AMSTRAD CPC

AMSTRAD CENT POUR CENT

RICK DANGEROUS
LE PLAN,
LES POKES, LES TRUCS

BLACK TIGER
LE TEST ET LE CONCOURS

STARS DU MOIS
A.M.C., CAPTAIN TRUENO,
CASTLE MASTER, TENNIS CUP,
DAN DARE III

BIDOUILLES
UN SCROLLING HARD

N°26 21 F
MENSUEL
MAI 90

M 2256 - 26 - 21,00 F

ISSN 0988-8160 - 26 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

6 SUPER HITS AMSTRAD DANS UNE MEGA COMPILATION GEANTE!!

Les FANAT

Une compilation DEMENTE de 6 jeux

Découvrez un étrange univers, un monde fabuleux menacé de disparition. Vous et votre fidèle podocéphale devez investir le centre de contrôle galactique et éviter l'invasion. Un jeu magnifique aux multiples tableaux. Un procèdé hyper-réaliste de gestion du personnage et des objets. Son annimation 3D exceptionnellement rapide, la richesse du jeu, les nombreuses énigmes qu'il vous faudra résoudre, les objets à découvrir ainsi que les adversaires variés et inattendus vous feront passer des moments merveilleux et innoubliables.
CRAFTON & XUNK un Best sur AMSTRAD!!

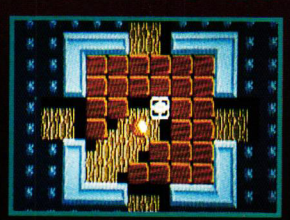
- TILT D'OR.
- ANIMATION 3D.
- GRAPHISMES DE QUALITE ET D'UNE FINESSE EXCEPTIONNELLE.
- INTERRACTIVITE PERSONNAGES / OBJETS.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.

© ERE INFORMATIQUE

3D, Vitesse, Action, Reflexes.Digne d'une borne d'arcade!! Votre joystick n'a qu'à bien se tenir!! Vous voici en possession de l'arme répressive absolue : Thunder Master. Un véhicule à quatre roues motrices équipé d'un armement sophistiqué. Mais tout n'est pas gagné!! Pour rétablir l'équilibre mondial et débarrasser la terre de la menace d'holocauste nucléaire total, vous devrez combattre et détruire; mines, bunkers, tanks et hélicoptères. La rapidité de l'action et la qualité de l'animation rendent FIRE AND FORGET exitant et époustouflant.

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE par commodore magazine (USA).
- 1er JEU EUROPEEN SELECTIONNE PAR SEGA.
- 3 NIVEAUX DE SIX ETAPES.

© TITUS



Plus la peine de présenter TITAN! Retrouvez le plus fantastique casse-brique jamais créé, dans sa version intégrale. La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait la référence. Plus qu'un casse brique, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter!!

- AMSTRAD 100 % D'0R.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- VERSION INTEGRALE 80 TABLEAUX.

© TITUS

TITAN

FIRE AND FORGET

CRAFTON & XUNK

IQUES

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

2 DISQUETTES

CONTIENT:
2 TILT D'OR
et **3** AMSTRAD 100% D'OR.

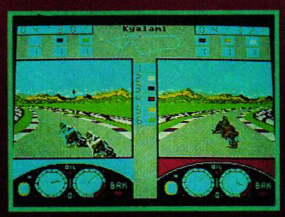
FOUS !! Pour les mordus du CPC !!

Lancez-vous sur les pentes à "fond la caisse"!! Faites preuve d'adresse et de rapidité. SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT ET SAUT A SKI: SUPER SKI vous offre les plus prestigieuses épreuves de ski sur les meilleures pistes de compétition!! SUPER SKI est un simulateur 3D de ski à la vitesse impressionnante, au réalisme inégalé! Choisissez votre épreuve, votre piste et battez vous contre le chronomètre dans une simulation ou tout est possible... sans risques de fractures!

- AMSTRAD 100 % D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT, SAUT A SKI
- 1 A 6 JOUEURS
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS

SKI



Les 150 chevaux de mon moteur rugissent... Le drapeau à damiers va s'abaisser; ça y est, c'est parti... Cette première double simulation de course de moto 3D va vous faire vivre des heures de gloire. Vous pourrez affronter les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Un challenge contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, simultanément. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Vos nerfs vont être mis à rude épreuve pour terminer le championnat. Pas une seconde de répit. A 300 Km/h; une seconde d'inatention, une fausse manoeuvre, une décision trop tardive et c'est fini pour vous!! Une compétition de qualité, rapide et prenante. Génial!

- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- TOP TILT
- 12 CIRCUITS.
- CHAMPIONNAT DU MONDE COMPLET.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANES.
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS

Super 500 cc GRAND PRIX

"LE PLUS BEAU JEU DU MONDE". Des graphismes de rêve, une animation démente, des effets spéciaux gigantesques, une musique infernale, des bruitages fabuleux... Les mots ne sont pas suffisants pour exprimer les qualités innombrables de ce jeu fantastique. En vivant l'aventure de CAPTAIN BLOOD vous serez plongés dans un monde insolite et varié, un univers immense peuplé de créatures étranges... Un des meilleurs jeux jamais créé!!

- TILT D'OR
- AMSTRAD 100% D'OR
- MUSIQUE DE JEAN-MICHEL JARRE

© ERE INFORMATIQUE

CAPTAIN BLOOD

TITUS
COMPILATIONS

28 Ter Avenue de Versailles. 93220 GAGNY. TEL.: (1) 43 32 10 92.

SOMMAIRE

6/14 Actuel
16 Concours Black Tiger
20/21 Plan Rick Dangerous
22/31 Softs à la Une
33/35 Courrier des lecteurs
36/39 Pokes
42&59 Petites annonces
53/58 Listing
62/63 Help
64 Abonnement
65/66 Initiation à l'assembleur
68/69 Bidouilles

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

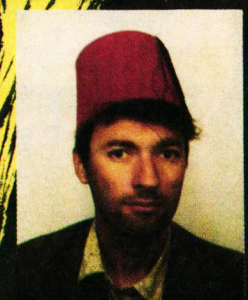
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC, Marc CARRIER
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Robert BARBE
Ont participé à ce numéro : Alteau, Thierry CAILLETEAU, Stéphane COURTOIS, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, Gordon et Sonia, Eric HELIOT, Denis JARIL, Alain KROURY, Frédéric LAMY, Philippe LECONTE, Alain MASSOUMIPOUR, Mezzo, Mykaia, Laurent THERON, Olivier VATINE, Emmanuel VIGLIONA, Pierre Olivier VINCENT, Wilfrid.
Couverture : **Eric HELIOT**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER
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 S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA

PUBLICITE : Tél. 40.93.07.88
Chefs de publicité : Corinne FISCHER

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.

71/73 **Ocp à la loupe**
74/77 **Téléchargement**
79/85 **Softs du mois**
87 **Top Mag**
88/89 **Budget**
90/91 **Actuel musique**
92/93 **Actuel BD**
94/99 **BD Aquablue III** de Cailleteau et Vatine

©Delcourt



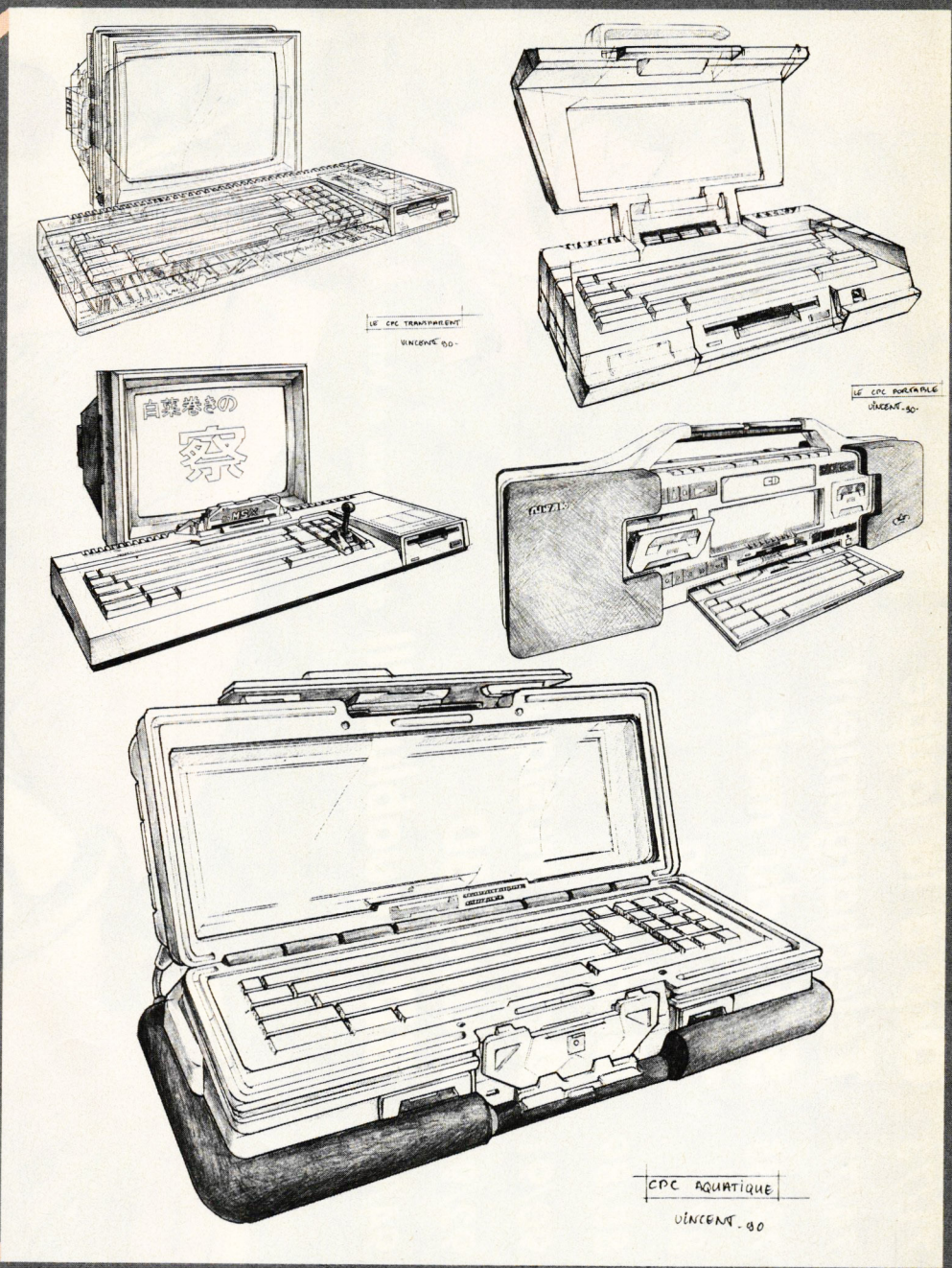
L'invité du mois Eric HELIOT retrouvez-le en Actuel BD pages 92-93.

