,E0,C9,E0,D1,6E
4790 DATA E0,D9,E0,E1,E0,E9,E0,F1,82
4800 DATA E0,F9,30,C2,30,CA,30,D2,49
4810 DATA 30,DA,30,E2,30,EA,30,F2,A1
4820 DATA 30,FA,80,C2,80,CA,80,D2,A9
4830 DATA 80,DA,80,E2,80,EA,80,F2,41
4840 DATA 80,FA,D0,C2,D0,CA,D0,D2,89
4850 DATA D0,DA,D0,E2,D0,EA,D0,F2,61
4860 DATA D0,FA,20,C3,20,CB,20,D3,EC
4870 DATA 20,DB,20,E3,20,EB,20,F3,08
4880 DATA 20,FB,70,C3,70,CB,70,D3,D4
4890 DATA 70,DB,70,E3,70,EB,70,F3,30
4900 DATA 70,FB,C0,C3,C0,CB,C0,D3,3C
4910 DATA C0,DB,C0,E3,C0,EB,C0,F3,D8
4920 DATA C0,FB,10,C4,10,CC,10,D4,27
4930 DATA 10,DC,10,E4,10,EC,10,F4,07
4940 DATA 10,FC,60,C4,60,CC,60,D4,97
4950 DATA 60,DC,60,E4,60,EC,60,F4,B7
4960 DATA 60,FC,B0,C4,B0,CC,B0,D4,87
4970 DATA B0,DC,B0,E4,B0,EC,B0,F4,E7
4980 DATA B0,FC,00,C5,00,CD,00,D5,FA
4990 DATA 00,DD,00,E5,00,ED,00,F5,9E
5000 DATA 00,FD,50,C5,50,CD,50,D5,F2
5010 DATA 50,DD,50,E5,50,ED,50,F5,D6
5020 DATA 50,FD,A0,C5,A0,CD,A0,D5,6A
5030 DATA A0,DD,A0,E5,A0,ED,A0,F5,8E
5040 DATA A0,FD,F0,C5,F0,CD,F0,D5,62
5050 DATA F0,DD,F0,E5,F0,ED,F0,F5,C6
5060 DATA F0,FD,40,C6,40,CE,40,D6,DD
5070 DATA 40,DE,40,E6,40,EE,40,F6,85
5080 DATA 40,FE,90,C6,90,CE,90,D6,DD
5090 DATA 90,DE,90,E6,90,EE,90,F6,C5
5100 DATA 90,FE,E0,C6,E0,CE,E0,D6,5D
5110 DATA E0,DE,E0,E6,E0,EE,01,01,B1
5120 DATA E0,F6,E0,FE,30,C7,30,CF,5B
5130 DATA 30,D7,30,DF,30,E7,30,EF,A7
5140 DATA 30,F7,30,FF,80,C7,80,CF,93
5150 DATA 80,D7,80,DF,80,E7,80,EF,1F
5160 DATA 80,F7,80,FF,36,3B,19,06,A5
5170 DATA 0F,02,1E,06,C8,3B,28,08,0D
5180 DATA 21,02,25,06,62,3C,28,02,23
5190 DATA 3C,00,1E,04,C6,3C,64,08,EF
5200 DATA 0E,3C,14,02,14,04,1E,00,85
5210 DATA 0F,04,0F,02,36,3B,1E,08,40
5220 DATA 46,06,C2,3B,14,04,2A,00,CB
5230 DATA 32,06,C6,3C,32,08,DE,3B,58
5240 DATA 1E,08,46,02,6A,3B,0A,08,7D
5250 DATA 46,02,DE,3B,28,00,1E,04,28
5260 DATA 28,02,6A,3C,3C,04,28,00,60
5270 DATA 0A,02,92,3B,1E,08,32,02,93
5280 DATA 0A,06,0A,04,8A,3B,28,06,A4
5290 DATA 24,00,1E,04,FA,3B,32,08,59
```

```
5300 DATA 1C,06,20,02,14,00,0A,02,BD
5310 DATA 36,3B,0F,06,14,00,37,02,90
5320 DATA 1A,3C,0A,04,1E,00,14,06,2C
5330 DATA 14,04,14,00,14,06,4E,3C,FC
5340 DATA 28,08,3C,02,1E,00,0A,02,94
5350 DATA 6A,3C,3C,02,0A,04,8E,3B,4F
5360 DATA 14,06,12,00,28,02,0A,04,B3
5370 DATA 16,3C,10,08,46,02,DE,3B,7E
5380 DATA 0A,00,1E,06,28,02,EA,3B,FB
5390 DATA 19,02,2D,04,6A,3C,0C,08,01
5400 DATA 46,04,62,3C,3C,04,0A,02,35
5410 DATA 86,3B,32,06,14,00,14,02,58
5420 DATA 66,3C,32,02,14,00,14,04,5A
5430 DATA A2,3B,14,06,28,02,0A,04,89
5440 DATA 9E,3B,28,06,1E,04,12,3C,00
5450 DATA 0A,04,28,02,14,06,AE,3B,3B
5460 DATA 14,08,0A,06,28,02,0A,04,9F
5470 DATA 0A,06,36,3B,1C,02,0C,00,4A
5480 DATA 2A,06,C8,3C,D0,3C,D8,3C,9E
5490 DATA E0,3C,E4,3C,F0,3C,F6,3C,38
5500 DATA FE,3C,02,3D,08,3D,0E,3D,41
5510 DATA 16,3D,1E,3D,28,3D,30,3D,C1
5520 DATA 3C,3D,44,3D,52,3D,5C,3D,E3
5530 DATA 62,3D,6C,3D,72,3D,7A,3D,91
5540 DATA 80,3D,86,3D,8C,3D,94,3D,AB
5550 DATA 9C,3D,A4,3D,AA,3D,B2,3D,3B
5560 DATA BE,3D,C6,3D,CC,CC,CC,CC,69
5570 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,CC,C6
5580 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,26
5590 DATA CC,C9,CC,CC,CC,CC,CC,CC,83
5600 DATA CC,CC,CC,CC,C9,CC,CC,CC,E0
5610 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,3D
5620 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,9D
5630 DATA CC,CC,C9,CC,CC,CC,CC,CC,FA
5640 DATA CC,CC,CC,CC,CC,C9,CC,CC,57
5650 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,B7
5660 DATA F3,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,3E
5670 DATA CC,D9,F3,F3,CC,CC,CC,CC,F9
5680 DATA CC,CC,CC,F3,F3,F3,F3,F3,1C
5690 DATA F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,B4
5700 DATA F3,F3,CC,CC,CC,CC,CC,CC,62
5710 DATA CC,CC,CC,CC,C9,00,00,00,5B
5720 DATA 00,00,00,00,00,CC,CC,CC,BF
5730 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,1C
5740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
5750 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,7C
5760 DATA CC,CC,C9,00,00,00,00,00,DD
5770 DATA 00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,D9
5780 DATA CC,CC,CC,CC,CC,C9,00,00,9E
5790 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,CC,36
5800 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,96
5810 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,5F
5820 DATA 00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,F3
5830 DATA CC,CC,CC,C9,00,00,00,00,20
5840 DATA 00,00,00,00,CC,CC,C3,C3,3E
5850 DATA C3,C3,CC,CC,CC,CC,C9,00,BD
5860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,CC,89
5870 DATA CC,03,F3,E7,CB,CC,CC,CC,61
5880 DATA CC,C9,00,00,00,00,00,00,F6
5890 DATA 00,00,CC,CC,03,F3,F3,CB,42
5900 DATA CC,CC,CC,CC,C9,00,00,00,3B
5910 DATA 00,00,00,00,00,CC,CC,03,D6
5920 DATA F3,F3,E3,CC,CC,CC,CC,C9,98
5930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,98
5940 DATA CC,CC,03,F3,F3,E3,CC,CC,94
5950 DATA CC,CC,C9,00,00,00,00,CC,C1
5960 DATA CC,00,00,CC,CC,03,F3,F3,0E
5970 DATA E3,CC,CC,CC,CC,C9,00,00,EA
5980 DATA 00,40,C4,88,88,00,CC,CC,96
5990 DATA 03,F3,F3,E3,CC,CC,CC,CC,92
6000 DATA C9,00,00,00,C0,C0,CC,44,EB
6010 DATA 00,CC,CC,03,F3,F3,E3,CC,1B
6020 DATA CC,CC,CC,C9,00,00,40,C0,48
6030 DATA C0,C4,44,88,CC,CC,03,F3,26
6040 DATA F3,E3,CC,CC,CC,CC,C9,00,F5
6050 DATA 00,00,C0,C0,C0,CC,84,CC,51
6060 DATA CC,03,F3,F3,E3,CC,CC,CC,4D
6070 DATA CC,C9,00,00,00,40,C0,C0,A2
6080 DATA C0,80,CC,CC,03,F3,F3,E3,46
6090 DATA CC,CC,CC,CC,C9,00,00,00,3F
6100 DATA 00,C0,C0,00,00,CC,CC,03,5A
6110 DATA F3,F3,E3,CC,CC,CC,CC,C9,1C
6120 DATA 00,00,00,00,80,00,00,00,9C
6130 DATA CC,CC,03,F3,F3,E3,CC,CC,98
6140 DATA CC,CC,C9,00,00,00,40,C0,F9
6150 DATA 00,00,00,CC,CC,03,F3,F3,7A
6160 DATA E3,CC,CC,CC,CC,C9,00,00,56
6170 DATA 00,C0,C0,80,00,00,CC,CC,EE
6180 DATA 03,DB,F3,E3,CC,CC,CC,CC,D2
6190 DATA C9,00,00,40,C0,C0,C0,84,9F
6200 DATA 00,CC,CC,03,DB,F3,E3,CC,B7
6210 DATA CC,CC,CC,C9,00,C0,C0,C0,24
6220 DATA C0,C0,C0,08,CC,CC,03,47,4E
6230 DATA F3,E3,CC,CC,CC,CC,C9,40,5D
6240 DATA C4,C0,C0,C0,C0,C0,08,CC,B5
6250 DATA CC,03,03,03,43,CC,CC,CC,31
6260 DATA CC,C9,40,C0,C8,C0,C0,C0,CE
6270 DATA 84,00,CC,CC,03,03,03,43,36
6280 DATA CC,CC,CC,CC,C9,00,C0,C4,B3
6290 DATA CC,C0,80,00,00,CC,CC,CC,23
6300 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,80
6310 DATA 00,40,C0,C0,C0,00,00,00,00
6320 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,60
6330 DATA CC,CC,C9,00,45,00,00,45,4B
6340 DATA 00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,47
6350 DATA CC,CC,CC,CC,CC,C9,00,CF,DB
6360 DATA 8A,00,CF,8A,00,00,CC,CC,56
6370 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,B6
6380 DATA C9,C3,C3,C3,C3,C3,C3,82,93
6390 DATA 00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,27
6400 DATA CC,CC,CC,C3,3C,3C,3C,3C,3E
6410 DATA 3C,3C,28,00,CC,CC,CC,CC,0E
6420 DATA CC,CC,CC,CC,CC,C3,03,00,D0
6430 DATA 00,14,83,03,03,02,00,C3,32
6440 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,4A
6450 DATA 02,00,00,00,69,02,00,00,B7
6460 DATA 00,00,C3,C3,C3,C3,C3,C3,49
6470 DATA C3,C3,C3,03,00,00,14,83,2C
6480 DATA 00,00,00,00,00,CC,CC,CC,90
6490 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,C3,03,1E
6500 DATA 00,69,02,00,00,00,00,00,89
6510 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,E9
6520 DATA CC,CC,C3,14,83,00,00,00,DB
6530 DATA 00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,D7
6540 DATA CC,CC,CC,CC,CC,C9,69,02,07
6550 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,CC,9F
6560 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,FF
6570 DATA C9,83,00,00,00,00,00,00,4B
6580 DATA 00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,DF
6590 DATA CC,CC,CC,C9,02,00,00,00,0E
6600 DATA 00,00,00,00,CC,CC,CC,CC,3E
6610 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,00,CF
6620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,CC,9B
6630 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,FB
6640 DATA CC,C9,00,00,00,00,00,00,90
6650 DATA 00,00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,58
6660 DATA CC,CC,CC,CC,C9,00,00,00,51
6670 DATA 00,00,00,00,00,CC,CC,CC,B5
6680 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C9,12
6690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,12
6700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,12
```

```
10 'COPYRIGHT 100%
20 RESTORE 1000:ADR= 28672
30 FOR I=0 TO 523
40 FOR J=0 TO 7:READ A$
50 A=VAL("&"+A$)
60 B=B+A:IF B>255 THEN B=B-256
70 POKE ADR+J+I*8,A:NEXT J:READ B$
80 IF B<>VAL("&"+B$) THEN PRINT
"ERREUR EN" 1000+i*10
90 NEXT I
100 SAVE "CANAR2",B, 28672, 4184
1000 DATA 00,CB,87,32,00,70,CD,24,E5
1010 DATA BB,CB,67,C2,9E,70,E6,0F,97
1020 DATA C2,1C,70,06,FF,10,FE,C3,BB
1030 DATA CC,70,BE,3B,17,5F,16,00,7C
1040 DATA DD,21,35,70,DD,19,DD,5E,50
1050 DATA 00,DD,56,01,D5,DD,E1,FD,14
1060 DATA 2A,1A,70,DD,E9,55,70,6D,C0
1070 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,F1
1080 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,22
1090 DATA 70,5A,70,55,70,55,70,6D,53
1100 DATA 70,5A,70,55,70,06,C8,C3,E3
1110 DATA 15,70,FD,23,FD,23,FD,7E,23
1120 DATA 3E,FE,01,CA,55,70,FD,23,0F
1130 DATA FD,23,C3,7D,70,FD,2B,FD,04
1140 DATA 2B,FD,7E,00,FE,01,CA,55,C8
1150 DATA 70,FD,2B,FD,2B,FD,22,1A,C1
1160 DATA 70,21,C4,2F,06,14,C5,FD,21
1170 DATA 5E,00,FD,56,01,01,08,00,DC
1180 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,8A
1190 DATA ED,C3,CC,70,00,00,FD,2A,9D
1200 DATA 1A,70,11,1C,00,FD,19,FD,67
1210 DATA 6E,00,FD,66,01,11,07,00,51
1220 DATA 19,F5,22,9C,70,ED,5F,4F,28
1230 DATA ED,5F,81,06,40,77,23,3C,11
1240 DATA 10,FB,CB,C7,32,00,70,F1,41
1250 DATA 06,78,10,FE,2A,9C,70,7C,7F
1260 DATA B7,C8,3A,00,70,CB,47,C0,7A
1270 DATA 06,40,36,00,23,10,FB,3E,62
1280 DATA 00,32,9D,70,32,00,70,C9,0C
1290 DATA DD,21,8C,3C,06,06,C5,DD,80
1300 DATA 5E,00,DD,56,01,1A,D5,E1,E2
1310 DATA 23,01,4F,00,ED,B0,12,C1,C5
1320 DATA DD,23,DD,23,10,E8,DD,21,BB
1330 DATA 97,71,06,03,DD,7E,01,B7,DF
1340 DATA CA,56,71,67,DD,6E,00,7E,A0
1350 DATA FE,54,C2,20,71,3E,00,77,FA
1360 DATA DD,7E,02,B7,CA,43,71,3D,C9
1370 DATA DD,77,02,2B,7E,B7,C2,34,75
1380 DATA 71,3E,54,77,DD,75,00,DD,1E
1390 DATA 74,01,DD,23,DD,23,DD,23,93
1400 DATA 10,CA,C9,3E,00,DD,77,01,C9
1410 DATA 3E,25,DD,77,02,DD,23,DD,5F
1420 DATA 23,DD,23,10,B7,C9,DD,7E,6D
1430 DATA 02,B7,CA,6A,71,3D,DD,77,5C
1440 DATA 02,DD,23,DD,23,DD,23,10,6E
1450 DATA A3,C9,ED,5F,FD,21,34,3B,B3
1460 DATA CB,27,5F,16,00,FD,19,FD,2D
1470 DATA 6E,00,FD,66,01,11,4F,00,5F
1480 DATA 19,DD,75,00,DD,74,01,3E,5A
1490 DATA 4F,DD,77,02,DD,23,DD,23,FF
1500 DATA DD,23,05,C2,0C,71,C9,63,6F
1510 DATA D8,1E,00,00,11,58,DC,48,F2
1520 DATA 46,82,81,7D,08,1C,85,1C,7D
1530 DATA 85,46,82,81,64,08,10,85,4C
1540 DATA 10,85,46,82,81,7F,08,1C,CD
1550 DATA 85,1C,85,21,A0,71,CD,3E,30
1560 DATA 73,11,44,73,CD,3E,73,01,EA
1570 DATA 09,00,ED,B0,CD,3E,73,CD,DB
1580 DATA 59,73,3A,43,73,FE,01,CA,60
1590 DATA DD,77,CD,3E,73,21,44,73,0A
1600 DATA CD,3E,73,11,A0,71,CD,3E,B5
1610 DATA 73,01,09,00,ED,B0,CD,3E,DA
1620 DATA 73,CD,01,70,CD,3E,73,21,2A
1630 DATA A9,71,CD,3E,73,11,44,73,8A
1640 DATA CD,3E,73,01,09,00,ED,B0,AF
1650 DATA CD,3E,73,CD,59,73,CD,3E,D1
1660 DATA 73,CD,5A,79,3A,43,73,FE,D2
1670 DATA 01,CA,DD,77,CD,3E,73,21,90
1680 DATA 44,73,CD,3E,73,11,A9,71,F0
1690 DATA CD,3E,73,01,09,00,ED,B0,15
1700 DATA CD,3E,73,CD,01,70,CD,3E,DC
1710 DATA 73,21,B2,71,CD,3E,73,11,22
1720 DATA 44,73,CD,3E,73,01,09,00,61
1730 DATA ED,B0,CD,3E,73,CD,59,73,15
1740 DATA 3A,43,73,FE,01,CA,DD,77,22
1750 DATA CD,3E,73,21,44,73,CD,3E,83
1760 DATA 73,11,B2,71,CD,3E,73,01,A9
1770 DATA 09,00,ED,B0,CD,3E,73,CD,9A
1780 DATA 01,70,CD,3E,73,CD,5A,79,29
1790 DATA CD,3E,73,21,A0,71,CD,3E,E4
1800 DATA 73,11,44,73,CD,3E,73,01,9E
1810 DATA 09,00,ED,B0,CD,3E,73,CD,8F
1820 DATA 59,73,3A,43,73,FE,01,CA,14
1830 DATA DD,77,CD,3E,73,CD,01,70,24
1840 DATA CD,3E,73,21,44,73,CD,3E,85
1850 DATA 73,11,A0,71,CD,3E,73,01,99
1860 DATA 09,00,ED,B0,3A,43,73,FE,2D
1870 DATA 01,CA,DD,77,CD,3E,73,CD,97
1880 DATA 01,70,CD,3E,73,21,A9,71,C1
1890 DATA CD,3E,73,11,44,73,CD,3E,12
1900 DATA 73,01,09,00,ED,B0,CD,3E,37
```

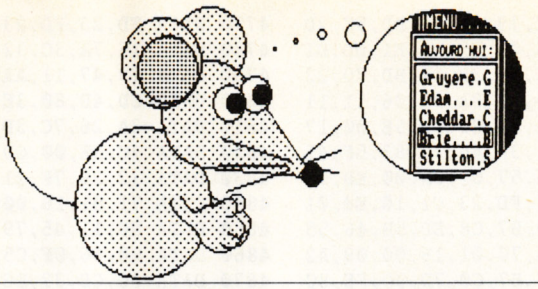
AU SECOURS !

```
1910 DATA 73,CD,59,73,CD,3E,73,CD,8E
1920 DATA 5A,79,CD,3E,73,21,44,73,B7
1930 DATA CD,3E,73,11,A9,71,CD,3E,6B
1940 DATA 73,01,09,00,ED,B0,CD,3E,90
1950 DATA 73,21,B2,71,CD,3E,73,11,D6
1960 DATA 44,73,CD,3E,73,01,09,00,15
1970 DATA ED,B0,CD,3E,73,CD,59,73,C9
1980 DATA 3A,43,73,FE,01,CA,DD,77,D6
1990 DATA CD,3E,73,21,44,73,CD,3E,37
2000 DATA 73,11,B2,71,CD,3E,73,01,5D
2010 DATA 09,00,ED,B0,CD,3E,73,CD,4E
2020 DATA 01,70,CD,3E,73,CD,E8,70,62
2030 DATA CD,3E,73,C3,BB,71,06,0F,E4
2040 DATA 10,FE,C9,00,00,00,00,00,BB
2050 DATA 00,00,00,00,00,70,73,71,0F
2060 DATA 74,0E,75,37,75,CB,73,60,50
2070 DATA 75,3A,48,73,5F,16,00,DD,0C
2080 DATA 21,4D,73,DD,19,DD,5E,00,1E
2090 DATA DD,56,01,D5,DD,E1,DD,E9,AB
2100 DATA 3A,47,73,3D,FA,BC,73,32,37
2110 DATA 47,73,21,64,30,06,11,FD,BA
2120 DATA 2A,45,73,C5,FD,5E,00,FD,B9
2130 DATA 56,01,3A,44,73,83,5F,3E,21
2140 DATA 00,8A,57,01,0A,00,ED,B0,AA
2150 DATA FD,23,FD,23,C1,10,E4,3A,D9
2160 DATA 9D,70,B7,C8,ED,5B,45,73,65
2170 DATA 2A,1A,70,01,16,00,09,ED,26
2180 DATA 52,7C,B7,C0,7D,3D,FE,1A,3D
2190 DATA D0,C3,E7,75,2A,49,73,11,23
2200 DATA 47,73,01,02,00,ED,B0,22,9F
2210 DATA 49,73,C9,3A,47,73,3D,FA,4F
2220 DATA DA,73,06,AA,10,FE,32,47,D3
2230 DATA 73,C9,2A,49,73,3A,4B,73,ED
2240 DATA BD,CA,15,74,11,47,73,01,C9
2250 DATA 02,00,ED,B0,22,49,73,21,67
2260 DATA 64,30,06,11,FD,2A,45,73,F1
2270 DATA C5,FD,5E,00,FD,56,01,3A,9F
2280 DATA 44,73,83,5F,3E,00,8A,57,57
2290 DATA 01,0A,00,ED,B0,FD,23,FD,1C
2300 DATA 23,C1,10,E4,C9,ED,5F,E6,EF
2310 DATA 1F,17,5F,16,00,DD,21,C6,5E
2320 DATA 3D,DD,19,DD,6E,00,DD,66,1F
2330 DATA 01,11,45,73,01,04,00,ED,DB
2340 DATA B0,22,49,73,DD,23,DD,23,69
2350 DATA DD,6E,00,DD,66,01,22,4B,65
2360 DATA 73,3E,46,32,44,73,3A,48,C7
2370 DATA 73,FE,08,C8,21,64,30,06,C3
2380 DATA 11,FD,2A,45,73,C5,FD,5E,D3
2390 DATA 00,FD,56,01,3E,46,83,5F,8D
2400 DATA 3E,00,8A,57,01,0A,00,ED,A4
2410 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E5,4A
2420 DATA C9,3A,47,73,3D,FA,D9,74,8B
2430 DATA 32,47,73,3A,44,73,3D,32,D7
2440 DATA 44,73,21,64,30,06,11,FD,57
2450 DATA 2A,45,73,C5,FD,5E,00,FD,56
2460 DATA 56,01,3A,44,73,83,5F,3E,BE
2470 DATA 00,8A,57,01,0A,00,ED,B0,47
2480 DATA FD,23,FD,23,C1,10,E4,3A,76
2490 DATA 44,73,FE,09,D2,9F,73,2A,42
2500 DATA 45,73,ED,5B,1A,70,ED,52,0B
2510 DATA 7C,FE,FF,CA,C3,74,B7,CA,06
2520 DATA CF,74,C9,7D,ED,44,FE,20,DE
2530 DATA D0,3E,01,32,43,73,C9,7D,1B
2540 DATA FE,20,D0,3E,01,32,43,73,30
2550 DATA C9,2A,49,73,3A,4B,73,BD,94
2560 DATA CA,EF,74,11,47,73,01,02,8F
2570 DATA 00,ED,B0,22,49,73,C9,FD,D0
2580 DATA 2A,45,73,06,11,C5,FD,5E,E9
2590 DATA 00,FD,56,01,06,0A,3E,00,8B
2600 DATA 12,13,10,FC,FD,23,FD,23,FC
2610 DATA C1,10,EA,C3,15,74,3A,47,84
2620 DATA 73,3D,FA,D9,74,32,47,73,67
2630 DATA 3A,44,73,3D,32,44,73,FD,7B
2640 DATA 2A,45,73,FD,2B,FD,2B,FD,AA
2650 DATA 2B,FD,2B,FD,22,45,73,21,F5
2660 DATA 64,30,06,11,C3,8B,74,3A,9C
2670 DATA 47,73,3D,FA,D9,74,32,47,53
2680 DATA 73,3A,44,73,3D,32,44,73,DD
2690 DATA FD,2A,45,73,FD,23,FD,23,FC
2700 DATA FD,23,FD,23,FD,22,45,73,13
2710 DATA 21,64,30,06,11,C3,8B,74,A1
2720 DATA 3A,47,73,FE,06,CA,A9,75,81
2730 DATA 21,5C,31,3A,49,73,FE,04,27
2740 DATA C2,D1,75,3E,00,32,49,73,5B
2750 DATA 3A,47,73,47,3C,32,47,73,BE
2760 DATA 11,AA,00,19,10,FD,06,11,B6
2770 DATA FD,2A,45,73,C5,FD,5E,00,B5
2780 DATA FD,56,01,3A,44,73,83,5F,DC
2790 DATA 3E,00,8A,57,01,0A,00,ED,F3
2800 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E4,98
2810 DATA C9,FD,2A,45,73,06,11,C5,1C
2820 DATA FD,5E,00,FD,56,01,3A,44,49
2830 DATA 73,83,5F,3E,00,8A,57,06,C3
2840 DATA 0A,3E,00,12,13,10,FC,FD,39
2850 DATA 23,FD,23,C1,10,E1,C3,15,06
2860 DATA 74,3C,32,49,73,3A,47,73,98
2870 DATA 47,11,AA,00,C3,83,75,00,55
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3E,93
2890 DATA 0A,32,48,73,3E,00,32,49,43
2900 DATA 73,3E,01,32,47,73,06,04,EB
2910 DATA 21,E3,75,34,7E,FE,0A,DA,F8
2920 DATA 3D,76,3E,00,77,E5,11,DF,35
2930 DATA 75,ED,52,7D,17,06,10,80,13
2940 DATA 32,E6,75,21,66,31,FD,21,76
2950 DATA A6,3C,06,08,C5,FD,5E,00,86
2960 DATA FD,56,01,3A,E6,75,83,5F,51
2970 DATA 3E,00,8A,57,01,02,00,ED,60
2980 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E4,05
2990 DATA E1,2B,10,BF,C9,E5,11,DF,7E
3000 DATA 75,ED,52,7D,CB,27,06,12,B9
3010 DATA 80,32,E6,75,E1,7E,47,21,8D
3020 DATA 66,31,11,10,00,19,10,FD,6B
3030 DATA FD,21,A6,3C,06,08,C5,FD,3B
3040 DATA 5E,00,FD,56,01,3A,E6,75,82
3050 DATA 83,5F,3E,00,8A,57,01,02,86
3060 DATA 00,ED,B0,FD,23,FD,23,C1,24
3070 DATA 10,E4,C9,3E,0A,32,49,79,1D
3080 DATA 3E,00,32,4A,79,3E,01,32,C1
3090 DATA 48,79,3A,E4,75,B7,C2,C0,4E
3100 DATA 76,3E,05,32,E4,75,21,B6,69
3110 DATA 31,FD,21,A6,3C,06,08,C5,6D
3120 DATA FD,5E,00,FD,56,01,3E,1A,74
3130 DATA 83,5F,3E,00,8A,57,01,02,78
3140 DATA 00,ED,B0,FD,23,FD,23,C1,16
3150 DATA 10,E5,3A,E3,75,C3,ED,76,C3
3160 DATA 3E,00,32,E4,75,21,66,31,44
3170 DATA FD,21,A6,3C,06,08,C5,FD,14
3180 DATA 5E,00,FD,56,01,3E,1A,83,A1
3190 DATA 5F,3E,00,8A,57,01,02,00,22
3200 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,D0
3210 DATA E5,3A,E3,75,3C,3C,3C,FE,F9
3220 DATA 0A,D2,23,77,47,32,E3,75,40
3230 DATA 21,66,31,11,10,00,19,10,42
3240 DATA FD,FD,21,A6,3C,06,08,C5,12
3250 DATA FD,5E,00,FD,56,01,3E,18,17
3260 DATA 83,5F,3E,00,8A,57,01,02,1B
3270 DATA 00,ED,B0,FD,23,FD,23,C1,B9
3280 DATA 10,E5,C9,06,0A,90,32,E3,2C
3290 DATA 75,47,04,21,56,31,11,10,B5
3300 DATA 00,19,10,FD,FD,21,A6,3C,DB
3310 DATA 06,08,C5,FD,5E,00,FD,56,5C
3320 DATA 01,3E,18,83,5F,3E,00,8A,5D
3330 DATA 57,01,02,00,ED,B0,FD,23,74
3340 DATA FD,23,C1,10,E5,06,05,21,76
3350 DATA E2,75,34,7E,FE,0A,DA,9D,FE
3360 DATA 77,3E,00,77,E5,11,DF,75,74
3370 DATA ED,52,7D,CB,27,06,10,80,B8
3380 DATA 32,DC,77,21,66,31,FD,21,13
3390 DATA A6,3C,06,08,C5,FD,5E,00,23
3400 DATA FD,56,01,3A,DC,77,83,5F,E6
3410 DATA 3E,00,8A,57,01,02,00,ED,F5
3420 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E4,9A
3430 DATA E1,2B,10,BE,C9,E5,11,DF,12
3440 DATA 75,ED,52,7D,CB,27,06,12,4D
3450 DATA 80,32,DC,77,E1,7E,47,04,FC
3460 DATA 21,56,31,11,10,00,19,10,EE
3470 DATA FD,FD,21,A6,3C,06,08,C5,BE
3480 DATA FD,5E,00,FD,56,01,3A,DC,83
3490 DATA 77,83,5F,3E,00,8A,57,01,FC
3500 DATA 02,00,ED,B0,FD,23,FD,23,DB
3510 DATA C1,10,E4,C9,00,DD,2A,1A,7A
3520 DATA 70,FD,21,00,50,06,14,C5,37
3530 DATA 06,08,DD,6E,00,DD,66,01,D4
3540 DATA FD,75,00,FD,74,01,3E,08,FE
3550 DATA 90,FD,77,02,85,6F,3E,00,36
3560 DATA 8C,67,7E,FD,77,03,ED,5F,6A
3570 DATA 4F,ED,5F,81,E6,0E,FD,77,EE
3580 DATA 04,11,05,00,FD,19,10,D2,00
3590 DATA C1,DD,23,DD,23,10,C8,06,9F
3600 DATA B4,C5,DD,21,00,50,06,A0,0C
3610 DATA C5,CD,2F,78,C3,61,78,DD,BE
3620 DATA 7E,04,5F,16,00,FD,21,8C,5F
3630 DATA 78,FD,19,FD,5E,00,FD,56,9B
3640 DATA 01,D5,DD,66,01,DD,6E,00,00
3650 DATA DD,7E,02,85,6F,3E,00,8C,1B
3660 DATA 67,7E,47,DD,7E,03,B8,C2,1F
3670 DATA 5D,78,3E,00,77,FD,E1,FD,84
3680 DATA E9,DD,66,01,DD,6E,00,DD,D9
3690 DATA 7E,02,85,6F,3E,00,8C,67,7E
3700 DATA 7E,B7,C2,79,78,DD,7E,03,C4
3710 DATA 77,C1,11,05,00,DD,19,10,18
3720 DATA A7,C1,10,9D,3E,00,32,43,E0
3730 DATA 73,C3,E3,7B,9C,78,B2,78,B2
3740 DATA DA,78,D1,78,C8,78,E7,78,EC
3750 DATA 9C,78,ED,78,DD,66,01,DD,86
3760 DATA 6E,00,CD,29,BC,7C,FE,FF,1F
3770 DATA CA,F3,78,DD,74,01,DD,75,F8
3780 DATA 00,C9,DD,66,01,DD,6E,00,50
3790 DATA 7E,FE,CC,CA,F3,78,CD,26,C0
3800 DATA BC,DD,74,01,DD,75,00,C9,E9
3810 DATA CD,B2,78,CD,B2,78,C3,DA,74
3820 DATA 78,CD,9C,78,CD,9C,78,C3,71
3830 DATA DA,78,DD,7E,02,3C,FE,50,AA
3840 DATA CA,F3,78,DD,77,02,C9,CD,CB
3850 DATA 9C,78,C3,DA,78,CD,B2,78,EB
3860 DATA C3,DA,78,3E,00,DD,77,03,95
3870 DATA C9,DD,2A,51,7C,FD,21,00,50
3880 DATA 50,06,14,C5,06,08,C5,DD,2F
3890 DATA 6E,00,DD,66,01,FD,75,00,53
3900 DATA FD,74,01,3E,08,90,4F,3A,24
3910 DATA 53,7C,81,FD,77,02,85,6F,DE
3920 DATA 3E,00,8C,67,7E,FD,77,03,04
3930 DATA 06,14,ED,5F,10,FC,E6,0E,6A
3940 DATA FD,77,04,11,05,00,FD,19,0E
3950 DATA C1,10,CB,C1,DD,23,DD,23,6B
3960 DATA 10,C1,C3,1F,78,46,82,81,DF
3970 DATA 69,08,1C,85,1C,85,71,79,7C
3980 DATA 72,7A,0F,7B,38,7B,CC,79,EA
3990 DATA 61,7B,3A,49,79,5F,16,00,37
```