Ce numéro comprend un encart publicitaire entre les pages 43 et 52.

HELIOT

POISSON D'AVRIL : MERCI "AMSTRAD CENT POUT CENT" !

Il s'agissait bien d'un gag ! La révélation des plans secrets d'Amstrad dans le numéro 25 d'*Amstrad Cent Pour Cent* n'était qu'un clin d'œil aux éventuelles nouvelles machines qu'Amstrad préparerait dans le plus grand secret. Nous avons demandé à un dessinateur de grand talent de donner une image aux machines délirantes que nous avions pensées sur papier, dérivées du CPC 6128 que vous connaissez. Ce dessinateur s'appelle Pierre-Olivier Vincent et ses dessins sont assez surprenants, quand on sait qu'il n'avait jamais touché un clavier d'ordinateur de sa vie, il n'a même pas de Minitel à la maison ! Pierre-Olivier, qui effectue actuellement son service national à Paris (ND Septh : tiens, un planqué comme moi !), est un collaborateur de longue date de *Casus Belli,* l'excellent mensuel des jeux de simulations, dont il a illustré une couverture dès l'âge de 16 ans. Il a aussi réalisé des dessins pour les décors de Planète magique.
Les réactions à notre gag ont été nombreuses et variées : les premiers à apprécier ont été les gens d'Amstrad France, qui en ont beaucoup ri. Nous avons été submergé d'appels téléphoniques et de courrier nous demandant des précisions sur ces nouvelles machines, quant à leur prix et leur date de disponibilité. Bref, répétons-le une dernière fois : les fameux "Plans secrets d'Amstrad enfin révélés" n'étaient qu'un gros poisson d'avril signé de toute la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent.*



DES COMPIL A SOLUCES

Il y a des jeux qui marchent, d'autres qui font des cartons (on peut même en trouver qui font des plats à faire pâlir les crêpes bretonnes !). Dans le cadre des jeux à succès il y avait la saga des Srams. Vous pouvez les retrouver sous forme d'une compil chez Infogrames, avec un petit plus : la solution sous enveloppe cachetée...
Donc, si vous aimez l'aventure et que vous n'avez jamais mis les pieds dans le royaume de Sram, n'hésitez pas, vous avez là deux excellents jeux d'aventures qui vous feront passer quelques journées derrière votre machine à puces, le tout pour la somme de 199 F, avouez que c'est sympa et surtout pas trop cher, non ?
Un dernier point en ce qui concerne Infogrames. Si vous êtes bloqué dans un de leurs jeux, tapez (comme ils disent) 36-15 INFOGRAMES sur votre Minitel et demandez de l'aide.

TITUS COMPILE

Après les Justiciers et les Barbares d'Ocean, Titus a trouvé un titre démoniaque pour sa compil qui ne l'est pas moins : les Fanatiques. Fanatique, on risque de l'être rien qu'en découvrant les titres de cette compil. On commence par les titres appartenant à Titus : Titan et Fire & Forget, si vous ne les avez pas, ne ratez pas cette occasion pour vous les approprier (Titan a tout de même reçu 96 % dans *Amstrad Cent Pour Cent* n°9), mais ce n'est pas tout. Comme cette compilation est exclusivement française, on y retrouve également des jeux Microïds : Super Ski et Grand Prix 500, et de Ere Informatique, le célèbre Arche du Capitaine Blood et Crafton & Xunk, le pied quoi ! Vous aurez toutes ces merveilles pour 249 F, alors pourquoi se priver ?

LES JEUX DU FUTUR

A toute vitesse, une liste regroupant les jeux qui vont bientôt sortir. X-Out

RICK DANGEROUS DISSEQUE

Poum Dangerous (à gauche sur la photo) et Indiana Robby (à droite) nous ont préparé ce mois-ci un spécial Rick Dangerous. Bon nombre de nos lecteurs apprécient fortement ce jeu d'arcade-aventure à la réalisation si soignée, mais l'avis général est unanime : il est très dur d'en voir la fin. Poum et Robby ont revêtu leur tenue d'aventurier et ont attaqué le problème à bras-le-corps. Ainsi, vous trouverez dans la rubrique "Help" des explications de Poum pour venir à bout des deux premiers niveaux du jeu. Robby nous explique dans "Pokes au rapport" comment obtenir des vies, munitions et bâtons de dynamite en infinité. Enfin, Philippe Leconte (qui avait déjà illustré le plan d'Indiana Jones dans le numéro 20 de *Cent Pour Cent)* nous a dessiné un superbe plan du troisième niveau. Voilà qui devrait aider tous les aventuriers en détresse dans ce formidable jeu qu'est Rick Dangerous sur CPC.

et Turrican de Rainbox Arts. Vendetta, Ninja Spirit et Bomber de Activision. Pipe Mania de Empire. Double Dragon II de Virgin Loisirs. Hill Streets Blues (adaptation de la série TV "Captain Furio" en France) et Manchester United Football Clud de Krisalis. Back to the Future II (tiré du film du même nom) chez Imageworks. The Punisher et Snoopy (sic) de The Edge. Deliverance (Stormlord II) chez Hewson. Klax (une sorte de Tetris speedé) chez Domark/Tengen, et enfin Shadow Warrior de Ocean...

AMSTRAD TEL PLUS

C'est le nom d'un micro-serveur entièrement dédié aux Amstrad CPC. Il tourne sur un Amstrad PC et permet à quatre personnes de s'y connecter en même temps. On y trouve les rubriques classiques d'un micro-serveur telles que boîtes aux lettres, petites annonces et forums. Mais aussi des rubriques particulières au monde des CPC : pokes, astuces, SOS aventure, des tests de logiciels, une rubrique programmation, de la pub pour les fanzines sur CPC, etc. Tous les mordus du CPC se doivent de connaître ce très bon micro-serveur (accessible par le (1) 34 22 09 22, au prix d'une communication téléphonique classique).

HIT PARADE AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DERNIER
1	CRAKDOWN US Gold	NEW
2	RAINBOW ISLAND Ocean	1
3	BLACK TIGER US Gold	2
4	E-MOTION US Gold	NEW
5	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean	3
6	IMPOSSAMOLE Gremlin	NEW
7	CHASE H.Q. Ocean	5
8	DOUBLE DRAGON 2 Virgin	NEW
9	DOUBLE ACTION Ocean	9
10	LES MAITRES NINJAS Ocean	7
11	TURBO OUT RUN US Gold	8
12	LES BARBARES Ocean	11
13	LES 100 % A D'OR Ocean	12
14	TENNIS CUP Loriciel	NEW
15	NINJA SPIRITS Activision	15

NOUVEAUTES A SURVEILLER

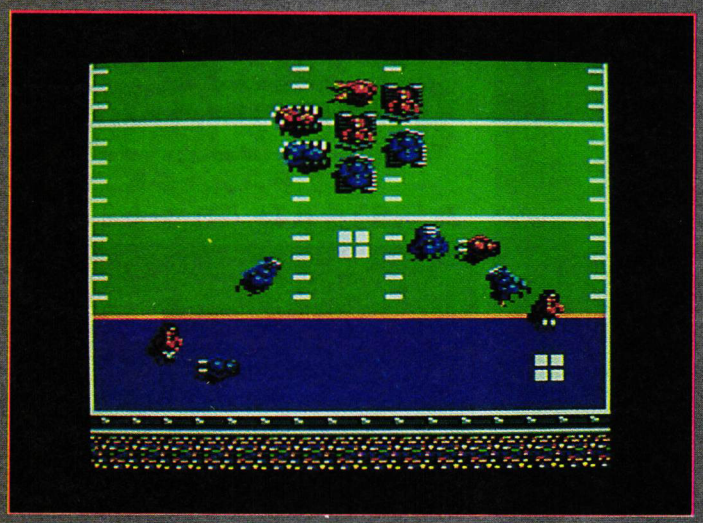
1	SHADOW WARRIORS Ocean
2	ITALY 90 US Gold
3	SECRET AGENT Ocean
4	HEAVY METAL US Gold
5	LES COFFRETS MICROCLUB SFMI

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



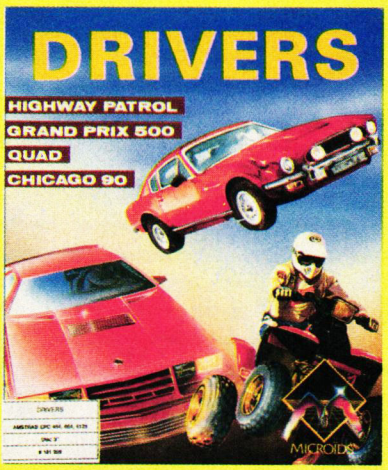
FOOTBALL MOTORISE

Cyberball est un football américain du futur. Les robots ont pris la place des humains sur le terrain. En tant que capitaine d'une équipe, vous devez choisir les stratégies d'attaque ou de défense, puis, dans un second temps, diriger les joueurs sur le terrain. Vous disposez donc de quatre essais pour effectuer une avancée de 10 yards. Si vous avez échoué, la balle passe à l'adversaire. Le seul moyen de la lui reprendre est soit de faire une interception, soit de l'empêcher de progresser. Des dizaines de tactiques sont possibles, aussi bien en défense qu'en attaque. Autant dire que vous n'êtes pas près de posséder ce jeu sur le bout du joystick.

LES FOUS DE LA CONDUITE

Avec Drivers, vous avez accès à tous les softs de conduite de Microïds, de Highway Patrol à Quad sans oublier Chicago 90 et le très très célèbre Grand Prix 500, le jeu qui a révélé cette société. Si vous ne connaissez pas ces jeux, je m'en va vous les décrire en quelques mots.