```
4000 DATA DD,21,4E,79,DD,19,DD,5E,2D
4010 DATA 00,DD,56,01,D5,DD,E1,DD,D1
4020 DATA E9,3A,48,79,3D,FA,BD,79,22
4030 DATA 32,48,79,21,8A,3A,06,11,11
4040 DATA FD,2A,46,79,C5,FD,5E,00,17
4050 DATA FD,56,01,3A,45,79,83,5F,45
4060 DATA 3E,00,8A,57,01,0A,00,ED,5C
4070 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E4,01
4080 DATA 3A,9D,70,B7,C8,ED,5B,46,55
4090 DATA 79,2A,1A,70,01,16,00,09,A2
4100 DATA ED,52,7C,B7,C0,7D,3D,FE,8C
4110 DATA 1A,D0,C3,7B,76,2A,4A,79,17
4120 DATA 11,48,79,01,02,00,ED,B0,89
4130 DATA 22,4A,79,C9,3A,48,79,3D,6F
4140 DATA FA,DB,79,06,AA,10,FE,32,AD
4150 DATA 48,79,C9,2A,4A,79,3A,4C,AA
4160 DATA 79,BD,CA,16,7A,11,48,79,0C
4170 DATA 01,02,00,ED,B0,22,4A,79,91
4180 DATA 21,8A,3A,06,11,FD,2A,46,FA
4190 DATA 79,C5,FD,5E,00,FD,56,01,E7
4200 DATA 3A,45,79,83,5F,3E,00,8A,89
4210 DATA 57,01,0A,00,ED,B0,FD,23,A8
4220 DATA FD,23,C1,10,E4,C9,ED,5F,92
4230 DATA E6,1F,17,5F,16,00,DD,21,21
4240 DATA C6,3D,DD,19,DD,6E,00,DD,42
4250 DATA 66,01,11,46,79,01,04,00,7E
4260 DATA ED,B0,22,4A,79,DD,23,DD,DD
4270 DATA 23,DD,6E,00,DD,66,01,22,B1
4280 DATA 4C,79,3E,46,32,45,79,3A,24
4290 DATA 49,79,FE,08,C8,21,8A,3A,99
4300 DATA 06,11,FD,2A,46,79,C5,FD,58
4310 DATA 5E,00,FD,56,01,3E,46,83,11
4320 DATA 5F,3E,00,8A,57,01,0A,00,9A
4330 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,48
4340 DATA E5,C9,3A,48,79,3D,FA,DA,02
4350 DATA 7A,32,48,79,3A,45,79,3D,A4
4360 DATA 32,45,79,21,8A,3A,06,11,90
4370 DATA FD,2A,46,79,C5,FD,5E,00,96
4380 DATA FD,56,01,3A,45,79,83,5F,C4
4390 DATA 3E,00,8A,57,01,0A,00,ED,DB
4400 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E4,80
4410 DATA 3A,45,79,FE,09,D2,A0,79,6A
4420 DATA 2A,46,79,ED,5B,1A,70,ED,12
4430 DATA 52,7C,FE,FF,CA,C4,7A,B7,9C
4440 DATA CA,D0,7A,C9,7D,ED,44,FE,25
4450 DATA 20,D0,3E,01,32,43,73,C9,05
4460 DATA 7D,FE,20,D0,3E,01,32,43,24
4470 DATA 73,C9,2A,4A,79,3A,4C,79,4C
4480 DATA BD,CA,F0,7A,11,48,79,01,10
4490 DATA 02,00,ED,B0,22,4A,79,C9,5D
4500 DATA FD,2A,46,79,06,11,C5,FD,1C
4510 DATA 5E,00,FD,56,01,06,0A,3E,1C
4520 DATA 00,12,13,10,FC,FD,23,FD,6A
4530 DATA 23,C1,10,EA,C3,16,7A,3A,D5
4540 DATA 48,79,3D,FA,DA,7A,32,48,9B
4550 DATA 79,3A,45,79,3D,32,45,79,39
4560 DATA FD,2A,46,79,FD,2B,FD,2B,6F
4570 DATA FD,2B,FD,2B,FD,22,46,79,9D
4580 DATA 21,8A,3A,06,11,C3,8C,7A,62
4590 DATA 3A,48,79,3D,FA,DA,7A,32,1A
4600 DATA 48,79,3A,45,79,3D,32,45,87
4610 DATA 79,FD,2A,46,79,FD,23,FD,03
4620 DATA 23,FD,23,FD,23,FD,22,46,CB
4630 DATA 79,21,8A,3A,06,11,C3,8C,8F
4640 DATA 7A,3A,48,79,FE,06,CA,AA,7C
4650 DATA 7B,21,8E,36,3A,4A,79,FE,D7
4660 DATA 04,C2,D2,7B,3E,00,32,4A,A4
4670 DATA 79,3A,48,79,47,3C,32,48,15
4680 DATA 79,11,AA,00,19,10,FD,06,75
4690 DATA 11,FD,2A,46,79,C5,FD,5E,8C
4700 DATA 00,FD,56,01,3A,45,79,83,5B
4710 DATA 5F,3E,00,8A,57,01,0A,00,E4
4720 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,92
4730 DATA E4,C9,FD,2A,46,79,06,11,3C
4740 DATA C5,FD,5E,00,FD,56,01,3A,EA
4750 DATA 45,79,83,5F,3E,00,8A,57,A9
4760 DATA 06,0A,3E,00,12,13,10,FC,28
4770 DATA FD,23,FD,23,C1,10,E1,C3,DD
4780 DATA 16,7A,3C,32,4A,79,3A,48,20
4790 DATA 79,47,11,AA,00,C3,84,7B,5D
4800 DATA CD,4D,80,3E,00,32,22,80,09
4810 DATA 3A,26,7C,3D,B7,F8,32,26,29
4820 DATA 7C,3E,00,CD,0E,BC,3E,00,B8
4830 DATA 32,29,7F,21,29,80,11,A0,0D
4840 DATA 71,01,1B,00,ED,B0,21,44,9C
4850 DATA 80,11,45,79,01,09,00,ED,E2
4860 DATA B0,06,0F,C5,78,06,00,0E,F8
4870 DATA 00,CD,32,BC,C1,78,B7,05,A8
4880 DATA F2,13,7C,C3,54,7C,04,57,17
4890 DATA 35,00,00,13,01,11,02,05,78
4900 DATA 03,0A,04,09,05,01,06,17,B5
4910 DATA 07,03,08,0B,09,06,0A,10,FB
4920 DATA 0B,15,0C,04,0D,13,0E,0E,67
4930 DATA 0F,44,3B,98,3B,EC,3B,40,2F
4940 DATA 3C,00,00,00,06,04,DD,21,73
4950 DATA 36,3B,21,76,3E,C5,06,2A,AE
4960 DATA C5,DD,5E,00,DD,56,01,01,E3
4970 DATA 13,00,ED,B0,DD,23,DD,23,93
4980 DATA C1,10,ED,C1,10,E4,DD,E5,C8
4990 DATA 21,58,35,DD,21,8C,3C,06,42
5000 DATA 06,C5,DD,5E,00,DD,56,01,7C
5010 DATA 01,50,00,ED,B0,DD,23,DD,47
5020 DATA 23,C1,10,ED,DD,E1,21,08,0F
5030 DATA 3E,06,0A,C5,DD,5E,00,DD,3A
5040 DATA 56,01,01,0B,00,ED,B0,DD,17
5050 DATA 23,DD,23,C1,10,ED,06,17,15
5060 DATA 21,E0,CE,C5,E5,06,50,3E,22
5070 DATA CC,77,23,10,FC,E1,11,00,86
5080 DATA 08,19,D2,C9,7C,11,50,C0,DF
5090 DATA 19,C1,10,E7,21,0E,31,06,16
5100 DATA 08,FD,21,A6,3C,C5,FD,5E,3E
5110 DATA 00,FD,56,01,3E,03,83,5F,B5
5120 DATA 3E,00,8A,57,01,0B,00,ED,CD
5130 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,E5,73
5140 DATA 21,E5,75,06,07,C5,E5,E5,8A
5150 DATA 11,DF,75,ED,52,7D,CB,27,9D
5160 DATA 06,10,80,32,E6,75,E1,7E,1F
5170 DATA 47,04,21,56,31,11,10,00,33
5180 DATA 19,10,FD,FD,21,A6,3C,06,5F
5190 DATA 08,C5,FD,5E,00,FD,56,01,DB
5200 DATA 3A,E6,75,83,5F,3E,00,8A,1A
5210 DATA 57,01,02,00,ED,B0,FD,23,31
5220 DATA FD,23,C1,10,E4,E1,2B,C1,D3
5230 DATA 10,BB,3A,26,7C,47,04,21,E6
5240 DATA 56,31,11,10,00,19,10,FD,B4
5250 DATA FD,21,A6,3C,06,08,C5,FD,84
5260 DATA 5E,00,FD,56,01,3E,46,83,3D
5270 DATA 5F,3E,00,8A,57,01,02,00,BE
5280 DATA ED,B0,FD,23,FD,23,C1,10,6C
5290 DATA E5,DD,21,49,7C,3A,26,7C,F0
5300 DATA 47,3E,03,90,CA,9E,7D,47,34
5310 DATA C5,DD,5E,00,DD,56,01,06,6E
5320 DATA 15,1A,C5,6F,13,1A,67,01,66
5330 DATA 0B,00,09,06,08,3E,00,77,3D
5340 DATA 23,10,FA,13,C1,10,EA,DD,15
5350 DATA 23,DD,23,C1,10,DA,DD,66,26
5360 DATA 01,DD,6E,00,22,51,7C,22,83
5370 DATA 2A,7F,3E,0C,32,53,7C,32,A9
5380 DATA 2C,7F,06,10,DD,21,29,7C,0D
5390 DATA C5,DD,7E,00,47,4F,DD,7E,1E
5400 DATA 01,CD,32,BC,DD,23,DD,23,DA
5410 DATA C1,10,ED,06,A0,21,00,50,AF
5420 DATA 3E,00,77,23,10,FA,CD,24,82
5430 DATA BB,E6,0F,CA,D6,7D,21,C4,34
5440 DATA 2F,06,15,FD,2A,51,7C,C5,37
5450 DATA FD,5E,00,FD,56,01,3A,53,73
5460 DATA 7C,3D,83,5F,3E,00,8A,57,2D
5470 DATA 01,08,00,3E,00,12,13,ED,86
5480 DATA B0,FD,23,FD,23,C1,10,DF,26
5490 DATA 3A,2A,7F,FE,01,CA,B6,7F,07
5500 DATA 3A,22,80,FE,01,CA,F9,78,1D
5510 DATA CD,24,BB,E6,0F,C4,23,7E,23
5520 DATA C3,08,7E,17,5F,16,00,DD,D5
5530 DATA 21,46,7E,DD,19,DD,5E,00,EB
5540 DATA DD,56,01,D5,DD,E1,FD,2A,D9
5550 DATA 51,7C,06,3C,C5,06,FF,10,C2
5560 DATA FE,C1,10,F8,DD,E9,66,7E,33
5570 DATA 94,7E,67,7E,66,7E,A9,7E,35
5580 DATA 7C,7E,82,7E,A9,7E,B5,7E,89
5590 DATA 88,7E,8E,7E,B5,7E,66,7E,B2
5600 DATA 94,7E,67,7E,66,7E,C9,FD,53
5610 DATA 23,FD,23,FD,7E,3C,FE,01,4C
5620 DATA C8,FD,23,FD,23,FD,22,51,C4
5630 DATA 7C,C3,2D,7F,CD,A9,7E,C3,66
5640 DATA 94,7E,CD,A9,7E,C3,67,7E,14
5650 DATA CD,94,7E,C3,B5,7E,CD,67,1D
5660 DATA 7E,C3,B5,7E,FD,2B,FD,2B,E1
5670 DATA FD,7E,02,FE,01,C8,FD,2B,4D
5680 DATA FD,2B,FD,22,51,7C,C3,2D,51
5690 DATA 7F,3A,53,7C,B7,C8,3D,32,C7
5700 DATA 53,7C,C3,2D,7F,3A,53,7C,0E
5710 DATA FE,1A,CA,C4,7E,3C,32,53,F3
5720 DATA 7C,C3,2D,7F,DD,21,36,3B,4D
5730 DATA 06,AB,C5,DD,5E,00,DD,56,31
5740 DATA 01,D5,E1,23,01,13,00,ED,0C
5750 DATA B0,C1,DD,23,DD,23,10,EA,77
5760 DATA FD,2A,27,7C,FD,E5,DD,21,21
5770 DATA 8C,3C,06,06,C5,DD,5E,00,F5
5780 DATA DD,56,01,D5,E1,23,01,4F,52
5790 DATA 00,ED,B0,FD,7E,00,12,DD,59
5800 DATA 23,DD,23,11,50,00,FD,19,F3
5810 DATA C1,10,E1,FD,E1,FD,23,FD,A0
5820 DATA 22,27,7C,3A,29,7F,3C,32,B5
5830 DATA 29,7F,FE,15,C0,3E,01,32,A1
5840 DATA 2A,7F,21,57,35,22,27,7C,BC
5850 DATA C9,00,00,00,00,21,00,50,F6
5860 DATA DD,2A,2A,7F,06,14,C5,DD,62
5870 DATA 5E,00,DD,56,01,3A,2C,7F,D9
5880 DATA 83,5F,3E,00,8A,57,01,08,E3
5890 DATA 00,ED,B0,DD,23,DD,23,C1,41
5900 DATA 10,E4,11,00,50,DD,2A,51,EE
5910 DATA 7C,06,14,C5,DD,6E,00,DD,71
5920 DATA 66,01,3A,53,7C,85,6F,3E,13
5930 DATA 00,8C,67,01,08,00,ED,B0,AC
5940 DATA DD,23,DD,23,C1,10,E4,21,82
5950 DATA C4,2F,06,14,DD,2A,51,7C,63
5960 DATA C5,DD,5E,00,DD,56,01,3A,D1
5970 DATA 53,7C,83,5F,3E,00,8A,57,A1
5980 DATA 06,08,7E,B7,CA,9E,7F,1A,E5
5990 DATA B7,C4,23,80,7E,12,23,13,C9
6000 DATA 10,F0,DD,23,DD,23,C1,10,9A
6010 DATA D7,2A,51,7C,22,2A,7F,3A,6D
6020 DATA 53,7C,32,2C,7F,C9,06,1B,03
6030 DATA C5,DD,2A,51,7C,21,C4,2F,B0
6040 DATA 06,14,C5,DD,5E,00,DD,56,FD
6050 DATA 01,3A,53,7C,83,5F,3E,00,27
6060 DATA 8A,57,01,08,00,ED,B0,3E,EC
6070 DATA 00,12,DD,23,DD,23,C1,10,CF
6080 DATA E1,CD,E8,70,CD,E8,70,3A,34
6090 DATA 53,7C,3D,32,53,7C,06,32,79
6100 DATA C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,1A
6110 DATA C1,10,BD,2A,51,7C,23,23,E5
6120 DATA 22,1A,70,21,C4,2F,06,14,BF
6130 DATA FD,2A,1A,70,C5,FD,5E,00,90
6140 DATA FD,56,01,01,08,00,ED,B0,8A
6150 DATA FD,23,FD,23,C1,10,ED,C3,4B
6160 DATA BB,71,00,3E,01,32,22,80,8A
6170 DATA C9,46,82,81,7D,08,1C,85,C2
6180 DATA 1C,85,46,82,81,64,08,10,28
6190 DATA 85,10,85,46,82,81,7F,08,12
6200 DATA 1C,85,1C,85,46,82,81,69,06
6210 DATA 08,1C,85,1C,85,3E,04,32,C4
6220 DATA 26,7C,06,07,21,DF,75,3E,26
6230 DATA 00,77,23,10,FC,C9,00,00,95
```

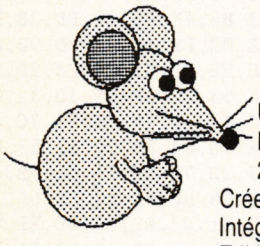
DUCHET COMPUTERS

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



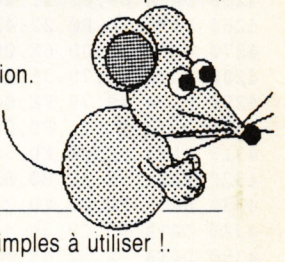
EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

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.

DUCHET COMPUTERS

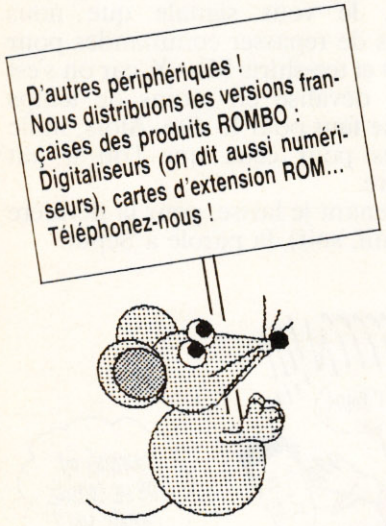
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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 DD1 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.

LE CLUB CENT POUR CENT, 100% CLUB

Allo, allo. Ici la base Alpha. Me recevez-vous ? Oui, oui, je vous reçois cinq sur cinq et que même je vous ai reçu le mois passé et je vous écris pour être publié dans le "Club".

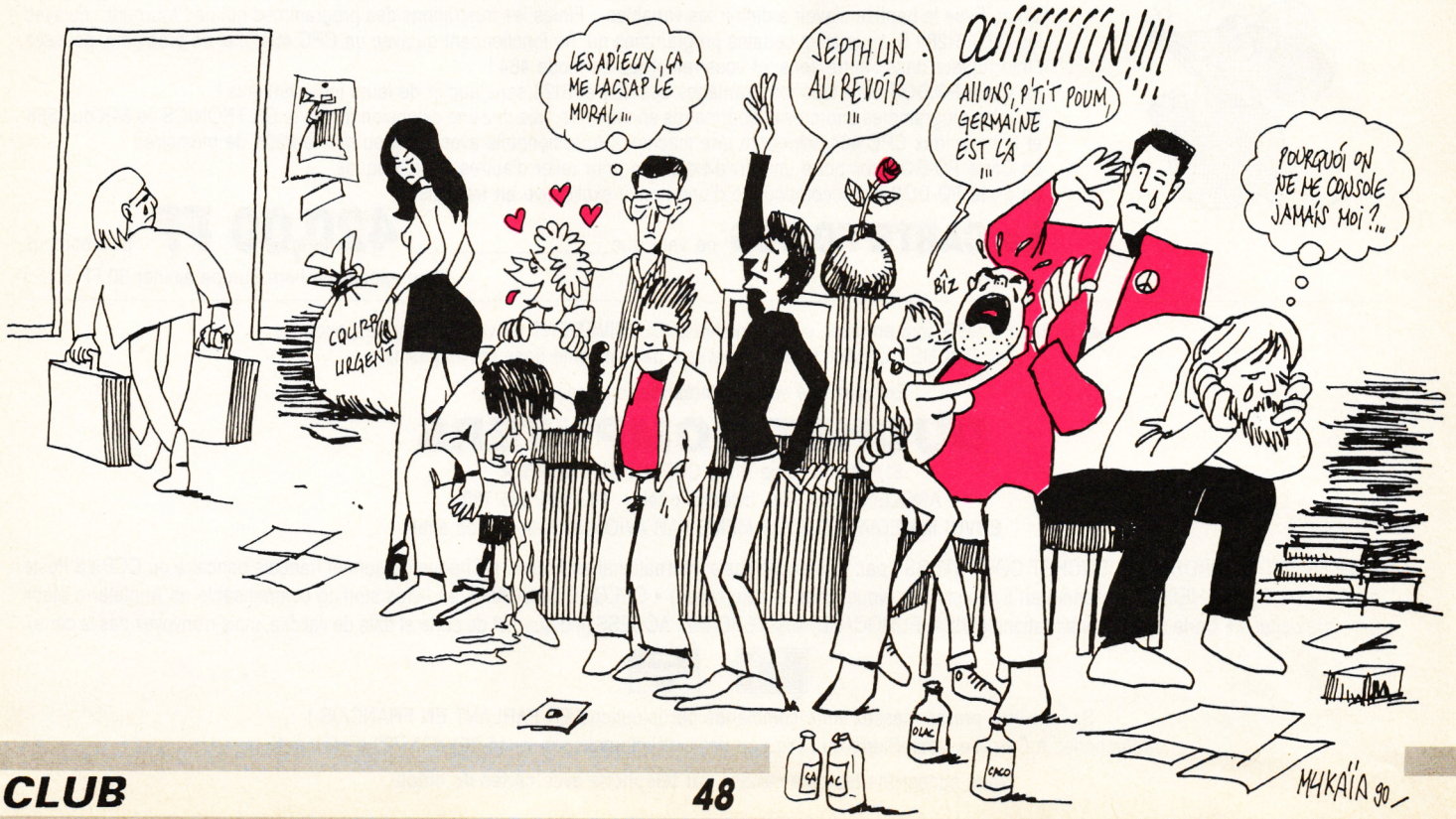
C'est bien comme ça, les gars, continuez et surtout ne changez pas de main. On commence à recevoir votre courrier, et dès que l'on aura un petit stock d'avance, on publiera vos lettres parlant de vieux jeux oubliés trop tôt. Ahhh, elle était bonne... Je veux parler bien sûr de l'idée de Pierre qui, je le rappelle, vous propose de faire marcher plutôt les P et T que la RATP (surtout n'y voyez pas de propos racistes). Ce mois-ci, ni réunion, ni courrier, car on fêtera (tout prétexte est bon pour faire la fête), avec une certaine amertume, le départ de notre Septh bien aimé qui nous quitte lâchement pour des raisons qui restent à découvrir.

Je vous rappelle qu'il est hors de question de nous demander des démo si vous n'êtes pas membre du club. On s'en doutait un peu, cela a pris une ampleur démesurée et on ne peut plus assurer pour les copies. Pour les membres, sachez que Logon et les Malibu ont fait ensemble une méga-démo que nous vous gardons bien au chaud et que vous devez possédez absolument. (NDSined : Et que même que c'est plus fort que tout c'qu'on a vu, même si elle ne tourne pas avec tous les CRTC).

On vous prépare aussi des cartes de membre avec votre numéro et le tout pi tout, comme pour les cartes de crédit ; mais, pour cela, laissez-nous le temps de nous retourner dans nos locaux. Elles seront bientôt disponibles, c'est une promesse du grand big boss en personne.

Le mois prochain ou peut-être le mois d'après, on vous préparera un bon de commande avec tous les articles disponibles pour ne plus galérer lors de vos achats mensuels. Mais, comme, les cartes, laissez-nous un petit peu de temps. Je vous signale que nous venons de repasser commandes pour les BD et tee-shirts Miss X, car on s'est trouvé dévalisé en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Alors, mille excuses pour ceux que l'on a fait attendre.

Maintenant je laisse, pour la dernière fois (snif, snif), la parole à Septh.



LA HONTE SUR EUX

Pour une fois, on laisse le père Lacsap tranquille. On pense qu'il a désormais tout compris aux modes écran. Je vois dans un coin le petit Patrick qui nous annonçait cinq clips pour son top, et j'ai beau chercher dans son article, je n'en ai trouvé que trois. Alors Patrick, t'as tout faux, cong ?

Patrick : *"Hé !* (nase de rire) *l'erreur est humaine ! Je devais faire plein de trucs à la fois et, au bout du compte, je me suis trouvé avec des caractères en trop dans la Prise, et hop. Je ne comprends pas, mais c'est le Top qu'a sauté."*

Bon, ça va pour cette fois. Tiens, avant qu'il aille s'enfermer dans le bureau de Miss X, je chope Zède qui nous balance, dans les "Rubidouilles", un casse-tête qui n'a ni queue, ni tête.

Zède : *"Je sais, je sais. Et tu vas même dire que je me répète. Crois-moi, le casse-tête était vraiment casse-burette avant de passer à la moulinette de la maquette."*

Je ne comprends pas, il doit y avoir plein de bistrots pas chers du côté de Clichy, pour qu'il y ait tant de pétouilles. Un de ces quat', j'y ferai un saut. Rendez-vous pris, je viendrai avec toi.

SPECIAL SEPTH

Mesdames et Messieurs, voici un instant émouvant. Vous lisez les dernières lignes écrites par la main de maître de notre ami, qui vous donne sa vision de la rédac' et son avis sur un petit jeu qu'était Tétris. Ne pleure par Germaine, allez, viens dans mes bras que je te console.

Tiens, puisque Poum m'a laissé la parole dans cette rubrique (merci, Poum, ça fait plaisir), je me suis dit que bon nombre d'entre vous aimeraient peut-être en savoir un peu plus sur les membres pros et minants (jeu de mots !) de la rédaction de leur canard préféré.

Aussitôt dit, aussitôt fait, voici le résultat d'une longue et difficile enquête menée de main de maître dans les locaux mêmes de *Cent Pour Cent*, à Issy-les-Moulineaux :

Tout d'abord, le big boss. Nous, on l'appelle **Croco**, parce que Amstrad, il connaît que ça. Déjà, à l'époque où je l'ai connu, il était rédac'chef d'*Amstrad Hebdo*, le petit frangin d'*Hebdogiciel* où que moi je travaillais et où que c'est que j'ai appris à écrire bien dans les journals. C'est un mec, il va à toutes les conférences de stress, il se drague toutes les attachées, de stress aussi, et après il nous engueule paske qu'on bouge pas notre cul de nos fauteuils, par ailleurs très confortables. Mais c'est pas grave, on l'aime bien quand même.

Ensuite, y a **Pierre**. Putain cong, il vient de Nice, lui. Je sais pas trop ce qu'il y foutait, mais il travaillait déjà dans un grand journal. Repié, il en a une très grosse mais je suis jamais monté dessus (une moto, je veux dire).

Lipfy, c'est un cas particulier. Dans le genre armoire normande, on fait pas mieux. C'est surtout le côté normand qui frappe, la première fois. Le look viking, c'est bien, mais le soir au fond d'une ruelle sombre, ça fout les chocottes. Mais plus gentil que lui, tu meurs.

Sined, le Barbare de service, tout le monde connaît, avec les bracelets à clous et le Walkman sur les oreilles. Pour l'apprécier pleinement, il faut avoir discuté avec lui de la théorie du Vide et du grand Rien, ça vaut le détour.

Poum, par contre, c'est le genre de type qui a une petite bouille tout ronde, trop sympa pour être honnête. C'est un mec, quand tu le vois, tu te surprends à penser que la vie vaut encore la peine d'être vécue, qu'il y a encore des gens de bonne volonté sur cette Terre, etc., etc. Ça doit être le côté iranien qui veut ça. Ou le Kamok sur les parkings de l'île de Ré, je sais pas.

Matt Murdock, alias Patrick Giordano, c'est l'allumé de la maison. Rocker quand ça lui prend, c'est un fana de BD en tout genre mais surtout les sup'héros. Lui aussi, il vient de Nice. En tout cas, sa gamine, elle est vachement mignonne.

Soizoc, c'est le grand copain de Lipfy. Je ne le connais qu'assez peu, mais chaque fois c'est le gros délire à cause que c'est un mec qu'il a beaucoup d'humour et qu'il aime bien rigoler.

Hélène et **Agnès**, dont vous avez déjà beaucoup entendu parler dans *Cent Pour Cent*, c'est ce qu'on appelle les SDR. En gros (NDSDR : en minces), ce sont les nanas qui corrigent les fôtes d'orthaugrafe dans les articles et qui les censurent aussi de temps en temps. Mais, comme ce sont aussi celles qui disent à la compta le montant du chèque qu'on va avoir à la fin du mois, ben on les aime beaucoup aussi.

Voilà. Je voulais garder le meilleur pour la fin et vous décrire **Miss X** de "M" à "X", mais elle veut pas paske sinon ça va déflorer le mystère qui plane autour d'elle, alors je dis pas. Z'aurez qu'à vous rendre à la prochaine Amstrad Expo pour vous rendre compte de visu.

Bon, il est grand temps que je rende la parole à Poum ; il commence à lire des BD, c'est mauvais signe. Ciao.

Septh

Comme chaque mois, si vous constatez des pétouilles, grouillez-vous de nous le faire savoir dans la première semaine du mois, pour que l'on puisse les corriger le mois suivant.

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. On se retrouve dans trente jours et trente nuits et que cela ne vous empêche pas de travailler et de prendre le pain avant de rentrer le soir.

Poum au cerveau lent

(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 bon.
(OUI)... Je désire faire partie des réunions mensuelles.
Dans ce cas, je serai disponible le 3e mercredi après-midi du mois de..... pour le gouter (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 nº de ma ligne privée est .....
Je vous laisse une note personnelle .....
.....
(NON)... Je n'ai rien à dire de plus.

A L'HEURE OU LES CHATS NAGENT, RONDELLE CITRON

Je vois, je vois. Le titre vous intrigue ? Le chat est bel et bien celui du Passager du temps, il nage avec vous dans ce jeu à se taper la tête contre les murs du bahut. Or donc, comme vous le savez tous, qui dit nager, dit boire. Et boire sans une rondelle de citron...

Nous avons eu l'honneur de voir le mois passé la solution de la première partie du Passager du temps (vous savez, le petit chat qui plie en quatre le joueur par ces co... bêtises). Eh bien, pour faire exception à la règle d'or de la rédac', à savoir que l'on tient toujours nos promesses quand les oiseaux volent vers les sommets des grandes montagnes de l'Ouest, je vous donne la suite de la solution (si vous préférez tourner mes phrases pour les comprendre d'une autre façon, la fin de la solution) de cet excellent, mais ô combien casse-bonbons, jeu qu'est le Passager du temps, édité il y a de cela quelques printemps chez l'éditeur rejeté des fanas d'aventure, j'ai nommé Ere Informatique.

LE CHAT, SUIT ET FAIM

Voyons un peu cela de plus près. Il faut que je me souvienne du point de largage auquel je vous ai lâchement, mais sûrement, abandonnés le mois passé. Si je ne m'abuse, on pouvait activer la machine à voyager dans le temps, c'est ça ?
Alors, sans plus tarder, voici la suite de notre feuilleton.
Nord, Nord, Est, Est, Nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, Sud, Est, discute avec patfol, Ouest, Ouest, Ouest, Sud, siffle, discute avec femme, danse avec femme, danse avec femme, danse avec femme, Nord, Est, engage équipage, Ouest, Ouest, Nord, navigue, navigue, Nord, Est, feu, Ouest, abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, Sud, navigue, navigue, navigue, Nord, Est, lance grappin, haut, Nord, Ouest, tue garde, examine cachot, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, tends mains, frappe sol, sou-

lève dalle, bas, haut, examine armure, écoute princesse, remercie princesse, bas, nage, coupe grappin, Ouest, Sud, navigue, navigue, Nord, Est, feu, Ouest, abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, Sud, navigue, navigue, navigue, Nord, Sud, prends liane, Sud, montre bijoux, échange bijoux, Est, répare pont, Nord, donne vivres, prends pirogue, Sud, Ouest, Nord, Nord, Nord, navigue, Nord, Est, feu, Ouest, abordage, examine bateau, prends or, Sud, navigue, Nord, jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, Ouest, pose chaloupe, Ouest, Ouest, Nord, Nord, Nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, Sud, Sud, Sud, Est, porte chaloupe, Est, pose chaloupe, haut, Est, Nord, appelle Hoquet, Sud, Ouest, bas, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, lève ancre, Sud, navigue, navigue, Nord, Sud, Sud, Est, Nord, Hoquet discute avec indigènes, monte dans pirogue, Nord, oncle discute avec Hoquet, Nord, Nord, Est, Sud, Ouest, Nord, Est, Sud, lis feuille, Sud, Sud, Est, Sud, Ouest, Ouest, examine colonne, mets bague dans œil, Ouest, Ouest, baisse bras, arrête sonnerie, Sud, achète journal, lis journal, lis journal, Nord, Nord.

Et voilà, c'est fini pour le voyage dans le temps. Et c'est qui que l'on remercie pour tout ça ? Hummmmm ? C'est BIJU Sébastien, qui a 13 ans. Comme je vous l'avais laissé entendre le mois dernier, il habite 86, avenue Louise-Ripault à Châtellerault (s'il n'a pas déménagé depuis). Si je vous raconte tout ça, c'est rien que pour vous sachiez que notre ami vient de gagner un abonnement gratuit chez nous et que cela l'encouragera, j'en suis sûr (du moins je l'espère) pour nous écrire et nous refiler encore plein de bonnes choses. Ne soyez pas jaloux, vous pourrez aussi nous écrire, non mais.

LA BELGIQUE EN COLERE

Eh oui, il y a des jours où des Belges sont en colère. Non pas que nous en soyons responsables, mais tout simplement qu'ils en ont ras les basquettes de se faire traiter non pas de cornets ou autres adjectifs rappelant leur odeur huileuse de pommes-frites tant adorées, mais de plagiaires ! Plagier, au cas où ce vocable serait étrange à vos subtiles intelligences, se définit comme l'acte de copier l'œuvre d'un autre en la faisant passer pour la sienne (Tiré d'*Amazing Stories* de Spildeberg, que vous devez connaître à tout prix).

Tout ça n'est qu'une simple histoire provoquée autour d'un malentendu entre l'auteur d'un de nos courriers demeurant à Bruxelles et d'un certain Gud. Passons leurs querelles et attardons-nous plutôt sur la dernière page du courrier de Christophe Socquet, qui nous donne, après avoir réglé ses comptes, la solution de A320 dans son intégralité.

Pour commencer, prenez la clé dans vos objets personnels et mettez-la dans la fente en haut à droite de l'image. Faites ensuite ce qui suit : haut, cliquer sur le pavé à côté porte, choisir premier étage, haut (bureau de compagnie), faire parler et noter le numéro de vol plus le code d'accès, haut (salle météorologie), faire parler, cliquer sur écran et noter CH, haut (salle privée), cliquer sur porte, cliquer sur brasserie, faire parler, cliquer sur table au milieu et noter fréquence, bas, faire parler, bas, droite, haut, droite, cliquer sur le bas escalier, gauche, cliquer sur porte à côté brasserie, cliquer sur boîte noire, entrer code d'accès, haut (accès aux pistes), attendre heure décollage en allant n'importe où, haut, cliquer sur car, cliquer sur avant avion, bas, droite, prendre masque, gauche, cliquer sur porte.

A320, ÇA DECOIFFE

J'ai comme l'impression que je m'a gouru dans l'emplacement de l'intertitre. Nenni, ça fait plus centré ici qu'au début du paragraphe précédent, non ? Bon, tant pis. Ne quittez pas l'écoute, vous êtes bien branché sur la fréquence de l'avion A320 qui va décoller dans quelques instants.

Pour décoller : entrer CH, pousser réacteurs à fond les gamelles, tirer le manche jusqu'à ce que l'avion décolle, rentrer le train, monter le plus vite possible tout en diminuant le power à 70, suivre les directives données par la radio lors du premier appel, écouter la fréquence 129.5 et noter code d'accès. Lorsque la procédure d'atterrissage commence, enclencher la balise de détresse, diminuer le power à 36 et commencer à descendre avec un VSI de plus ou moins 2.

Quand vous êtes à 50 mètres, sortez le train d'atterrissage et, une fois atterri, inversez les réacteurs (en tenant la touche 0 enfoncée) et exécutez ce qui suit : aller au WC, faire apparaître objet personnel (hi, hi, ce n'est pas une blague, il faut dans les WC faire apparaître votre objet personnel), cliquer sur le portefeuille, cliquer sur la carte Phone, cliquer sur la fente en bas à droite dans l'image, bas, bas, gauche, droite, cliquer sur maison, droite, cliquer sur porte, mettre masque à gaz, cliquer sur fusil dans l'image, cliquer sur petit clavier en haut à droite dans l'image, composer le code d'accès en entrant les directions des flèches, bas, prendre les directions des flèches dans l'ordre, cliquer sur porte, cliquer sur bouton au milieu à droite. Rapidement : haut, cliquer sur objets personnels, prendre fusil et tuer le pirate, cliquer sur manette, gauche.

Et c'est fini. Christophe Socquet, qui, je dois le rappeler, habite rue Paul-Wemarre à Bruxelles, nous met en garde contre un léger bug qui, lui, habite dans les ruelles sombres et mal famées de la version casquette de ce jeu édité, est-il nécessaire de le rappeler, chez Loriciel. Le bug se situe au niveau du chargement, lorsque l'ordinateur vous demande le programme numéro 6 quand vous venez d'atterrir. Ne l'écoutez pas ! Rebobinez jusqu'au programme numéro 11, et chargez le premier bloc, puis rebobinez jusqu'au programme numéro 6. Et en plus il vous souhaite bonne chance, c'est pas sympa ça, Madame ? Merci Christophe.

LE CRI DES CDC

Ça fait longtemps que je vous le dis. Vous êtes très nombreux à nous demander de l'aide dans plein, plein de jeux d'aventure. On veut bien vous donner les solutions desdits jeux, mais pour cela il nous faudrait les posséder. Qui plus est, envoyez-nous également la solution du premier niveau et, si vous êtes très tenace, du deuxième niveau de votre jeu d'arcade préféré, en nous indiquant toutes les ruses que vous employez pour venir à bout des vilains pas beaux qui vous embêtent [Je dis ça, mais évitez tout de même de nous envoyer la solution de Bombe Jack 1 (ND Septh : je dirais plus, arrêtez de nous refiler les pokes et autres astuces pour être immortel dans ce jeu.) Y en a vraiment marre de Bombe Jack.]

Le mois prochain, si je me le rappelle à temps, on vous donne la solution de la Chose dans son intégralité et sans aucune censure. Elle nous est envoyée par Laetitia Harlay que l'on commence à bien connaître à la rédac' et qui, pour la peine, nous demande de l'aider dans JAWS (un jeu d'étalons de chez les défunts MBC, que Dieu ait leurs âmes, je les aimais bien, je crois que j'étais le seul).

Dans l'attente de votre courrier, veuillez recevoir, Mesdames et Messieurs, l'expression de mes sentiments les plus distingués.

Poum très correct

INITIATION AU BASIC

Comme on s'est bien diverti le mois dernier, j'ai décidé de te faire souffrir aujourd'hui. J'suis comme ça... Pour tout dire, on va doucettement parler des calculs, mais je te signale tout de suite que je ne suis pas prof de maths ni un matheux ! Les maths, je ne les aime pas plus que toi, mais j'avoue que je suis bien content quand elles me résolvent un problème réel, utilement et rapidement.

C'est bien mieux qu'avec une calculatrice !

Avec une calculette tu vois les nombres que tu tapes, mais tu ne vois pas ce que tu fais. Alors tu y vas doucement car l'erreur est si facile ; pire, n'ayant qu'une seule "mémoire", tu écris à la main sur papier des résultats intermédiaires que tu retapes ensuite au clavier ! Vrai ou faux ? Et si des

données changent, tu dois recommencer à chaque fois le même cirque... Non mais ça va pas la tête ?
Il y a belle lurette que ma super calculatrice à 52 touches et 16 soupapes dort sans pile dans un placard. Quand j'ai un calcul vraiment chiant à faire, môa Môssieu, j'ai le réflexe d'allumer mon CPC et d'y taper un programme de trois lignes, et RUN ! Et souvent je ne sauvegarde même pas...
Pourquoi ? Parce que par LIST je vois TOUT d'un seul coup, peu d'erreurs possibles car c'est beaucoup plus clair que sur une calculette. Même si je lui mets une formule absolument dingue et bourrée de parenthèses, il s'en sort en une fraction de seconde, le bougre. Le plus drôle est qu'écrire trois lignes d'un programme éphémère va beaucoup plus vite que de tout se farcir sur une calculatrice !

Et rien à voir avec ces "calculatrices programmables" : tu as déjà essayé de t'en servir avec leur foutue ligne unique à cristaux liquides ?

FAIS-MOI UN SIGNE

Les "signes" arithmétiques s'appellent des OPERATEURS. Tu connais bien sûr + et -, ainsi que * et / qui remplacent x et :, parce qu'il y aurait confusion avec la lettre x et que ":" veut déjà dire autre chose en Basic. Mais il y a aussi le signe "flèche en haut" qui veut dire "puissance". Ainsi, "trois au carré" s'écrit 3 "flèche en haut" 2. Sur la plupart des imprimantes, suite à LIST #8, cet opérateur ressemble à un accent circonflexe isolé.

Petit truc : cet opérateur sert aussi à extraire les racines cubiques, il suffit de le faire suivre de "(1/3)" ; par exemple :
PRINT 64 flèche (1/3) donne 4.
Pour une racine carrée on a SQR : PRINT SQR(25) —> 5, que l'on pourrait aussi écrire PRINT 5 flèche (1/2). OK ?
Entre nous, j'écris "flèche" ou "flèche en haut" en toutes lettres car ce symbole, ce signe, n'existe pas parmi ceux des imprimeurs. Et notre rédacteur en chef adoré (je fayotte à mes heures) doit le rajouter au stylo feutre tout en grommelant des choses pas racontables...
Il a deux autres opérateurs que l'on ne rencontre que sur les micro-ordinateurs, ce sont FIX et MOD :
- MOD c'est le "modulo" d'une division, le reste :
PRINT 11 MOD 3 —> 2 parce que si tu divises 11 par 3 il reste 2. OK ? Sinon, rajoute un sucre dans ton aspirine.
Autre cas, tu veux tester si N est pair : IF N MOD 2=0 THEN...
- FIX c'est le résultat "entier" (non décimal) d'une division ou d'un nombre :
PRINT FIX(11/3) —> 3 : PRINT FIX(-4.5) —> -4 (Ajoute encore un demi-sucre.)
Il y a aussi INT qui donne le nombre entier LE PLUS PETIT : INT(3.8) —> 3 mais INT(-3.2) —> 4 parce que -4 est plus petit que -3... Donc FIX et INT sont pareils pour des nombres positifs. (Avale tout. Non ! Sans la petite cuillère !)

ET LA PRIORITE ?!

Il y a une hiérarchie parmi les opérateurs (chez eux aussi, tu vois...), les bidasses sont + et -, les sous-off. sont * et /, le pitaine c'est "flèche en haut" (m'aurait étonné !), et les généraux sont les parenthèses (des formes qui leur vont bien). Kéksaveudir ?
Que le Basic est un sale fayot, qui s'occupe d'abord des parenthèses, puis des flèches (Ouaf! Ouaf!), puis des * et / et enfin des + et -.
Par exemple, comment calcule-t-il :
N = 3+12/(1+2)-1
Tiens, une parenthèse ! 1+2 —> 3. Y en a plus... pas de flèche... Oh ! une division ! 12/3 —> 4. La racaille maintenant +3 —> 7, -1 —> 6. Terminé, bon ben le résultat c'est N=6. Vu la manœuvre ? Mais si l'on avait écrit N = (3+12)/(1+2)-1 cela aurait donné : 3+12 —> 15 que je divise par 1+2=3 —> 5, et à cela -1 ce qui donne N=4...
Petit conseil d'ami : quand tu n'es pas certain des priorités, ne te casse pas la tête, ajoute des parenthèses à tout va. Même si elles ne servent à rien, elles ne gêneront pas du tout le Basic, ce sera du sûr et ton listing n'en sera que plus clair. Crois-moi.
Assez de bla-bla, on passe aux actes. Je t'ai mitonné trois programmes très courts et de "difficultés" croissantes. Laisse tomber l'aspirine et passe au chocolat, mais sans dégueulasser le clavier s'il te plaît.

EN DOUCEUR LE DEPART SVP

Il s'agit du programme RETARDS.BAS qui sert à calculer les retards en secondes de chaque coureur par rapport au vainqueur, qui, comme tu l'as deviné, est celui qui a fait le meilleur temps, qui est arrivé le premier, qui a eu la coupe et la bibise de la Miss locale, et qui a eu sa photo béate dans le *Réveil de l'Aisne*, qui... Hé ! tu te réveilles !
Vise un peu le petit GOSUB 4000 : on y entre chaque fois les heures, minutes et secondes de chaque temps et le tout est traduit en secondes (NS).
Le temps du vainqueur (t'en ai-je parlé ?) est appelé NS0, c'est le temps de base. Pour tous les minables qui sont arrivés après, leurs temps sont entrés et calculés en NS par le GOSUB 4000. En cas d'erreur, la ligne 60 te renvoie à la 50.
Admire les priorités de la ligne 4040, elle aurait pu s'écrire :
4040 NS=S+(M*60)+(H*(60*60))
Pour les tests de ski alpin (Chamois, Flèche, Fusée), en multipliant NS0 par les coefficients en vigueur, on saurait immédiatement la nature des médailles, or, vermeil, argent, bronze, ou clopinette.
Pour du cyclisme, dire que Gustave Dugenoux est arrivé à 4109 secondes du vainqueur (celui qui... Et puis zut !) ne serait pas joli ; il faudrait retraduire cela en heures, minutes et secondes. Bigre ! Ça se complique...

T'AS VU L'HEURE ?

On commence par une fonction utile du CPC que tu ne connais peut-être pas, TIME. Elle renvoie le nombre de trois-centièmes de seconde qui se sont écoulés (glou glou) depuis la mise sous tension de ta bécane. Tape donc PRINT TIME.
Alors, dans le mini programme TRASECON.BAS j'ai fait un module (sous-programme) qui traduit NS secondes en jours, heures, minutes, secondes. C'est le GOSUB 5000. En plus de cela il fabrique une chaîne TEMP$ qui nous met tout ça en good französich. Le luxe, quoi...
En plus de cafarder, depuis combien de temps tu somnoles devant Amstrad le Magnifique ? Ce programme te permet d'entrer des NS quelconques qu'il traduit instantanément.
Jette un regard inquisiteur sur le module 5000 : je calcule le nombre de jours entiers, puis je m'occupe des secondes qui restent (SR). Pourquoi je ne calcule pas ce SR par MOD ? Parce que pour MOD il faut des nombres dits "entiers" au sens Basic, c'est-à-dire compris entre 32767 et -32767 ; on y reviendra un autre jour...
En revanche, je n'ai plus peur d'utiliser MOD ligne 5060.
Petit rappel pour les STR$ de la ligne 5070 : STR$ transforme un nombre en chaîne, ce qui me permet de mettre tout bout à bout (concaténer) par des signes +.

UN BOULET BIEN LOURD

Le dernier programme est le plus court mais c'est le plus vache : des boulets en fer de 1, 7, 10 ou 25 kg, ça fait quoi comme diamètres ? Pour répondre à ces questions embarrassantes que se posent les forçats en sursis et les anciens canonniers de Barbe-Noire, il fallait un programme à pirater (pirater... Barbe-Noire... Non ??.. Bon, passons...).
J'en ai profité pour aborder (A l'abordage !) un truc nouveau sensationnel, les DEF FN (= DEFinition de FonctioN). Ça permet de créer des fonctions Basic qui manquent, du "Basic maison".
Pour les racines carrées on a SQR(N), mais y a rien pour les racines cubiques ; alors on la fabrique ligne 50. Une "fonction définie" doit commencer par FN (suivi ou non d'un espace). Dès lors je peux programmer PRINT FN CUB(64) —> 4.
Je te fais grâce de la formule fumeuse de la ligne 90. PI est fourni par le CPC, c'est trois cathodes sans sel (celle-là, Pompon va m'la piquer).

ON PASSE AU POINT MORT

Je réalise d'un coup que je t'ai gonflé le cerveau à 2,8 kg. Stop ! J'avais l'intention de te parler encore d'autres choses utiles mais je préfère remettre ça dans quelques mois. OK ?
C'est l'heure pour moi de passer aux aveux, mon but était de te faire voir deux choses :
- Un calcul délirant et répétitif tient en très peu de lignes de Basic. Vite tapées.
- En informatique, la façon arithmétique de résoudre un problème n'a rien à voir avec les habitudes humaines, car l'ordinateur se moque du compliqué. Au contraire, il adore parce que c'est plus rapide pour lui. Par exemple, la formule de la ligne 90 du programme BOULET serait une infâme torture pour un humain normal. J'ai dû mettre quinze secondes pour taper cette ligne, mais combien en aurais-je mis pour faire cette suite d'opérations sur ma calculatrice ?!

Peut-être es-tu de ceux qui aiment les calculs mathématiques ? Alors sache que le Basic du CPC est bien plus riche encore en fonctions mathémathiques que le GW Basic des compatibles PC ! Aujourd'hui, on n'en a pas vu le dixième ! Il y a encore quelques petits machins d'aspect anodin mais super utiles. Pour une autre fois c'est promis, car le mois prochain, je te propose de faire de la musique.

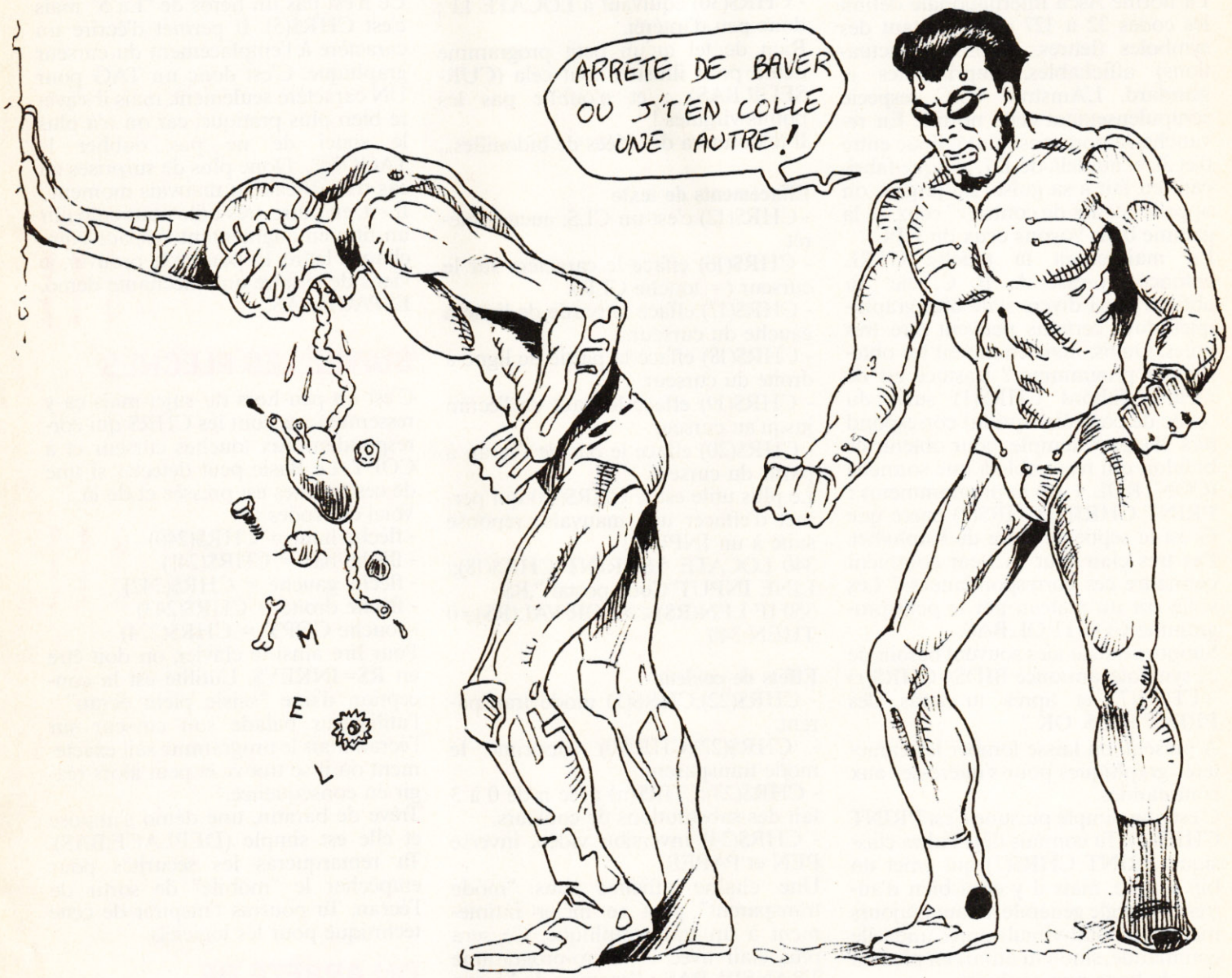
Joe LASCIENCE

```
10 ' RETARDS - difference entre deux tem
ps
20 CLS:PRINT"Temps du courreur arrive pr
emier :"
30 GOSUB 4000
40 NS0=NS:' temps de base
50 PRINT:PRINT"Temps du courreur suivant
 :"
60 GOSUB 4000:IF NS<NS0 THEN 50
70 PRINT"*** soit";NS-NS0;" s de retard"
80 GOTO 50
4000 ' calcul en secondes
4010 INPUT "Heures : ",H
4020 INPUT "Minutes : ",M
4030 INPUT "SECONDES : ",S
4040 NS=S+M*60+H*60*60
4050 RETURN
```

```
10 ' TRASECON - traduit des secondes en
minutes, heures et jours
20 ' NS=nombres de secondes a traduire
30 SPH=60*60: ' secondes par heure
40 SPJ=SPH*24: ' secondes par jour
50 NS=TIME/300:GOSUB 5000
60 CLS:PRINT "Ton CPC est allume depuis"
:PRINT:PRINT TEMPS$
70 PRINT:LINE INPUT"Entre un Nombre de s
econdes : ",NS$
80 NS=VAL(NS$):IF NS<1 THEN 70
90 GOSUB 5000:PRINT TEMPS$
100 GOTO 70
5000   calculs de NS en J, H, M, S
5010 J=INT(NS/SPJ)
5020 SR=NS-J*SPJ:'SR=secondes restantes
5030 H=FIX(SR/SPH)
5040 SR=SR-H*SPH
5050 M=FIX(SR/60)
5060 S=SR MOD 60
5070 TEMPS$=STR$(J)+" jours"+STR$(H)+" h
eures"+STR$(M)+" mn"+STR$(s)+" s"
5080 RETURN
```

```
10 ' BOULET
20 ' calcul du diametre d'une boule en f
er dont on connait le poids en grammes
30 ' volume de la sphere R^3*PI*4/3
40 ' densite du Fer = 7.8
50 DEF FN cub(N)=N^(1/3):' Racine cubiqu
e de N
60 CLS
70 INPUT"Poids en g du Boulet en fer : "
,P
80 V=P/7.8 : ' en cm3
90 R=FN CUB(V*3/(PI*4))
100 D=R*2
110 PRINT"*** soit";D;" cm de diametre":
PRINT
120 GOTO 70
```

BASIC PERFECTIONNEMENT



Aujourd'hui, je vais te parler d'un truc pourtant super pratique mais que bien peu connaissent : les caractères de contrôle ! En gros, disons qu'il s'agit des codes Ascii compris entre 0 et 31 et qui servent à deux choses bien distinctes : d'une part l'affichage de 32 symboles graphiques originaux (en plus de ceux compris entre 128 et 255), et d'autre part 21 commandes nouvelles qui s'ajoutent donc aux commandes Basic. Ça vaut le coup d'œil, non ?

BASIC PERFECTIONNEMENT

CES CHR CHERCHES SI CHOYES

Ce titre est idiot mais c'est pour te faire postillonner, à défaut de t'en faire baver...

La norme Ascii internationale définit les codes 32 à 127 comme étant des symboles (lettres, chiffres, ponctuations) affichables, imprimables et standard. L'Amstrad CPC respecte scrupuleusement cette norme. En revanche, la norme est plutôt floue entre 0 et 31, et au-delà de 127, chaque fabricant en fait à sa guise. En jargon, on appelle "codes de contrôle" ceux de la gamme 0-31. Voyons ceux du CPC.

En maintenant la touche CTRL enfoncée, presse A, B, C, etc. Tu obtiens ainsi divers symboles graphiques dont certains peuvent être très utiles. Ouais, mais comment les obtenir par programme ? L'astuce est de mettre d'abord CHR$(1) suivi du "code de contrôle" qui lui correspond (0 à 31), par exemple, pour obtenir ce bidulon qui ressemble à une sonnette (CONTROL + G) tu programmeras : PRINT CHR$(1);CHR$(7) parce que G est la septième lettre de l'alphabet. Pas très clair tout ça... car comment connaître ces correspondances ? Les voilà sur un plateau par le petit programme CONTROL.BAS.

Suppose que tu aies souvent besoin de ce symbole, annonce BID$=CHR$(1)+CHR$(7) et après tu feras des PRINT BID$. OK ?

A présent, on laisse tomber les caractères graphiques pour s'intéresser aux commandes.

C'est plus simple puisque c'est PRINT CHR$(...). Tu connais déjà l'ultra classique PRINT CHR$(7) qui émet un bip sonore, mais il y en a bien d'autres ! En règle générale, il faut toujours mettre un point-virgule après une telle commande, sinon tu aurais en plus un saut de ligne non souhaité.

Classons-les par genres :

Effets sur le curseur texte

- CHR$(2) suppression du curseur, utile pour copies d'écran.
- CHR$(3) fait réapparaître le curseur.
- CHR$(8) ramène le curseur d'un cran à gauche.
- CHR$(9) avance le curseur d'un cran à droite.
- CHR$(10) descend le curseur d'une ligne, SANS RETOUR à gauche.
- CHR$(11) remonte le curseur d'une ligne.
- CHR$(13) ramène le curseur à gauche de LA MEME LIGNE.
- CHR$(30) équivaut à LOCATE 1,1 ; donc peu d'intérêt.

Rien de tel qu'un petit programme démo pour illustrer tout cela (CURSEUR.BAS) ; et n'oublie pas les points-virgules !

Il te donnera des idées de bidouilles...

Effacements de texte

- CHR$(12) c'est un CLS, aucun intérêt.
- CHR$(16) efface le caractère sur le curseur (= touche CLR).
- CHR$(17) efface la partie de ligne à gauche du curseur.
- CHR$(18) efface la partie de ligne à droite du curseur.
- CHR$(19) efface le haut de l'écran jusqu'au curseur.
- CHR$(20) efface le bas de l'écran à partir du curseur.

Le plus utile est le CHR$(18) qui permet d'effacer une mauvaise réponse suite à un INPUT :

```
340 LOCATE 5,6:PRINT CHR$(18);:
LINE INPUT"Code postal ",R$
350 IF LEN(R$)<>5 OR VAL(R$)=0
THEN 340
```

Effets de couleur

- CHR$(22);CHR$(1) mode transparent.
- CHR$(22);CHR$(0) supprime le mode transparent.
- CHR$(23);CHR$(n) avec n de 0 à 3 fait des substitutions de couleurs.
- CHR$(24) inversion vidéo, inverse PEN et PAPER.

Une chaîne affichée sous "mode transparent" peut se mêler intimement à un trait graphique. Ce sera plus clair avec le micro-programme TRANSPA.BAS ; l'examen de l'écran se passe de commentaires.

L'histoire des "substitutions de couleurs" concerne les croisements de traits graphiques. C'est amusant mais complexe à maîtriser et d'un intérêt pas très évident. Aussi, je me contente de te livrer ma petite démo COLORMIX.BAS, à la fin de laquelle je t'ai ajouté l'inversion vidéo et la suppression du curseur lors d'un INPUT (que j'annule après usage).

UN TRAVAIL POUR SUPERTAG

Ce n'est pas un héros de "La 5" mais c'est CHR$(5). Il permet d'écrire un caractère à l'emplacement du curseur graphique. C'est donc un TAG pour UN caractère seulement, mais il s'avère bien plus pratique, car on n'a plus le souci de ne pas oublier le TAGOFF... Donc plus de surprises en cas d'un Break au mauvais moment.

Il est, en outre, très utile pour embellir un titre en augmentant l'espace entre chaque lettre. Et pour te le prouver, je viens de te faire une méchante démo, ESPACE.BAS.

SUIVEZ LES FLECHES

C'est un peu hors du sujet mais ça y ressemble : ce sont les CHR$ qui correspondent aux touches curseur et à COPY. Le Basic peut détecter si une de ces touches est pressée et de là...

Voici ces codes :

- flèche haut = CHR$(240)
- flèche bas = CHR$(241)
- flèche gauche = CHR$(242)
- flèche droite = CHR$(243)
- touche COPY = CHR$(224)

Pour lire ainsi le clavier, on doit être en R$=INKEY$. L'utilité est la conception d'une "saisie plein écran" : l'utilisateur balade son curseur sur l'écran mais le programme sait exactement où il se trouve et peut alors réagir en conséquence.

Trêve de baratin, une démo s'impose et elle est simple (DEPLACE.BAS). Tu remarqueras les sécurités pour empêcher le "mobile" de sortir de l'écran. Tu pourras t'inspirer de cette technique pour tes logiciels.

ON ARRETE DE DECODER

Les codes 0 à 31 c'est une mine d'or, tant pour les symboles graphiques que

pour les commandes qui leur correspondent. Tout cela permet des effets spéciaux faciles et pourtant peu courants.
Le seul défaut c'est qu'ils sont difficiles à retenir par cœur, il faut se faire un pense-bête à portée de main.
Fidèle à mon personnage, je terminerai par une engueulade. Il y a des zozos, et je suis poli, qui se croient malins de taper CONTROL X au sein de leurs listings pour se mettre en inversion vidéo ; ce qui donne un genre de X baraqué remplaçant ainsi CHR$(24). Savent-ils que ce genre de gouzigouzou est inconnu de la plupart des imprimantes (par LIST #8) ? Et même si c'était imprimable, ce serait inexploitable. En tapant CHR$ de quelque chose, tout le monde comprendrait. Le plus drôle c'est CONTROL L pour un CLS : quand une imprimante reçoit ce CHR$(12) elle fait un saut de page... Et ils s'étonnent que leur œuvre ne soit pas encore publiée ?
Mais ce n'est pas ton cas... alors je me demande pourquoi je t'engueule encore ; pardonne-moi, mon frère...

Jœ LASCIENCE

```
10   CONTROL caracteres graphiques
20 MODE 1:PEN 2
30 PRINT TAB(6);"PRINT CHR$(1);CHR$(code
 ASCII)":PEN 1
40 H=-9
50 FOR N=0 TO 31 STEP 10:H=H+10:L=1
60 FOR K=0 TO 9:C=N+K:L=L+2
70 IF C>31 THEN 100
80 LOCATE H,L:PRINT USING"## ";C;
90 PRINT CHR$(1);CHR$(C);" (";CHR$(C+64)
;")"
100 NEXT:NEXT
110 LOCATE 1,23
```

```
10 ' CURSEUR
20 MODE 1
30 LOCATE 20,10:PRINT "A";
40 PRINT CHR$(11);"B";
50 PRINT CHR$(10);"C";
60 PRINT CHR$(8);CHR$(8);"D";
70 PRINT CHR$(13);"E";CHR$(9);"F"
80 PRINT
90 PRINT STRING$(38,"A");" ";
100 FOR N=1 TO 39
110 PRINT CHR$(8);CHR$(8);" ";
120 FOR W=1 TO 50:NEXT
130 NEXT
```

```
10 ' TRANSPA transparence par CHR$(22)
20 MODE 1
30 PRINT CHR$(22);CHR$(1);
40 PLOT 0,0:DRAW 400,400,2:'bleu
50 LOCATE 10,12:PRINT "0000000000- T"
60 PRINT CHR$(22);CHR$(0);
70 PLOT 0,0:DRAW 460,400,3:'rouge
80 LOCATE 10,14:PRINT "0000000000- 0"
```

```
10 ' COLORMIX par CHR$(23)
20 MODE 0
30 FOR C=1 TO 3:L=C*3
40 PEN C:LOCATE 1,L:PRINT STRING$(19,143
):NEXT
50 FOR A=0 TO 3:X=10+A*180
60 PRINT CHR$(23);CHR$(A)
70 FOR P=0 TO 3:PLOT X+P*10,200,P
80 DRAWR 0,400
90 NEXT:NEXT
100 PRINT CHR$(23);CHR$(0)
110 PRINT TAB(6);"XOR";TAB(12);"AND";TAB
(18);"OR":PRINT:PEN 1
120 PRINT "0";TAB(7);"1";TAB(13);"2";TAB
(18);"3":PRINT
130 PRINT CHR$(24);"Tapez Enter";CHR$(24
);CHR$(2);:INPUT " ",R$
140 PRINT CHR$(3):MODE 1
```

```
    PRINT CHR$(1);CHR$(code ASCII)
0 □ (@)   10 ↓ (J)   20 ¶ (T)   30 ▲ (↑)
1 ┌ (A)   11 ↑ (K)   21 × (U)   31 ▼ (_)
2 ┴ (B)   12 ↓ (L)   22 ┌┐ (V)
3 ┘ (C)   13 ↵ (M)   23 ┤ (W)
4 ↯ (D)   14 ◆ (N)   24 ╳ (X)
5 ■ (E)   15 ○ (O)   25 ↑ (Y)
6 ✓ (F)   16 ▬ (P)   26 ↓ (Z)
7 Ω (G)   17 ◐ (Q)   27 ← ([)
8 ← (H)   18 ◑ (R)   28 ▬ (\)
9 → (I)   19 ◐ (S)   29 ▬ (])
```

```
10 ' ESPACE - espacement par CHR$(5)
20 MODE 1
30 A$="ESPACEMENT VARIABLE"
40 FOR E=0 TO 32 STEP 2:H=H+20
50 PLOT 1,400-H
60 FOR N=1 TO LEN(A$)
70 PRINT CHR$(5);MID$(A$,N,1);
80 MOVER E,0
90 NEXT:NEXT
```

```
10 ' DEPLACE par touches curseur
20 MODE 1:BORDER 0:L=12:T=19
30 PEN 3:PRINT " Deplace moi, puis COPY
":PEN 1
40 R$=INKEY$
50 IF R$="" THEN 140
60 LOCATE T,L:PRINT SPC(1)
70 IF R$=CHR$(240) THEN L=L-1
80 IF R$=CHR$(241) THEN L=L+1
90 IF R$=CHR$(242) THEN T=T-1
100 IF R$=CHR$(243) THEN T=T+1
110 IF L=25 THEN L=24 ELSE IF L=1 THEN L
=2
120 IF T=40 THEN T=39 ELSE IF T=0 THEN T
=1
130 IF R$=CHR$(224) THEN 170:'COPY
140 LOCATE T,L:PRINT CHR$(251)
150 LOCATE 28,1:PRINT USING"C ##";T;:PRI
NT USING" : L ##";L
160 GOTO 40
170 BORDER 1
180 LOCATE 7,12:PRINT "Merci pour la Pro
menade !..":PRINT:PRINT
```

THE RUBIRASTER

Il fut un temps où tout le monde nous bassinait avec les démo. Et je te balance des Rasters qui passent derrière le logo que voici, et t'entends la zic que j'ai pompée dans Pénétrator, et...

Pour les musiques, on ne peut rien pour vous, les logos non plus. Par contre, les Rasters... Vous savez, ces rouleaux de printemps qui fleurissent à tout va dans les démo et qui constituent la tuyauterie de ces dernières aux côtés des scrollings ? Pour les quelques ignares qui pensent encore qu'on fait les Rasters avec des sprites, je n'ai à dire que deux mots : ce sont des changements de couleurs sous interruption (zut, ça en fait 8).

Imaginez, votre fond est de la couleur 0, le logo est de couleur 1. Au moment précis où le balais passe au-dessus de l'écran, je change la couleur de l'encre 0 et la mets, disons à 26 (blanc). Quelques lignes plus bas, je remets cette encre à 0 (pourquoi pas). Et va ainsi le monde. Sans faire aucune modif. dans la structure de l'écran et sans changer son contenu, je viens de faire apparaître une bande blanche en haut de l'écran. Je me repose deux secondes, et un peu plus tard je remets ça. Avec une petite différence, car je change l'encre 0 en 26 ; un peu plus tard que la fois passée, ce qui fera descendre mon rouleau.

Ainsi, on aura l'animation en va et vient d'un tube qui s'affiche sur tout ce qui est de la couleur du fond (n'y voyez surtout pas de mauvaises pensées de ma part).

POUR UN NOTE DE PLUS

Voilà le résultat d'une telle opération vue par l'œil pétillant de notre cher Rubi. Il ne vous reste plus qu'à modifier ce programme pour changer d'autres encres (la 1 par exemple) pour donner l'impression que le Raster passe également sur la couleur 1. Ce qui, bien amené, peut donner l'impression d'un rouleu qui tourne autour d'un logo ou d'autres choses, si vous le préférez. Le tout n'étant qu'une question de tempo. Ah ! le tempo, quelle chianterie !

Then Big Rouleau Raster

```
;
;          ----------------------
;          - RUBI_DOUILLE 1990 -
;          ----------------------
         ORG #A000
         ENT $
;
;-------------------------------------
;- Creation de la table des Tempos -
;-------------------------------------
;
         DI
         LD BC,40                    ; 40 Couleurs
         LD HL,8                     ; Tout ceci est tres complique
         XOR A                         ; et pas tres interessent  a
commenter
         LD (QWE+1),A                ; je boude Na
         INC A
         LD (QWE_1+1),A
         LD IX,TABLE
BOUC_1   LD (IX+0),L
         LD (IX+1),H
QWE      LD A,0
         INC A
         LD (QWE+1),A
         CP 4
         JR NZ,QWE_1
         XOR A
         LD (QWE+1),A
         LD A,(QWE_1+1)
         INC A
         LD (QWE_1+1),A
QWE_1    LD A,1
```

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

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

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

	C	D
THE CD GAMES PACK 30 Jeux en Compact Disc	220	279
MASTER SKATE Skateball, Starwars, Tetris, ATF, Exolon, Mange Cailloux, etc.		205
SIX SUPER CARS Nigel Mansell's, 3D Grand Prix Overlander, Asphalt, Buggy2, Fury	135	215
TOP 17 Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, Commando, Saboteur 1+2, Sygma 7, 1942		155/215
DOUBLE ACTION Double Dragon + Wec le Mans Real Ghosbusters + D. Thompson Oc.		139/189
LES MAITRES NINJAS Double Dragon + Last Ninja 2		119/169
COIN OP HITS Out run + Thunderblade + R. blasters. Spy hunter + Bionic com.		119/169
LES VAINQUEURS Forgotten worlds+Tiger Road +Thunderblade+Last Duel+Blasteroids		139/189
PLATINIUM 1 Thundercats + Buggy boy Ik. warriors + gladiat. + Hopping mad +Beyon ice+space Harrier+Dragon lair..		119/189
LES BARBARES Barbarian 2+Rénégade 3 +Double détente+Guerilla War		139/199
12 JEUX FANTASTIQUES Stormlord+Superscrambbie +Skate Crazy+Artura+H.A.T.E. etc.		139/189
LES 100% A D'OR Opération Wolf+Afterburner		145/192
EPYX ACTION Impos. Mission 2+California G. Street sport Basket+4x4 of Road Racing Game Winter Edition		125/192
LA COLLECTION (15 jeux) Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun Crazy cars+Match day+Match Point, etc.		169/239
SOCCER SQUAD Foot. of the Year +Garyl super star+Super skills +Roy of the Rovers		95/142
STAR WARS TRILOGY Guerre des Etoiles+Empire contre attaque+Retour Jedy		125/192
LES JUSTICIERS Dragon Ninja+Robocop+Rambo 3		139/185
MONDE DE L'ARCADE Roadblasters+Tiger Road 1943+Imposs.Mission 2+Spy Hunter Blackbeard+Colosseum		145/192
BEST DE US GOLD Out run+ Gauntlet 2+ 720° California G.+Rolling Thunder		145/192
12 JEUX EXCEPTION. Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.		129/149
GAME SET MATCH 2. Match day 2+Basket Master Super Hang On+champion ship+Sprint Track and field+Cricket+Snooker+Golf		145/192
GEANTS D'ARCADE 2. Street fighter+Side arms Bionic commando+Gunsmoke+Désolator Shackled		145/192
LES AS DU CIEL Adv.Tactical fight+Ace Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic Control+Strike force Harrier		145/192
OCEAN DYNAMITE Platoon+Predator Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor		145/192
SUPREME CHALLENGE Tetris+Elite+Starglider Sentinel+Ace 2		125/165
LES DEFIS DE TAITO T. Renegade+Arkanoid 1+2 Bubble bobble+Flying shark+Slapf.		136/192
THE STORY SO FAR 2 Space Harrier+Live'N Let Die Overlander+Beyond Ice P.+Hopping Mad		125/142
THE STORY SO FAR 4 Ghostbusters+Aliens+Eidelon Back the Future+Wonderboy+Quartet		125/142
3D POOL		95/142
AFTER THE WAR		105/145
ALPHA KHOR		189
AIR BORNE RANGER		182/220
ALTEREDBEAST		95/140
APB		95/140
BATMAN (film)		95/140
BEVERLY HILL COP		105/145
BLACK TIGER		95/140
BLOODWYCH		139189
BOMBER		139/189
BUFFALO BILL		139/162
CABAL		95/140
CHASE HQ		95/140
CHICAGO 90		142/192
CHUCK YEAGER'S		92/149
CONTINENTAL CIRCUS		95/140
CORSAIRES		105/145
CRAZY CARS II		135/165
CRAZY SHOT (Phaser)		145/199
DARK CENTURY		135/169
DEFENDER OF THE CROWN		172
DRAGON OF FLAME		95/140
EAGLES RIDER		189
F15 STRIKE EAGLE		96/146
F16 COMBAT PILOT		142/192
FER ET FLAMMES		246
FOOT. OF YEAR 2		95/139
FRIENDISH FREDDY'S		95/145
GALAXIE FORCE II		115/155
GAZZA'S SUP SOCCER		135/169
GHOSTBUSTERS 2		115/152
GHOULS AND GHOSTS		95/140
GREAT COURTS		149/189
GUNSHIP		192/242
HARD DRIVIN		95/140
INDIANA JONES CRUSADE		92/140
IRON LORD		172/220
IVANOE		95/140
J. NICKLAUS GOLF		95/165
KICK OFF		135/169
KNIGHT FORCE		135/172
KULT		145/189
LES INCORRUPTIBLES		95/140
LE MANOIR MORTEVILLE		172
MAZEMANIA		95/140
MEURTRE A VENISE		192
MOONWALKER		95/140
MYTH		125/140
NATO ASSAULT COURSE		95/140
NINJA WARRIORS		95/140
OCEAN BEACH VOLLEY		95/140
OMEYAD		165
OPERATION THUNDERBOLT		95/140
P47		125/169
PERMIS DE TUER		95/140
PICTIONNARY		189/279
PINBALL MAGIC		159/189
PIPEMANIA		135/169
PIRATES		149
PLAYER MANAGER		135/175
POWERDRIFT		95/140
RAINBOW ISLAND		95/140
RALLY CROSS		95/140
ROCK'N ROLL		95/140
RVF HONDA		95/140
SAMURAI		95/140
SHINOBI		95/140
SHUFFLEPUCK CAFE		189
SILENT SERVICE		149
SILKWORM		95/140
SPACE HARRIER 2		95/140
SPHERICAL		130/169
SPIDERMAN		135/175
STRIDER		95/140
SUPER TRUX		95/140
SUPER WONDERBOY		95/140
TEENAGE QUEEN		199
TENNIS CUP		159/189
THUNDERBIRDS		119/142
TEST DRIVE 2		125/165
TINTIN SUR LA LUNE		142/192
TOOBIN		95/140
TURBO OUT RUN		95/140
TUSKER		95/140
VIGILANTE		95/140
WEC LE MANS		95/140
WILD STREET		135/169
WINDSURF WILLY		145/189
XENAPHOBE		99/162
X-OUT		95/140

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS Centr. Amstr./imprim. Azerty IBM	159 149
Câble Centr. Ams/Impr.CPC	149
RALLONGE 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

UTILITAIRES

ADES DEBUGG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
ALIENOR COMPTA	1450
AMSTRADDIVARIUS	145/195
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BUDGET FAMILIAL	225
CALCUMAT	390
CONTACT	380
COURS CLAVIER 1	195
COURS CLAVIER 2	195
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DESSIN TECHNIQUE CPC	375
DESSIN TECHNIQUE TURBO 6128.	715
DISCOBOLE 2	280
DISCOLOGY V.6.0	350
ECHOSOFT	395
FACTURATION+STOCK	1650
FACTURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	180/240
GESTION BANCAIRE 6128	245
GESTION DE FICHIER 6128	290
GRAPHEUR	275
GRAPHIQUE CITY	245
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L') 1	425
INTERPRETE 2	280
KENTEL LE SERVEUR CPC	570
LA SOLUTION	595
MEMORY	350
MENTEL minitel malin + câble	350
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+	525
THE INSIDER	129
THE RODOS SYSTEM	249
ROMBOARD	349
MULTIPLAN	495
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PENTEL	670
PSYCHO-TEST	185
SILIPACK	280
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	320
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	390
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
VECTORIA 3 D	399
PORTRAIT ASTRAL 2Disc	275
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355

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
RUBAN STAR LC10	59

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé sauf Proto

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149
BOITIER DS40LV	40x3.50"	99
BOITIER JSY80	80x3.50"	

NOUVEAUTES 90 !

PISTOLET MAGNUM 299 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

TURBO PEDALE 269 F
Frein + accélérateur au pied
compatible tous ordinateurs

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME	185
ANGLAIS DEBUTANT	188
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 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 4/3e	145
ENIGME A MUNICH 4/3e	215
ENIGME A OXFORD 4/3e	180/215
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS 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
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS	195
LABYRINTHE D'ERRARE	195
LABYRINTHE aux CENT CALCULS.	195
LABYRINTHE aux MILLE CALCULS.	195
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 ANGLAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC GEO 1/1Ter	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	195
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET MATH-ALGEBRE	220
MICRO BREVET MATH-GEOMETRIE	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
PREMIER PAS ANGLAIS	245

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

ALLEMAND Primaire	220
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL RAPIDE	199
DECLIC LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
FRANÇAIS SONS	170/199
FRANÇAIS-CM	170/199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
ITALIEN PRIMAIRE	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
FRANCEGEO-MICROGEO	245

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
PACK INTEGRE 1 GESTION DOMESTIQUE +AGENDA +etc	425
PACK GESTION TASWORD+MAILMERGE +SEMABANK	675
PACK PRINTER TASPRINT+TAS COPY+TAS SIGN	475
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR	525
THE INSIDER	129
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	172
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	144

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
AMSTRAD OUVRE TOI	99
BIEN DEBUTER CPC	99
DICTIONNAIRE MICRO	99
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU BASIC+D	249
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LA BIBLE DU CPC 6128	199
LA BIBLE DU GRAPHISME	199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D	299
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	149
SUPER JEUX AMSTRAD	140

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
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
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	199
QUICKJOY NI5 NINTENDO	169
QUICKJOY NI PRO NINTENDO	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	159
QUICKSHOT TURBO II	135
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179
PISTOLET MAGNUM	299
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	269

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

PERIPHERIQUES

AMDRUM	375
CRAYON OPTIQUE LP-1 Cas.	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+	525
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP	625
7 LOGICIEL Educt. 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
CRAYON OPTIQUE Cassette	199
CRAYON OPTIQUE Disquette	269

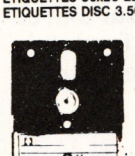
HOUSSES POUR AMSTRAD

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

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	60 F	110 F	260 F	480 F

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

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

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

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

EXPEDITION GARANTIE PAR COLISSIMO
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 LOGICIEL JEUX 18 F DOM TOM + ETRANGER 50 F		PORT	25
		TOTAL	

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

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

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

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

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

CPC 24

JESSICO

présente

990 F

AMSTRAD 464 / 6128

Video Image Digital Interface

VIDI transfert les images directement de votre magnétoscope, caméra, télé, vers votre ordinateur pour être ensuite imprimées, sauvegardées etc.

VIDI: est compatible avec The Advanced OCP ART STUDIO - AMX pagemaker - AMX STOP PRESS

Simplement le meilleur !

MICROMAG "L'ATELIER DE L'ARTISTE"

THE ADVANCED OCP ART STUDIO **245 F**

Le meilleur logiciel de dessin et d'Art graphique paru à ce jour pour le 6128. 464 + DK'TRONICS

PROMOTION !!

THE ADVANCED OCP ART STUDIO + une souris Genius Mouse **695 F**

+ 1 tapis souris + 1 souris house + 1 interface souris

PACKS UTILITAIRES

INTERGRE 1 - **425F**

Gestion domestique + carnet d'adresses + agenda + scribe + Gestion Vidéothéque/Discothéque.

PACK PRINTER 6128 **475 F**

Tas print + Tascopie + Tassign

PACK GESTION **675 F**

Tasword 6128 + Semail 6128 + Mail Merge + Semabank 6128 + Buffer.

PACK LA SOLUTION **575 F**

Textomat + Datamat + Calcumat

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU SCANNER DART **775 F**

Un outil remarquable de reproduction d'images, documents, dessins, photos etc...

Le **SCANNER DART** n'a pas besoin de source vidéo, caméra.

COMPATIBLE: avec DMP 2000/2160/3000/3160
- avec AMX Pagemaker, souris et crayon optique.
- CPC Disk ou cassette (à préciser)

DESCRIPTIF:

Rapport optique du balayage
X1 - X2 - X3 - X6

Menu déroulant sur écran avec **ZOOM, IMPRIMER** (plein format. 1/2 format) **sauvegarder - Texte** etc...

DK'TRONICS

Extension Mémoire 64 K pour 464	499 F
Extension Mémoire 256 K pour 6128	999 F
Silicon Disk 256 K pour 464	1299F
Silicon Disk 256 K pour 6128	1299 F
Crayon optique cassette	199F
Crayon optique diskette	269F

"MICRO MAG" *Le plus efficace* "ST MAG" C'EST UN PRODUIT EXCELLENT "AMTIX!" *Golden screw driver award*

MULTIFACE 2 LE COPIEUR

RESET ● multiface two ● STOP

Si vous souhaitez **GELER** un programme quelconque, le **COPIER** ensuite sur **DISQUETTE ou CASSETTE** *automatiquement* en appuyant simplement sur un bouton, la **SEULE et UNIQUE** solution c'est **MULTIFACE 2.**
D'une utilisation *simple* à la portée de tous, guidé par *un menu déroulant* sur écran.
Après avoir **LANCE** le programme, vous pourrez le **STOPPER** le **SAUVEGARDER** ou encore *l'étudier et le détailler* à votre convenance, grâce au **MULTI-TOOLKIT** incorporé dans **MULTIFACE 2.**
En appuyant sur **RETURN** ou en le **RECHARGEANT** la fois suivante il *reprendra automatiquement*, depuis l'endroit où vous l'avez **GELE.**
MULTIFACE fonctionne sur **CPC 464/664/6128,** et ne nécessite **RIEN DE PLUS.**
ACTUELLEMENT EN PROMOTION ~~575~~ F 525 F
Offre valable jusqu'au 31/3/90.

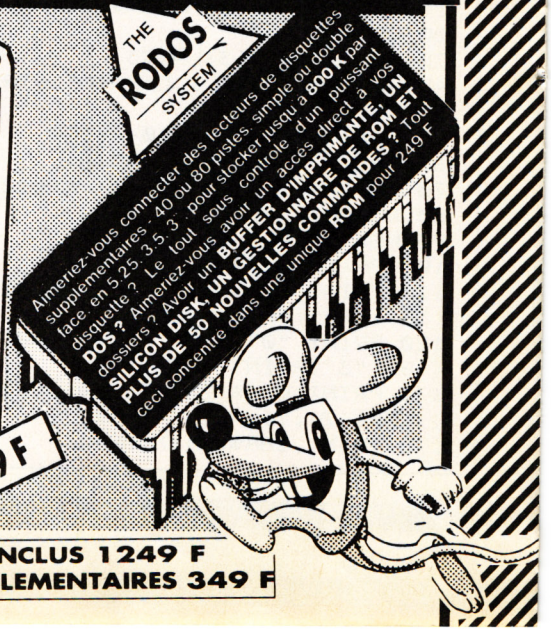
THE INSIDER

Voulez-vous tout connaître à **L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME CPC !**
Branchez **THE INSIDER,** dans *MULTIFACE 2,* **LANCEZ** un programme, **GELEZ-LE** et alors **INSIDER** vous *révélera tout : il désassemble* complètement, *cherche* et *trouve* textes et codes, *affiche* et *modifie* **RAM** et registres du **Z 80,** *imprime.*
TOUT CECI POUR ~~149~~ F 129 F
Offre valable jusqu'au 31/3/90.

129 F

THE RODOS SYSTEM

Aimeriez-vous connecter des lecteurs de disquettes supplementaires - 40 ou 80 pistes simple ou double face, en 5 25, 3 5, 3 ", pour stocker jusqu'à **800 K** par disquette ? Aimeriez-vous avoir un accès direct à vos dossiers ? Avoir un contrôle d'un puissant **DOS ?** Aimeriez-vous avoir un **BUFFER D'IMPRIMANTE, UN SILICON DISK, UN GESTIONNAIRE DE ROM ET PLUS DE 50 NOUVELLES COMMANDES ?** Tout ceci concentré dans une unique **ROM** pour 249 F



LECTEUR DISQUETTE 3,50" - 800 K - POUR CPC + SYSTEME RODOS INCLUS 1249 F

ROMBOARD : BOITIER DE CONNEXION DE 8 ROMS + 2 SORTIES BUS SUPPLEMENTAIRES 349 F