Highway Patrol (cf. *Amstrad Cent Pour Cent* n°14) est un jeu dérivé d'un vrai simulateur développé par Microïds pour l'industrie automobile. Vous partirez à la recherche d'un braqueur à travers quatre Etats des USA. Ce jeu comprend une carte sur laquelle vous vous repérez.



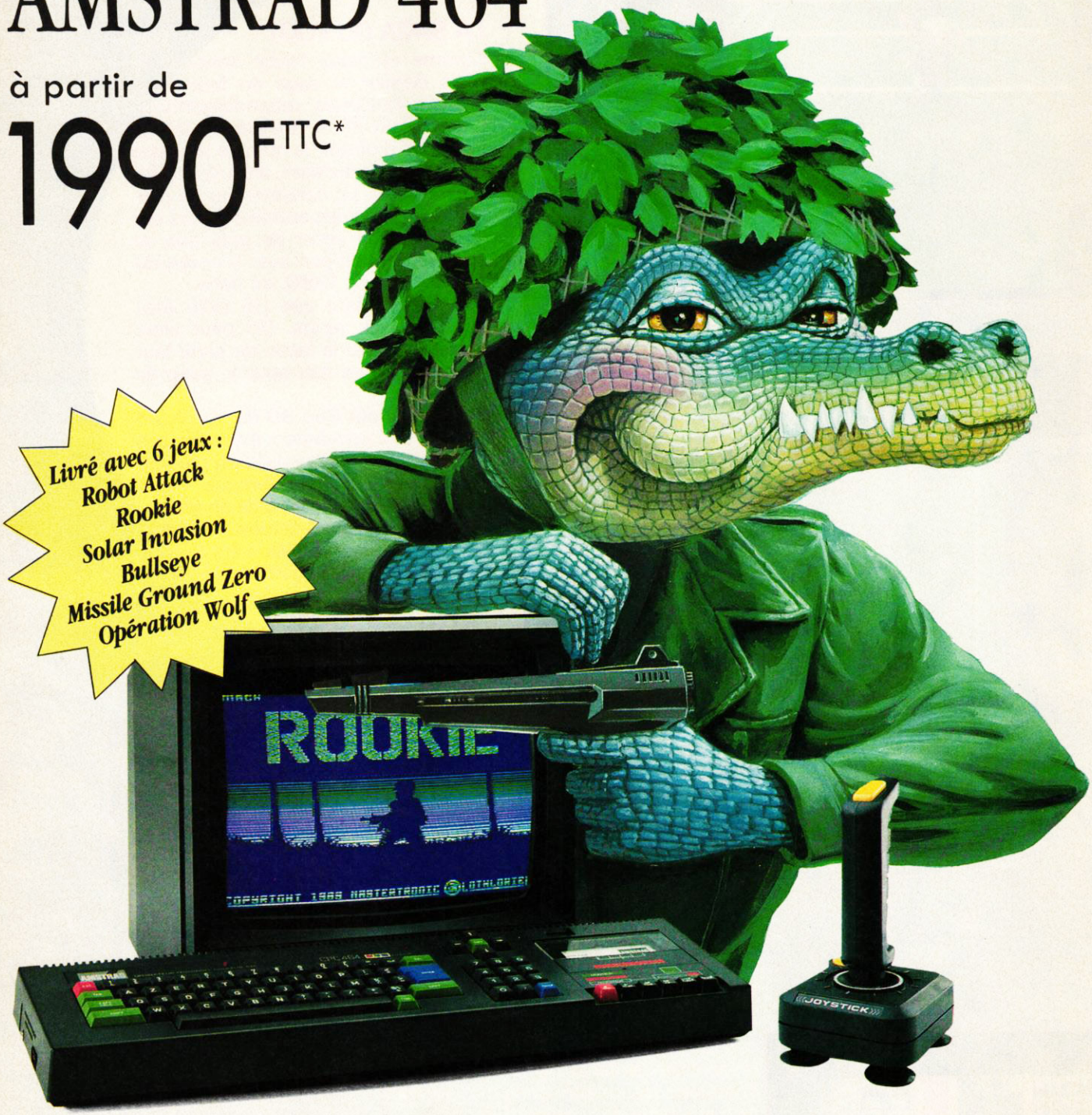
Quad vous met aux commandes d'un quad justement, un hybride entre la moto et la voiture. Chicago 90 (cf. *Amstrad Cent Pour Cent* n°16) est un jeu d'arcade-stratégie à deux niveaux ; soit vous êtes un voleur et vous devez sortir de la ville sans vous faire prendre par la police, soit vous faites partie des forces de l'ordre et, dans ce cas, en utilisant vos cinq voitures, vous devez bloquer le voleur et lui couper tous les chemins qui pourraient le conduire vers la liberté.

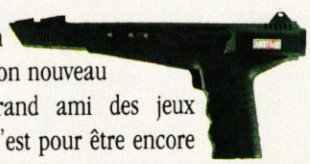
Grand Prix 500 est une simulation de course de moto. Vous courez contre cinq adversaires dans un championnat du monde de vitesse.

Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

1990 F TTC*





• 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

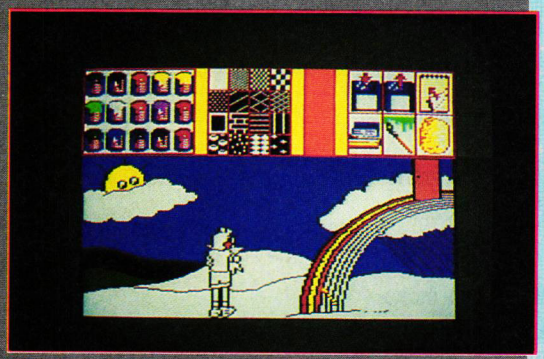
MENDÈS-FRANCE M.C.

LA SAGA DU FOOT

Comme on vous l'avait annoncé le mois dernier, la saga du foot nous prépare quelques rebondissements. C'est Virgin qui a finalement acheté les droits d'utiliser le nom de la coupe du monde de football, ainsi que celui de son logo. Le constructeur se prépare à attaquer les autres éditeurs qui voudraient se servir de quoi que ce soit ayant un rapport avec la coupe du monde de foot 1990, en Italie.

On sait pourtant que US Gold était aussi sur les rangs. On peut alors s'interroger sur la façon de sortir leur logiciel sans tomber sous le coup de la loi.

Quant à World Cup 90 de Virgin, on en a vu une préversion, il semble pas mal, tout en couleur, avec en plus un changement d'angle lorsque l'attaquant entre dans la surface de réparation. On le voit alors de dos, il ne reste plus qu'à diriger la balle vers le fond des filets et, pour le gardien, à plonger du bon côté.



RODY ET SON ROBOT

Rody et Mastico vont devenir les amis des plus petits. Ce jeu de Lankhor est réservé aux enfants de 3 à 7 ans. Il entraînera les joueurs dans une aventure aux pays des couleurs. A chaque page écran, l'enfant devra répondre au moins à une des deux questions proposées, en plaçant un curseur sur l'endroit demandé, pour passer aux tableaux suivants. Le joueur pourra aussi s'amuser à recolorier les pages écran grâce à un logiciel intégré au soft. Il le fera soit à chaque page, soit à la fin du jeu où il reprendra toutes les pages. Mais sa particularité principale est la parole. Doté de synthèse vocale, il permettra aux enfants qui ne savent pas encore bien lire, de suivre parfaitement l'histoire.

FANATIC

Le fanzine sur disquette *Fanatic* a désormais son micro-serveur. Il tourne sur un CPC 6128 et une personne peut s'y connecter pour farfouiller dans ses rubriques, avec notamment un téléchargement pour CPC. La connexion se fait seulement le mercredi après-midi de 14 heures à 21 h 30 (au (1) 60 48 45 93, au prix d'une communication téléphonique classique).

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.

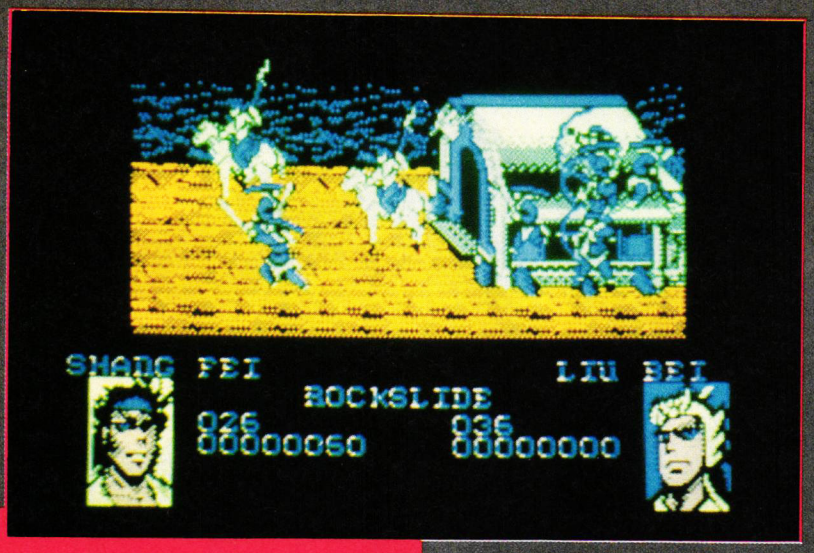
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F T.T.C.

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.