```
        LD (IX+2),A
        LD DE,9
        ADD HL,DE
        INC IX
        INC IX
        INC IX
        DEC BC
        LD A,B
        OR C
        JR NZ,BOUC_1
        LD (IX+0),0
        LD (IX+1),0
;
;----------------------------
;- Configure nos interrupts -
;----------------------------
;
        LD HL,(#38)             ; C'est classique
        LD (INTER),HL
        LD HL,#C9FB             ; EI RET en #38
        LD (#38),HL
;
;------------------
;- Initialisation
;------------------
;
        LD HL,TABLE             ; La table des tempos au debut
        LD (ATABLE),HL
        LD A,#23                ; On commence de haut en bas
        LD (INC1),A             ; En placant des INC HL
        LD (INC2),A
        LD (INC3),A
        EI
;
;----------------------
;- Boucle principale -
;----------------------
;
BOUCLE
        LD B,#F5                ;Attendre synchro
SYNC    IN A,(C)
        RRA
        JR NC,SYNC
        HALT
;
;-------------------------------------------
;- Determine le plan, la position et le sens
;-------------------------------------------
;
        CALL SENS
        HALT
;
;---------------------
;- Envoie du Raster -
;---------------------
;
        CALL COULEUR            ; 1 er
        HALT
        CALL COULEUR            ; 2 eme
        HALT
        CALL COULEUR            ; 3 eme
        HALT
        CALL COULEUR            ; 4 eme
;
;-------------------------
;- Test la touche ESPACE -
;-------------------------
;
        LD BC,#F40E
        OUT (C),C
        LD BC,#F6C0
        OUT (C),C
        LD BC,#F792
        OUT (C),C
        LD BC,#F645
        OUT (C),C
        LD B,#F4
        IN A,(C)
        LD BC,#F782
        OUT (C),C
        LD BC,#F609
        OUT (C),C
        RLA
        JP C,BOUCLE             ; si pas de touche on continu
;
;--------------------------------------
;- Restitution de la configuration CPC -
;--------------------------------------
;
        LD HL,(INTER)
        LD (#38),HL
        EI
        RET
;
;--------------------
;- SOUS-PROGRAMMES -
;--------------------
;
COULEUR LD B,3                  ; petite tempo
SYNC1   DJNZ SYNC1
;
;---------------------------------------
;- Tempo fixant la position du Raster -
;---------------------------------------
;
TEMPO   LD DE,1
SYNC2   DEC DE
        LD A,D
        OR E
        JR NZ,SYNC2
TEMPO1  LD B,1
SYNC3   DJNZ SYNC3
        LD HL,M1
COLOR                           ; envoie des couleurs
        LD A,(HL)
        CP #FF
        JR NZ,COLOR1
        LD BC,#7F01
        OUT (C),C
        LD A,#4B
        OUT (C),A
        RET
COLOR1
        LD BC,#7F10
        LD DE,#100
        OUT (C),E
        OUT (C),A
        OUT (C),C
        OUT (C),A
PEN     OUT (C),D               ; Du pen 1 ou pas ?
        OUT (C),A
        LD B,5
COLOR2  DJNZ COLOR2
        NOP
        INC HL
        JR COLOR
;
SENS    LD HL,(ATABLE)
INC1    INC HL                  ; De haut en bas  INC HL
INC2    INC HL                  ; De bas en haut  DEC HL
INC3    INC HL
        PUSH HL
        LD E,(HL)
        INC HL
        LD D,(HL)
        INC HL
        LD B,(HL)
        POP HL
        LD A,D
        OR E
        JR NZ,SENS_1
        LD A,(INC1)                     ; Inverse  le sens  de
deplacement
        XOR 8
        LD (INC1),A
        LD (INC2),A
        LD (INC3),A
        LD A,(PEN+1)            ; Decide de l'affichage du PEN
1
        XOR 8
        LD (PEN+1),A
        JR SENS
SENS_1  LD (ATABLE),HL          ; Envoie des parametres de  la
position
        LD (TEMPO+1),DE
        LD A,B
        LD (TEMPO1+1),A
        RET
;
INTER   DEFW 0
ATABLE  DEFW TABLE
;
U0      EQU 11+64               ; Definition du Raster
U1      EQU 19+64
U2      EQU 23+64
U3      EQU 21+64
;
M1
        DEFB #54
        DEFB U3,U2,U1
        DEFB U1,U0,U1,U1
        DEFB U2,U3
        DEFB #54
        DEFB #FF
;
        DEFB 0
        DEFW 0
TABLE                           ; Prevoir 40 octets
```

• Vds fragments d'Amstrad CPC 6128 avec 1 boîte de conserve en coul., tout est en bon état mais quelques touches manquent à ce qui me sert de clavier, avec des jeux destroy (Op. Wolf, Rick Dang., Mr Heli, Bubble Bobble...). Le tout : 3 000 F en petites coupures (qui ne se suivent pas). Jérôme Viale, 13, rue Anatole-France, 95600 Eaubonne. Tel. (1) 39 59 79 37.

• Salut, John, c'est le colonel. J'ai 1 super mission pour toi : tu dois vdre 1 CPC 464 coul. + joy. + 52 jeux orig. dont Out Run, Street Fighter, Barbarian 2, Forg. Worlds.. + 2 manuels Basic + 16 revues Amst. Prix : 1 800 F. TBE. Allez John, cette fois, c'est parti pour Rambo 4. Alain Bernardi, 127, rte de Moesang, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. (1) 60 75 45 24.

• Hello, les garçons et les girls. Moi, Eric, vds 6128 mono pour 2 000 F. Eh oui, you avez good lu. It's not cher, but je ch. aussi des jeux car c'est ma drogue à moi. Plutôt news. I can les éch. contre : Batman 3, Op. Wolf, Hard Drivin', Vigilante, et bien d'autres. Thank you beaucoup. Eric Jacquet, 21, Campagne-Lévêque, 13015 Marseille. Tél. 91 03 12 13.

• Moi, le fou d'ordinateurs, vds jeux originaux pour Amst. 6128 : Double Dr. + Shinobi + Chase HQ, le tout pour 300 F ou 100 F l'un. Tél. 40 06 00 51 (entre 18 et 20 h, dem. Patrick).

• Attention, attention ! Mess. à ttes les Rom : vds CPC 6128 coul. (+ housses et originaux) avec sa fidèle compagne de tjrs DMP 2000 (papier + OCP + AMX), et comme vs avez 1 tête sympa, vient se joindre à ce duo fantastique 1 lect. 5"1/4 Jasmin. Pour couronner le tout, lot unique de D7 3" et 5"1/4 (près de 80). Et tout ça ? Pour combien ? Roulement de tambour ! 5 900 F. Dem. Olivier au 42 46 61 27, ap. 19 h. Merci !

• Vds CPC 464 coul. + joy. + nbx jeux originaux. Prix : 1 600 F. Martin Krawczyk, 142, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris.

• Cari Amstrad Cento Pour Cento, cercare corrispondenzo per canliare numeroso gioco sicuro 6128 K7 et D7 (trad. : ch. corresp. pour éch. jeux région marseillaise). Tél. 91 25 28 46, le mer. de 14 à 19 h (NDR : et bravo pour le masque découpage accompagnant l'annonce).

• Avis à la population : Moi Meyer Yves, ch. amstradiens (nes) pour éch. jeux originaux. Pers. longues à la détente, prière de s'abstenir. Poss. stock assez imp. de log. auxquels s'ajoutent chaque semaine des news. Attends réponses. Y. Meyer, 20, rte Romaine, 67700 Saverne. Tél. 88 91 00 44.

• Salut les poteaux et les piquets ! Ch. log. utilit. orig. (OCP, assembleurs...). Et jeux orig. : Savage, Double Dr., Iron Lord, Barbarian 2... Poss. et éch. avec originaux Reneg. 3, Rick Dang., les Géants de l'Arc. 2. Merci. Raphaël Metairie, 10, rue de la Demi-Lune, 61000 Alençon. Tél. 33 26 69 35.

• Sèche tes larmes, mon petit croco. Il te manque 1 écran sous la dent ! Fais risette, je te cède 1 monit. GT64 mono (écran de CPC 464) pour 1 poignée de cacahuètes : 490 F à déb. Eric Hermand, les Pirs, bt A4 les Semboules, 06600 Antibes.

• Staupe ! van dix-skates auri gin ale Microprose Soccer et Gazza's Soccer saint quentte francs chat queue + boa te deux rangs jument. Ou et change lait de con treue Batman 2 + no tisse. Pierric Guittaut, la Brande, 36230 St-Denis-de-Jouhet. Tél. 54 30 76 57.

• Ça urge. Salut à toi, ô grand empereur de la connerie (si tu lis cette ann.), c'est moi, Denius Balaillus, trous du cus mal centrus. Ach. 35 F ou moins jeux orig. Ark. 1 et 2, Double Dr., Sam. Warrior, Op. Wolf, Vindicator..). Tél. 71 64 26 42 (dem. Denius).

• Rech. corresp. pour éch. jeux et utilit. orig. sur 6128, et ch. imprimante pas chère, vraiment l'occasion quoi ! Pierre Moine, 3, av. Leclerc-Hautecloque, 57000 Metz.

• Père fauché - parrain en faillite - je casse - ma tirelire - • Salut les crocos amstradiens, vds manette Phasor One US Gold (100 F) + MSX 1 (clavier 500 F) + cartouches (Can Doo Ninja, Super Cobra, Knightmare) + cassette (Rambo 3) = 650 F. Tél. 56 65 46 89 (ap. 19 h, dem. Nicolas).

• CPC 6128 solitaire ch. nouveau compagnon qui lui assurera le bonheur. Poss. amplisynthé vocal ainsi que de nbx log. orig. (CC2, After Burner, Nigel Mansell GP, Pirates, Disco 5.1) + 2 manettes (1 Speedking) + revues informatiques. Le tout : 4 500 F. Gilles Ganier, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. (1) 39 80 76 82 (ap. 19 h).

• I am vendeur (mais non, je ne suis pas anglais), et vds one computer (non, non, c'est pas contagieux) CPC 6128 with nbx discs originaux (Cabal, Dr. Ninja...) + revues (beaucoup) pour 3 000 F. Pas sér. s'abst. Tél. 67 73 97 07 (dem. Laurent).

• Allez les Bleus ! Triiiit ! Pénalty ! Rech. jeux de foot orig. sur (but !) CPC 464. Ecr. à Platini, euh, pardon, Fabrice Bayart, rue de Calais, 62162 St-Omer-Capelle, en esp. que les Bleus vont (enfin !) gagner. Entraînez-vous bien. Ch. aussi fanz. et même démo. Ça y est, c'est fini !

• Good morning Ladies and Gentlemen ! I rech. corresp. in CPC 6128 and I rech. too Eva Strip Word (orig. et sans bugs if poss.). Xavier Blancquart, 41, av. Thiers, 52400 Bourbonne-les-Bains, France (et non pas Angl.), or tél. at 25 90 09 20. Thank you very much.

• Vds (si,si !) carte FO.DOS de chez Duchet. A quoi ça sert ? C'est un émulateur 464/6128 pour avoir des commandes Basic en + sur 464 (fill, clear imput, frame...). Super, non ? Prix : 300 F. Erwann Fillol, 412, rte de Villy, Villy-sur-Auve, 74700 Sallanches. Tél. 50 93 79 06.

• Vous connaissez 5-9-1 ? (5 mois de plaisir, 9 mois d'attente, et 1 de + à table). Moi, je vous prop. 5-9-1 : 5 min d'attente, 9 siècles de plaisir, et 1 chose à faire : ach. le CPC 6128 coul. avec jeux (news orig.), joy. et boîte rang. pour 3 500 F. Fernando Lagrange, 40, galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble. Tél. 76 40 77 43.

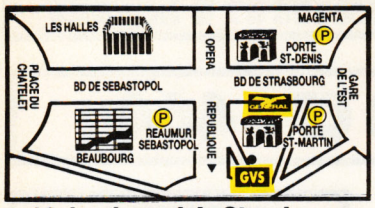
• Rech. âme sensible qui ach. adapt. péritel MP1, valeur : 450 F, cédé : 200 F (il est fou, celui-là !). Vds originaux D7 Robocop et Street Fighter 30 F l'un ou 50 F les 2. Vds aussi (encore !) 15 D7 vierges Maxwell 9 F l'une. Voilà, à vos carnets de chèques. Fabrice Dirmier, le Villard-Chapareillan, 38630 Chapareillan. Tél. 76 45 24 63.

• A que je veux que j'éch. 10 jeux originaux (type Bombjack, Cr. Cars 2, Real Ghost...) contre à que je veux lect. DD1 (en état de marche, au moins). A que merci à vous (hips, tourne de l'œil, s'étale par terre jusqu'au prochain n°). Fabrice Landais, 35, rue Gustave-Flaubert, 85100 le Château-d'Olonne. Tél. 51 95 88 12.

• Ugh à toi, ô grand sorcier *Amstrad Cent Pour Cent*. Rech. grand remède pour guérir CPC 6128 bien pauvre (snif), mais avec quelques bons originaux, ch. corresp. pour éch. sur 6128. Olivier Boudine, 37, av. des Plantes, 44100 Nantes. Tél. 40 40 57 22.

Suite page 73

PARIS

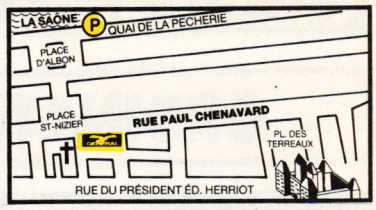


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL®

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

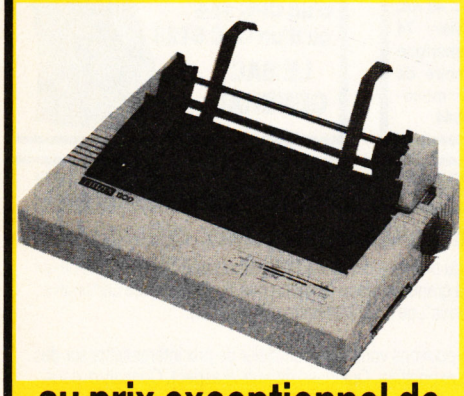
ACHETER UN CPC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

devant l'immense succès de cette opération, GENERAL décide de prolonger son offre sur

L'IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

9 aiguilles - 80 colonnes
120 cps



au prix exceptionnel de

1290F

jusqu'au 31 mars 1990

EXCEPTIONNEL DISQUETTES

3 POUCES bulk
15,90F TTC pièce

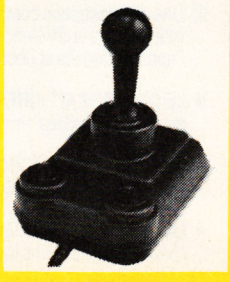
MAXELL 3" vierge
19,90F TTC pièce

AMSOFT 3" vierge
18,90F TTC pièce

BOITIERS PLASTIQUES POUR DISQUETTES 3 POUCES

3F pièce

Pour l'achat d'une manette PRO 500 avec micro switch à



195F

GENERAL vous offre 50F DE REPRISE pour votre ancien joystick

OPERATION CASSETTES AUDIO

MARQUE FUJI

DR 60 Type 1	9,00F TTC
DR 90 Type 1	11,00F TTC
FR II 60 Type 2	11,50F TTC
FR II 90 Type 2	15,00F TTC
Métal 60	22,90F TTC
Métal 90	30,50F TTC

Amstrad CPC 6128 + Compilation de jeux + 1 manette = 3590F

3 logiciels de votre choix CADEAU du SUPER SAC GENERAL

NOUVEAU !

Sans fil, le son de la télé en haute fifélité sur votre chaine hifi ou votre baladeur

499F

Branchez la prise péritel mâle dans la prise pétitel du téléviseur. C'est tout ! Une prise péritel femelle vous permet de rebrancher le décodeur.

Une nouvelle station sur la bande FM diffuse le son de votre TV !

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est un micro-ordinateur qui pourrait être qualifié de bon marché, fournissant à l'utilisateur tout ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion des budgets.

Il est vendu complet, avec son moniteur monochrome ou couleur, son lecteur de cassettes intégré, son clavier professionnel AZERTY 74 touches avec bloc numérique séparé, son Basic puissant et sa documentation en français. Le CPC 464 est équipé d'un processeur Z80A, fonctionnant à 4 MHz, il possède 64 K de mémoire vive (plus de 42 K réellement disponibles pour l'utilisateur grâce à la technique de superposition du ROM). 32 Ko de mémoire morte. Cet ordinateur comporte trois modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Pour débuter en informatique, c'est le micro idéal : une cassette d'accueil et un manuel d'utilisation sont fournis et des milliers de jeux, de logiciels éducatifs et semi-professionnels sont disponibles.

Les utilisateurs avertis apprécieront les capacités de croissance du CPC 464 grâce à ses nombreux périphériques : interface d'imprimante incorporée, unité de disquette supplémentaire, souris, crayon optique, Bus Z80.

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

1890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 9 mensualités de 228,80F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 379,20F
TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

2890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 12 mensualités de 272,90F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 594,80F
TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE

Processeur : Z80A à 4 MHz. Mémoire vive : 64 Ko. Mémoire morte : 32 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches AZERTY avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : lecteur de cassettes. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

AMSTRAD CPC 6128

Avec l'AMSTRAD CPC 6128, l'informatique domestique rejoint les performances professionnelles. Son lecteur de disquettes intégré, ses 128 Ko de mémoire centrale et le système d'exploitation CP/M lui ouvrent l'accès à près de 1000 applications professionnelles, sans le couper pour autant de milliers de jeux et de logiciels également disponibles sur disquettes. La mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents est de 48 Ko. Le CPC 6128 est muni du contrôleur d'écran 6845 et d'un processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves AY-3-8912.

C'est le premier micro capable de répondre à l'immense majorité des besoins, depuis la sixième jusqu'au bureau ou à la boutique.

Comme son frère le CPC 464, le CPC 6128 est livré avec son moniteur, monochrome ou couleur, son clavier professionnel de type AZERTY 74 touches, sa documentation en français et toutes les interfaces nécessaires pour le raccordement des périphériques : imprimante, souris, crayon optique, joystick, unité de disquettes supplémentaire...

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX
OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

2790F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 12 mensualités de 253,30F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 559,60F
TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX
OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

3790F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 18 mensualités de 251,60F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 948,80F
TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE

Processeur : Z80 à 4 MHz. Mémoire vive : 128 Ko. Mémoire morte : 48 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches AZERTY avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : 3" - 160 Ko. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

CADEAU PLUS GENERAL

A tout acheteur d'un CPC 464 ou d'un CPC 6128

LE SAC GENERAL

GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 1 compilation de jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 1 compilation de jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et débrouillez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

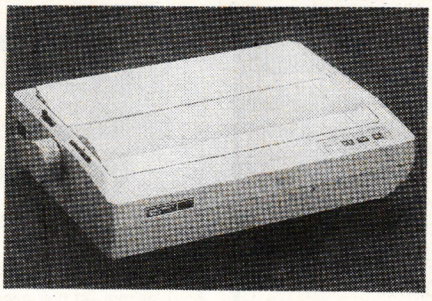
IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL **OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL**

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre : **1)** une assistance téléphonique 90 jours. **2)** une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre (sauf tête d'impression). **3)** un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier. **4)** l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence sur présentation de preuve publicitaire (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant). **5)** Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente. **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous. **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous. **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix. **SERVICE VPC :** voir bon de commande.

-30% sur les imprimantes de cette page pour l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur supérieure à 5000 F (sauf promotions)

MANNESMANN TALLY MT 81

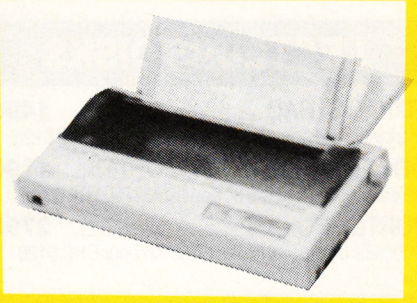


La MT 81 est une imprimante matricielle à impact, 9 aiguilles et 80 colonnes. Sa vocation est de placer informatique et bureautique à la portée de tous les budgets.
Son esthétisme la fait s'intégrer à tous les décors et lieux de travail au bénéfice de l'utilisateur.
Avec son jeu de 255 codes et caractères ainsi que ses nombreux attributs d'impression combinables entre eux, elle exprime textes et graphiques à la vitesse de 155 caractères par seconde (cps).
Elle obéit aux commandes des différents logiciels d'applications standards tels que tableurs et traitements de texte. La connection vers l'ordinateur s'effectue par liaison parallèle ou série.

1590F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1110 F

STAR LC 15

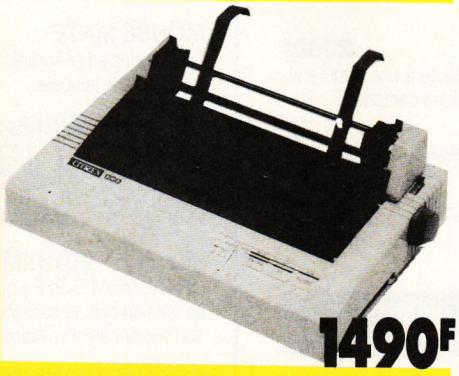


Imprimante matricielle à impact. 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 180 cps, courrier 45 cps. Mémoire tampon : 16 Ko. Nombre de colonnes : 136. Emulation : ESC/P, IBM PROPRINTER II. Largeur papier : en feuilles 14 à 42 cm, en continu 10,2 à 40,7 cm. Interface standard : parallèle. Entrainement papier : friction / tracteur-pousseur. Particularités : fonction parking ; 4 polcies de caractères en standard ; impression italique ; impression double et quadruple hauteur ; intro semi-auto du papier, "short tear-off", intro par le bas pour papier listing.

2990F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

CITIZEN 120D

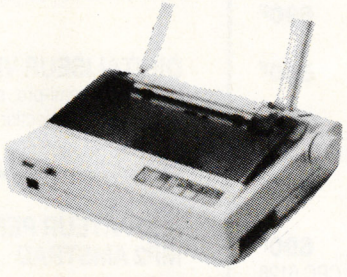


Imprimante déjà ancienne, à laquelle certains préféreront la MANNESMANN TALLY MT 81, plus performante et plus actuelle.
Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité listing 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1040 F

1490F

STAR LC 24-10



2990F
au lieu de 3795F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

STAR LC 10

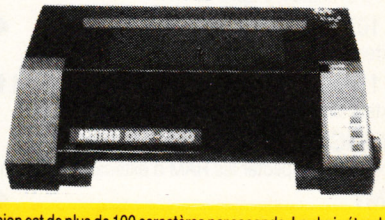
1890F **AU LIEU DE 2395 F**

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 144 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1320F

AMSTRAD DMP 2160

1690F



La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD. Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel. On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde. Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc. La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée. Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1180 F

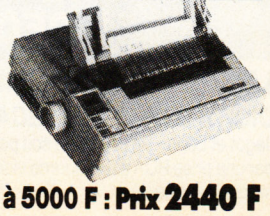
EPSON LX 800

2150F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000F : Prix 1490F

CITIZEN SWIFT 24



24 aiguilles. 80 colonnes. Qualité informatique : 160 cps/192 cps. Qualité courrier : 53 cps/64 cps. 4 polices LQ, 1 police épreuve. Carte de polices. Interfaces : Centronics ; (RS 232 en option). Mémoire tampon d'entrée : 8Ko. Durée d'utilisation du ruban : 2 millions de caractères. Alim. papier : friction, tracteur à friction, tracteur à traction...
Dim : (LxPxH) 412x320x130 mm.

3490F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2440 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Disquettes 3 pouces bulk** ..... OFFRE IMBATTABLE, pièce ~~16,95 F~~ **15,90 F**
2° **Disquettes marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette ..... OFFRE IMBATTABLE, pièce ~~20,90 F~~ **18,90 F**
3° **Boitier plastique individuel pour disquette 3 pouces** ..... pièce **3,00 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD + DISC TOPTEN ... **1790F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 ..... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 ..... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 ..... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 ..... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 ..... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 ..... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 ..... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 ..... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 ..... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 ..... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 ..... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 ..... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1190F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F
Pour 25 disquettes + coffret (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F
Pour 50 disquettes + coffret (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

DIGITALISEUR VIDI **2360F**
Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 ..... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXADECIMAL, OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TUNER TV TETRAN AVEC TELECOMMANDE **1290F**

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 ..... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

HANDY MOUSE CPC **790F**

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128 Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

ELECTRIC STUDIOPEN 464 ..... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 ..... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**

SOURIS CAMERON CPC **790F**
Très solide et très précise. Avec son logiciel de dessin.

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 ..... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.

QUICK SHOT 2 ..... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.

QUICK SHOT 2 TURBO . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX / SPEED KING **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 ..... **195F**

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

NAVIGATOR **195F**
Joystick à micro-contact.

QUICK SHOOT 9 ..... **99F**
Joystick à micro-contact style Trackball.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)

PENTEL CPC **680F**

KENTEL CPC **580F**

MERCITEL CPC 1 ..... **1290F**

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... **1490F**

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... **2750F**

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **599F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

BOITES DE RANGEMENT

MINI DISK 3" **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**

DS 40L avec clé **139F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.

DD80L **175F**
Boite 80 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO **140F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO **150F**

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR . **150F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR . **150F**

HOUSSES IMPRIMANTES **80F**

HOUSSE UNITE DISQUETTE **55F**

HOUSSE DPM 2000 ..... **80F**

HOUSSE LX 80 ..... **80F**

HOUSSE CENTRONICS **80F**

HOUSSE OKIMATE 20 ..... **80F**

HOUSSE FUJI PD 80 ..... **80F**

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles, format 11" x 240, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A4, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll (préciser : 1 de front, 2 ou 3 de front).

FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 ..... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 ..... **190F**
pour 464 et 6128.

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 ..... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 ..... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 ..... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

CABLE PERITEL AMSTRAD **250F**
Ce câble permet de relier le clavier d'un CPC à une télévision munie d'une prise PERITEL en conservant l'alimentation du moniteur d'origine.

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 ..... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

SOUFFL'RONT **99F**
Bombe de gaz sec neutre, ôte la poussière.

NETTOYANT BUREAUTIQUE **99F**
Pour toutes surfaces en plastique, métal ou verre. Produit antistatique.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les quinze premiers jours de son utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

DOUBLE ACTION
cassette : 149 F disquette : 199 F
DOUBLE DRAGON + WEC LE MANS + REAL GHOSTBUSTERS + DALEY THOMSON

100 % A D'OR
cassette : 149 F disquette : 199 F
OPERATION WOLF + AFTERBURNER + R TYPE + TITAN

MAITRES NINJA
cassette : 129 F disquette : 179 F
DOUBLE DRAGON + LAST NINJA 2

COIN OP HITS
cassette : 129 F disquette : 179 F
OUT RUN + THUNDER BLADE + ROAD BLASTERS + SPY HUNTER + BIONIC COMMANDO

EPYX 21
cassette : 149 F disquette : 199 F
23 SIMULATIONS DE SPORTS

HITS DE NOËL
cassette : 99 F disquette : 149 F

12 JEUX FANTASTIQUES
cassette : 149 F disquette : 199 F

COLLECTION
cassette : 175 F disquette : 245 F

MEGA PACK 2
cassette : 159 F disquette : 209 F
MATA HARI + FUSION + MISSION + 3D FLIGHT + INFERNAL RUNNER + CHARLY DIAMS

BARBARES
cassette : 149 F disquette : 199 F
GUERILLA WAR + BARBARIAN II + DOUBLE DETENTE + RENEGADE III

TOP 17
cassette : 189 F disquette : 229 F
17 JEUX FORMIDABLES

MASTER SKATE
cassette : 169 F disquette : 219 F
AIF + SKATEBALL + LIVE FURY + STARWARS + TETRIS + NETHERWORLD + EXOLON + TOMAHAWK

DOUBLE ACTION
cassette : 149 F disquette : 199 F
WEC LE MANS + DOUBLE DALEY + GHOSTBUSTER

10 MEGA HITS
cassette : 189 F disquette : 229 F
ZOMBI + GAZEROVER II + MAITRE DES AMES + SOFTBOOK + TETRIS + MEGAWATT + HURLEMENT + STRIP POKER + NECROMAN + THE ENFORCER

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10TH FRAME

LES BEST DE US GOLD
cassette : 149 F disquette : 199 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F disquette : 149 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 149 F disquette : 199 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

LES FUTURISTES
cassette : 149 F disquette : 199 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F disquette : 199 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

KARATE ACE
cassette : 115 F disquette : 175 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F disquette : 185 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

ALBUM LORICIEL disquette : 169 F

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 199 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LA COMPIL OCEAN
cassette : 149 F disquette : 199 F
ARCHE CAPITAINE BLOOD + DALEY THOMPSON + VINDICATOR + THYPHOON + SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE
cassette : 149 F disquette : 199 F
ROAD BLASTER + TIGER ROAD + 1943 + IMPOSSIBLE MISSION 2 + SPY HUNTER + BLACK BEARD + COLESSUM

ARCADE MUSCLE
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + BIONIC COMMANDO + ROAD BLASTER + 1943 + SIDE ARMS

SPECIAL ACTION 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
DRILLER + CAPITAIN BLOOD + VINDICATOR + DALEY THOMPSON + SDI

PRIVES
cassette : 149 F disquette : 199 F
DOSSIER + BOERHAAVE + AFFAIRE VERA CRUZ + AFFAIRE SYDNEY + RIPOUX

AVENTURIERS
cassette : 149 F disquette : 199 F
LAS VEGAS + MARCHE A L'OMBRE + BOB MORANE JUNGLE + HERITAGE 2

TOP 6
cassette : 149 F disquette : 199 F
SPACE + MACH 3 + BILLY 2 + CHARLY DIAMS + BUDGET + LORIGRAPH

MEGAPACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
BILLY LA BANLIEUE + 5e AXE + 3D TENNIS + MACH 3 + BILLY 2 + RALLY 2 + FOOT

BEST OF VOL. 1
cassette : 149 F disquette : 229 F
BATTLE SHIP + 3D GRAND PRIX + MANHATTAN 95 + MANGE CAILLOUX + BEYONG ICES PALACE + ASPHALT + OVERLAND

BEST OF VOL. 2
cassette : 149 F disquette : 229 F
ZOMBI + TETRIS + NECROMANCIEN + HOT SHOT + FOOT MANAGER 2

CLASSIQUES 1
cassette : 129 F disquette : 169 F
INVADERS + GLOUTON + INFERNAL + BREAKOUT

CLASSIQUES 2
cassette : 129 F disquette : 169 F
PENGGO + ARNOLD + GRAND PRIX

SOCCER SPECTACULAR
cassette : 145 F disquette : 195 F
FOOT MANAGER + PETER BEARTLEY INTERNATIONAL FOOT + WORLD CHAMPION + PETER... MARADONA + SOCCER SUPREM

DISK 50 disquette : 200 F
50 JEUX DIFFERENTS.

LES JUSTICIERS
cassette : 149 F disquette : 199 F
RAMBO III + DRAGON NINJA + ROBOCOP

HEATWAVE
cassette : 149 F disquette : 199 F
NEBULUS + RONA ROMA + FIREBORD + ALLEY-KAT + IMPOSSABALL + ZYNAPS + NETHERWORLD

LES NEWS AMSTRAD CPC

CRAZY SHOT
cassette : 149 F disquette : 199 F

CYBER BALL
cassette : N.C. disquette : N.C.

TEENAGE QUEEN
disquette : 199 F

SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

SIPDERMAN
cassette : 139 F disquette : 179 F

ALTERED BEAST
cassette : 99 F disquette : 149 F

BOMBER
cassette : 149 F disquette : 199 F

CHASE HQ
cassette : 99 F disquette : 149 F

BATMAN
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F

STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F

NEW ZEALAND STORY
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

GAZZA SOCCER
cassette : 139 F disquette : 179 F

HOT ROD
cassette : N.C. disquette : N.C.

SCRAMBLE SPIRIT
cassette : N.C. disquette : N.C.

WINGS OF SYRU
cassette : 140 F disquette : 190 F

FOOTBALLER OF THE YEAR
cassette : 99 F disquette : 169 F

NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 159 F

RALLY CROSS
cassette : 89 F disquette : 149 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

LES NEWS MEGASOFTS (suite)

DEFENDER OF THE CROWN
cassette : 149 F disquette : 199 F

JACK NICLAUS
cassette : 99 F disquette : 169 F

GREAT COURTS
cassette : 149 F disquette : 199 F

GALAXI FORCE
cassette : 99 F disquette : 169 F

TOM ET JERRY 2
cassette : 99 F disquette : 159 F

TEST DRIVE II
cassette : 119 F disquette : 169 F

CONTINENTAL CIRCUS
cassette : 99 F disquette : 149 F

CABAL
cassette : 99 F disquette : 149 F

DOUBLE DRAGON
cassette : 99 F disquette : 149 F

DYNAMITE DUX
cassette : 109 F disquette : 159 F

DRAGON SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

FIGHTING SOCCER
cassette : 99 F disquette : 149 F

GHOSTBUSTER II
cassette : 109 F disquette : 159 F

GHOST 'N' GOULS
cassette : 99 F disquette : 149 F

GUNSTICK + 6 JEUX
disquette : 349 F

HARD DRIVING
cassette : 99 F disquette : 149 F

KNIGHT FORCE
cassette : 119 F disquette : 169 F

MAGNUM LIGHT PHASER
disquette : 349 F

MOON WALKER
cassette : 99 F disquette : 149 F

OPERATION THUNDERBOLT
cassette : 109 F disquette : 159 F

POWER DRIFT
cassette : 99 F disquette : 149 F

ROCK 'N' ROLL
cassette : 99 F disquette : 149 F

SHUFFLE PUCK CAFE
disquette : 199 F

STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F

TOOBIN
cassette : 99 F disquette : 149 F

TURBO OUTRUN
cassette : 99 F disquette : 149 F

UNTOCHABLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

WEST PHASER
disquette : 349 F

CLASSIQUES MEGASOFTS

3 D POOL
cassette : 99 F disquette : 149 F

BUMPY
cassette : 145 F disquette : 195 F

CHICAGO 90
cassette : 145 F disquette : 195

CHUCK YEAGERS
cassette : 95 F disquette : 145 F

CRAZY CAR 2
cassette : 115 F disquette : 169 F

DRAGON NINJA
cassette : 99 F disquette : 145 F

FORGOTTEN WORLD
cassette : 99 F disquette : 149 F

GAMES SUMMER EDITION
cassette : 99 F disquette : 149 F

HATE
cassette : 95 F disquette : 145 F

HIGHWAY PATROL
cassette : 145 F disquette : 195 F

PURPLE SATURNDAY
cassette : 145 F disquette : 205 F

RENEGADE 3D
cassette : 99 F disquette : 149 F

ROBOCOP D
cassette : 99 F disquette : 149 F

RUN THE GAUNTLET
cassette : 99 F disquette : 149 F

SKWEEK
cassette : 145 F disquette : 195 F

STORMLORD
cassette : 99 F disquette : 145 F

MICRO PROSE SOCCER
cassette : 109 F disquette : 165 F

WAR IN MIDDLE EARTH
cassette : 99 F disquette : 149 F

WEC LE MANS
cassette : 99 F disquette : 149 F

PACLAND
cassette : 95 F disquette : 159 F

PACKMANIA
cassette : 99 F disquette : 159 F

DOUBLE DETENTE
cassette : 99 F disquette : 149 F

SUPER SCRAMBLE
cassette : 99 F disquette : 149 F

VIGILANTE
cassette : 99 F disquette : 149 F

X YBOTS
cassette : 99 F disquette : 149 F

PERMIS DE TUER
cassette : 99 F disquette : 149 F

RUNNIG MAN
cassette : 95 F disquette : 145 F

TIME SCANNER
cassette : 99 F disquette : 149 F

THUNDER BIRDS
cassette : 129 F disquette : 169 F

SILKWORM
cassette : 105 F disquette : 195 F

SKATE BALL
cassette : 139 F disquette : 179 F

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
disquette : 195 F

RICK DANGEROUS
cassette : 109 F disquette : 165 F

CARRIER COMMAND
disquette : 195 F

MEURTRE A VENISE
cassette : 145 F disquette : 195 F

SKATE OR DIE
cassette : 95 F disquette : 145 F

TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 145 F disquette : 195 F

ACTION SERVICE
cassette : 129 F disquette : 179 F

WEST PHASER
disquette : 299 F

OMEYAD
disquette : 199 F

INDY (Indiana Jones)
cassette : 99 F disquette : 155 F

ACROJET
cassette : 119 F disquette : 169 F

AIR BORNE RANGER
cassette : 179 F disquette : 225 F

BARBARIAN 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

F15 STRIKE EAGLE
cassette : 99 F disquette : 149 F

FIRE AND FORGET
cassette : 119 F disquette : 159 F

GALACTIC CONQUEROR
cassette : 129 F disquette : 169 F

GUNSHIP
cassette : 189 F disquette : 239 F

PETER PAN
disquette : 159 F

PIRATES
disquette : 169 F

SILENT SERVICE
cassette : 119 F disquette : 150 F

LE LIVRE DE LA JUNGLE
disquette : 199 F

OFFSHORE WARRIOR
cassette : 129 F disquette : 169 F

TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F

3D GRAND PRIX
cassette : 99 F disquette : 145 F

HEROE OF THE LANCE
cassette : 95 F disquette : 189 F

IKARI WARRIORS
cassette : 120 F disquette : 150 F

RETURN OF JEDI
cassette : 95 F disquette : 139 F

REX
cassette : 89 F disquette : 159 F

THE TRAIN
cassette : 125 F disquette : 185 F

TOTAL ECLIPSE
cassette : 99 F disquette : 149 F

NETHER WORLD
cassette : 95 F disquette : 139 F

LES JEUX D'AVENTURE

ALPHAKHOR disquette : 199 F

BLOODWICH disquette : N.C.

RAINBOW ISLAND N.C.

MANOIR DE MORTEVILLE
disquette : 199 F

BORDSTAL 1
cassette : 169 F disquette : 199 F

CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F

FER ET FLAMME disquette : 239 F

HOLOCAUSTE disquette : 219 F

HURLEMENT
disquette : 169 F

L'ANNEAU ZENGARA
cassette : 150 F disquette : 195 F

L'ILE disquette : 199 F

L'ŒIL DE SET
cassette : 150 F disquette : 195 F

LA CHOSE DE GROTEMBURG
cassette : 150 F disquette : 195 F

MAITRE DES AMES disquette : 195 F

PEUR SUR AMITYVILLE
disquette : 165 F

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur ; une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

COLOSSUS BRIDGE
cassette : 139 F disquette : 169 F

CRUCIAL TEST disquette : 149 F

DEFI AU TAROT disquette : 180 F

SCRABBLE DELUX disquette : 220 F

MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F

TRIVIAL PURSUIT GENIUS
cassette : 189 F disquette : 245 F

TRIVIAL PURSUIT NIIe GENERATION
cassette : 189 F disquette : 245 F

COLOSSUS CHESS IV
cassette : 159 F disquette : 245 F
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

PSYCHOTEST
cassette : 100 F disquette : 135 F
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction.

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES EDUCATIFS

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ANGLAIS DEBUTANT 6e - 5e disquette : 195 F
ANGLAIS CONFIRME 4e - 3e disquette : 195 F
ANGLAIS TOP NIVEAU disquette : 225 F
MICRO BAC ANGLAIS disquette : 195 F
MICRO BAC FRANÇAIS disquette : 195 F
MICRO BAC GEO disquette : 195 F
MICRO BAC ESPAGNOL disquette : 195 F
MICRO BAC ALLEMAND disquette : 195 F
MICRO BAC MATHS C/E disquette : 195 F
MICRO BAC D disquette : 195 F
MICRO BAC HISTOIRE disquette : 195 F
MICRO BAC PHYSIQUE CHIMIE disquette : 195 F
MICRO BREVET FRANÇAIS disquette : 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE disquette : 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE disquette : 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE disquette : 220 F
MICRO BREVET GEOMETRIE disquette : 220 F
CLAVICOURS CPC (débutant) disquette : 295 F
CLAVICOURS CPC (niveau 2) disquette : 295 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT niveau CE/CM disquette : 225 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT niveau 6e - 3e disquette : 225 F
HAMSTER EN FOLIE niveau 10/15 ans disquette : 225 F
ANGLAIS (1re/TERM) disquette : 195 F
ANNIVERSAIRE BOBBY (5/8 ans) disquette : 169 F
APPRENDS MOI A COMPTER (MATERN/CP) disquette : 195 F
APPRENDS MOI A ECRIRE (1-2 CP/CE) disquette : 195 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 1 (6e/5e) disquette : 195 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 2 (6e/5e) disquette : 195 F
EDUC MATERNELLE disquette : 200 F
EDUC MATERNELLE 2 disquette : 220 F
ENIGME A MADRID (4e/3e) disquette : 145 F
ENIGME A MUNICH (4e/3e) disquette : 225 F
ENIGME A OXFORD (4e/3e) cassette : 180 F disquette : 225 F
EQUATIONS cassette : 180 F disquette : 225 F
ESPACE ET SOLIDE disquette : 199 F
ESPAGNOL (1re/TERM) disquette : 195 F
EXAMS disquette : 220 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTE (6e) disquette : 195 F
FRANÇAIS CE2 disquette : 225 F
FRANÇAIS CM cassette : 170 F disquette : 200 F
FRANÇAIS CM1 disquette : 225 F
FRANÇAIS CM2 disquette : 225 F
FRANÇAIS CP/CE1 disquette : 225 F
FRANÇAIS (1re/TERM) disquette : 195 F
FRANÇAIS REUSSITE 3e disquette : 150 F
FRANÇAIS REUSSITE 4e disquette : 150 F
FRANÇAIS REUSSITE 5e disquette : 150 F
FRANÇAIS REUSSITE 6e disquette : 150 F
FRANÇAIS SON (CP/CM) cassette : 170 F disquette : 200 F
GEODYSSEE PACK (6e/3e) disquette : 850 F
GEOGRAPHIE (1re/TERM) disquette : 195 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE disquette : 220 F
GEOMETRIE (2e cycle) disquette : 225 F
GRAMMAIRE (6e/5e) disquette : 220 F
HISTOIRE (1re/TERM) disquette : 195 F
IL ETAIT UNE FOIS (8/12 ans) disquette : 149 F
J'APPRENDS A ECRIRE MATERN/CP disquette : 150 F
APPRENDS MOI A LIRE (CP) disquette : 195 F
APPRENDS MOI A LIRE MATERN/CP disquette : 195 F
ASSOCIE disquette : 199 F
ATELIER DES PUZZLES MATERN/CE disquette : 95 F
BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6e/5e) cassette : 180 F disquette : 225 F
BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS (6e/SECONDE) disquette : 720 F
BALADE AU PAYS DE L'ECRIT CE/CM cassette : 160 F disquette : 180 F
BALADE OUTRE RHIN (6e/5e) cassette : 180 F disquette : 225 F
BALLADE A COLOGNE disquette : 195 F
BALLADE A SEVILLE disquette : 195 F
BALLADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM) cassette : 160 F
BARRE L'INTRUS disquette : 199 F
BOSSE DES MATHS 3e disquette : 195 F
BOSSE DES MATHS 4e disquette : 195 F
BOSSE DES MATHS 5e disquette : 195 F
BOSSE DES MATHS 6e disquette : 195 F
CONJUGUER (CE/CM) disquette : 95 F
CREER JOUER AVEC MATHS disquette : 229 F
DECOUVERTE DE L'HOMME (4e/3e) disquette : 195 F
DECOUVERTE DE LA TERRE (4e/3e) disquette : 195 F
DECOUVERTE DE LA VIE (6e/5e) disquette : 195 F
DESTINATION MATHS CE1/CE2, CM1/CM2 disq. : 199 F
DIDACT ENGLISH ORTH GRAM BTS disquette : 220 F
DIDACT ENGLISH ORTH GRAM COL disquette : 220 F
DIDACT ENGLISH ORTH GRAM LYC disquette : 220 F
J'APPRENDS A LIRE (MATERN/CP) disquette : 150 F
J'APPRENDS A OBSERVER (MATERN/CP) disquette : 150 F
J'APPRENDS LES NOMBRES (MATERN/CP) F disquette : 150 F
LANGUE FRANÇAISE 3e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 4e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 5e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 6e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (4e/3e) disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (6e/5e) disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (4e/3e) disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (6e/5e) disquette : 195 F
LECTURE CP disquette : 220 F
MATHS 2e CYCLE disquette : 290 F
MATHS 3e cassette : 175 F disquette : 220 F
MATHS 4e cassette : 175 F F
MATHS 5e disquette : 220 F
MATHS 5e/4e cassette : 175 F disquette : 220 F
MATHS 6e cassette : 175 F disquette : 220 F
MATHS 6e/5e disquette : 225 F
MATHS B (1re/TERM) disquette : 195 F
MATHS C ET E (1re/TERM) disquette : 195 F
MATHS CE cassette : 175 F disquette : 220 F
MATHS CE2 disquette : 225 F
MATHS CM cassette : 175 F
MATHS CM1 disquette : 225 F
MATHS CM2 disquette : 225 F
MATHS CP/CE1 disquette : 225 F
MATHS D (1re/TERM) disquette : 195 F
MATHS 2e CYCLE cassette : 175 F
MATHS 2e CYCLE 2 cassette : 175 F disquette : 245 F
MATHS SUCCES 3e disquette : 149,90 F
MATHS SUCCES 4e disquette : 149,90 F
MATHS SUCCES 5/6 ANS disquette : 150 F
MATHS SUCCES 5e disquette : 150 F
MATHS SUCCES 6e disquette : 150 F
MATHS SUCCES CM disquette : 150 F
MATRICES disquette : 220 F
MEMORISE disquette : 199 F
MONTE CRISTO 6e/5e disquette : 195 F
MOTS CROISES MAGIQUES (MATERN/CE) disquette : 95 F
MULTICOURS 6e disquette : 245 F
MULTICOURS 5e disquette : 245 F
MULTICOURS 4e disquette : 245 F
MULTICOURS 3e disquette : 245 F
NOM DE L'HERMINE 5e disquette : 220 F
OBJECTIF EUROPE 4e/3e disquette : 195 F
OBJECTIF FRANCE 4e/3e disquette : 195 F
OBJECTIFS MONDE 1 (6e) disquette : 195 F
OBJECTIF MONDE 2 (5e) disquette : 195 F
ORTHO CM disquette : 200 F
ORTHOGUS VOL 1 CM1, CM2, 6e disquette : 245 F
ORTHOGUS VOL 2 CM1, CM2, 6e disquette : 245 F
PHYSIQUE/CHIMIE (1re/TERM) disquette : 195 F
POLYNOMES (2e cycle) disquette : 229 F
PETITS COLORIAGES MALINS 1 disquette : 149 F
PETITS COLORIAGES MALINS 2 disquette : 149 F
STATISTIQUES (1re/TERM) disquette : 220 F
TROUBADOUR cassette : 175 F disquette : 199 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES (9/12 ans) disquette : 149 F
VISA POUR HYDE PARK (6e) disquette : 220 F
VOLEURS de TEMPS (5/8 ans) disquette : 199 F

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES UTILITAIRES

LES EDUCATIFS (suite)

BOSSE DES MATHS 1re
disquette : 220 F

BOSSE DES MATHS 2e
disquette : 220 F

1001 VOYAGES (5/8 ans)
disquette : 290 F

ALGEBRE (4e- 3e)
disquette : 195 F

MATHS COLLEGE disquette : 290 F
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE disquette : 290 F
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO 2001 disquette : 299 F

MIROIR ASTRAL disquette : 320 F

PREVISION ASTRALE
disquette : 380 F

HORLOGE ASTRALE
disquette : 350 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DESSIN TECHNIQUE DISK 464/6128
disquette : 450 F
Création de schémas électroniques.

DESSIN TECHNIQUE TURBO CPC 6128 disquette : 750 F

IMPRIMIMAGE disquette : 280 F

VECTORIA 3D CPC 6128
disquette : 410 F

LORIGRAPH
fourni avec la compilation TOP 6
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

GRAPHIC CITY
cassette : 210 F
Ce logiciel graphique de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
cassette : 200 F disquette : 245 F
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION BANCAIRE CPC 6128
disquette : 250 F
Gestion de compte bancaire, possibilité de gérer 10 comptes, recherche multi-critères, édition sur imprimante.

TASSIGN disquette : 310 F

JADE disquette : 390 F

DICOLOGY COPIEUR 6.0
disquette : 350 F

DISCOBOL II disquette : 360 F
Editeur, assembleur-désassembleur

ADDES disquette : 270 F
Assembleur-désassembleur.

TELECHARGEMENT
cassette : 110 F disquette : 110 F

FINANCIUS disquette : 290 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
disquette : 295 F
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

TASCOPY
cassette : 170 F disquette : 279 F
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
cassette : 170 F disquette : 349 F
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II disquette : 370 F
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

HERCULE II disquette : 395 F
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
cassette : 200 F disquette : 240 F
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE II disquette : 290 F
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
cassette : 165 F disquette : 205 F
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II disquette : 225 F
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

MUSIQUE

MUSIC PRO disquette : 380 F

SILIPACK disquette : 395 F

ECHOSOFT disquette : 395 F
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc..

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

CALCUMAT disquette : 390 F
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
disquette : 1690 F
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

DBASE II disquette : 790 F
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT disquette : 390 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS disquette : 1190 F
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière.

GESTION FICHIER CPC 6128
disquette : 350 F

MASTERCALC CPC 6128
disquette : 379 F

PACK GESTION SEMAPHORE
disquette : 699 F

LA SOLUTION disquette : 590 F
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

FACT CAISSE DETAIL
disquette : 1399 F
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
cassette : 200 F disquette : 230 F
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

INTEGRE I disquette : 490 F
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (PC 6128)
disquette : 399 F
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN disquette : 499 F
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE
cassette : 299 F disquette : 399 F
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT disquette : 390 F
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc.... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR disquette : 890 F
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

FACT STOCK LOGICYS
disquette : 1690 F
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges
  60 F pour les imprimantes
  120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-rembousement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue Date expir. CB

NOM Prénom

N° Rue

Code Postal

Ville

Tél.

CPC 24

AMS. CPC / 03/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : .....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : .....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. DESRIAC ou M. ALVAREZ, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

Suite de la page 62

• Et maintenant av. la séquence jeux, la séquence PA avec Rhône-Poulenc : vds CPC 6128 coul. TBE, si, si + nbx discs orig. (les meilleurs Renegade, Forg. Worlds, Echelon, Sram 1 et 2, éducatifs de CP en 3e - il faut bien travailler - crayon optique, CP/M) + revues (*Cent Pour Cent*), bouquins (Bible du Graphisme, LM, Jx d'Avent., bien débuter + manuels) + housses pour protéger le tout + boîte pour D7 + joy + Magnum. Valeur : 9 000 F. Vendu : 5 000 F (un cadeau). Xavier Delevaque, 71, rue Fleurie, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. 47 51 64 64 (NDR : Eh, les gars, faudrait voir à écrire PLUS GROS ET PLUS LISIBLE vos PA !)

• Salut mon pote. Alors écoute : j'suis 'achement sympa et voudrais éch. jeux. orig. Poss. Doub. Dragon, After the War, Solomon's Key, Reneg., Year Kung Fu, K. Fu Master, IK+... Damien Pattein, 34, rue de Vincq-Houlle, 62910 Eperlecques.

• Vds synthé vocal Technimusique + D7 démonstration. Etat parfait (—1 an). Tél. entre 18 et 20 h au 34 11 20 62. Prix : 400 F.

• Vds CPC 464 coul. 2 000 F. Vds aussi jeux originaux pour 200 F, ou le tout pour 2 100 F. José Da Costa, 15 ter, rue Lacroix-Roba, 78800 Houilles. Tél. (1) 39 68 58 83.

• Hé toi, là haut, éc. : revds mon Magnum 464 (Light Phaser K7), avec ttes ses munitions, car les missions qu'on m'a données étaient trop dures pour moi. Prix : 319 F. Il faudrait être folle pour dépenser + 007, fin de rapport, ce message ne se détruira pas dans 5 sec. Johan Pierret, 24, pl. V.-Hugo, 51200 Dizy. Tél. 26 51 06 81.

• Urgent, vds compil' orig. : Game, Match and Set : 150 F. Tél. au 27 96 46 65 (ap. 16h30), ou écr. à Grégory Deville, 663, av. du Quatre-Septembre, 59500 Douai. (NDR : Cette annonce étant écrite à l'envers, il m'est difficile de la reproduire ainsi, tant pis).

• 3x30 jours que j'ai mon C+CQCEAL (C'est + compliqué que c'en a l'air). Ch. d'urgence (en fait, c'était pour hier - mais bon, je serai indulgente pour cette x) jeux d'aventure orig. Surtout des vieux (jeux, espèces d'OBCDS) : Orphée, le Passager du Temps, Sram... Pas trop chers, les temps sont durs. Bisous à CPC (NDR : Et bisou à toi, Violette. D'ailleurs, si tu passes par Paris, viens à *Cent Pour Cent* donner le bonjour à Poum, il est le Grand Maître des jeux d'aventure). Violette Eluard, 11, rue Mailloux, 37540 St-Cyr-Loire. Tél. On ne peut pas tout avoir...

• One, two, three ! Go ! Salut les amstradiens(nes). Rech. amoureux(ses) pour éch. utilit. et jeux orig. Le Maître, ou Dieu, donc moi, poss. nbx jeux et utilit. orig. (sur D7 6128). Vos rép. vite (j'attends pas!!) à Olivier Arioli, 14, ch. du Moulin-Neuf, Souzy-la-Briche, 91580 Etrechy. Tél. (1) 60 80 46 16.

• Salut les accros (cro!) de la micro. Hugh, moi ch. fou of the micro pour éch. pokes, bidouilles, plans. Dem. Frédéric au 28 23 04 32, ap. 17h. Salut les p'tits clous.

• Hugh, moi, ancien amstradiste peu évolué. Moi enc. vivre avec K7. Horreur ! (eh oui, cela existe enc.) Pas rond de carotte pour ach. DD1, ch. aussi corresp. peu évolué (si, si, cela doit exister enc., hein ? Ne me dites pas que je suis le seul, snif) mais sérieux qd même. Poss. news ori. Ne me laissez pas tomber les gars et garses. Michel Mantel, 1142 Groupe Rénovation, 59160 Lomme.

• Vs voulez faire 1 bonne affaire ? Alors ach. mon CPC 464 + monit. coul. + lect. DDI-1 D7 + doubleur + joys + livre. Prix : 3 100 F à déb. Dépêchez-vous. Gilles Guiot, 11/56, av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. (1) 47 85 36 33.

• Moi y'en a éch. trucs, astuces, plans. Vs y'en a écr. moi très très vite ou moi vous foutre dans la marmite. Patrick Genin, les Eteppes, 38480 Pont-de-Beauvoisin. Tél. 76 37 27 61.

• Vds adapt. 'péritel 300 F (quoi, c'est cher ? Mais c'est horriblement bas comme prix !) + vds (eh oui, enc.) California Games : 100 F (pas cher, hein ?) + the Games 100 F + bien d'autres jeux comme Fire. Les jeux sont en + originaux, alors plongez sur vos tél. Guillaume Delmotte, 367, bd de la République, rés. Eole, 4ème ét., appt 21, 59240 Dunkerque. Tél. 28 69 38 02.

• Ach. jeux originaux 50 F : Crazy Cars 2, Barb. 2, ou enc. n'importe quoi du moment que ce soit suivi de 2. Stéphane Douieb, 5, rue du Commandant-C. Dax, 75018 Paris (oh, y'a pas de 2).

• Salut les petits clous ! Amis du CPC, bonsoir ! Moi être homme civilisé, vous aussi, alors moi éch. super softs originaux (Batman, HKM, Vindicators...). Env. liste. Ah que salut ! Christophe Navarro, 3, rue Colbert, 56890 St-Avé. Tél. 97 60 84 82.

• Vds CPC 6128 coul. + joy. Cobra : 2 200 F. Vds 21 jeux originaux dont : Justiciers, Mortville Manor, A320, Cpt Blood, Turbo Cup, 4x4 Off Road, etc + Dico. 5.1. Prix : 900 F à déb. Benjamin Frachet, les Hts-de-St-Paul, av. Tourrettes, La Canango, 06570 St-Paul-de-Vence. Tél. 93 32 66 79 (ap. 20 h).

• Amstrad CPC 464 célibataire ch. petit(e) ami(e) pour éch. durable orig. (Rick Dang., Skateball, Dr. Ninja). Petit... s'abstenir. Dominique Vinckier, 59, rue Mirabeau, 59260 Fives. Tél. : 20 33 20 71.

• HOROSCOPE - Travail : Sérieux sur Amstrad disk (mais vous préférez la drague), rech. d'un corresp. Amour : votre petite amie va vous quitter, seule solution, rejoignez-moi. Santé : attention ! Il court, il court (quoi ?). Ben, le SIDA. Jean-Michel Maurer, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange. Tél. XX XX XX XX. Super !

• Je suis l'auteur d'un fanzine : *les Dents de l'Amstrad.* Env.-moi un timbre à 2 F 30. Vincent Vantilcke, 82 bis, rte de Guines, 62137 Coulogne. Tél. 21 85 72 70.

• Très cher, il se pûte que vous vouliasse acquérir des divertissements appelés vulgairement "jeux" (orig.). (Indy K7 : 70 F, superbe compil avec After Burner, Robocop, Dr. Ninja... : K7, 80 F), pour des sommes modiques, donc. Cont.-moi. Trad. esprits simples : moi donner jeux (originaux of course) et toi content. David Steinberg, 23, allée Laurence-Berluchan, 37200 Tours. Tél. 47 28 07 71.

• Salut les acrocos ! Vds CPC 464 avec de la coul. (aah!) + DDI-1 (wouaa) + cass. + SSA-1 + souris + mirage + disks orig. + joys + plein de trucs en tout genre. Bon, alors, si vous y'en a intér., tél. au 57 74 10 65 (ap. 18 h). Merci, repos, vous pouvez fumer, atchao.

• Vds tuner TV Pal/Sécam pour Amstrad CPC 464 et 6128 : 800 F. + lect. K7 pour 6128 : 290 F. + originaux de Tasprint, Super Paint, Textomat, Antoformation à l'Assembleur : 50 F pièce. Philippe Gindre, 22, av. G.-Pompidou, 39100 Dole. Tél. 84 72 05 36.

• Salut les fanzineurs ! Vds super truc, 1 machine extraordinaire à un prix génial, enfin un 6128 coul. + 50 jeux orig. au prix fou de 2 300 F à discuter). Vive celui qui me l'ach. Thibaud Teyssiou, 67, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. (1) 45 42 37 50.

• Vds CPC 6128 disk coul. + lect. K7 + 120 jeux orig. + housses clavier + crayon optique + OCP + 7 livres inform. + 2 manettes + nbses revues. Le tout : 3 000 F. Tél. 95 23 08 80 (Ajaccio, dem. Pierre-Jean).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Tél. : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Votre P.A : .....

.....

.....

.....

.....

CONCOURS ECRAN

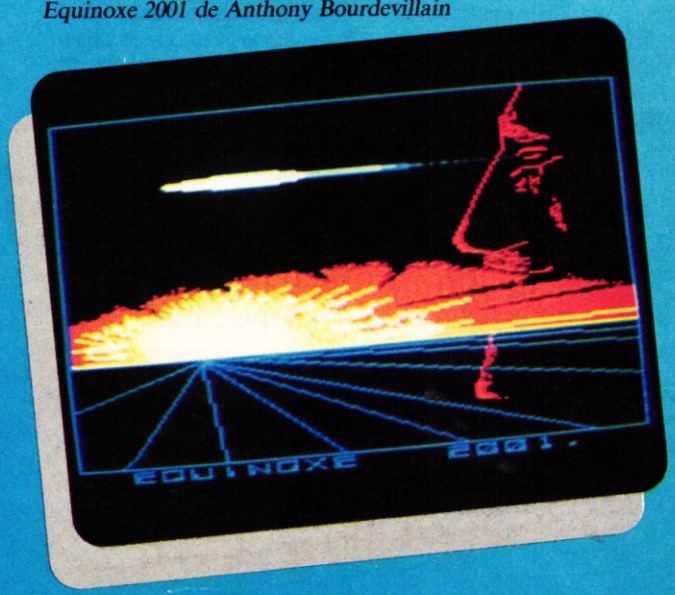
Une fois encore, nous avons été gâtés et le choix s'est révélé très difficile. Surtout qu'il nous restait encore plein d'écrans du mois dernier et que les nouveaux arrivants n'ont rien à leur envier. De toute façon, même si vous ne voyez pas vos œuvres dans ce numéro, elles finiront par passer si elles en valent la peine.

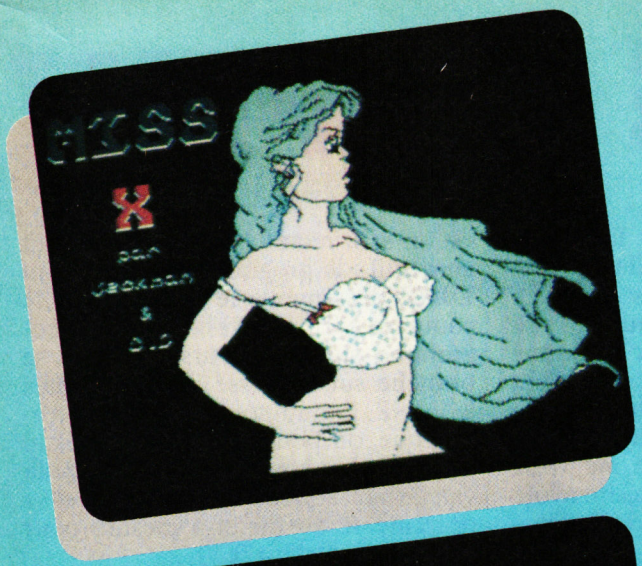
Le gagnant de ce mois est Bugsoft. Malgré son nom, ses dessins n'en ont pas (de bugs). Parmi tous ceux qu'il nous a envoyés, nous ne faisons paraître que les notes de musique, mais nous vous en montrerons d'autres dans les mois à venir.
Autre chose, on a trouvé un contact pour le gagnant du mois dernier, J.-P. Renault, et je profite de ces lignes pour lui demander de nous appeler à la rédaction ; nous avons une offre qui pourra peut-être l'intéresser.

Les notes de Bugsoft

Cobra de Yann Bourbon

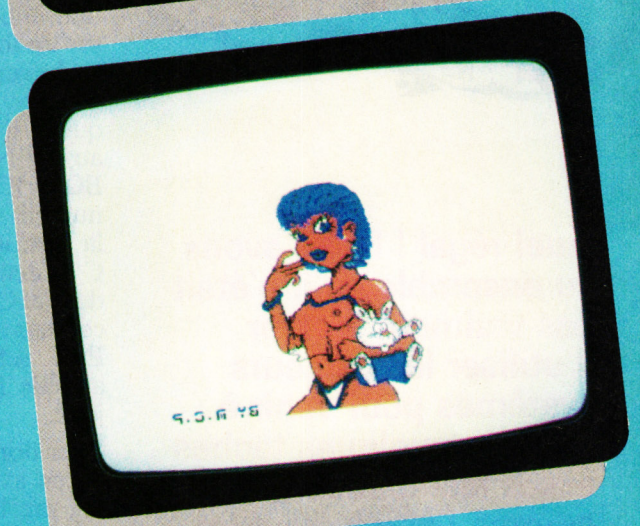
Equinoxe 2001 de Anthony Bourdevillain





Miss X et Sined de T&T

Traction de Pierre Contratto



La Miss au lapin de M.C.P., et encore, vous verriez le lapin quand il est en forme !

EVITEZ LE

CRASH

INFORMATIQUE

ACAR A 220

protège votre matériel et vos logiciels contre les perturbations électriques.

ACAR PROTEGE
Votre Informatique

ACAR

68, RUE LECOURBE - 75015 PARIS
TEL. : **(1) 45.66.40.67** - TELEX : 201 696
TELEFAX : (1) 45.66.09.56

NUMERI

CALCUL MENTAL ET MATHEMATIQUES

Un enfant qui n'a pas développé une excellente compréhension des mécanismes opératoires aura beaucoup de mal à saisir la logique des calculs portant sur les fractions, les calculs de temps, de vitesses, les proportionnalités, les encadrements, etc. On conclura trop vite qu'il n'est pas bon en Mathématiques, alors qu'au niveau de la 6ème et de la 5ème, tous les enfants sont capables de réussir.

Pour cela, il ne suffit pas de connaître les tables de base. Il faut aussi se sentir à l'aise dans tous les types de calculs : Par exemple, pour soustraire un nombre se terminant par 7, 8 ou 9 : additionner deux nombres de 1 à 3 chiffres ; Multiplier un nombre par 11, 15 ou 25 ; diviser un nombre par 2, 3, 4 ou 5. Le calcul des décimaux ne doit poser aucun problème.

Comprenant 3000 opérations classées par niveaux, NUMERI permet de choisir les leçons les mieux adaptées à chaque cas du CE1 à la 5ème, et même la 4ème avec les leçons de calculs algébriques.

Le LOGICIEL est livrable pour : AMSTRAD 464 et 6128 (disquette 3 pouces) et pour PC et compatibles (5 1/4 et 3/1/2). Chaque logiciel est livré avec disquette NUMERI, manuel NUMERATOR de 44 pages et pochette de protection.

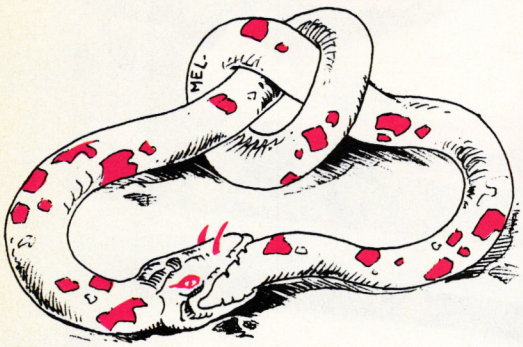
Prix TTC du logiciel en 5 1/4 pouces : 230 F. En 3 ou 3 1/2 : 260 F. Port en FRANCE : 20 F Outremer : 40 F.
Prix du MANUEL NUMERATOR pouvant être utilisé seul : 28 F port 6 F.

Commande et réglem. : MERCOR, 16 Impasse du Bureau, 75011 Paris
Tél : 43 73 12 50

Nom : _____ Prénom : _____ Tél : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Ordinateur : _____ LECTEUR : _____ PRIX : ___ PORT : ___
Signature : Montant total avec port : _____
Disponible FNAC Paris, Défense, Grenoble, Mulhouse, Orléans, Rennes

CPC 24 REF : AMS.1

AS SIESTE DE SERPENT



Quel régal ! Nous avons vu ensemble qu'il n'était pas vraiment sorcier d'utiliser les vecteurs systèmes pour venir à bout de quelques tâches assez fastidieuses, comme l'affichage d'un caractère ou le positionnement du curseur sur l'écran (l'équivalent Basic de PRINT et LOCATE).

Dans notre élan, nous allons continuer de faire mumuse avec les vecteurs et, pour ne pas paraître trop rébarbatif, on va écrire un petit jeu en en utilisant quelques-uns vecteurs. Logiquement, à la fin de cette programmation, on les aura tellement vus et revus qu'ils vous apparaîtront comme des amis de longue date.

UN SERPENT SUR LES ECRANS

Je ne sais pas comment on appelle ce jeu archi-classique. Il s'agit d'un serpent que l'on dirige dans un tableau, qui grandit de plus en plus, et qui inévitablement se mordra tôt ou tard. Le but du jeu étant bien sûr de retarder cette morsure le plus possible. Un jeu tout bête, mais ma mission n'est pas de vous pondre des jeux hyper géniaux, seulement de vous familiariser avec l'assembleur. Alors sans complexe, OK ?

Pour commencer, on met le mode écran à 1 (sous Basic on écrirait 10 MODE 1). En assembleur, le vecteur BC0E se charge à merveille de cette tâche, à condition toutefois de placer dans l'accumulateur le numéro du mode choisi (0 à 2). Pour la bonne cause je choisis le mode 1. Il faut ensuite donner des couleurs aux encres, car celles choisies par les constructeurs de la bécane ne me vont, mais alors pas du tout. Je désire avoir, sur un fond noir, du blanc, de l'orange et du vert.

Voilà-t-y pas que les choses se compliquent. Il existe un vecteur qui attribue aux PEN les couleurs désirées. C'est le BC32. Il suffit de mettre dans l'accu le numéro de l'encre, dans le registre B la première couleur, et dans le registre C la deuxième couleur. Si les valeurs de B et C sont différentes, on aura une couleur clignotante, l'équivalent Basic INK A,B,C. C'est ensuite que l'on appelle le père BC32 et le tour sera joué.

Pour donner un exemple, si je charge l'accu avec la valeur 2 (LD A,2) et le registre B avec 26 qui correspond au blanc de la palette (LD B,26), qu'ensuite je charge dans C la même valeur que B (LD C,26 ou LD C,B) et que j'appelle le vecteur par CALL &BC32, je verrais bien que la couleur du PEN 2 est mise à blanc. Mais voilà, je dois faire cette même opération quatre fois de suite, je trouve qu'il n'est pas beau d'écrire quatre fois la même chose, alors que je sais utiliser les boucles (vous en avez sûrement vu sous Basic comme les FOR-NEXT).

UNE BOUCLE D'OR, AIE !

On fait une petite pause en ce qui concerne le programme pour voir en détail ce que l'on peut faire avec les boucles. Vous savez tous écrire des boucles FOR-NEXT sous Basic ? Du moins je l'espère, car dans le cas contraire, il vous sera très difficile de nous suivre. Dans ce genre de boucle, on repète plusieurs fois les mêmes opérations tout en gardant à nos petits esprits qu'il existe une variable : l'indice de boucle que l'on peut utiliser à gogo dans le programme.

En assembleur, il est fréquent que l'on utilise le registre B comme indice de boucle. Non pas que cela soit une convention, mais tout simplement parce qu'il existe sur ce registre des instructions bien spécifiques, que d'autres ne possèdent pas. L'instruction ou plutôt la mnémonique DJNZ est un saut relatif. Voilà ce qu'elle fait en détail : le programme, à la vue du DJNZ décrémente le registre B et le compare à 0. Si le 0 est atteint, le programme suit son cours, sinon il se branche sur l'adresse indiquée après le DJNZ. Durant tout ce bla-bla informatique, on pourra utiliser le registre B, car on sait à présent qu'il part de la valeur par laquelle on l'a honoré et se décrémente au fur et à mesure pour atteindre la valeur 0.

Revenons à notre programme. Je viens de vous bassiner la tête avec le registre B, tout en vous démontrant ses grandes qualités de travail sur les boucles. Quelle horreur de voir que dans le programme on n'utilise pas B comme compteur, mais l'accu. Qu'est-ce que nous prépare le père Zède ?

La réponse est toute simple. Dans le petit sous-programme qui attribue les couleurs aux PEN, on est obligé de passer par le registre BC, et, comme vous le savez, après l'appel du vecteur BC32, ce registre est totalement mis aux fraises. Etant donné que, durant ces opérations, je n'utilise pas l'accu, je simule avec ce dernier l'opération du DJNZ, Et voilà, c'est aussi bête que ça.

Donc, en ligne 60, on met 3 dans l'accu (ce qui correspond aux valeurs 3,2,1 et 0 car on va le décrémenter pour atteindre le 0), ce qui correspondra au numéro des encres. On fait pointer HL sur une zone de quatre octets dans lesquels sont stockées les quatre couleurs (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). La couleur 3, suivie de la 2, la 1 et enfin la couleur 0 qui est celle du fond.

Etudions ce que fait le prog à ce moment précis. On charge dans B la valeur stockée dans la zone INKS pointée par HL. En 110 on met la même valeur dans C et on appelle le vecteur Victor pour mettre l'encre à sa place. Vous n'êtes pas sot car vous avez remarqué qu'avant de faire ce genre de galipette, on sauve d'abord les deux registres qui seront utilisés (AF et HL) par les deux PUSH qui ne font qu'empiler ces valeurs sur la pile. Tiens, voilà du nouveau.

Le registre A (l'accu) peut s'accoupler avec le registre F (FLAG) pour former un double registre (c'est beau l'amour !).

La suite est toute bête. On retire les valeurs ainsi sauvées par des POP. On incrémente HL, donc HL ne pointe plus sur la première valeur de INKS mais sur la deuxième. On récupère

ensuite AF dans la ligne 150 et on le décrémente pour tester s'il est passé en négatif. Sinon on rebranche la routine et rebelote.
A propos de branchement, le JP M ne vous intrigue pas ? Si vous faites vos premiers pas en assembleur, je suis sûr que vous ne comprenez pas encore très bien ce que l'on nomme les sauts conditionnels. Là, j'hésite, je continue à vous causer du programme ou je vous branche sur les conditionnels ? That is the question... 6 034 caractères, je tente le double.

LA SUITE, MAIS VITE

Le vecteur BC38 s'occupe du border, comme pour les encres. En 220, au lieu de faire LD H,1 et LD L,1 je fais LD HL,257. C'est exactement la même chose mais ça va plus vite, ça prend moins de place, ça fait plus pro et ça me plaît mieux, et que c'est comme ça, na ! Pour travailler avec un PEN quelconque, on place son numéro dans l'accu et on appelle le Victor BB90 (ligne 240 à 250).
Suivent ensuite trois petits blocs qui tracent les quatre bords de l'écran. Par pitié, décortiquez-les un peu, sans que je sois obligé de vous mâcher tout pour que vous le gobiez ensuite, OK ? Le premier bloc, fastoche. Le deuxième, hummmmm, fastoche aussi. Le troisième est un tout petit peu plus complexe, mais j'ai plus beaucoup de place, alors essayez de le comprendre, il trace les deux lignes horizontales de l'écran.

LES CONDITIONS

Ouf ! je pourrais peut-être m'en sortir (tiens, à propos, vous ne pourriez pas faire les pages un peu plus grandes, histoire que l'on puisse raconter plein de conneries sans se sentir à l'étroit ?).
Les conditions sont valables pour les trois mnémoniques CALL, RET et JP. La première, vous la connaissez, c'est l'équivalent d'un GOSUB sous Basic, la deuxième est presque comme un RETURN, quant à la troisième, c'est la sœur jumelle de GOTO. On peut les utiliser telles quelles sans condition, ou les brancher si une condition spéciale est remplie. Pour cela, on doit voir le registre F (vous savez, celui qui peut s'accoupler avec l'accu).
Le registre F est un registre 8 bits, il y a donc, dans ce registre, 8 cases qui peuvent prendre les valeurs 0 ou 1, OK ? Les bits se comptent de droite à gauche (à droite le bit 0, et à gauche le bit 7). Les différents bits de ce registre se mettent à 0 ou à 1, selon le résultat de l'opération en cours. On peut ainsi les tester et, en fonction du résultat, prendre une décision adéquate.