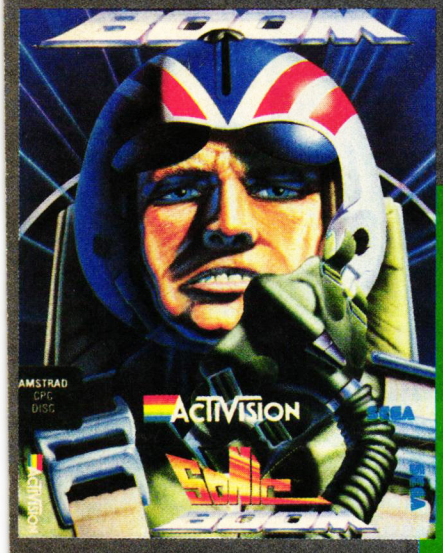
AMSTRAD

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



DYNASTIE WARS

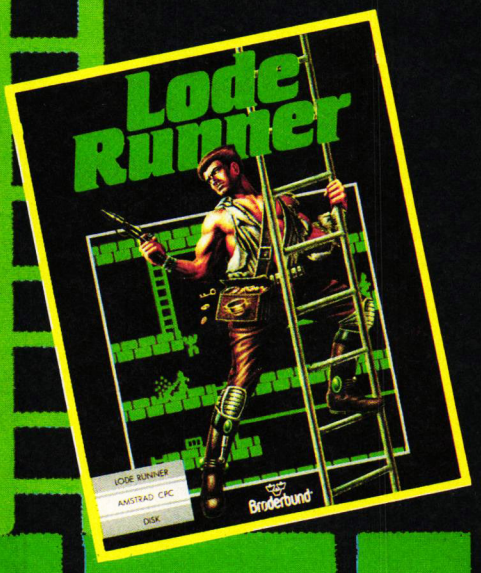
US Gold a signé un nouvel accord portant sur deux ans pour adapter dix jeux d'arcade de Capcom. Dynastie Wars est le premier de cette série, il sortira en juin. Pour mémoire, rappelons que l'association US Gold/Capcom a déjà des jeux comme Tiger Road, Strider, Last Duel, Ghouls'n' Ghosts, etc. Dynastie Wars est un jeu de combat à cheval qui se joue à deux simultanément. L'action se passe au Moyen Age. Pour l'instant, c'est tout ce qu'on sait. La suite au prochain numéro...



SONIC BOOM, PATATRAS

Cette adaptation d'arcade Sega d'Activision est un shoot'em'up aérien en scrolling horizontal. Reprenant à peu de chose près les options de Scramble Spirits dont nous vous avions parlé le mois dernier, il a cependant l'avantage de la couleur. Aux commandes de votre super-avion, vous allez remplir des missions aux quatre coins du monde, sur tous les points chauds. A chaque fin de tableau vous devez détruire votre cible principale, porte-avions, plate-forme pétrolière ou autre. La suite le mois prochain. Le tout donne un petit jeu sympathique, avec de belles explosions.

enfin..



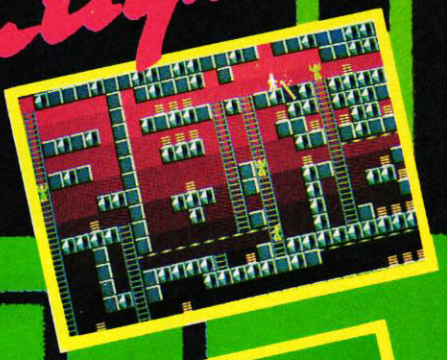
150 TABLEAUX

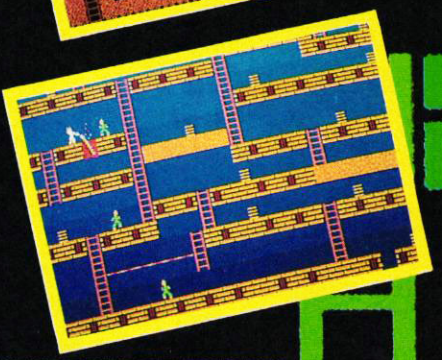
Lode Runner

l'Authentique

LODE RUNNER Champ'

DANS CHAQUE BOITE:
LE BADGE DU JEU!!

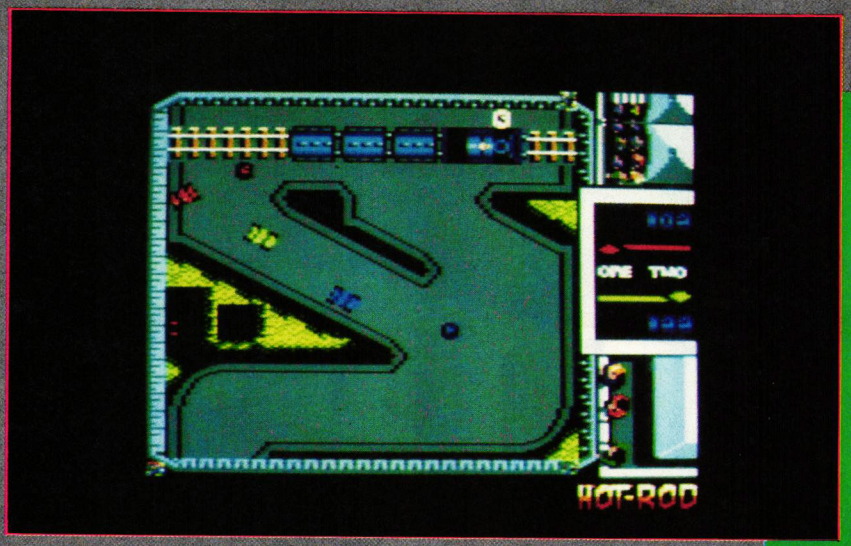




AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
MACINTOSH

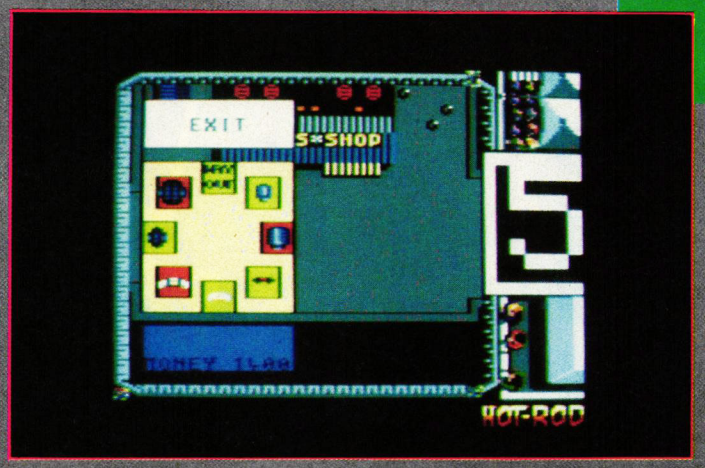
Brøderbund

47 52 00 30



HOT HOT MES RODS

Encore une adaptation Sega par Activision. Cette fois, il s'agit d'une course de Hot Rod. Les voitures vues de dessus sont au nombre de trois, vous pouvez soit y jouer à deux joueurs plus une voiture contrôlée par l'ordinateur, soit seul. Dans ce cas, vos deux adversaires sont pilotés par l'ordinateur. Le but est de finir le mieux placé au cours des quinze courses que comprend le jeu. Mais vous devez aussi ramasser les bonus d'essence et de points. Ils seront comptabilisés à la fin de chaque course et vous rapporteront de l'argent qui vous permettra d'acheter des accessoires : pneus, moteur, pare-chocs et ailerons pour améliorer votre voiture.



QUESTION DE MOIS

Le mois dernier, on vous promettait une revue en détail des jeux d'aventure que vous avez réalisés grâce à la rubrique "Aventure avant tout" de Poum. Mais l'actualité de ce mois est trop importante pour que nous puissions la passer. Ce n'est que partie remise. Nous donnons donc rendez-vous à tous les aventuriers le mois prochain.

IMPOSSAMOLE

Monty Mole, la célèbre taupe de Gremlin est de retour sur nos CPC. Elle doit affronter cinq gardiens qui ont volé des manuscrits sacrés appartenant à une race extra-terrestre. Vous devrez donc explorer cinq mondes totalement différents avant de venir à bout de cet arcade-aventure aux gaphismes mignons et très colorés. L'aire de jeu est très grande et le jeu est de bonne qualité. Arrivé en dernière minute, Impossamole subira un test plus que complet le mois prochain.

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

990 F TTC**

MENDÈS-FRANCE M.C.

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.

AMSTRAD CENT POUR CENT ET US GOLD PRESENTENT

LE CONCOURS BLACK TIGER

COMMENT JOUER :

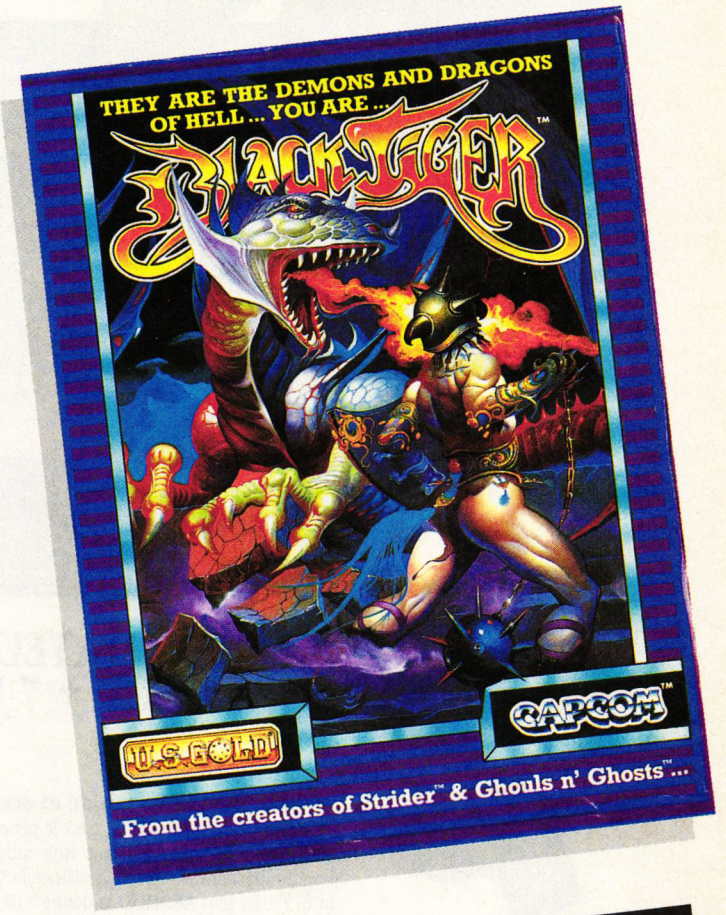
Répondez aux 4 questions à choix multiple et envoyez vos réponses, sur carte postale uniquement, à :
MSE, CONCOURS BLACK TIGER,
31, rue Ernest-Renan,
92130 Issy-les-Moulineaux.
N'oubliez pas d'indiquer vos nom, prénom et adresse et le type de CPC dont vous disposez (cassette ou disquette).
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

GAGNEZ

1er prix : 1 LECTEUR CD PORTABLE + 1 JEU BLACK TIGER + 1 T-SHIRT CAPCOM + 1 POSTER BLACK TIGER
Du 2e au 5e prix : 1 JEU BLACK TIGER + 1 T-SHIRT CAPCOM
Du 6e au 10e prix : 1 T-SHIRT CAPCOM
Du 11e au 20e prix : 1 POSTER BLACK TIGER

QUESTIONS :

1) Quel autre jeu de US GOLD/CAPCOM contient le mot "TIGER" dans son titre ?
A : Tiger Way
B : Tiger Road
C : Red Tiger
2) CAPCOM et US GOLD ont réalisé de nombreux jeux ensemble. Lequel, parmi cette liste, n'est pas une adaptation d'un jeu d'arcade de CAPCOM ?
A : Ghouls'n'Ghosts
B : Strider
C : Vigilante
3) Dans BLACK TIGER, combien de niveaux traversez-vous ?
A : 8
B : 15
C : 5
4) Comment s'appellent les pièces de monnaie que vous devez ramasser dans BLACK TIGER ?
A : Dollars
B : Zennies
C : Pummies



DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 30 MARS 1990

MICROMANIA

Les Nouveaux Jeux Vidéo Portables disponibles chez MICROMANIA au FORUM DES HALLES et en Vente par Correspondance.