```
;       CECI EST LE DEBUT DE NOTRE JEU.
;       NOUS ALLONS PLACER LES BONNES COULEURS
;       PLUS LE BORDER.
;       ENSUITE ON VA TRACER UN RECTANGLE AUTOUR
;       DE L'ECRAN POUR DELIMITER L'ESPACE DU JEU.
;
        ORG     40000
;
        LD      A,1
        CALL    &BC0E           ;MODE 1
;
        LD      A,3             ;COMPTEUR à 3
        LD      HL,INKS         ;TABLE DES ENCRES
BOUC1   PUSH    AF              ;SAUVE L'ACCU
        PUSH    HL              ;SAUVE HL
        LD      B,(HL)          ;LA PREMIERE COULEUR
        LD      C,B             ;DEUXIEME COULEUR
        CALL    &BC32           ;APPEL SYSTEME
        POP     HL              ;RECUPERE HL
        INC     HL              ;ET INCREMENTE POUR
                                ;POINTER SUR LA COULEUR
                                ;SUIVANTE
        POP     AF              ;RECUPERE L'ACCU
        DEC     A               ;ET DECREMENTE
        JP      P,BOUC1         ;IDEM POUR LES AUTRES
;
        LD      BC,0            ;B=0 ANISI QUE C
        CALL    &BC38           ;BORDER 0,0
;
        LD      HL,256+1
        CALL    &BB75           ;LOCATE 1,1 (0+1,0+1)
        LD      A,2
        CALL    &BB90           ;PEN 2
;
        LD      B,40            ;40 FOIS
        LD      A,143           ;LE CODE 143
BOUC2   CALL    &BB5A           ;EST AFFICHE
        DJNZ    BOUC2
;
        LD      HL,256+25       ;H=1 L=25
        CALL    &BB75           ;LOCATE 1,25
        LD      A,143           ;C'EST COMME TOUT A
        LD      B,40            ;L'HEURE
BOUC3   CALL    &BB5A
        DJNZ    BOUC3
;
        LD      HL,256+2        ;H=1 L=2
        LD      B,2             ;DEUX LIGNES
BOUC4   PUSH    BC              ;SAUVE LE COMPTEUR
        LD      B,23            ;23 CARACTERE A AFFICHER
BOUC5   PUSH    BC              ;SAUVE L'AUTRE COMPTEUR
        PUSH    HL              ;SAUVE LES COORDONNES
        LD      A,143
        CALL    &BB5A
        POP     HL
        INC     L               ;UNE LIGNE PLUS BAS
        POP     BC
        DJNZ    BOUC5           ;FINI LES 23 ?
        LD      HL,256*40+2     ;H=40 L=2
;
;       ICI ON RUSE POUR DONNER UNE DEUXIEME VALEUR
;       POUR LA POSITION DU CURSEUR, PAS MAL, NON ?
;
        POP     BC
        DJNZ    BOUC4           ;FINI LES DEUX LIGNES
;
        RET                     ;SALUT AU MOIS PROCHAIN
                                ;POUR LA SUITE....
INKS    DB      26,15,18,0      ;LES QUATRE ENCRES
```

Le bit 0 est l'indicateur de report (C) et est mis à 1 quand il y a retenue lors d'une soustraction, ou report lors d'une addition. Exemple : ld A,200 et ADD A,100 met le bit 0 du flag à 1, et si les instructions sont suivies de JP C,ADR, le saut à l'adresse ADR s'effectuera. On trouve également l'inverse (NC). Le bit 6 est l'indicateur Z et est mis à 1, quand le résultat d'une opération est nul (XOR A par exemple). L'inverse est NZ. L'indicateur S est sur le bit de gauche et est mis à 1 quand le bit le plus significatif du résultat est à 1. Pour être plus clair, si le résultat est négatif ou plus petit que zéro. Je vous donne un petit tableau qui vous servira pour comprendre tout les mécanismes du flag. Il n'est pas complet, mais le reste ne vous servira pas dans les premiers temps. Je vous le donne avec des CALL, sachant qu'il est le même pour JP et RET. Travaillez bien et en attendant la suite de notre jeu, n'hésitez pas à écrire ou phoner le mercredi pour me donner la météo de votre ville.
CALL NZ Si Z=0, le résultat n'est pas nul.
CALL Z Si Z=1, le résultat est nul.
CALL NC Si C=0, il n'y a pas de débordement.
CALL C Si C=1, il y a débordement.
CALL P Si S=0, le résultat est positif ou nul.
CALL M Si S=1, le résultat est négatif.

Zède l'inconditionnel

TELECHARGEMENT VOTRE

Ce téléchargement, ça devient vraiment de la folie ! On ne sait plus où donner de la tête, quand on voit tous les softs qui sont disponibles. On se demande presque pourquoi s'embêter à aller en acheter de nouveaux, alors qu'au bout de quelque temps on pourra les avoir pour beaucoup moins cher. Bien sûr, cela concerne surtout les nouveaux possesseurs de CPC, qui n'avaient pas la chance de posséder leur machine au moment de la sortie des petits bijoux que sont Barbarian, Gryzor ou Arcanoïd, dont je vous ai déjà parlé dans les numéros précédents. N'oubliez pas que les serveurs qui vous permettent le téléchargement sont aussi des sources d'aide non négligeables. Que ce soit sur 36-15 AMSTRAD ou 36-15 AMCHARGE, vous pouvez envoyer vos S.O.S. Et pour tout problème, vous pouvez également m'envoyer votre courrier, j'y répondrai avec plaisir dans cette rubrique.

Ce mois-ci je vais vous faire découvrir deux jeux qui valent le détour. Le premier est un jeu d'arcade pur et dur, Flying Shark. Le second passionnera les amateurs de simulations sportives, puisqu'il s'agit de Basket Master, un jeu de basket dont la qualité reste encore inégalée dans ce domaine.

FLYING SHARK de FIREBIRD

Pour tout dire, ce soft n'avait reçu que 65 % dans *Cent Pour Cent* n° 2 et, à la réflexion, cette note n'était pas vraiment justifiée. Cela arrive parfois, il faut connaître nos conditions de travail pour se rendre compte de la difficulté à noter un jeu alors que nous n'avons pas toujours le temps de le tester à fond. Or, après le test de ce jeu, on ne l'a pas oublié pour autant. Pour tout vous dire, c'était même plutôt la folle passion. Dès qu'on avait un peu de temps devant nous, on se le relançait... et vogue la galère ! Même le big boss s'y était mis, et pourtant c'est un homme très occupé. La compétition allait bon train pour savoir qui réussirait à passer au niveau supérieur.

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)

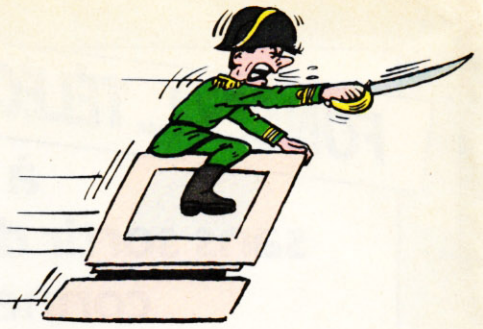
Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|_|_|

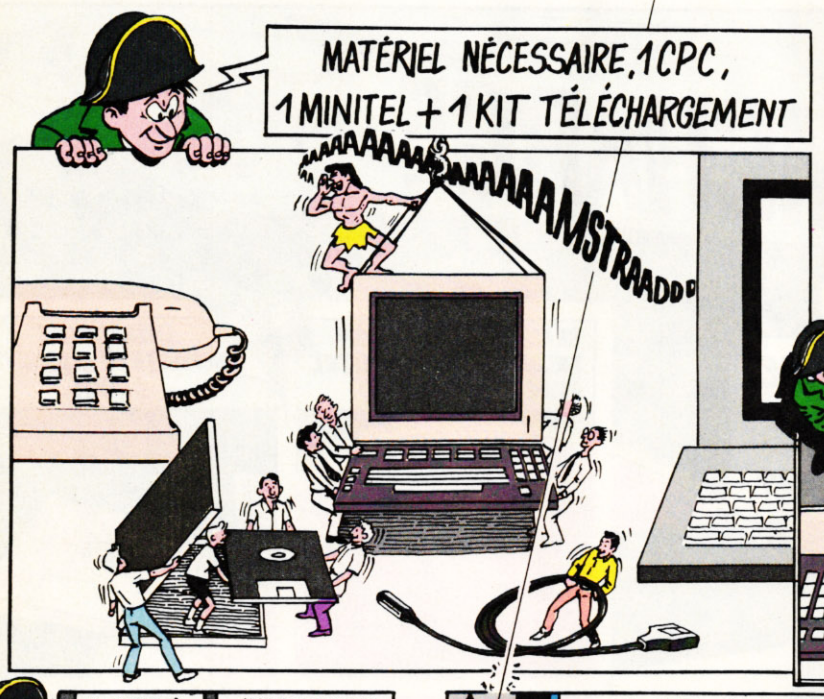
Signature :

CPC 24

Mendes France 90

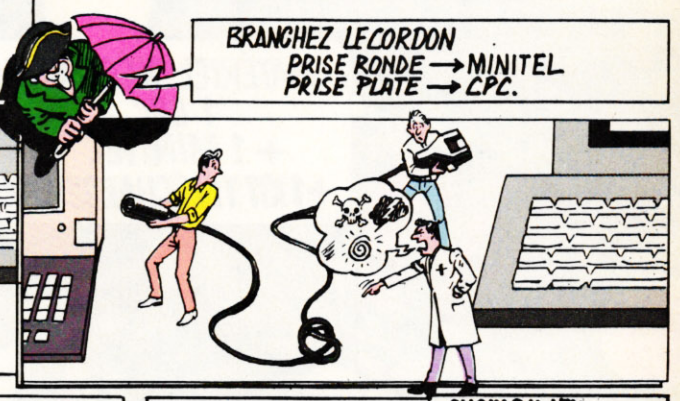
LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT

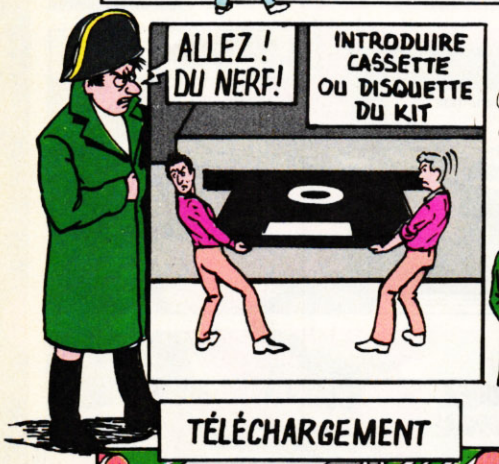


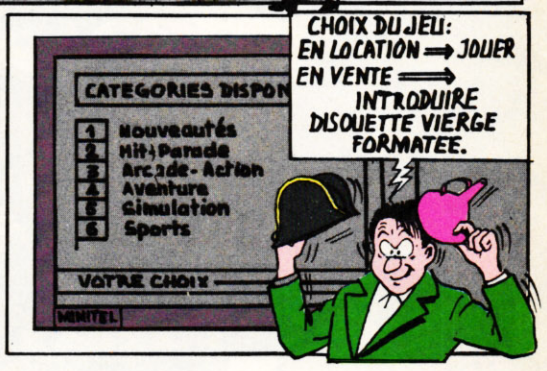


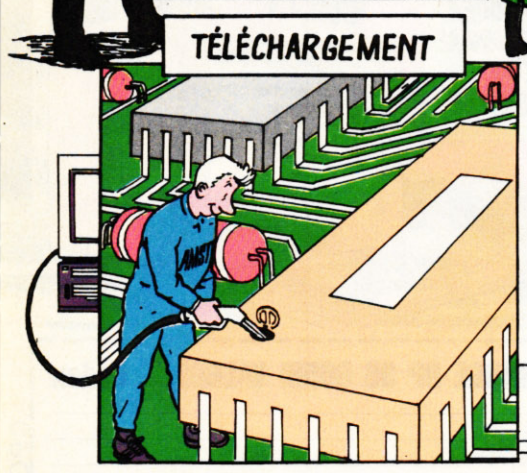
3615 CODE AMSTRAD

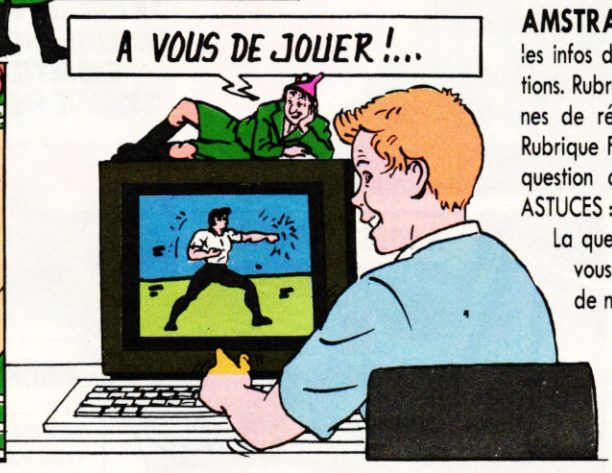
LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24











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 ☐

CPC 24

AMSTRAD
La Qualité. L'innovation en plus

MENDÈS-FRANCE M.C.

Mais je parle, je parle, et je ne vous ai pas encore parlé du jeu. Aux commandes de votre P 51 Mustang, vous allez affronter la plus grosse concentration jamais vue d'avions, de tanks et de navires de guerre. Le genre du jeu est classique, vous voyez votre avion du dessus. Dans un scrolling horizontal, la jungle défile, cachant parfois des tanks ennemis, alors restez aux aguets. Mais les ennemis jaillissent de tous les coins, et dès que vous avez fini avec les tanks, ce sont les escadrilles d'avions qui vous tombent dessus. Bon, comme dans tous ces types de jeux, au bout de quelques parties, on commence à savoir d'où vont surgir les prochains adversaires et c'est comme ça qu'on progresse.
En descendant une escadrille complète un bonus apparaît; il en existe de différentes sortes, mais les plus intéressants, au début, sont ceux qui donnent des tirs multiples, des bombes ou des vies supplémentaires. La défense des bases adverses comprend aussi des batteries antiaériennes et des bunkers d'où sortent des chars. Tout ça pour vous dire qu'il est impossible d'avoir une minute de relâchement ! Heureusement, à la fin de chaque niveau, une piste d'atterrissage vous permet de transformer vos bombes en points et de vous reposer avant de vous relancer pour une nouvelle mission.

Les tableaux suivants vous entraînent au milieu de la flotte nippone. Il faut prendre les bateaux en enfilade, mais attention ! l'ennemi peut venir de l'arrière, il est prudent de ne pas rester collé au bas de l'écran. Y'a pas à dire, pour vingt minutes de téléchargement vous en avez pour votre argent. Le seul petit hic est que ça manque un peu de couleurs, mais cela rend le soft encore plus difficile, car quand on a du mal à voir les balles adverses, il faut rester concentré un max. Moi j'aime, et vous ?

BASKET MASTER de IMAGINE

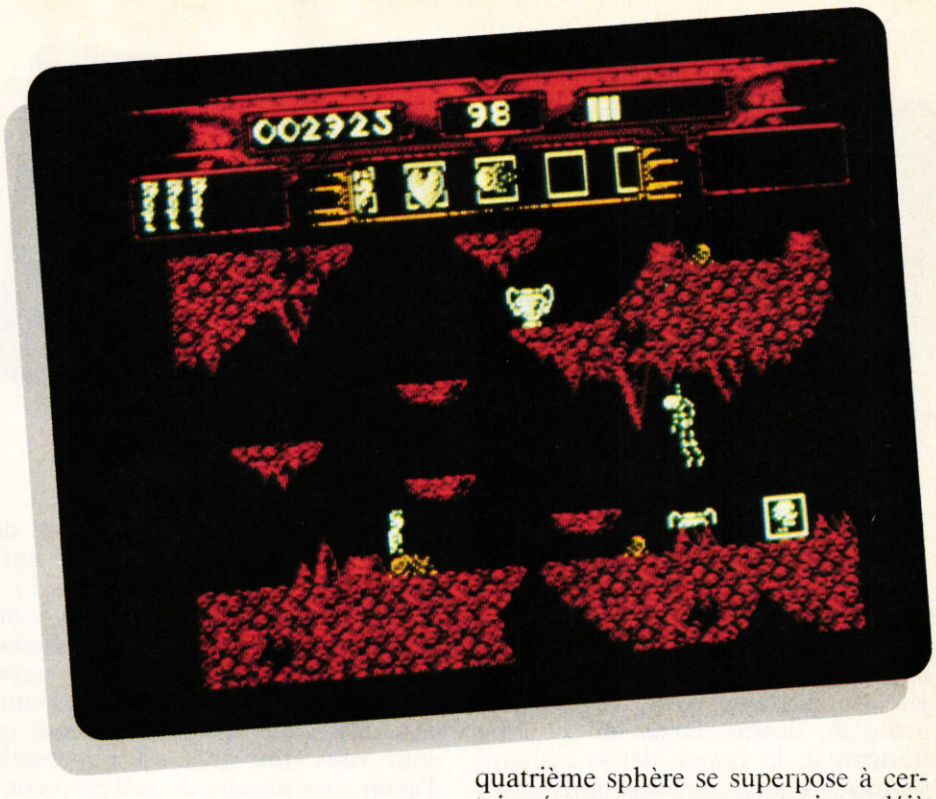
En fait, c'est un pur cru Dinamic, mais à l'époque Dinamic était distribué par Imagine, qui eux-mêmes passaient par Ocean. Mais maintenant que la réputation des jeux espagnols n'est plus à faire... Alors celui-là, si vous ne le téléchargez pas, je ne vous parle plus, surtout si vous aimez jouer avec un copain. A l'époque où l'on en avait parlé dans le journal (cf. *Cent Pour Cent* n° 2), Robby et Zythoun n'arrêtaient pas de se faire des parties. On entendait leurs cris de joie ou de rage dans toute la rédaction. Du délire ! C'est un basket un contre un, c'est-à-dire que chaque équipe n'est représentée que par un joueur. Mais, pour le reste, presque toutes les règles du basket sont respectées : le retour en zone, la reprise de dribble, les paniers à trois points.
En plus, il faut savoir ménager son joueur et ne pas le faire courir dans tous les sens. En bas du tableau, un indicateur de fraîcheur physique vous donne son état. Si celui-ci est trop fatigué, il courra moins vite et la précision de ses tirs s'en trouvera altérée.
Il faut également faire attention aux fautes : comme dans les vraies règles, au bout de cinq fautes le joueur est expulsé et la partie est perdue, même si le joueur expulsé menait à la marque. Bon, je vous en ai dit assez, le reste, vous n'avez qu'à le découvrir en téléchargeant ce jeu. Et, ma parole, si vous n'êtes pas satisfait appelez-moi un mercredi, on en discutera.
Franchement, avec ces deux jeux-là, si vous ne passez pas un bon mois de mars, je veux bien me faire testeur de couches-culottes chez un grand fabricant dont je tairai le nom, pour ne pas lui faire une indigne pub clandestine.

TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

1re étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).
2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.
3e étape : brancher la prise ronde (cinq broches) à l'arrière du Minitel et la prise plate (neuf broches) dans l'entrée joystick de votre CPC.
4e étape : allumer votre CPC, mettre la disquette Amcharge, puis taper : RUN "AMCHARGE". Choisir l'option Télécharger. Si vous désirez acheter le jeu, insérez une disquette comprenant suffisamment d'espace pour la sauvegarde du jeu.
5e étape : décrochez votre téléphone et tapez 36-15. Appuyez sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après, bien sûr, avoir allumé ce dernier. Tapez AMCHARGE ou AMSTRAD et choisissez 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.

MYTH

73%



Ce garçon est un tel fana de mythologie que les dieux mythiques viennent le visiter dans son sommeil. A travers ce jeu de plates-formes aventuresque, il sera leur élément de reconquête de cette Terre qui ne croit plus en eux.

Votre personnage est un minuscule sprite tout blanc. Déjà, un coffre et un vase se présentent à lui. Il envoie deux coups de pied dans chacun des deux objets qui laissent alors échapper des boules de feu et des "articles du cœur". Tout cela s'affiche sous forme d'icônes au bas de l'écran.
Allez, jouons en temps réel et appelons le personnage Bob. Bob part vers la gauche. Il évite les mini volcans qui se trouvent sur le sol, tout en atomisant les squelettes qui pendent du plafond à coups de boules de feu. Un écran plus loin, se trouvent une icône de téléport (une grosse sphère auréolée d'une flamme tournoyante) et un démon qui la garde. Bob envoie six boules de feu dans le démon pour l'anéantir et une ou deux de plus dans la sphère pour la faire tomber et la ramasser.

CONTINUONS, CONTINUONS

Bob continue sa "visite" et récupère deux autres sphères. Il lui en manque néanmoins deux.
Désapointé, Bob saute au hasard des plates-formes, passant quelquefois derrière des pans de rocher (ce qui ne me plaît guère, enfin bon) mais se trompe de côté un moment et se retrouve... comme suspendu dans le vide et la tête à moitié encastrée dans un rocher. Chelou. Un p'tit coup d'joy vers la gauche pour voir et... tiens, comme c'est bizarre.

Un endroit qu'il n'avait pas encore vu. Bob y découvre avec joie une quatrième sphère. Il la prend, part vers la droite et se retrouve dans un décor familier. Néanmoins, il lui en manque toujours une qui se trouve au-delà d'un précipice rempli de flammes. Pourrez-vous l'aider ?

MAINTENANT, ON ARRETE

Oui, on arrête parce que le jeu est décevant. Pas tellement à cause de la réalisation : les graphismes ne sont pas terribles mais tout de même assez fins (mode 1) et puis les sons tiennent la route (tout juste remarquez). Enfin l'animation est très réussie.
Non, le pire c'est l'illogisme du jeu ; son irrationalité. J'ai découvert la quatrième sphère tout à fait par hasard. D'une part il est aberrant d'avoir à sauter "dans" du rocher (s'ils ont voulu faire un effet de relief c'est plutôt raté), car la plupart du temps ça vous fait perdre une vie, et d'autre part la disposition des salles n'est même pas respectée : l'endroit où se trouve la quatrième sphère se superpose à certains écrans que vous connaissez déjà (ou, en tout cas, rien ne laisse penser le contraire).
Sans ce défaut que j'estime inacceptable, Myth pourrait être un bon jeu mais là... non, ce soft ne m'a vraiment pas branché.

Chris

MYTH de SYSTEM 3
Distribué par UBI SOFT
K7 : 129 F
Disc : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	67 %
Animation :	80 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	80 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	65 %

PC 1512

TRÈS PROFESSIONNEL... TRÈS AMSTRAD!

Si vous achetez son imprimante en même temps, vous ne la paierez que 1500 F TTC au lieu de 2290 F TTC*.

TRES PROFESSIONNEL : l'AMSTRAD PC 1512, c'est la star des compatibles en Europe : plus de 800 000 exemplaires vendus, en entreprise comme à la maison. Car c'est d'abord un grand professionnel, vendu sans supplément avec l'INTEGRALE PC+ (traitement de texte, tableur et base de données sous GEM). Il accepte également les milliers de programmes conçus pour PC.

TRES AMSTRAD : c'est aussi un vrai joueur qui vous donne le grand frisson avec les super jeux tournant sur compatibles : arcades, rôles, aventures médiévales, kriegspiel, simulateurs de vol, échec, bridge, golf,...
Pour travailler à la maison et pour vous détendre, l'AMSTRAD PC 1512 est l'ordinateur qu'il vous faut.

OFFRE SPECIALE : PC 1512 + IMPRIMANTE DMP 3160 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 6490F TTC.*
AMSTRAD PC 1512 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 4990F TTC.
Prix public généralement constatés.

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

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

* Dans la limite des stocks disponibles.

Modèle présenté PC 1512 SD couleurs + Imprimante DMP 3160 + l'Intégrale PC+ = 7990F TTC.

LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER – VOUS ETES

BLACK TIGER™

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST. CBM Amiga.

©1990 CAPCOM CO., LTD., Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD., JAPON. BLACK TIGER,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.

STRIDER™

©1989 CAPCOM CO., LTD. Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD., JAPON. STRIDER,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga,
IBM PC.

UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIBRE.

Photos d'ecran de formats divers.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga.

GHOULS 'N' GHOSTS™

©1989 CAPCOM CO., LTD. Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD. JAPON. GHOULS 'N' GHOSTS,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.

DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

U.S. GOLD®

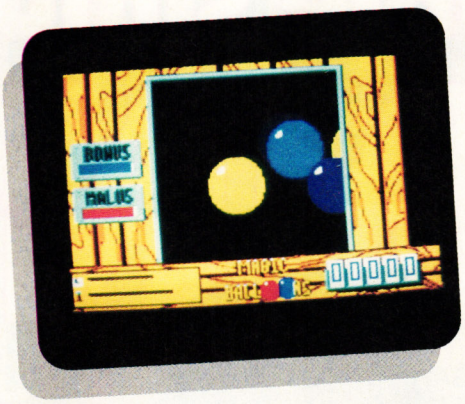
CAPCOM™

U.S. GOLD FRANCE, Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43 35 06 75 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

CRAZY SHOT

54%

Je ne voudrais pas plagier l'ami Coluche, mais ce soft nous fait passer pour des enfoirés. Ne montons pas sur nos grands chevaux, allons plutôt rejoindre les petits chevaux de bois. Je décompose : "enfoiré", de "en foire" et "é" qui marque l'appartenance. Et nous y sommes, puisque c'est à une vraie foire au tir que nous convie Loriciel avec ce deuxième jeu, conçu et réalisé pour le Phaser. Comme l'indique gentiment la notice, si on n'a pas encore eu le temps de l'acheter, on peut toujours y jouer au joystick ou au clavier.



Et c'est là que je m'écroule de rire. Imaginez-vous devant un stand de tir, un joystick dans les mains. Je dis : "stop". Quand il s'agit d'une adaptation d'arcade, je veux bien qu'on se serve d'un joystick, si le jeu présente une certaine animation, et encore. C'est quand même mieux avec un flingue mais, si le seul but d'un jeu est de faire déplacer un viseur au joystick sur des cibles de foire, ça devient presque ridicule.

LA CHASSE SUR CARTON

Les tableaux de tir qui vous sont proposés sont au nombre de cinq. Deux sont faits pour les chasseurs dans l'âme (ce que je ne suis pas, mais comme dirait l'autre, il faut savoir s'adapter).
Le premier vous met face à des figurines représentant les animaux de la jungle : lions, panthères noires, serpents, vautours ou encore crocodiles. Ceux-ci défilent tranquillement, n'attendant qu'une chose, que vous fassiez un carton dessus.
Bien sûr, de temps en temps le défilement s'accélère ou change de sens. Heureusement, un petit plus est apporté par l'interdiction de tuer certains animaux à certaines périodes. Pas question de tirer dans le tas sans réfléchir. Si l'on voit la panthère s'inscrire dans le panneau «interdit de chasse», le fait de la descendre vous enlèvera des points. Le but de ce genre de jeu est d'en amasser un max pour pouvoir gagner la poupée, la bouteille de pinard, un nounours ou un super Gueule de crack (pardon Goldorak). Le second type de chasse, c'est celle au canard, côté Sologne, c'est un peu faible, mais bon.

RIEN QUE DU CLASSIQUE

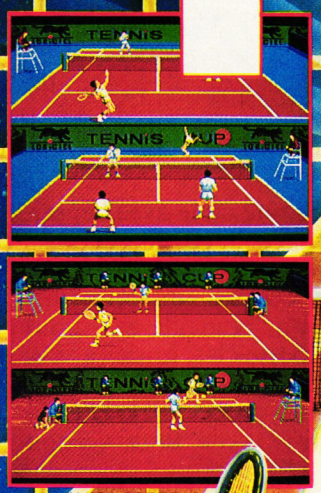
Les autres tableaux symbolisent le type même de ce que l'on peut trouver dans les stands de tir : les ballons en cage, les pipes et, en dernier, les cibles. Bien sûr, l'informatique permet d'y ajouter un peu de fantaisie.
Par exemple, pour les ballons, une couleur représente le bonus (50 points), une autre le malus (-100 points) et les autres couleurs 10 points. Mais, et c'est là que les choses se gâtent, les couleurs de malus et de bonus indiquées sur le côté de l'écran changent ; aussi faut-il toujours avoir un œil rivé sur l'indicateur. Comprenez, un œil sur l'indicateur et l'autre sur les ballons, on a vite fait d'attraper un strabisme divergent. Pour les cibles, c'est pareil. Des petites enseignes s'allument au-dessus, ce qui vous donne certains bonus, comme des balles supplémentaires. Mais attention ! si vous tirez dans une cible avec l'enseigne "Tilt" allumée, la partie s'arrête.
Moi, pour ma première partie, j'ai récolté deux poupées, un nounours, un Goldorak, une bouteille de pinard et même un porte-clés Loriciel. Pas mal, mais je sais pas si je reviendrai samedi prochain, parce que je la trouve un peu triste, cette foire version Loriciel.

CRAZY SHOT de LORICIEL
K7 : 149 F
Disc : 199 F

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	70 %
Richesse :	50 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	40 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	45 %

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup



AMIGA SCREENS

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

TUSKER 76%

Tusker se présente comme un jeu d'exploration intensive, une quête périlleuse et de longue haleine, une réalisation bien dans l'esprit de The Last Ninja II, le soft qui encensa System 3 dans tout esprit cépéciste.
C'est la découverte du journal intime de votre père qui vous incite à, finalement, suivre les traces de celui-ci sur le continent noir. Mais la quiétude apparente du désert cache de bien sombres dangers.

Dès votre arrivée, l'animosité des habitants du pays se fait sentir : des Bédouins vous le font clairement comprendre en jouant du cimeterre, et même les éléments naturels s'y mettent, comme ces tourbillons que le vent envoie constamment, comme par hasard, dans votre direction.

OASIS, OASIS, OHH !

Pour vous aider, comptez seulement sur vous et sur les objets qui se trouveront sur votre chemin. Prenez la gourde, indispensable, ou le pistolet, sans oublier les balles. Ramassez le couteau et la machette, histoire d'avoir des arguments plus "tranchants".
Quelque part dans le désert se trouve une entrée menant à des grottes souterraines. Vous y trouverez un coffre renfermant un bouquin, la machette et des pépites d'or.

APRES ? BAH EUH...

Bon, me direz-vous, tout cela c'est très bien, mais concrètement que doit-on faire pour terminer, par exemple, le premier niveau ? Et bah... c'est là que j'ai l'air con, voyez-vous, parce que le premier niveau, je l'ai pas passé. Le pire c'est que, d'une part, j'ai trouvé un cheat mode (appuyez un peu sur toutes les touches au hasard pendant le menu) qui m'octroie de l'énergie infinie, ce qui me facilite déjà grandement la tâche (que je suis, on dirait) et, d'autre part, la notice explique la démarche à suivre pour terminer le niveau 1, histoire de se mettre dans l'ambiance qu'y disent.
Alors, soit je suis devenu débile profond sans m'en rendre compte (ce dont je doute quand même), soit y'a comme qui dirait un bug quelque part. Quoiqu'il y ait une vérité dans le monde du CPC qui affirme : "Les jeux System 3, très difficilement tu les termineras." Je ne la démentirai pas.
En tout cas, je n'ai toujours pas réussi à remplir ma gourde en crevant un cactus, ni à tuer le crocodile d'un coup de couteau au nez (d'abord j'en ai vu quatre, moi, crocodiles), et ils me font bien rire quand ils disent "vous devriez remarquer un feuillage vert". La seule couleur est le jaune !

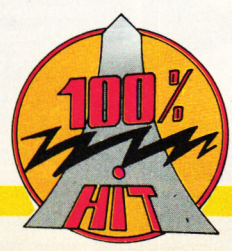
ALORS ?

Alors les graphismes sont pas terribles, les sons non plus. L'animation est bof ! A ce niveau-là, vous vous attendez sans doute à ce que je casse ce soft ; eh bien, non. Malgré mon impuissance à franchir le premier niveau (on va mettre ça sur le compte de la fatigue, hein ?), je dois bien avouer que le jeu est intéressant.
Le territoire à explorer est assez vaste et, après tout, je me surprends à trouver ce soft particulièrement prenant. Bizarre, non ? En tout cas, le premier qui envoie la solution de ce jeu à la rédac' aura droit à toute mon admiration. C'est toujours mieux que rien.

Chris, un peu dégoûté quand même

TUSKER de SYSTEM 3
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	68 %
Son :	55 %
Animation :	70 %
Richesse :	85 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	85 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	75 %



"PAS DE PRISONNIERS, PAS DE QUARTIER, PAS DE COMPROMIS"

distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix-Éboué
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

ACE RATED 939

SINCLAIR USER CLASSIC

C&VG SCREEN STAR

Rainbow Arts

"Le premier jeu d'une génération de logiciel "nouvelle vague"... Une forme d'amusement développée sur ordinateur, pour ordinateur."

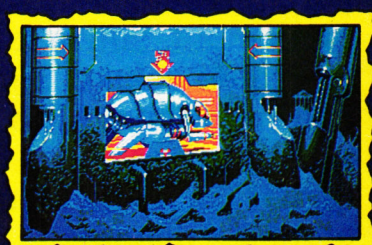
machine STAR PLAYER

ZERO HERO

C+VG HIT!

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

X-OUT