LA LYNX de Atari, La 1re console de Jeux portable avec un écran couleur !

1 790 F

CONSOLE LYNX 1 790 F
+ 4 JEUX (Surf, BMX, Skateboard, Footbag)

Liste des jeux :

BLUE LIGHTENING	195 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CHIP CHALLENGE	195 F
ELECTRO COP	195 F
GATES OF ZENDACON	195 F

et d'autres titres à venir : Hard drivin...

LA GAMEBOY
Une qualité de jeu incomparable !

790 F

CONSOLE GAMEBOY	790 F
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	990 F

Liste des jeux :

TETRIS	295 F
TENNIS	295 F
SUPER MARIO LAND	295 F
PINBALL PARTY	295 F
ALLEY WAY	295 F
ASMIK WORLD	295 F
MASTER KARATEKA	295 F
MICKEY MOUSE	295 F
NAVY BLUE	295 F
NEMESIS	295 F
SOLAR STRIKER	295 F
VAMPIRE	295 F

et d'autres titres régulièrement en import.

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...

GENIAL

NOUVEAU
Un super rayon de consoles de jeux : PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, MEGADRIVE de Sega

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
+ de 6 000 logiciels en stock

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

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

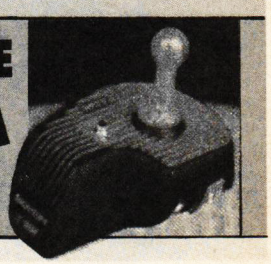
A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an. Les cartouches de jeux vidéo portables bénéficient également d'une garantie totale de 1 an.
Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**.

PROMOTION SPECIALE sur la manette KONIX SPEEDKING

99 F



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 JEUX D'ENFER !

DES COMPILATIONS GEANTES

LES FANATIQUES
ND / 249 F NOUVEAU

+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

12 JEUX FANSTASTIQUES
149 / 199 F NOUVEAU

+ 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)

DRIVERS
149 / 199 F

+ CHICAGO 90
+ HIGHWAY PATROL
+ QUAD
+ GRAND PRIX 500

OFFRE SPECIALE
99/149 F

+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

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 (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

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

COMPILATION 1
99 / 149 F

+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

+ BARBARIAN 1 BARBARIAN 2
99 / 149 F

DOUBLE ACTION
149 / 199 F

+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES
149 / 199 F

+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

COMPILATIONS

NOUVEAU

LES VAINQUEURS 149/199 F
+ Forgotten Worlds
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179 F
+ Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149/199 F
110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+Footballer Of The Year
+Gary Linker Super Star Soccer
+Gary Lineker Super Skills
+Roy of the Rovers

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+Roadblasters
+Tiger Road
+1943
+Impossible Mission 2
+Spy Hunter + Blackbeard
+Coloseum

BEST DE US GOLD 149/199F
+Out Run
+Gauntlet 2
+California Games +720°

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator
+Karnov
+Crazy Cars
+Combat School
+Gryzor
+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

ARCADE ACTION 115/185F
+Barbarian
+Renegade
+Super Sprint+ Rampage
+International Karaté 2

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+Street Fighter
+Bionic Commando
+Side Arms
+Gunsmoke
+Désolator
+Shackled

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+Target Renegade
+Arkanoid 1
+Arkanoid 2
+Bubble Bobble
+Flying Shark+Slapfight

Scan by Gianis 2015

AMSTRAD 464-6128

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

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

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
CRACKDOWN	109/149F
E-MOTION	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HEAVY METAL	99/149F
HOSTAGES	169/229F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA SPIRITS	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
BUBBLE +	149/199F
CASTLE MASTER	99/149F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM THE PLAN.	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
KLAX	99/149F
PIPEMANIA	139/179F
PLAYER MANAGER	139/179F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
THE CYCLES	99/169F
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
HARRICANA	149/199F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
PINBALL MAGIC	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

ALPHA KHOR	ND/199F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON SPIRIT	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
P47	129/179F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SONIC BOOM	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

NOUVEAU

LE MICROCLUB

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N° 1	Arkanoid 1	+ Arkanoid 2
N° 2	Gauntlet 1	+ Gauntlet 2
N° 3	Out Run	+ Road Blaster
N° 4	Enduro Racer	+ Super Hang On
N° 5	International Karaté +	+ Yie Ar Kung Fu
N° 6	Grysor	+ Green Beret
N° 7	California Games	+ Winter Games
N° 8	Street Fighter	+ Tiger Road
N° 9	Platoon	+ Predator
N° 10	Crazy Cars	+ Supersprint
N° 11	Bubble Bobbie	+ Flying Shark
N° 12	Ace of Aces	+ Infiltrator
N° 13	Renegade	+ Target Renegade
N° 14	Top Gun	+ Slap Fight
N° 15	Rolling Thunder	+ Rygar
N° 16	Daley Thompson	+ Super Test
N° 17	Matchday 2 (foot)	+ Basket Master
N° 18	Wonderboy	+ Wizzball
N° 19	Quartet	+ Rampage
N° 20	Hypersports	+ Track'n Field

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

ACCESSOIRES

SUPER PROMOTION MANETTE SPEEDKING 99 F

DEMENT ! SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLF 109 F (plus une montre digitale GRATUITE)

Manette SPEED KING	99 F	CORDON pour branchement	
Manette NAVIGATOR	149 F	de deux manettes	49 F
Megablaster à Microswitches	79 F	Câble Magnéto AMST.	49 F
PRO 5000	129 F	Câble d'extension pour Joystick	49 F
CHEETAH MACH1	129 F	Câble de TELECHARGEMENT	49 F
CHEETAH 125+	85 F	**HOUSSE DE PROTECTION**	
QUICKJOY JUNIOR	59 F	Housse CPC 464 COUL.	89 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F	Housse CPC 464 MONO	89 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F	Housse CPC 6128 COUL.	89 F
QUICKJOY TURBO	99 F	Housse CPC 6128 MONO	89 F
QUICKJOY 3 SUPERCHARER	109 F	**DISQUETTES VIERGES**	
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F	4 Cassettes vierges	29 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F	4 Disquettes vierges	99 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F	10 Disquettes vierges	195 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F		

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

COLISSIMO LA POSTE

% 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 .....

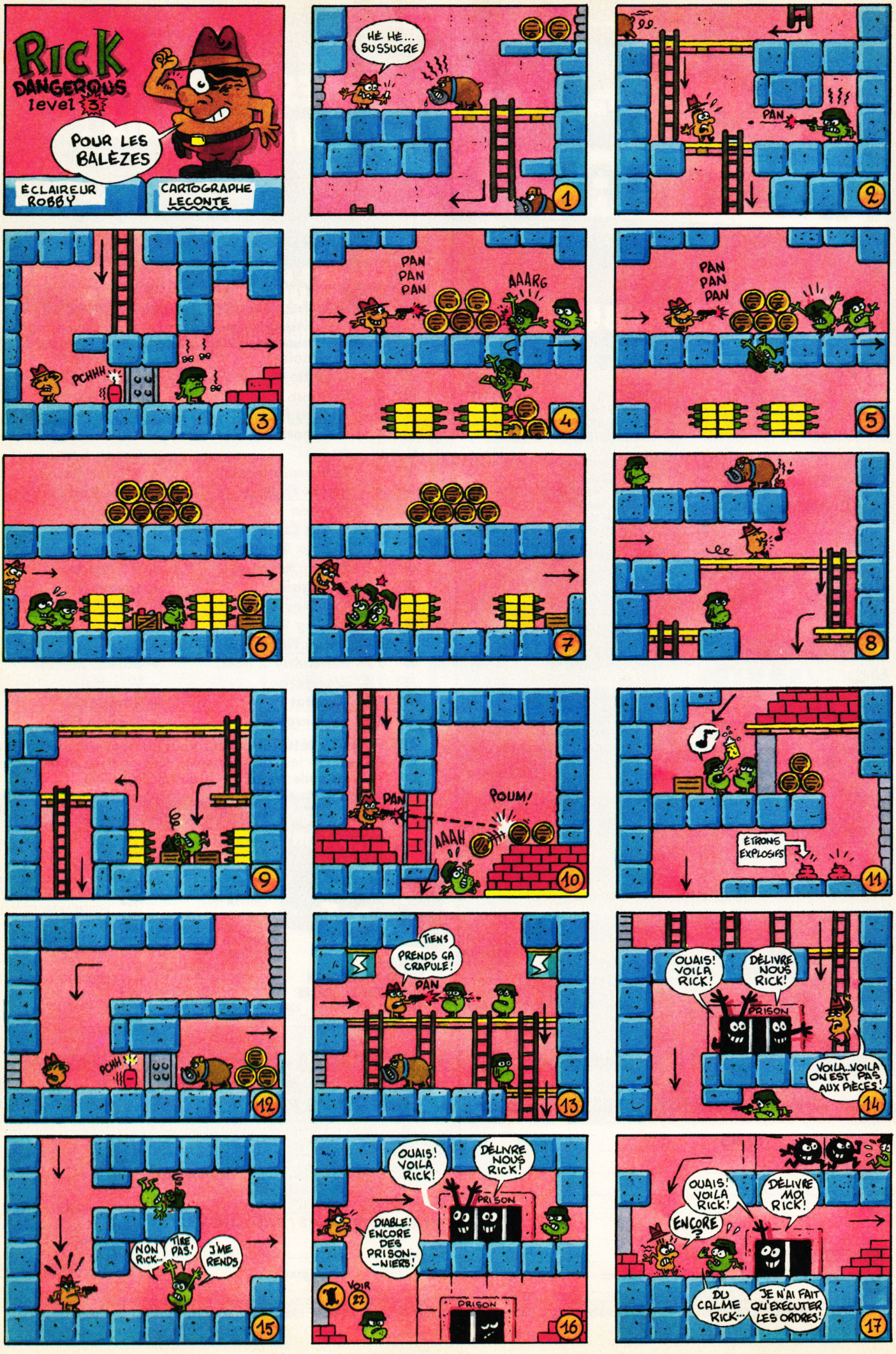
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

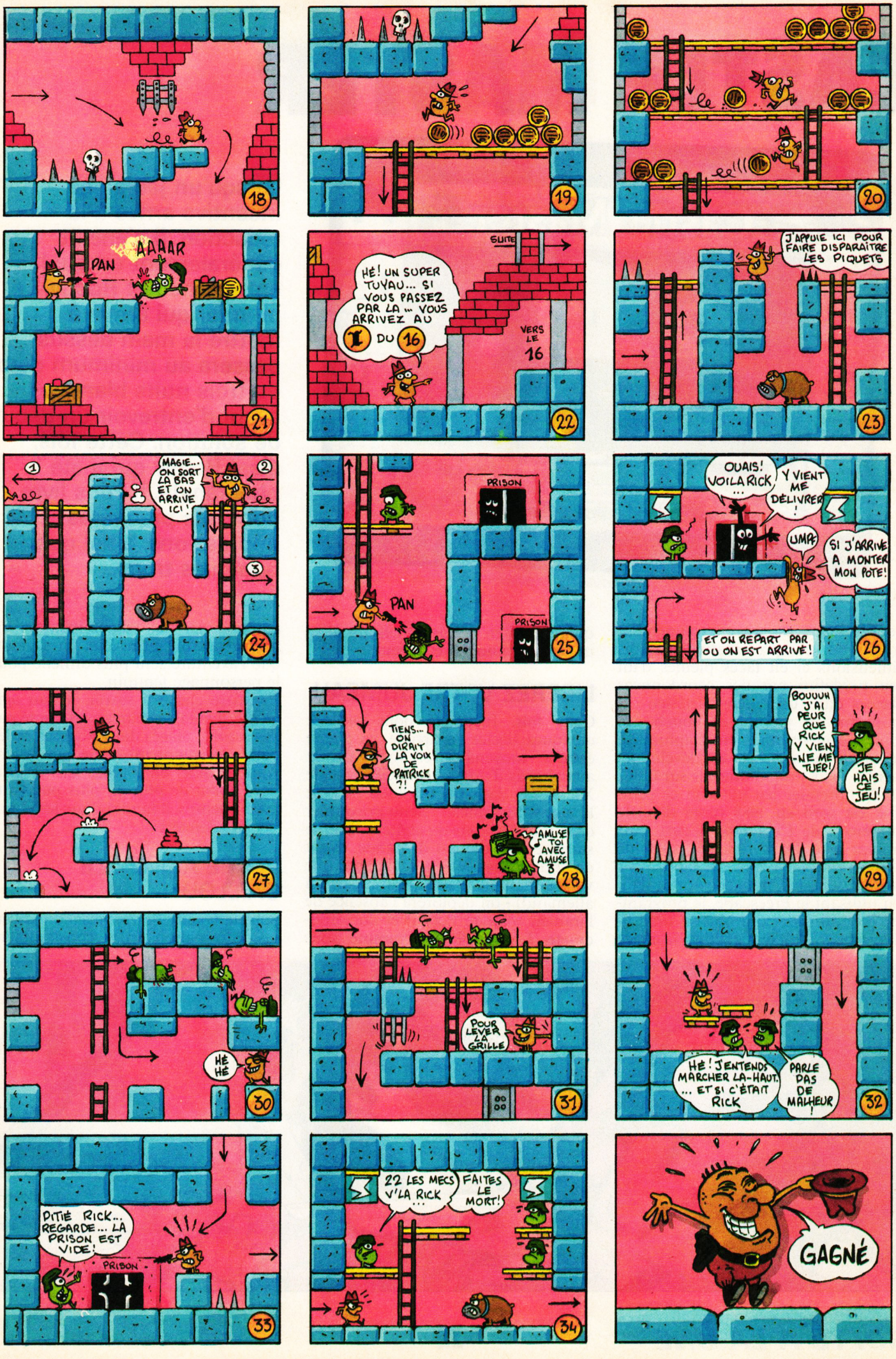
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **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 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE


RICK
DANGEROUS
level 3
POUR LES BALÈZES
ÉCLAIREUR ROBBY
CARTOGRAPHE LECONTE
HÉ HÉ... SUSSUCRE
1
PAN
2
PCHHH
3
PAN PAN PAN
AAARG
4
PAN PAN PAN
5
6
7
8
9
PAN
POUM!
AAAH
10
ÉTRONS EXPLOSIFS
11
PCHH
12
TIENS PRENDS ÇA CRAPULE!
PAN
13
OUAIS! VOILÀ RICK!
DÉLIVRE NOUS RICK!
PRISON
VOILÀ...VOILÀ ON EST PAS AUX PIÈCES!
14
NON RICK...
TIRE PAS!
J'ME RENDS
15
OUAIS! VOILÀ RICK!
DÉLIVRE NOUS RICK!
PRISON
DIABLE! ENCORE DES PRISON-NIERS!
VOIR 22
PRISON
16
OUAIS! VOILÀ RICK!
ENCORE?
DÉLIVRE MOI RICK!
DU CALME RICK...
JE N'AI FAIT QU'EXÉCUTER LES ORDRES!
17


18
19
20
AAAAR
PAN
21
SUITE
HÉ! UN SUPER TUYAU... SI VOUS PASSEZ PAR LA ... VOUS ARRIVEZ AU 1 DU 16
VERS LE 16
22
J'APPUIE ICI POUR FAIRE DISPARAÎTRE LES PIQUETS
23
MAGIE... ON SORT LA BAS ET ON ARRIVE ICI!
1
2
3
24
PRISON
PAN
PRISON
25
OUAIS! VOILA RICK ...
Y VIENT ME DÉLIVRER!
UMPF
SI J'ARRIVE A MONTER MON POTE!
ET ON REPART PAR OU ON EST ARRIVÉ!
26
27
TIENS... ON DIRAIT LA VOIX DE PATRICK ?!
AMUSE TOI AVEC AMUSE 3
28
BOUUUH J'AI PEUR QUE RICK Y VIEN-NE ME TUER!
JE HAIS CE JEU!
29
HÉ HÉ
30
POUR LEVER LA GRILLE
31
HÉ! J'ENTENDS MARCHER LA-HAUT. ... ET SI C'ÉTAIT RICK
PARLE PAS DE MALHEUR
32
PITIÉ RICK... REGARDE... LA PRISON EST VIDE!
PRISON
33
22 LES MECS V'LA RICK ...
FAITES LE MORT!
34
GAGNÉ

CASTLE MASTER

83%

Lorsqu'un jeu signé Incentive arrive à la rédaction, il s'ensuit généralement un duel entre Sined et Robby. Le premier qui arrive à mettre la main dessus passera au minimum deux ou trois nuits blanches avant d'entrevoir un début de solution. Cette fois, c'est Robby qui a été le plus rapide, il vous livre donc ses premières impressions, ainsi que quelques trucs...

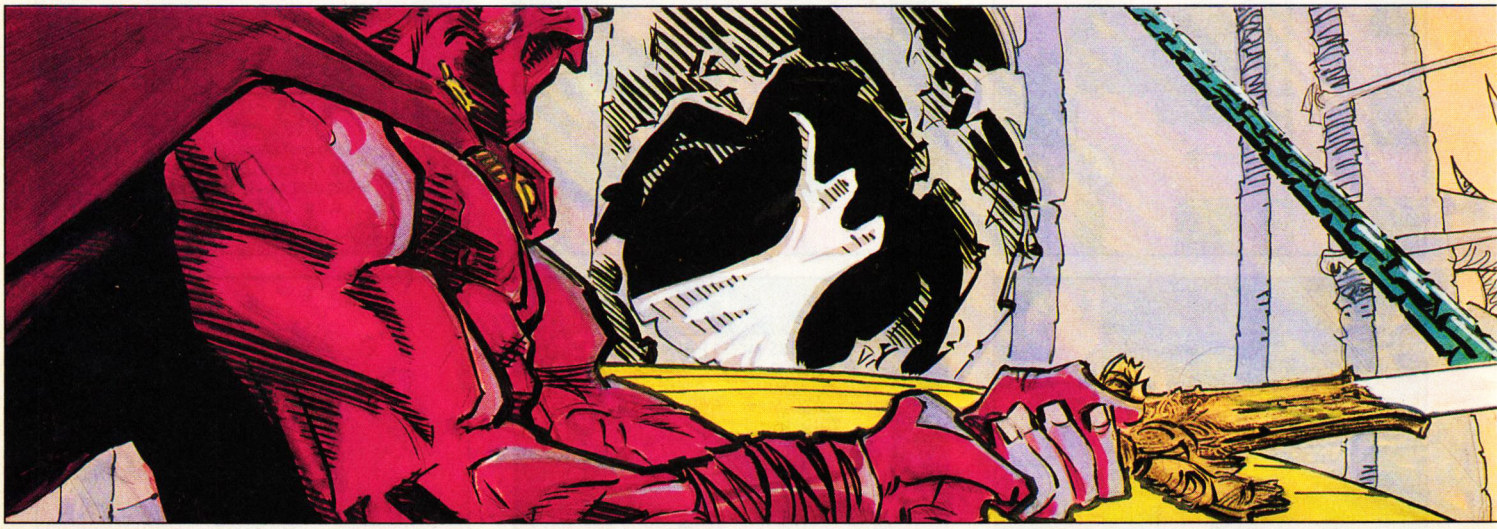
Le Freescape est un environnement graphique de représentation en trois dimensions et en faces pleines d'un lieu prédéfini par des coordonnées placées dans un repère cartésien orthonormé (là, je vous en bouche un coin). Cet environnement graphique a demandé deux années de développement à deux programmeurs sur CPC. Driller, premier jeu utilisant ce principe est sorti en 1988 (testé dans le numéro 2 de *Cent Pour Cent*), puis vinrent The Dark Side (la suite de Driller) et Total Eclipse. Il faut savoir qu'entre chaque nouvelle sortie d'un jeu utilisant le Freescape, le programme est optimisé, pour obtenir un affichage plus rapide et réduire la place qu'il prend en mémoire, offrant ainsi une plus grande aire de jeu.