Ils sont venus, des coins les plus reculés du cosmos, peupler les profondeurs de nos océans. De leurs assauts sauvages contre une race humaine sans défense naquit la croisade désespérée d'une planète – le projet Deep Star, l'ultime machine de guerre sous-marine. Les premières confrontations s'avérèrent d'une inefficacité catastrophique. Cependant, certains gardèrent confiance et essayèrent constamment d'améliorer Deep Star, l'aboutissement ultime de la magie technique de l'homme. A présent Deep Star est entre les mains d'un gladiateur solitaire qui tente une dernière fois d'arrêter l'inévitable – l'agonie frénétique d'une civilisation qui sombre ...

Le cri de guerre de ce gladiateur ... pas de prisonniers, pas de quartier, pas de compromis.

Photos d'écran de plusieurs versions.

65 Sketty Close, Brackmills Business Park, Northampton NN4 0PL, Angleterre

● *Action stratégique sous-marine.* ● *Plus de 50 objets simultanément 'sur écran'.* ● *48 graphismes couleur.* ● *Défilement de 50 pics par secondes.* ● *8 niveaux de 160 écrans chacun.* ● *40 extra-terrestres différents.* ● *Plusieurs styles de graphismes comprenant lave, feu, cristal.* ● *"Achat et vente" de plus de 25 armes supplémentaires à fonctions multiples.* ● *Configuration en style libre d'armes et satellites.*

P-47

69%

Vous avez fait toutes les guerres pour être aussi moche aujourd'hui (air mélancolique connu) ! Avec R-Type, vous avez perdu quelques-uns de vos meilleurs joysticks. Gryzor vous a fait perdre votre petite amie. Lorsque Operation Wolf est arrivé, vos parents vous ont déshérité. Maintenant, vous vous dites que vous n'avez plus rien à perdre, mais P-47 est là...

Dans le petit réduit situé au trente-deuxième sans ascenseur, vous avez réussi à brancher votre CPC en dérivation sur le réseau électrique de la commune. Un sourire carnassier illumine votre visage sur lequel viennent danser les couleurs de la page de présentation. La guillerette musique d'introduction n'est qu'une ruse de plus pour vous faire perdre votre concentration, un simple appui sur la touche feu et les choses sérieuses vont commencer.

UN GROS CALIBRE

P-47, c'est le nom d'un chasseur de la Seconde Guerre mondiale, mais ici peu importe le contexte historique. Ce qu'il faut retenir c'est que c'est une arme et que vous savez vous en servir. Le décor commence à défiler au rythme d'un scrolling aussi fluide que celui, vital, du même nom qui s'écoule des blessures que vous infligez à vos ennemis.

Les vertes montagnes qui défilent tandis que votre avion avance dans un ciel d'un bleu azuréen (ça c'était le petit quart d'heure poétique pour les âmes sensibles) deviennent rapidement le théâtre d'un affrontement sanglant avec les escadres de Zéros japonais qui déboulent. Soudain un hélicoptère apparaît, vous l'explosez rapidement et obtenez un bonus de missiles. Et là ça devient carrément l'enfer... pour vos adversaires. Votre puissance de feu est quadruplée, balayant du même coup des escadres entières, ainsi que la réalité historique. Désormais, plus rien ne vous arrête...

C'EST LE TRAIN TRAIN

Votre instinct (ainsi que l'auteur) vous souffle de dédaigner les autres types d'options (bombe, obus) avant d'arriver au train qui termine le premier tableau. Une rapide analyse de la situation vous fait trouver immédiatement le point faible de ce train : l'arrière. Vous portez donc tous vos efforts sur l'arrière-train, et effectuez un pilonnage intensif dudit point faible (n'allez rien imaginer, c'est un jeu). Le résultat ne se fait pas attendre et un superbe jet de... feu, vous indique votre passage vers le septième ciel. Je vois une lueur de réprobation passer dans l'œil bleu acier du guerrier irréductible que vous êtes, vous vous dites que je me laisse encore emporter par mon élan mystique et qu'une explosion aurait tendance à vous expédier au plus bas de l'enfer, plutôt que de vous rapprocher de la félicité. Détrompez-vous car avec P-47 les p'tits gars de Firebird ont su donner un aspect esthétique au tchac-tchac poum-poum pur et dur.

RAMBO C'EST DU LARD

Le deuxième tableau se situe au-dessus de la couche des nuages, et vous allez affronter les membres de l'empire du Soleil Levant à l'heure du soleil couchant. Dans un superbe dégradé de rouge orangé, les nuages ondoient comme la mer qu'on voit danser (encore un air connu). Tant de beauté c'est un peu comme si *Rambo III* avait été tourné par Ridley Scott.

Sur le plan visuel, la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait. Les explosions sont puissantes à souhait et les fans de la version arcade retrouveront tous les tableaux sur leur CPC.

Après la bataille aérienne et les escadrilles de soucoupes volantes, un nouveau passage dans les montagnes aboutira à l'affrontement avec le tank géant, puis la bataille au-dessus de la mer avec le monstrueux navire de combat. La seule ombre au tableau est peut-être la relative faiblesse du niveau de difficulté.

Alian

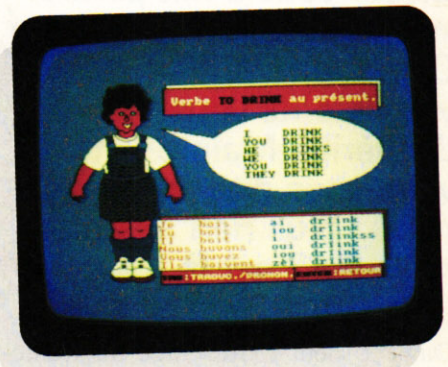
P-47 de FIREBIRD
Distribué par MICROPROSE
K7 : 119 F
Disc : 179 F

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

ANGLAIS PRIMAIRE

J'anticipe un peu, mais bientôt les vacances. Il faut très rapidement décider où l'on va se faire bronzer les fesses. Surtout pas en Angleterre, car pour le soleil ils peuvent repasser, encore que...

60%



Et pourquoi pas l'Angleterre, hum ? C'est tout bête mon cher Watson, il y a un énorme os : le barrage créé par la langue. J'ai assez honte de le dire, mais moi et le rosbif, ça fait trois. Donc, je décidai de ne pas partir de l'autre côté de la Manche. Mais où, alors ? En Iran ? Non, ça chauffe trop par là. Et voilà t'y pas que je découvre sur mon CPC un utilitaire qui pourrait m'apprendre à causer l'anglishe, génial non ? Sans plus tarder je me jette dessus et voici ce qu'il en est sorti.

Je me trouve avec un menu qui me laisse le choix entre un dictionnaire, des phrases, des textes et des conjugaisons. Dans tous ces sous-menus, je me trouve en face d'autres sous-menus m'offrant le choix entre les couleurs, les nombres, les animaux, les vêtements, etc.

Je prends le dico et choisis les couleurs. Un rocker apparaît à l'écran en frimant avec sa gratte. Il me donne la couleur de cette dernière : "This guitar is WHITE." En effet, sa gratte est blanche, il n'y à rien à redire là-dessus. Je change la couleur de la guitare et voilà une gratte jaune : "This guitar is YELLOW." Zarbi ce mot, j'appuie sur la touche TAB de mon CPC et on me donne la prononciation, qui est "ièllôou". Je m'entraîne quelques minute et remets la main sur le menu initial, pour choisir le mode interrogation.

I SPEAK NOW

C'est mon tour. Je dois répondre en voyant la gratte : donner sa couleur. Quelle poisse ! comment dit-on rose en anglais ? Il ne me reste plus qu'à retourner m'entraîner avec la partie consultation du soft. Et ça continue comme ça, avec une difficulté croissante, car je passe ensuite aux phrases, pour remettre dans l'ordre des blocs de textes (je peux même, si le cœur m'en dit, en créer pour entraîner ma petite sœur) et je finis par conjuguer des verbes.

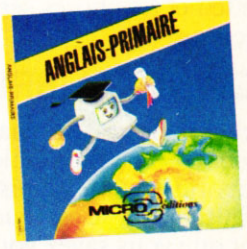
En somme, je progresse petit à petit et, quel que soit mon niveau, je peux toujours choisir entre les options apprendre et entraînement. C'est cool, simple et efficace. Un petit détail, je pense qu'il est souhaitable de travailler (ou de jouer, si vous préférez) avec ce soft à deux, et même plus. C'est plus drôle, car seul on risque de s'ennuyer un peu, en raison de la monotonie des dessins. Venant des Anglais, je trouve que cet utilitaire manque un peu de l'humour qui caractérise nos voisins aux yeux du monde entier (dommage qu'on n'ait pas consulté Benny Hill dans l'élaboration du logiciel).

ET MES VACANCES ?

Au fond, je crois que je vais rester à Paris, d'une part parce que je ne pense pas avoir d'ici-là le niveau nécessaire pour lire le journal du coin et surtout parce que je dois assurer la permanence téléphonique des mercredis. Il n'empêche que je continue à m'entraîner sur cet éducatif, pas trop mal réussi dans le fond !

Poum who learns.

ANGLAIS-PRIMAIRE de MICRO C
K7 : —
Disc : 200 F



Graphisme :	60 %
Son :	10 %
Animation :	— %
Difficulté :	90 %
Richesse :	70 %
Scénario :	— %
Ergonomie :	60 %
Notice :	50 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	70 %

NUMERI

70%

C'est un comble. On nous dit depuis des années que les ordinateurs et autres calculettes nous font oublier tout le plaisir que l'on avait à faire des calculs dits de type mental, et voilà qu'un éditeur nous propose un utilitaire pour faire ce genre de calcul. Avouez que c'est un comble.

"Ah bon ? de quoi s'agit-il, Holmes ?
- C'est très simple, mon cher Watson. On se trouve en face d'un logiciel, sans dessins, sans sauce et sans tout ce qui fait qu'on dit qu'on est en face d'un bon logiciel. Mais attention, là, il s'agit d'un éducatif, et quand on parle de ce genre de soft, vaut mieux rester méfiant.
- Alors Holmes, vous êtes méfiant vis-à-vis de ... ?
- Mouais ! Je lis la notice et lance le programme, et voici ce qui m'arrivera.
- Vous êtes très fort, Holmes, pour pouvoir prédire l'avenir. Non, c'est vrai, je le pense vraiment.
- Merci Watson, mais nos lecteurs veulent en savoir plus.
- Alors dites, dites."

LE CALCUL MENTAL

"Le Petit Robert dit que le calcul mental permet de calculer par la pensée, sans l'aide de l'écriture. Et moi j'y crois. Si je vous demande combien font 54 que multiplie 11 ?
- Hummmm...
- Eh bien, ça fait 5 et 5+4 et 4, donc 594, étonant, non ?
- Euh, je ne crompends pas vraiment.
- Elémentaire, mon cher Watson. Vous prenez le chiffre de gauche, 5, comme centaine, ensuite additionnez les deux chiffres des dizaines et unités, 5+4=9 pour les dizaines et vous placez le chiffre des unités pour les unités du résultat, donc 4, et vous avez ainsi le résultat : 594.
- Ah oui, là vous m'en bouchez un coin. Et dites-moi, 96 que multiplie 58, ça fait quoi ?
- Euuuuuh... Mon cher, ce n'est pas dit dans le soft, du moins pas avec ce genre d'astuce. Mais, si vous le désirez, on vous aprend à faire des additions, soustractions, divisions et multiplications de façon mentale. Ils n'ont pas oublié non plus les calculs dits algebriques et de parenthèses (destinés aux élèves de 6e et 5e)."

NUMERI, UNE REVOLUTION MENTALE ?

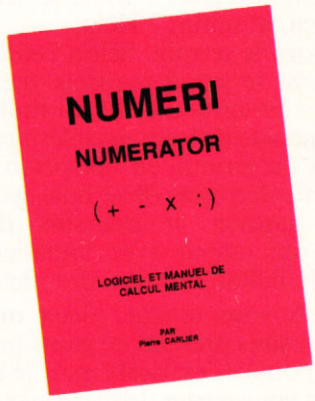
Pas vraiment, mais on vient de me refiler le soft. Moi, j'adore le calcul mental et, pour être honnête, même sans chiffres.
Dans Numeri, vous avez les choix entre les menus sus-cités. Avec plein d'exercices et une bonne méthode pour venir à bout de ce genre de calcul. Ne rêvez pas quand même. Vous ne serez pas capables de faire des multiplications en hexadécimal, même si vous travaillez durant des mois avec ce soft.

Par contre, le point intéressant du soft vient de la méthode et de la grande variété des exemples qui sont fournis par l'ordinateur de façon non aléatoire. Somme toute une bonne idée, qui n'a pas été trop bien réalisée.
PS : Attention, la note globale tient compte du fait qu'il n'y a ni dessins ni son, et encore moins d'animation. Je refais les calculs sans ces paramètres et j'obtiens une note de... 70 %, ce qui n'est pas trop mal, non ?

Zède, le mental

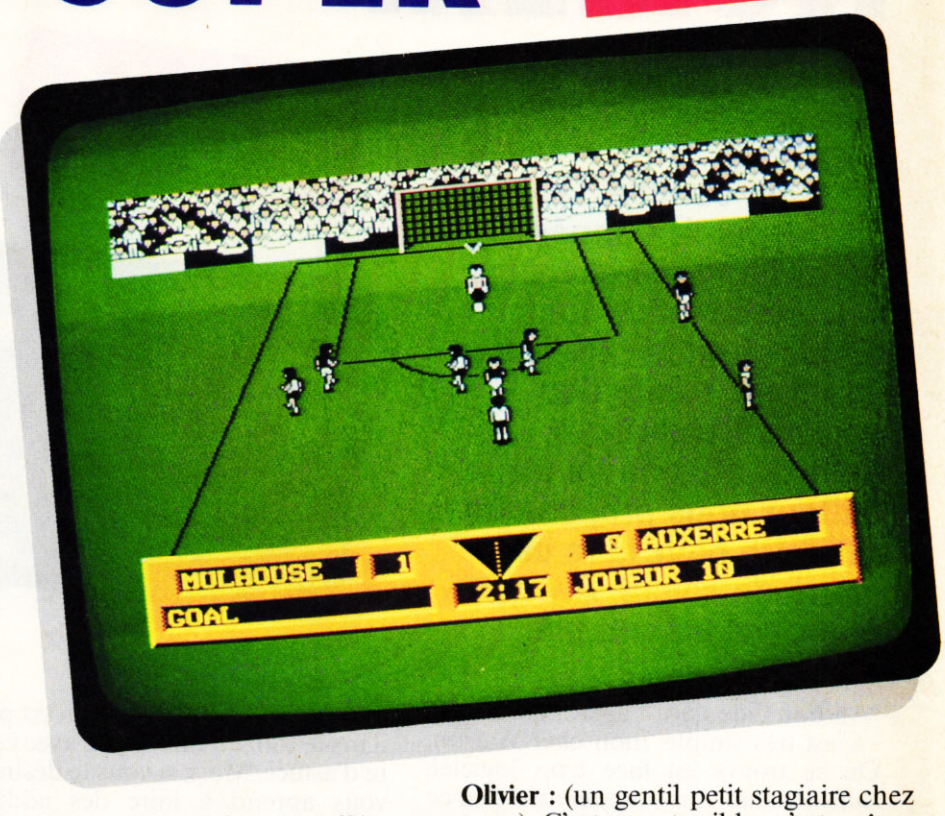
NUMERI de Pierre Carlier
Distribué par la Société MERCOR (16, impasse du Bureau, 75011 Paris)
Prix : n.c.

Graphisme :	—
Son :	—
Animation :	80 %
Richesse :	—
Scénario :	90 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	70 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	



GAZZA'S SUPER SOCCER

41%



Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, bonsoir ! Vous êtes en effet ce soir au parc des Princes pour assister en direct à la finale de la coupe, ou à un match au sommet du championnat !

Tiens, encore un nouveau jeu de foot sur nos petites machines ? Après Kick Off qui avait, le mois passé, obtenu 80 % de la part de Lipfy, il fallait l'oser. Voyons un peu les caractéristiques de ce soft.

UN REVE QUI PREND L'EAU

Vous êtes entièrement libres de choisir entre coupe et championnat, de construire, si le cœur vous en dit, une super équipe avec les plus grandes vedettes mondiales, à la hauteur de vos rêves. Vos joueurs ont, dès le début du jeu, leurs propres caractéristiques, comme la puissance de tir, l'habileté au dribble, etc. Au fur et à mesure de leurs évolutions durant le championnat, ces caractéristiques seront modifiées, en mieux ou en pire, selon leurs résultats. Alléchant, certes ! Mais le jeu dans tout ça, hummm ? Hélas...

D'abord le terrain. Selon l'endroit où se passe le jeu, il y a trois vues différentes du terrain. Celle du milieu, qui est une vue latérale, et celles des extrémités du terrain, en perspective, avec comme décor les deux buts, garnis de leur gardien et entourés du public, qui attend avec impatience de voir le ballon au fond des filets.

Je dois vous toucher deux mots du ballon sans prendre de gants (même à crampons). C'est drôle mais je devrais plutôt vous parler du carré, car ce ballon est carré et je trouve cela nul ! Les déplacements des joueurs sont catastrophiques. On les voit évoluer en levant la jambe comme pour sauter à cloche-pied (?), ce qui est censé les représenter en pleine action (et c'est complètement raté, madame). Affligeant !

Ecoutez, je vous préviens tout de suite, je n'ai rien de valorisant à dire sur Gazza's, et si la rubrique "poubelle" existait toujours, je l'y enverrais volontiers. A partir d'une bonne idée, voilà un jeu complètement raté et je dirais même plus... Et puis, non ! écoutez plutôt nos rédacteurs.

Pierre : J'ai pas vraiment joué, mais j'ai l'impression que c'est pas terrible. Mais non, n'écrit pas ça !

Le chef : La couleur du gazon est assez verte et printanière. Tandis que l'acnée juvénile des joueurs se remarque peu. L'arbitre a un short hypersexy.

Soizoc : Ça fait plaisir de voir un match de foot vu de trois-quart et non pas de dessus (tiens ! voilà le premier compliment pour Gazza's. Ce pauvre Soizoc n'y connaît vraiment rien, d'ailleurs il n'a pas vu Kick Off).

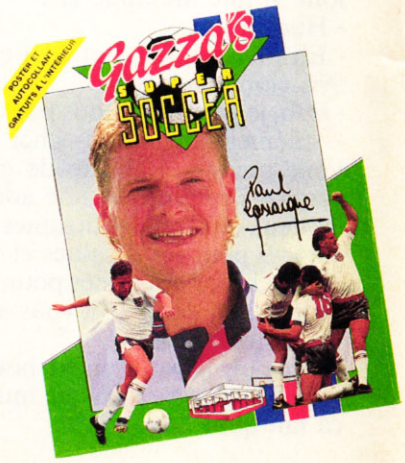
Lipfy : Mais je t'ai déjà dit : nul !

Olivier : (un gentil petit stagiaire chez nous) C'est pas terrible, c'est même franchement nul.

Bon, je crois que tout le monde a dit ce qu'il y avait à dire. Donc, moi je ne parlerai plus, sauf en présence de mon avocat.

Poum qui n'a rien à redire

Graphisme :	50 %
Son :	20 %
Animation :	40 %
Richesse :	60 %
Scénario :	20 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	40 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	40 %



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.

BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!

ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES, ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN-CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS

L'ILE DE DOH.

ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETTES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE

RAPIDE... L'EAU MONTE!

IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE

L'ILE DES INSECTES.

TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES

TERRIBLES COCCINELLES,

LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!

OH, NON,

SI SEULEMENT, JE POUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR

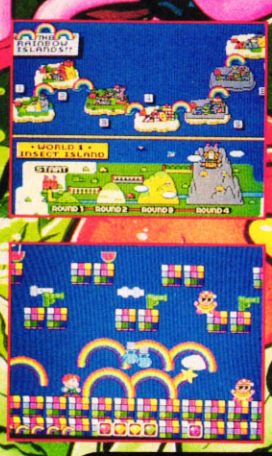
L'ILE DES COMBATS.

OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE

POUR VOLER? PROCHAIN ARRÊT –

L'ILE DES MONSTRES –

DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES FANTÔMES, DES TROLLS, DES SQUELETTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DINER... IL EST TEMPS DE REPRENDRE LA ROUTE!



UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE 7 ILES À VISITER, REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.

ocean®

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

LE TOP MAG

▲ **1** OPERATION WOLF
Ocean

▲ **2** ROBOCOP
Ocean

▲ **3** BARBARIAN II
Palace Software

▼ **4** DOUBLE DRAGON
Virgin

▲ **5** GRYZOR
Ocean

▲ **6** DRAGON NINJA
Imagine

▼ **7** CRAZY CARS II
Titus

▲ **8** BARBARIAN
Palace Software

▲ **9** INDIANA JONES

▲ 10 RENEGADE
Imagine

▲ **11** SKATEBALL
Ubi Soft

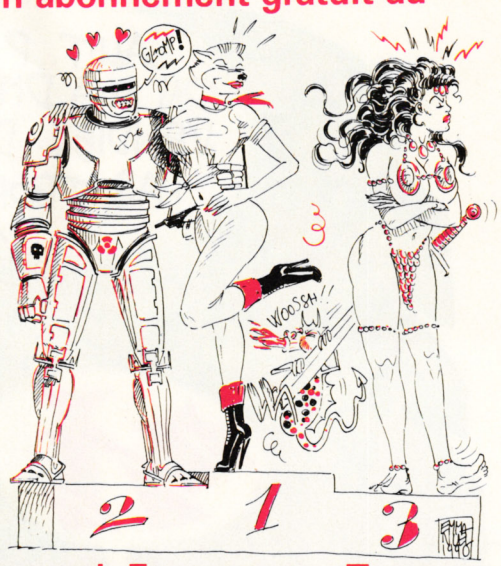
▼ **12** AFTERBURNER
Activision

▲ **13** CHASE HQ
Ocean

▼ **14** TARGET RENEGADE
Imagine

▲ **15** WEC LE MANS
Imagine

Les deux gagnants du mois sont Patrick Rock de Terville et Stéphane Valentin de Castelmaurou. Ils recevront un abonnement gratuit au



journal. Envoyez vos Top sur carte postale à :
Top Mag,
31, rue Ernest-Renan 92130
Issy-les-Moulineaux.

TOP de LIPFY

1 PIRATES
2 CHASE HQ
3 HARD DRIVIN
4 EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER
5 TITAN

TOP MUSIQUE

1 BARBARIAN
2 RENEGADE
3 CYBERNOID
4 AIRWOLF II
5 AFTERBURNER

TOP de PIERRE

1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE HQ
3 SHUFFLE PUCK CAFE
4 IRON LORD
5 BATMAN THE MOVIE

TOP ARCADE

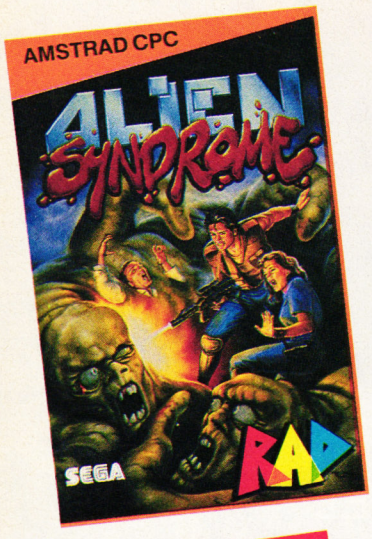
1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE HQ
3 OPERATION THUNDERBOLT
4 AFTERBURNER
5 OPERATION WOLF

NOM .....
ADRESSE .....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT .....
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
.....
MON JEU D'ARCARDE FAVORI EST :
.....

BUDGET SUR LES SILLONS DU LASER

Salut les p'tits sous ! Je sais, vous commencez à vous impatienter, vous vous dites qu'une fois n'est pas coutume, votre inspecteur préféré ne réussira pas sa mission. Eh bien, détrompez-vous...

Les douanes intergalactiques avaient réussi à bloquer l'arrivée des premiers lasers budgets, mais c'était compter sans la sagacité de votre serviteur et les tuyaux du célèbre Robby. Après moult tractations, nous parvînmes à obtenir l'adresse d'un petit homme vert qui s'occupait de marché noir. Il allait m'en faire voir de toutes les couleurs...



60%

UN VER, ÇA VA...

Le chef m'avait dit : "Budget, il me faut quelqu'un qui ait du doigté, de la finesse, un homme de contact. Il nous faut ces lasers à tout prix mais pas trop quand même. Bref, débrouillez-vous." Ces conseils n'étaient pas tombés dans l'oreille d'un sourd. Arrivé dans la base des Aliens, j'eus tôt fait de mettre tout mon doigté sur le contact de mon pistolaser et de tirer sur tout ce qui bougeait. En l'occurrence, sur tout ce qui rampait, car je me trouvais dans ce qui semblait être la pouponnière des figurants de *la Mouche III* soustitrée : *Trois vers, bonjour les dégâts.* De répugnants vers géants surgissaient de tous côtés, désireux de me montrer l'origine de l'expression "un ver à soi".

Canardant sans réfléchir, je m'approchai d'un panneau mural indiquant qu'une carte des lieux était disponible. Il me faudrait repérer mes camarades prisonniers, utiliser les diverses options disponibles sur les murs (bombe, boule de feu, droid), afin de trouver la sortie vers le prochain niveau avant que la base n'explose. Heureusement, je n'étais pas seul, ma femme avait tenu à m'accompagner (parce que, bon, c'est pas toujours les mêmes qui doivent s'amuser). Je dois avouer qu'à déambuler ainsi dans ce décor métallique en simili 3D, en tirant sur tous les habitants de cette ruche en folie, ça m'a rappelé notre lune de miel.

ALIEN SYNDROME
de SEGA

70%

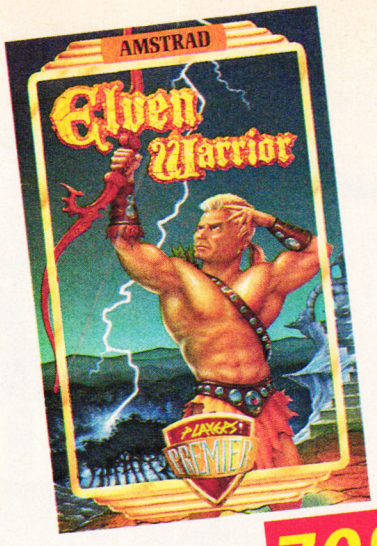
DIZZY OU DIS L'HEURE

Après cette intervention plutôt musclée, ma femme fut kidnappée. Je m'apprêtai donc à enfin prendre des vacances bien méritées, lorsque le chef me rappela que ce n'était pas l'exemple à donner à notre belle jeunesse dorée, que la famille ci, que l'amour ça, et que de toute manière, c'était ma femme qui avait les clés de la voiture. Tout attendri par un si beau discours, je me mis en route sans délai, et dans la peau (ou plutôt la coquille) de notre héros Dizzy, vous savez le petit œuf à qui on n'arrête pas de les casser dès qu'il s'agit de faire une omelette.

Pour le moment, je me retrouvai dans un cachot en présence d'un gardien à la stature redoutable. Je ramassai la carafe d'eau qui trônait sur la table, et en aspergeait le feu qui bloquait la sortie sur la gauche. Je pris aussi une miche de pain qui se trouvait là, et quittai cette première pièce.

J'arrivai près d'un cours d'eau infranchissable, aussi escaladai-je les rochers sur la droite, ce qui me permit de me trouver nez à nez avec un énorme rat. Puisqu'il me flanquait les miches, je lui filai la mienne et une fois repu, il me laissa la voie libre. D'un bond, je me retrouvai dans la hall d'entrée du château. Je gravis les escaliers menant vers la gauche, et actionnai le levier qui commandait la herse d'un écran précédent. Autant vous dire que j'eus rapidement compris le topo : tous pleins de petits écrans en mode 1, avec plein de puzzles à résoudre (quels objets pour quels obstacles), des pièces d'or à ramasser, une petite musique de David Whittaker, et nouveauté : vous pourrez rencontrer les membres de la famille Dizzy qui vous fourniront une petite aide.

FANTASY WORLD DIZZY
de CODE MASTERS



70%

ELFE-TOI...

Vous savez, j'ai toujours eu des goûts très simples : la nature, les petits oiseaux, les grandes balades en forêt. Le chef, qui est constamment à l'écoute de ses hommes et qui a un don rare pour concilier travail et loisir, surtout le travail d'ailleurs, s'est donc empressé de me proposer cette mission. Une grande forêt, un arc, des flèches, le retour à la vraie vie, quoi ! En attendant, ce sont plutôt les morts qui reviennent à la vie, et cette forêt, ce serait un enchantement s'il n'y avait pas toutes ces pierres tombales. D'ailleurs, c'est bien d'enchantement qu'il s'agit puisque je dois retrouver quatre potions magiques et les mélanger dans un chaudron afin de devenir immortel. Mais bien sûr, tout cela ne va pas de soi.

Les morts vivants me veulent mort ou vif, les yeux géants ont l'œil sur moi, les hommes lézards ne me laissent pas le temps de lézarder. Pour moi qui en suis une fine, ce n'est pas compliqué de faire mouche avec mes flèches, mais celles-ci sont en quantité limitée. Heureusement, à travers les dizaines d'écrans parcourus (caves souterraines, plates-formes mobiles, ponts qui s'écroulent, bref le classique trip Manic Miner), je peux trouver de nouvelles munitions et de nouvelles armes (boucliers, haches lourdes, bâton de destruction).

La réalisation honnête, quoiqu'un peu spectrumesque (mode 1, quatre couleurs), le nombre élevé de pièges à résoudre feront que, comme Elfe, vous vous souviendrez certainement de ce petit adage : "Elfe-toi, le ciel t'aidera."

ELVEN WARRIOR
de PLAYERS PREMIER

B

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

LES TRÉSORS D'ARCADE

OFFRE SPÉCIALE - SÉRIE LIMITÉE

Vol. 1

Powerdrift + Last Ninja 2
D 169 F - K7 119 F

AMSTRAD

Vol. 2

Galaxy Force + Afterburner
D 169 F - K7 119 F

2 POUR LE PRIX d'1

Vol. 3

Dynamite Dux + Pacmania
D 169 F - K7 119 F

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente

2 jeux pour le prix d'1 dans chaque volume

REPOS DU GUERRIER

Dans ma longue carrière, jamais je n'avais été aussi près d'échouer, pour tout vous dire, j'ai failli y laisser jusqu'à mon dernier imper, j'vous raconte pas l'angoisse (voix off : "Dommage, j'aurais aimé que tu me racontes. - Mais si j'te raconte." : citation d'un célèbre inconnu).