LIBEREZ VOTRE JUMEAU

Cette fois, Incentive nous projette quelques siècles en arrière, en pleine époque moyenâgeuse. Vous arrivez aux abords d'un château, de pur style XIe siècle, dans un but bien précis : libérer votre jumeau retenu prisonnier dans une des tours du château. Bonne surprise : il vous est demandé, avant de commencer le jeu, la langue que vous comprenez (anglais, français ou allemand) - on déplorera l'absence de l'iranien (pauvre Poum) et du serbo-croate. Ensuite, le programme vous demande si vous voulez incarner un prince ou une princesse, en sachant que l'aventure sera plus difficile pour le personnage féminin.
Première chose à savoir, il faut agir vite ! En effet, le château est hanté par des esprits, placés dans diverses salles par le méchant magicien qui retient votre moitié en otage. Ces esprits deviennent de plus en plus puissants avec le temps, il faudra donc les éliminer rapidement...

VOTRE ARME : LE CAILLOU

Sous la fenêtre de visualisation, diverses informations sont constamment

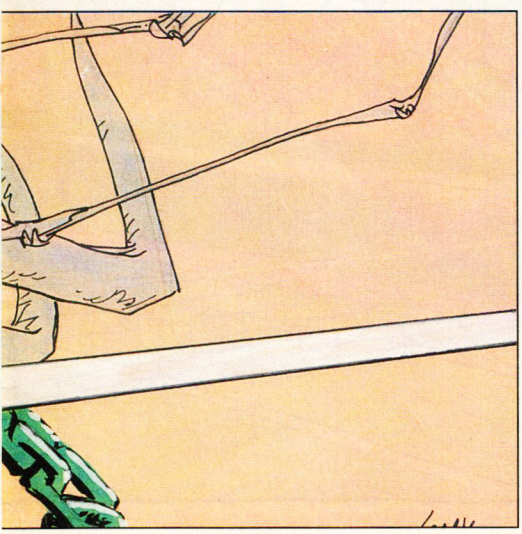


affichées, offrant de précieux renseignements sur l'état de votre forme et votre avancement dans le jeu. Un haltère représente votre force physique : plus il comporte de disques, plus vous êtes fort. Juste en dessous, vous pourrez voir le nombre de clés que vous avez trouvées. A droite, un curseur indique la puissance des esprits. Une petite fenêtre affiche le nom du lieu dans lequel vous vous trouvez. Enfin, une sorte d'œil indique la direction que vous prenez ou celle de votre regard.

Un écran d'informations accessible par la touche I vous permettra, de plus, de connaître exactement votre état de santé (de "épuisé" à "herculéen"), le nombre d'esprits que vous avez détruits, le nombre de clés que vous portez, ainsi que l'endroit où vous devrez les utilisez et enfin votre score. Il permet également de sauvegarder ou recharger une partie.
Votre arme : le lancer de cailloux (vous en disposez en nombre illimité). La touche A, comme Action, permet de manger, boire, lire, ramasser, examiner, etc. Vous disposez de trois modes de déplacement : courir, marcher ou ramper. Pour regagner des forces, il faut trouver des victuailles, ce qui ne pose pas de problèmes au début du jeu...

TRUCS EN VRAC

Première énigme : comment entrer dans le château ? Là, il suffit de tirer un caillou sur le rectangle clair en haut à gauche de la porte, pour faire tomber le pont-levis. Ensuite, il faut savoir que le sous-sol du château est un véritable gruyère percé de couloirs souterrains, des catacombes. Il est important d'en faire un plan, sans quoi vous errerez longuement dans ces couloirs et finirez par y mourir d'épuisement...
On accède aux catacombes en divers

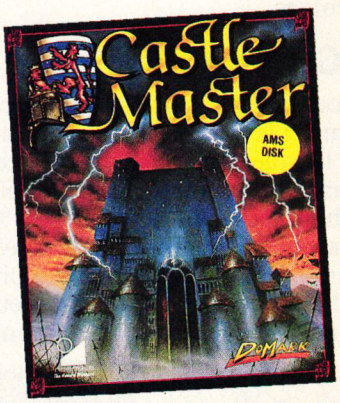


endroits (le puits et la chapelle, par exemple). Vous tomberez d'abord dans une caverne, hantée par un esprit. Tuez-le d'un caillou bien ajusté. Vous accéderez ensuite aux catacombes, mais ne pourrez pas revenir dans les cavernes. Chacune possédant un accès par le haut, il faudra les trouver tous pour récupérer les clés et trésors qui y sont dissimulés ; ensuite, grâce à votre plan, vous retrouverez les escaliers qui permettent de sortir de ce dédale de couloirs.

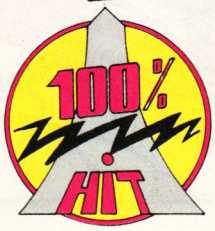
Dans certaines pièces, vous trouverez des trésors, qui augmenteront votre score. Il sont généralement bien cachés (sous l'étagère des forges ou la table de la salle des provisions, par exemple). Il y a trois potions dans le jeu. Je n'en ai trouvé que deux : une potion de force (utilisable un certain nombre de fois) et une potion magique, qui vous permettra, dans une bonne mesure, de traverser ou déplacer un roc. Exemple : si vous tirez un caillou au-dessus du pont-levis de l'intérieur, vous vous retrouvez à l'extérieur. Ne tirez surtout pas sur la bannière qui flotte dans l'enceinte du château, vous déclencheriez l'alerte. Autre chose, lorsque vous êtes sur le pont-levis, tirez une nouvelle fois sur le rectangle blanc : vous serez projeté dans les airs et atterrirez sur le toit de la chapelle où vous trouverez une clé.
La place me manque pour vous faire part de toutes mes découvertes, mais suivez bien ce dernier conseil : soyez très curieux et sauvegardez le jeu avant d'entreprendre une action hasardeuse.
La magie du Freescape donne là encore toute sa mesure. Castle Master est prenant, très bien réalisé, parsemé d'embûches et, sur la base d'un scénario simple, arrive à retenir le joueur durant de longues heures. On ne peut quasiment rien lui reprocher, si ce n'est la traduction française de certains mots, parfois douteuse. Les amoureux du genre seront gâtés par cette dernière production.
Merci Incentive.

Robby

CASTLE MASTER de INCENTIVE/ DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 109 F
Disc : 169 F



Graphisme :	79 %
Son :	47 %
Animation :	93 %
Richesse :	90 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	91 %
Notice :	83 %
Longévité :	84 %
Rhaa/Lovely :	94 %



TENNIS CUP

82%

Encore un soft de tennis, à croire que tous les éditeurs se sont donnés le mot. Nous avions commencé par Passing Shot, puis Great Courts. Loriciel se décide enfin à nous donner sa version des faits. Ils ont peut-être bien fait d'attendre car, franchement, c'est le meilleur. Cela ne veut pas dire qu'il soit parfait, mais c'est le plus réussi.

Dès le début, on sent que la partie ne va pas être de tout repos et qu'un petit tour sur le court d'entraînement ne sera pas du luxe. De toute façon, avant chaque épreuve, vous devrez reconfigurer votre joueur. Pour cela, un menu apparaît vous demandant d'abord d'entrer votre nom puis de définir chaque caractéristique en pourcentage.

CHACUN SA FRAPPE

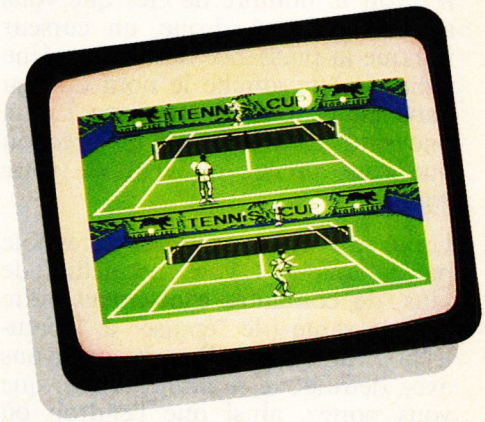
Votre joueur est défini par cinq caractéristiques : le service, le coup droit, le revers, la volée de coup droit et celle de revers. La sélection initiale est de 50 % pour chaque caractéristique et 30 % à répartir sur l'ensemble. Vous pouvez, bien entendu, soustraire des points déjà attribués pour les placer ailleurs. Si, par exemple, vous ne montez jamais à la volée, retirez des points sur les deux dernières caractéristiques et augmentez votre service ou vos coups de fond de court.

L'entraînement se déroule face à une machine qui vous envoie des balles dans tous les sens. Vous apprendrez ainsi à vous placer et à travailler vos coups. Ce n'est pas le tout de renvoyer des balles, il faut d'abord qu'elles reviennent sur le terrain et, surtout, qu'elles déroutent votre adversaire. Si à chaque fois vous lui renvoyez dessus, vous risquez de prendre de sacrées roues de bicyclette. Lorsque vous vous en sentez capable, choisissez un adversaire à combattre.

SUR TOUS LES COURTS DU MONDE

L'affrontement peut se dérouler sur trois types de terrain : le gazon, le ciment ou la terre battue. De toute façon, la nature du terrain n'a pas d'incidence sur le rebond ou sur la vitesse de la balle (c'est d'ailleurs bien dommage). Par contre, vous allez pouvoir modifier certains facteurs. D'une part, ceux de votre adversaire. S'il s'agit de l'ordinateur, celui-ci dispose, pour chaque caractéristique, de 50 %, ainsi que de 250 % à rajouter. Ce qui fait que vous pouvez lui mettre 100 % à chaque capacité. De cette façon, vous modifiez sa force. Si vous jouez à deux, chacun définit ses propres caractéristiques.