J'entrai dans l'arrière-salle enfumée où devait se trouver mon contact. Je m'attendais à l'habituelle faune de ce genre d'endroit (vous savez, les indics ne sont pas souvent des premiers prix de beauté, à part Robby les Bons Tuyaux qui est le plus beau), aussi quelle ne fut pas ma surprise lorsque je me retrouvai face à une plantureuse créature brune et un paquet de cartes. Je sentis qu'il allait falloir jouer très (collé) serré.

Je pris place face à mon adversaire et attendis la première donne. Cette première main ressemblait plutôt à une seconde. Un 8, un 9, un valet, une dame et un as se battant en duel, c'était plutôt faible (dommage que les cartes ne soient pas réellement dessinées, mais l'intérêt est ailleurs pour ce genre de programme). Mais je ne me laissai pas démonter et posai cinq dollars (en V.O., bande de petits veinards) sur le tapis. Ma partenaire sur ma chérie... euh, surenchérit de dix dollars, je suivis et attendis les nouvelles cartes. J'en redemandai une, et jetai l'as. Donna (j'avais oublié de faire les présentations) en reprit trois. Ma nouvelle carte était un 2 de cœur. Je me retrouvai dans une impasse dont seul un coup de bluff pourrait me sortir. Je montai sur l'annonce de Donna (en tout bien tout honneur s'entend, nous sommes un journal comme il faut), qui flancha devant tant de sang-froid. Elle m'annonçait que j'avais gagné et qu'elle allait ôter sa blouse lorsque, soudain, j'entendis : "Le dîner est servi, éteinds-moi cette foutue bécane avant que ça ne refroidisse !" J'aime ma femme (grincement de dents).

STRIP POKER II
de BYTE BACK

50%

ON THE ROAD AGAIN

Avec les renseignements durement arrachés lors de l'épisode précédent, j'avais enfin une piste qui me permettrait de suivre celle (ou plutôt le sillon) des budgets lasers. Il me faudrait traverser tous les Etats-Unis au cours d'une course sanglante dans laquelle tous les coups seraient permis. J'embarquai dans mon engin motorisé : une superbe 464-toujours-partante option "dis, c'est vrai que les Pygmées d'Afrique y sont pas plus grands que les Pygmées d'Asie ?".

Le chef m'avait gâté, car pour la conduite, je bénéficiais de la toute dernière technologie cépécienne : je pouvais diriger mon bolide grâce au Magnum Light Phaser d'Amstrad. Sur l'écran, une icône flèche gauche et flèche droite pour tourner, et si je tirais sur ma voiture, cela inversait le sens de la marche. Je remerciais le chef avec un grand sourire et dès qu'il eut le dos tourné, je chargeais la version du jeu avec commande classique au clavier ou joystick.

Vous avez déjà essayé de conduire avec un pistolet, vous ? La première partie de la course se déroulait en vue aérienne sur une plage californienne, encombrée de rochers et de spectateurs buvant de la bière sous leurs parasols. Je maîtrisais rapidement le slalom entre rochers, parasols et spectateurs, tandis que quelques tirs bien placés éliminaient les voitures adverses présentes devant moi. Des tremplins disposés çà et là permettaient quelques belles envolées (avec projection de l'ombre et tout et tout). En me maintenant sur la droite de l'écran pendant les trois premiers écrans, j'évitais le barrage de rochers, et pus finir le premier parcours facilement. Le deuxième reprenait les mêmes ingrédients, avec, en plus, des avions qui me bombardaient. Et dire qu'il y avait cinq étapes avant d'arriver à New York...

AMERICAN TURBO KING
de MASTERTRONIC

60%

ANOTHER BRICK IN THE WALL

Je commençais à douter sérieusement de mes capacités de raisonnement et, pendant un instant, j'avais même failli penser que je n'étais pas le meilleur, lorsque soudain je ressentis ce léger frémissement qui agitait mon imper de haut en bas, prélude à l'éclair de génie qui venait conclure chacune de mes enquêtes. Je cherchais des lasers, des discs lasers. Donc, le son laser. Des obstacles se dressaient autour de moi. Un mur. Le mur du son ! Elémentaire mon cher Robby ! Il me fallait passer le mur du son.

Je m'embarquai aussitôt sur ma raquette intersidérale et me présentai face à un mur de briques colorées. J'avais déjà vu ça quelque part. Une balle rebondissait sur ma raquette pour aller frapper le mur et désintégrer les briques, dont certaines m'offraient des options. Mais évidemment, il y avait aussi du nouveau : le jeu se déroulait sur trois écrans découverts grâce à un scrolling horizontal. Un petit radar en bas à droite autorisait une vue d'ensemble, afin de pouvoir suivre la balle lorsqu'elle sortait de l'écran. La présence d'Aliens modifiait bien entendu la trajectoire de la balle. Une animation réussie, une mise en couleur superbe avec un beau contour d'écran, des options en pagaille (multi-balles, accélérateur, missiles, etc.), quelques vingt tableaux promettaient des heures de combat. En tout cas permettraient d'attendre l'arrivée des lasers.

EXPLODING WALL
de BYTE BACK

80%

N(ote) B(udget) : A tous nos petits stagiaires (lusse à Fabien, et merci pour le portrait : c'est moi tout craché surtout l'imper) qui éprouvent certaines difficultés à se procurer les budgets, voici les coordonnées des deux principaux fournisseurs :

Duchet Computers, 51 Saint George Road, Chepstow -NP6 5LA, Angleterre, tél. (+44) 291 257 80. Prix : 31 F (port compris).

Innelec, Centre d'activité Lourk, 45, rue Delizy, 93692 Pantin Cedex, tél. (1) 48 91 00 44.

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Ouh là là, Sined, Walkman sur les choux et poing levé, s'envoie le dernier Manowar. Miss X se fait les ongles, et Lipfy lévite. Bref, c'est la pause. Profitons-en pour monter légèrement le son...

DANCE-MUSIC

Le meilleur moyen de mettre un peu d'ambiance est d'attaquer par **Neneh Cherry**, qui sort son nouveau 45 tours, *Inna City Mama*. Evidemment, la chose n'est indispensable que pour les malheureux qui n'ont pas suivi mes conseils, et n'ont pas acheté son album *Raw Like Sushi* (Virgin). La dame a aussi sorti une K7 vidéo compilant ses meilleurs clips, *The Rise of Neneh Cherry*. Indispensable. Dans le

Neneh Cherry

même style, écoutez aussi le *Got to Get* de **Rob'n Raz** (featuring Leila K.). Un mélange détonant de rap, de house, et de pop acidulée.

Les **New Kids on the Block** (des Américains) ont fait une sacrée offensive sur le coeur des minettes du monde entier. Ils dansent, chantent, rappent, et semblent tout droit sortis de Wild Streets (le soft). Guettez leurs clips, ils valent le déplacement.

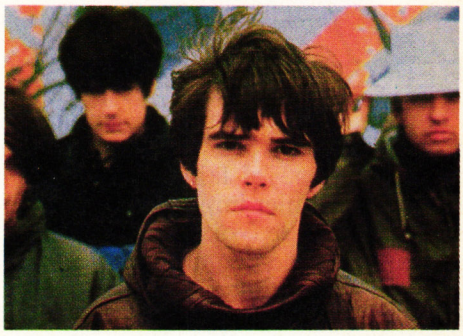
En Angleterre, la house et ses succédanés se parent de nouvelles couleurs, plus rebelles, ou plus intellos. Pour exemple, **808 State**, qui ont sorti un 45 tours méchamment planant (Lipfy pourrait adorer s'il n'y avait ces satanés samples house à tous les coins de sillon). Ça s'appelle *Pacific*, en attendant leur album *Ninety* (Ztt/Wea).

Je finirai avec le chanteur français **Bruno Blum**, qui, après diverses expériences en groupe, se lance en solo, comme un grand, sur le label New Rose. Pour commencer, et en attendant l'album, il chante *Ça bouge (sur la place Rouge)*, un rock d'actualité, caustique et fun, influencé par Dutronc, mais qui pourrait aussi plaire aux fans de Renaud. En prime, en face B, se trouve une excellente version house de la chanson.

THE STONE ROSES

En ce moment, toute l'Angleterre a les yeux rivés sur Manchester. C'est en effet dans cette ville que s'est faite la genèse entre une nouvelle génération de groupes rock (tendance guitares en avant) et l'explosion de l'acid house. 808 State (voir "Dance-Music") viennent de Manchester, et vont probablement travailler avec l'ancien leader des Smith, Morrissey. N'oublions pas non plus les plus anciens, comme New Order - né des cendres de Joy Division - ou the Fall, groupe à (toujours) découvrir. Voilà pour un rapide état des lieux.

Venons-en aux **Stone Roses**, qui semblent avoir toutes les chances de devenir les U2 des années 90. Globalement, le groupe présente deux facettes. Une première plus rock, fondée sur des envolées de guitare, se retrouve sur scène et sur leur premier album à la pochette sublime (*Silvertone*/Bmg). Influences psychédéliques (bandes à l'envers), rythmiques béton (quel batteur !), et mélodies éthérées. La seconde (facette) intègre l'influence dance,



The Stone Roses

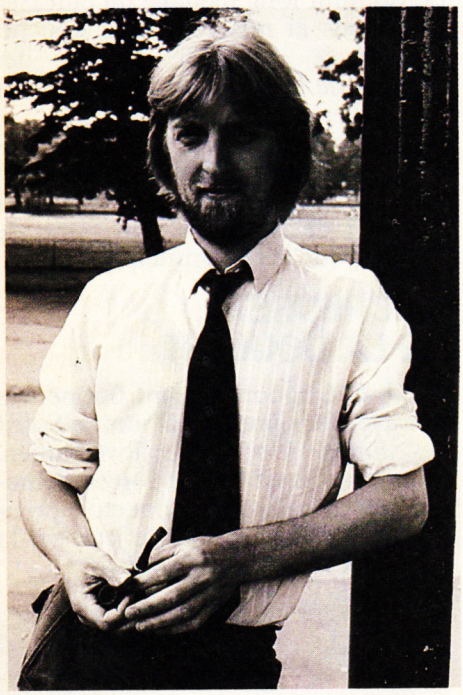
comme le prouve leur tout nouveau 45 tours *Fools Gold*, qui a marqué les hit-parades anglais de ces derniers mois. Un mélange détonant qui colle bien avec leur image de mauvais garçons au look banlieue, grandes gueules au "je-m'en-foutisme" affiché. On est loin de la bonne conscience de U2 ou Simple Minds. A vous donc de vous faire une idée.

Et, pour cela, l'idéal est de commencer par la compilation *Un Printemps 90*, réalisée conjointement par Virgin et le magazine *les Inrockuptibles*, qui regroupe un bon paquet de groupes de la nouvelle génération anglaise (Stone Roses, Beautiful South, House of Love... N'y manque que les Happy Mondays).

MUSIQUE SANS PAROLES

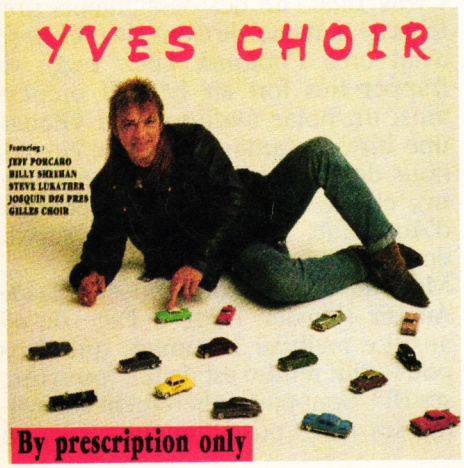
Genesis est un groupe, qui, au fil des années, a subi moult changements de personnel. Ainsi, saviez-vous que le premier guitariste du groupe s'appelait **Anthony Philips** ? Parti après l'album *Trespass*, ce musicien talentueux a sorti par la suite plus d'une dizaine d'albums. Le premier, *the Geese and the Ghost*, voyait Phil Collins s'essayer au chant avec classe (tout au moins en solo, car il doublait régulièrement les voix de Peter Gabriel dans Genesis). Le douzième, et dernier, est un véritable album de musique classique, illustration sonore du roman d'héroïc-fantasy *Tarka*, de l'anglais Henry Williamson. Roman culte en Angleterre, c'est une histoire fantastique tournant autour du thème de la nature, en évitant tous les écueils

du mélodrame et de la sentimentalité. En compagnie du National Philharmonic Orchestra (et du fils de l'écrivain, Harry Williamson), Anthony Philips réinvente la musique classi-



Anthony Philips

que, inspiré par les grands compositeurs russes du début du siècle, tout en gardant une touche décalée typiquement anglaise (*Tarka*, en CD, sur le label Baillemont. Cherchez-le !).
Je sais que les fans de Satriani et Malmsteen sont nombreux parmi nos lecteurs (ainsi que dans la rédac' de *Cent Pour Cent*). Qu'ils sachent donc que des guitaristes français se sont aussi essayés aux instrumentaux heavy. Il y a d'abord eu **Patrick Rondat**, qui avait sorti un album chez Vogue (à l'heure où vous lisez ces lignes, devrait d'ailleurs être paru son nouveau maxi 45 tours sur lequel il reprend *Nuages* de Django Rheinart). Il y a maintenant **Yves Chouard**, avec son album "satrianien" *By Prescription Only* (New Musidisc). Chouard n'est pas né de la dernière pluie (comme dit ma grand-mère), puisqu'on a pu l'entendre un peu partout en France ces quinze dernières années (Balavoine, Little Bob Story, Souchon, entre autres). Son album est moins électronique que ceux de Satriani, et révèle un phrasé impeccable, et un jeu mélodique, et finalement européen. En prime, vous pourrez y entendre quelques invités prestigieux comme les Américains (du groupe Toto) Jeff Porcaro et Steve Luthaker.
Dernier groupe instrumental pour ce mois de mars, le **James Taylor Quartet**, qui ranime une flamme jazz jusque-là bien maigrelette. Les Anglais ont appellé ça l'acid-jazz, mais c'est en fait du jazz très classique, basé sur l'orgue Hammond du leader James Taylor, avec quelques incursions rythm'n blues pas piquées des vers (*Break out*, qui devrait plaire aux fans des Pasadenas). Bref, un disque différent (*Get ORGANised*, Polydor).



DOUBLE DRAGON ROCK

Après ces musiques destinées à nous reposer les esgourdes, revenons à des choses plus "dragonesques". Les plus

rapides, ceux qui ont construit le plus énorme des murs du son, sont les Anglais de **Mega City 4**. Un groupe trash, mais tendance mélodique, des tueurs chevelus qui jouent plus vite que leur ombre. Leurs influences sont claires et nettes : le son de Detroit des années 60/70 (le nom Mega City 4 est d'ailleurs un hommage direct à **MC 5**, des ancêtres de Motorhead) et de punk, version originale (Buzzcoks, Undertones...). Vous situez ? Quand on écoute Mega City 4 à fond, on se croirait en pleine partie de Galaxy Force. Ecoutez donc leur album *Tranzophobia* (Bondage), en attendant l'arrivée imminente d'un maxi tout beau, tout neuf...
Ils castagnent aussi : **Oth**, groupe de Montpellier décapant, qui sort un mini-album de huit titres retraçant les grandes lignes de la carrière du gang. Devenez *Homme des Cavernes Modernes*, dansez *le Rap des Rapetous*, et écoutez l'histoire des *Récoltés du Bloc B*. Et ne les ratez pas non plus sur scène.
Je vous parlais des **Thugs** le mois dernier. Sachez que le label havrais Closer réédite en CD leur *Radical Histery*. Speed ! Au fait, que les fans de **Gun's Roses** se rassurent, le groupe d'Axl et Slash aurait enregistré plus de 30 chansons dans un studio de Los Angeles. Double album en prévision ?

INVITES DU MOIS : FRANCK EINSTEIN ET MATT MURDOCK

FRANCK EINSTEIN
1 - MOTORHEAD : *Dead man tells no Tale*
2 - THE CRAMPS : *Stay sick*
3 - ALICE COOPER : *I Love the Dead*
4 - GUN'S ROSES : *Welcome to the Jungle*
5 - NEW YORK DOLLS : *Frankenstein*

MATT MURDOCK
1 - CURTIS MAYFIELD : *Superfly* (réédition CD)
2 - THE CULT : *Sonic Temple*
3 - LA MANO NEGRA : *Puta's Fever*
4 - ITALIA HOUSE (compilation)
5 - SLEEPING DOGS WAKE : *Understanding*

La couverture du rock'n roll comic consacré à Gun's Roses

IMAGES

DESSINATEUR DU MOIS : LAURENT TEULAT

Vous l'aurez compris en découvrant ses dessins dans le magazine que vous tenez en main, Laurent Teulat est un fan de BD américaines, et particulièrement de "l'école Marvel". Ses maîtres sont Gene Colan, John Buscema, ou Jack Kirby. Pour l'instant, Laurent a travaillé dans *Scarce*, et c'est ce même magazine qui va publier sa première BD originale, *la Cage*. En plus, bon timing, le premier chapitre de la série passera dans le numéro de mars de *Scarce*, sortant pile au moment où vous lisez ces lignes. Enfin, sachez que Teulat travaille en collaboration avec le coloriste Philippe Jouan, bien connu des passionnés de jeux de rôles et des lecteurs de *Graal*.
(Laurent Teulat a aussi dessiné *Peuples maudits* dans la série "Si le Coran m'était conté", aux éditions Alef, un album paru début 90, et qui a fait grincer les dents d'intégristes musulmans hermétiques aux bandes dessinées.)

Extrait de la BD de Laurent Teulat : la Cage

HEROS DU MOIS : MARSHALL LAW

Attention, BD violente et anglaise (donc zarbi).
Marshall Law est une sorte de cousin de Judge Dredd. Judge Dredd, pour ceux qui n'auraient pas la chance de le connaître, est le flic du futur le plus coriace de la BD anglaise. Son slogan : **"Je suis la loi !"** Vous pouvez le retrouver tous les mois dans le magazine sublimissime *Comics USA*.
Marshall Law est en fait un cousin intello de Dredd. Son slogan ? **"Personne n'est au-dessus des lois !"**
Futur proche. Des savants ont créé des armées de sup'héros. De retour de guerre, leurs cerveaux disjonctent, et ils deviennent des tueurs fous ou des dieux médiatiques adulés des foules. Marshall Law est chargé de ramener ces brebis égarées au bercail. A la force de ses poings.

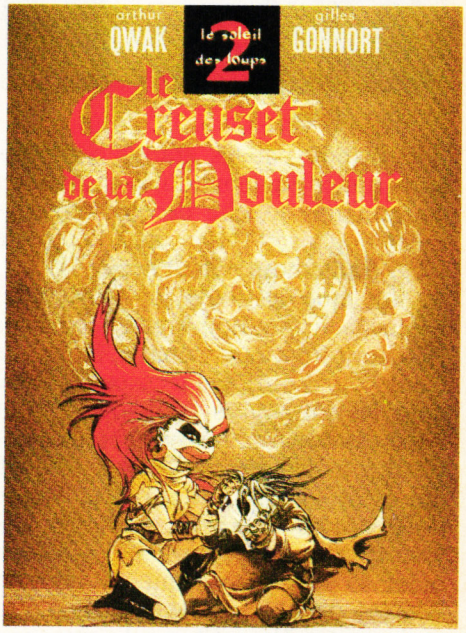
En ce moment, on parle beaucoup de génétique, et de ses dangers. Dans *Chasseur de héros* (le premier tome de la série, chez Zenda), les expériences sont légales. Les sup'héros sont ainsi nés dans les laboratoires du docteur Shocc. Evidemment, tous ne sont pas des plus réussis. Le scénario de Pat Mills est visionnaire, et on tremble.
Fans de shoot'em'up, vous trouverez dans cet album, le ***Shoot'em'up du futur***, une jungle recréée dans le Superdrome (une sorte de Disneyland des sup'héros et de la perversité).
Ne vous fiez jamais aux apparences : le Superpatriote a l'air d'un saint. Marshall Law a, lui, l'air d'un fasciste (c'est sa meuf qui le dit...). Mais lequel égorge les filles la nuit ?
Marshall Law est signé Pat Mills et Dennis O'Neill !

CINEMA : ILS SE PREPARENT

Voilà longtemps que les plus folles rumeurs courent sur l'adaptation ciné de Corto Maltese. Pourtant, il semblerait que ce soit un autre héros de Pratt qui se prépare à envahir les salles obscures (et les postes de TV, vidéo oblige). Son nom ? **Jésuite Joe**. Et ce western sauvage pourrait être réalisé par Olivier Austin, et avec Laurence Treil *(la Vouivre)*.
Collaboration en cours entre les deux Ritals **Federico Fellini et Milo Manara**. Le dessinateur a en effet écrit le scénario du futur long métrage du cinéaste. Si je vous ai mis l'eau à la bouche, achetez le prochain numéro des *Cahiers de la BD*, qui doit consacrer un dossier à l'événement.
Vous connaissez probablement l'héroïne de Tardi, **Adèle Blanc-Sec**. Eh bien, la belle arrive sur petit écran, par la grâce de Canal +. On parle de Zabou pour le rôle principal.

LE CREUSET DE LA DOULEUR

Qwak et Connort avaient frappé très fort avec leur premier album *le Soleil des loups*. Un délire lovecraftien, monde de magie et de forces démoniaques. Tous ceux qui ont eu le privilège de s'y plonger vont se jeter sur la suite, *le Creuset de la douleur*.



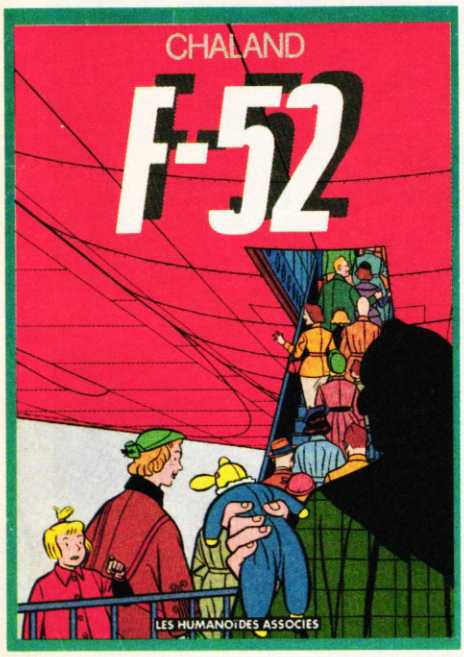
LE SAVIEZ-VOUS ?

Cyrus Tota, l'un des dessinateurs préférés de la rédac' de *Cent Pour Cent* (il avait créé *Photonik* chez Lug), va frapper très fort en 1990. Il prépare ainsi un polar mafioso pour Glénat, une histoire fantastique pour Novedi (tous deux sur scénario de Corteggiani), et un album avec le scénariste d'*Aquablue*, Cailleteau. A suivre, donc...
Mort du dessinateur vendéen **Claude Auclair** (janvier 1990), à l'âge de 47 ans. Le meilleur hommage que vous pouvez lui rendre est de lire (ou relire) ses BD. Sont particulièrement conseillés, ses récits postatomiques : *Simon*

du Fleuve (une floppée d'albums au Lombard) et *Jason Muller*, et ses délires fantastico-écologiques, comme la sublime *Saga du Grizzly* (avant *l'Ours* d'Annaud) ou *les Naufragés d'Arroyoka*. Conseillés aussi : *Bran Ruz* et *le Sang du Flamboyant*.

ALBUMS DU MOIS

Pas à dire, ils sont de plus en plus sympathiques, **Freddy Lombart** et ses potes (Sweep et la belle Dina). Et leur dernière aventure *F 52*, histoire toute simple d'espions russes et de vol de petite fille, est tout simplement excellente (*F 52*, d'Yves Chaland, Humanoïdes Associés).



Mince, c'est déjà fini... Aaargh, vite, le deuxième tome pour savoir si l'**Orchidée noire** est bien morte carbonisée par les hommes de main de l'infâme Luthor. Si vous voulez vous taper la tête contre les murs de plaisir, c'est cette fable au goût écolo, signée des Anglais Neil Gaiman et Dave Mc Kean (Zenda éd.), qu'il vous faut. Outre les sup'héroïnes végétales, on y croise quelques figures légendaires de l'univers DC : Alec Holland (alias la Créature des Marais), ou Lex Luthor, ennemi juré de Superman. Ce qui nous amène directement à la suite...

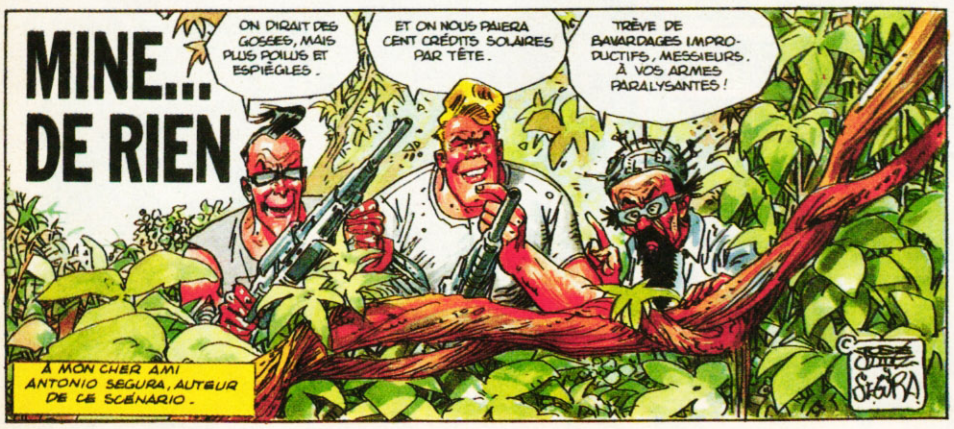
Ben oui, le suivant s'appelle *Lex Luthor*, et est signé Barreto/Hudnall (Comics USA). Un journaliste, dans le but d'écrire un best-seller, fait une enquête sur le surpuissant homme d'affaires Luthor. Il va ainsi découvrir que Lex Luthor, enfant, aurait tué ses parents après avoir souscrit pour eux une prime d'assurance de 300 000 $, une somme lui ayant permis de s'enrichir grâce au trafic d'héroïne. Pire que JR et le Caïd réunis, Lex Luthor. Bon, vous imaginez la suite... Non ? Ne comptez pas sur moi pour vous la dévoiler.

Imaginez une *Guerre des étoiles* vraiment drôle. Ou une Arche du capitaine Blood dans laquelle vous ne rechercheriez pas des clones, mais un maximum de fric et de bon temps. **Burton et Cyb** se baladent ainsi de planète en planète, montant les pires coups de la galaxie. Les histoires sont courtes, incisives, et sont un vrai plaisir pour le fan d'arcade et de shoot'em' up (*Loubards des étoiles*, par Ortiz et Segura, Comics USA).

Revenons à des choses plus douces, avec ***les Odeurs de sable***, de Jolly Guth (Vents d'Ouest). La terre y est devenue désert, et les hommes s'y battent pour des parfums. A part le héros Varech Saccavent, tous les personnages semblent avoir perdu la raison. Une vision postapocalyptique, mais poétique, et des dialogues tout en subtilité : "Collectionner, c'est momifier les choses. C'est pas bon. Il faut laisser en paix ce qui est mort, et ne pas enfermer ce qui vit, sinon, ça meurt." N'oublions jamais ces paroles de Gauguin, seul ami de Saccavent. Un livre qui déficellera les bras des rêveurs.

Quelques mots sur une série étonnante : les **Timour**. Ou l'histoire racontée à travers l'évolution d'une famille au fil des âges. Ce qui permet au héros de garder toujours le même visage. Il y a déjà 28 albums, tous signés Sirius, et le dernier vaut, comme toujours, le déplacement (*Requiem pour un pirate*, Dupuis).

Patrick GIORDANO



Burton et Cyb engagés par un savant fou...

COMICS SELECTION ACTUALITE/CENT POUR CENT FANTASTIC FOUR

C'est vrai, on commençait à n'y plus rien comprendre chez les Fantastic Four. Quel micmac ! La Chose redevenue Ben Grimm, (normal, quoi !), Miss Marvel s'est-elle transformée en une sorte de Chose ? Red et Jane avaient quitté le reste de l'équipe pour élever leur môme mutant (je donne les noms français, c'est plus simple). Du coup, arrive à la rescousse Walter

Simonson, scénariste - dessinateur spécialiste ès sauvetages de sup'héros en perdition. Simonson recrée l'équipe originelle (en gardant quelques invités, pour l'instant !), et les envoie tous dans le temps (sur)vivre une aventure scientificofantasticomachinchose qui devrait redorer le blason d'une des plus célèbres équipes de héros du monde... Alors courez à **Actualité** (ou écrivez-vite), et demandez les FF à partir du n° 337 (Actualité, 38 rue Dauphine, 75006 Paris, tél. (1) 43 26 35 62).

DOMARK ET TENGEN PRÉSENTENT

distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix-Éboué
94000 CRÉTEIL

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

CYBERBALL

LE FOOTBALL AMÉRICAIN DU 21e SIÈCLE

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.

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

Photos d'écran sur Atari ST

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

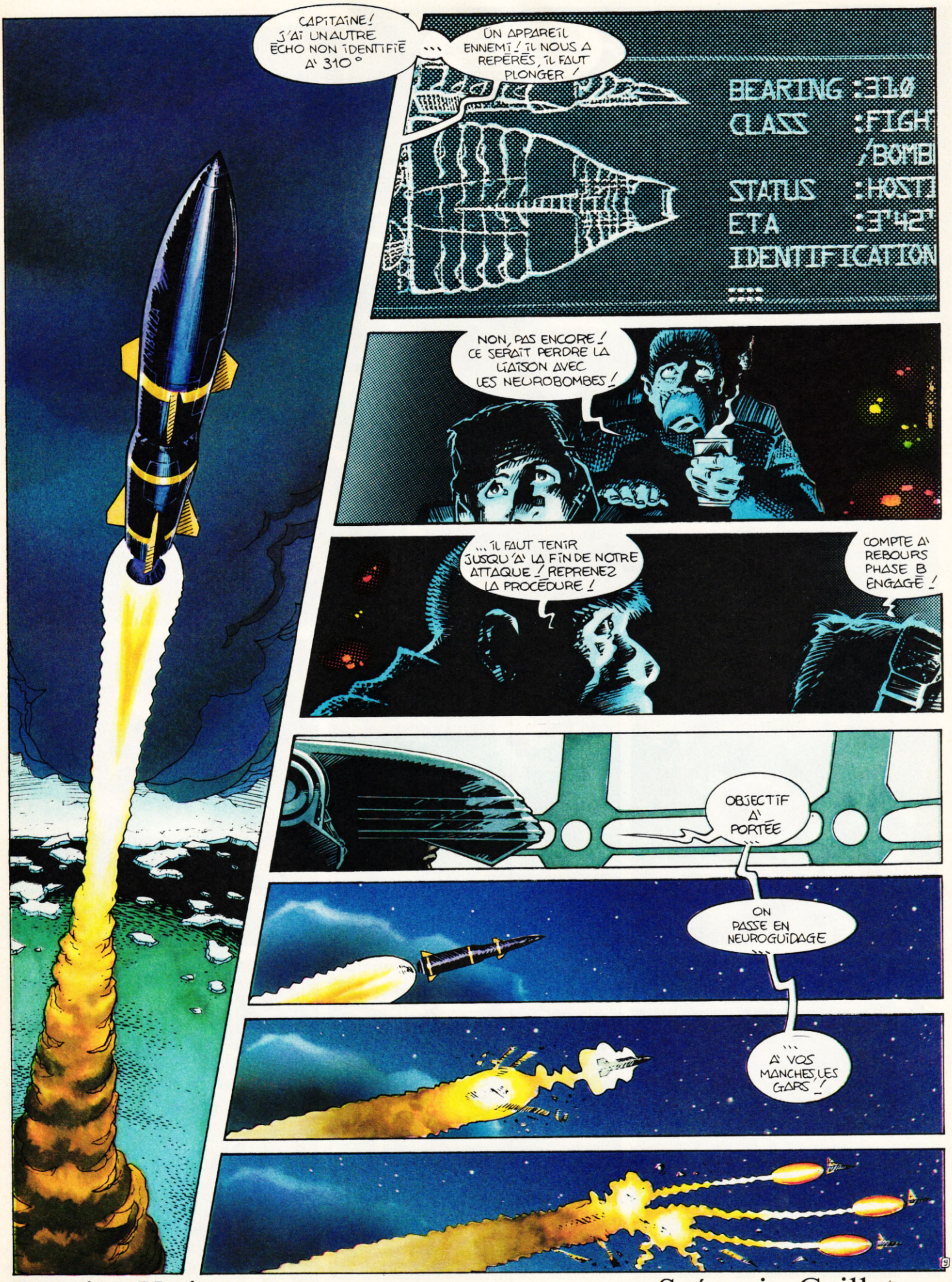
Hard Drivin'

MAINTENANT SUR IBM PC

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

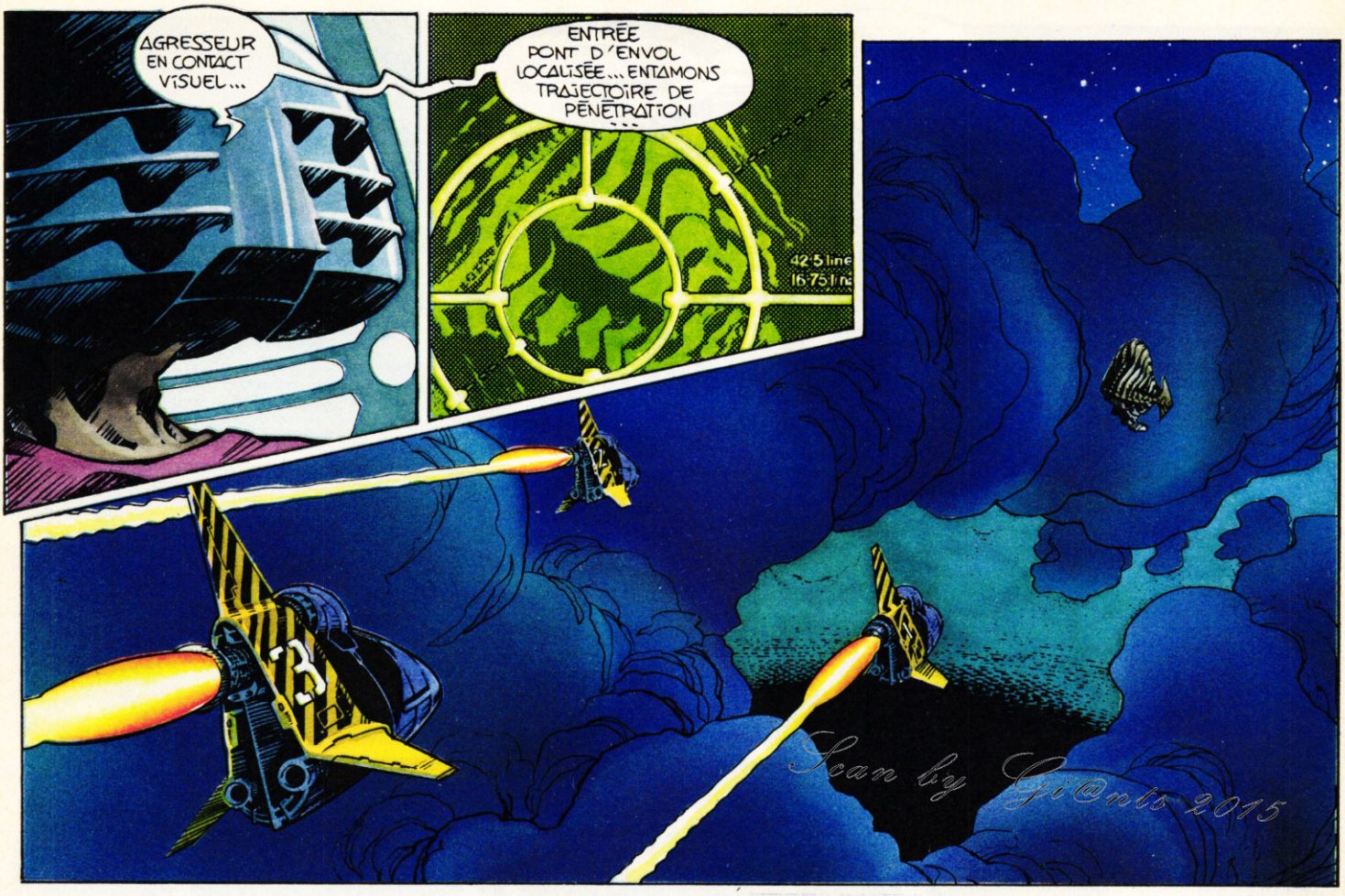
ET MAINTENANT SUR IBM PC

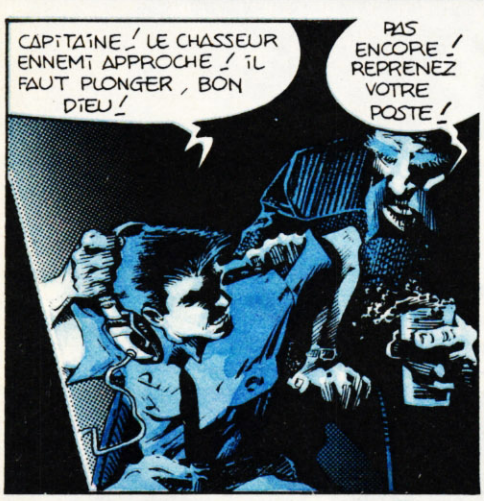
AQUABLUE III

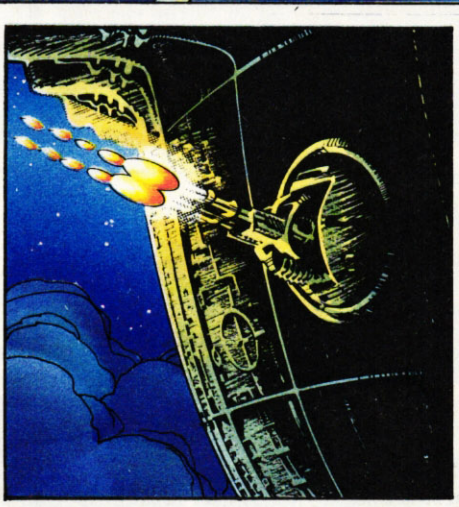


Dessins Vatine

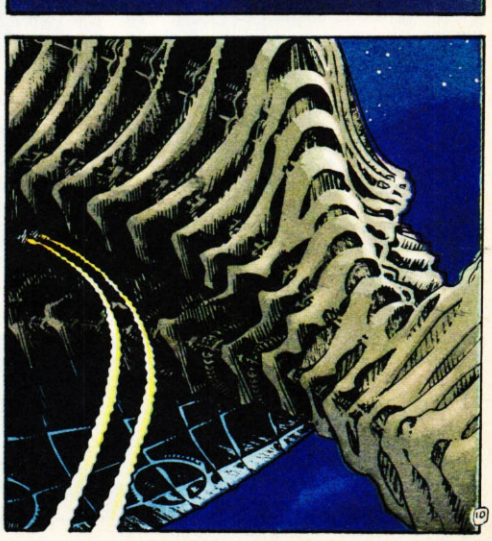
Scénario Cailleteau


AGRESSEUR EN CONTACT VISUEL...
ENTRÉE PONT D'ENVOL LOCALISÉE... ENTAMONS TRAJECTOIRE DE PÉNÉTRATION
42·5 line
16·75 l
Scan by Giano 2015


CAPITAINE ! LE CHASSEUR ENNEMI APPROCHE ! IL FAUT PLONGER, BON DIEU !
PAS ENCORE ! REPRENEZ VOTRE POSTE !



CHOC NEURAL RETROACTIF AUSSI RADICAL QU'UNE LOBOTOMIE...
PAUVRE TYPE !



A suivre...

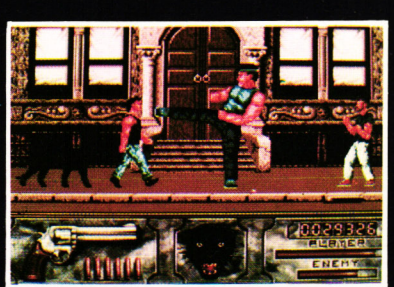
WILD STREETS

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

BATTEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT

HEAVY METAL™

Par Bruce Carver, Roger Carver et Breat Erickson.

CBM 64/128, AMSTRAD CASSETTE, DISQUETTE. IBM P.C.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE. ATARI ST AMIGA

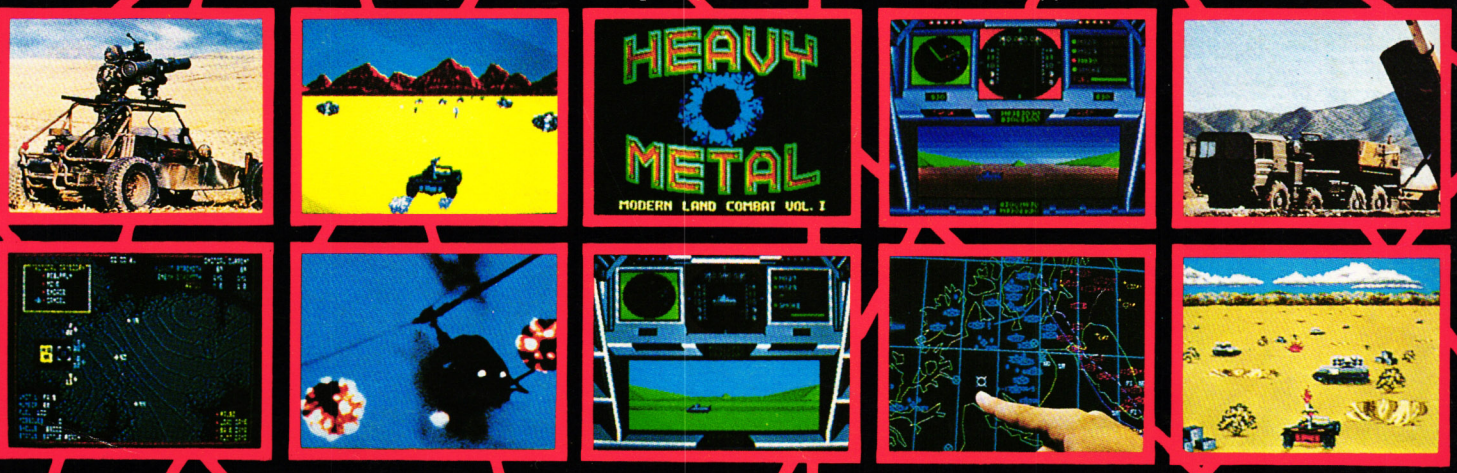
OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR LES VERSIONS AMSTRAD!

LE JEU BEACH-HEAD GRATUIT

ACCESS™ Software incorporated

© ACCESS SOFTWARE INC. 1990.

U.S. Gold (France), B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (1) 43 35 06 75.



Photos d'écran de formats

Description des jeux sur 3615 Micro Mania.