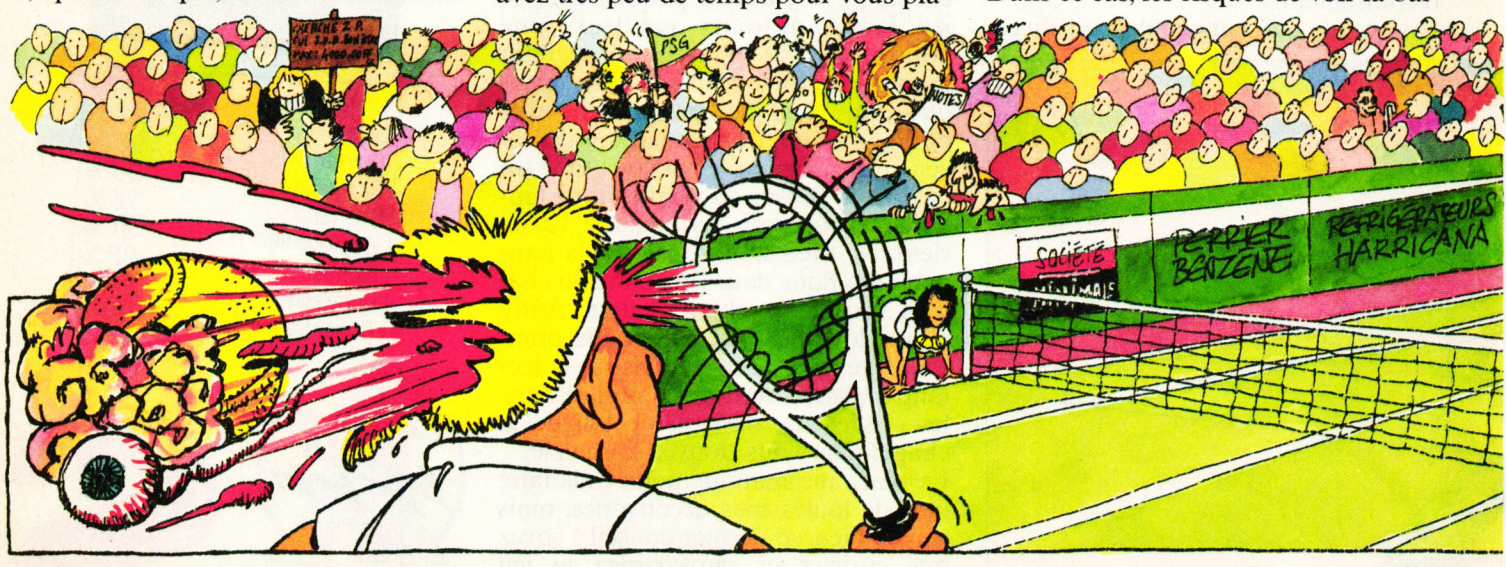
Le second changement concerne la vitesse du jeu. En mode rapide, vous avez très peu de temps pour vous placer et pour préparer vos coups ; le mode lent est plus intéressant pour les débutants qui ne maîtrisent pas encore trop bien les coups.



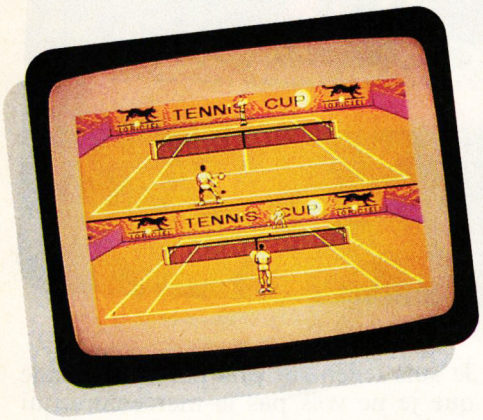
Avant de commencer un match, n'oubliez pas de choisir le nombre de sets, qui peut aller de un à cinq, en sautant les nombres pairs bien évidemment.

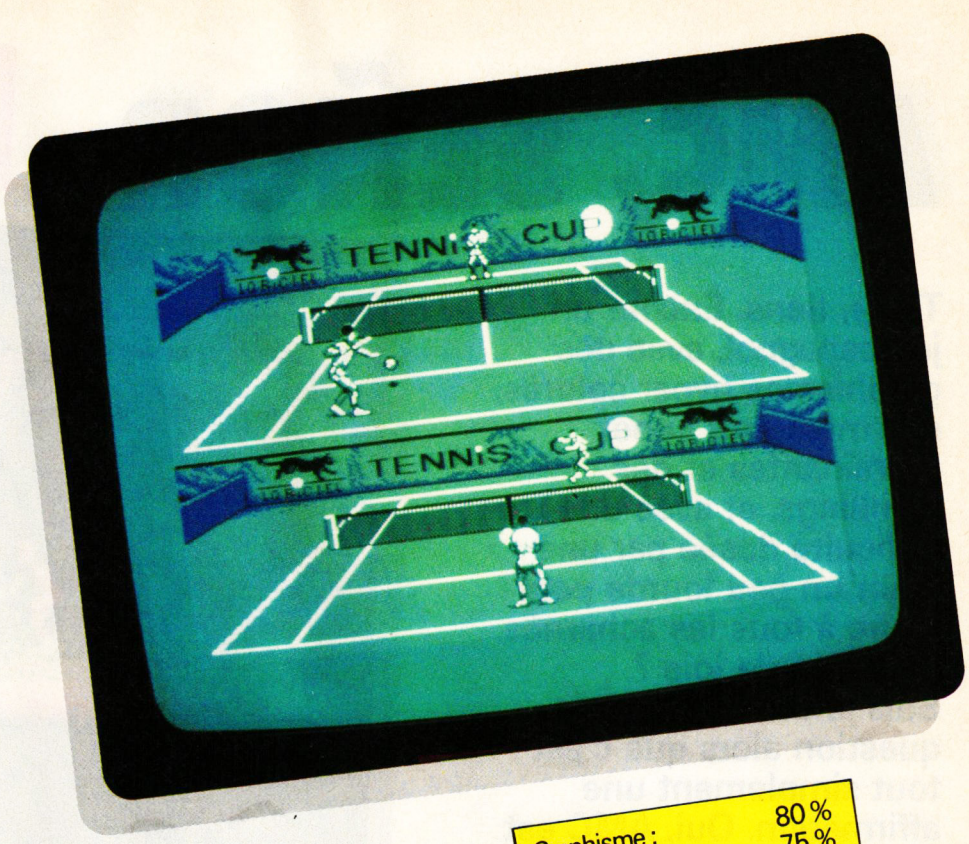
TOUS LES COUPS DU TENNIS

Le mode du jeu choisi par les auteurs le rend à la fois très jouable et très réaliste. Pour le service, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton de feu ou sur la barre d'espace du clavier et de sélectionner une des six directions, qui correspondent à un sixième du carré de service (par exemple, la diagonale gauche enverra la balle vers la gauche du carré de service, près de la ligne). Certains services sont plus difficiles à réaliser que d'autres, plus difficiles aussi à rattraper pour votre adversaire. Dans ce cas, les risques de voir la bal-



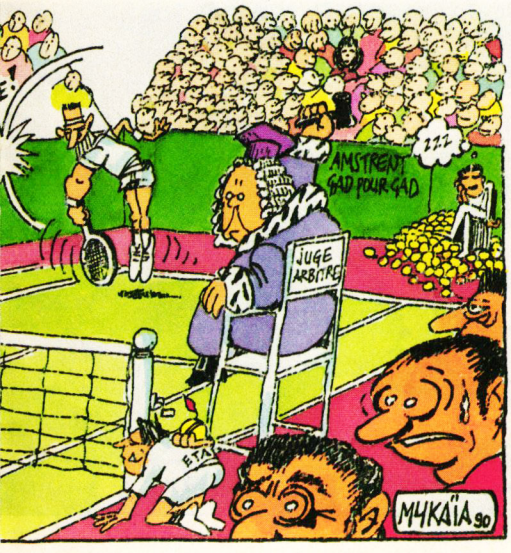
le sortir du carré de service sont plus grands.
Les coups dépendent à la fois de la position du joystick et de la position du joueur adverse. Si ce dernier est en fond de court, vous pourrez effectuer des lifts, des coupés et des coups à plat, dans trois directions. Si votre adversaire monte au filet, au lieu du lift vous obtiendrez un lob. Si c'est votre joueur qui est au filet, vous obtiendrez une volée profonde en poussant le joystick ou en appuyant la touche du pavé fléché vers le haut, une volée normale ou une volée amortie en tirant sur le joystick ou en appuyant sur la flèche vers le bas.





AUX PREMIERES LOGES

Si le graphisme en mode 1 est très réussi et l'animation des joueurs conforme aux gestes d'un joueur de tennis, vous perdez rapidement l'envie de vous y intéresser pour entrer à fond dans la partie. Il n'y a plus qu'une chose qui compte : renvoyer la balle. Impossible, si l'on veut gagner, de se laisser distraire. Vous retrouvez les mêmes sensations que sur un vrai court de tennis, vous retrouvez aussi vos défauts. Attention au placement du joueur : si votre adversaire fait une balle courte, ne laissez pas votre joueur compter fleurette à la ligne de fond de court, sinon la balle aura le temps de rebondir deux fois avant que vous ne soyez dessus.
L'écran est séparé en deux fenêtres. Le premier joueur joue avec la fenêtre du haut, son tennisman est vu de dos, la fenêtre du bas servant au deuxième joueur. Le seul moment où il peut être utile de regarder la fenêtre de son adversaire, c'est lorsque l'on sort de sa propre fenêtre.



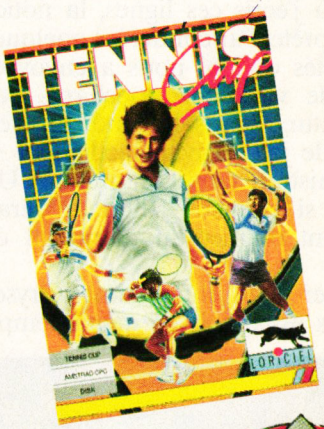
ET LES REGLES ALORS ?

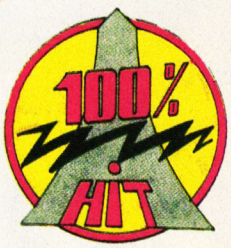
Bien sûr, tout ce que je vous ai raconté jusqu'alors vous laisse entrevoir un jeu de qualité, à ne manquer sous aucun prétexte. Pourtant, Tennis Cup possède quand même un grave défaut (que l'on avait déjà trouvé dans Great Courts) : il arrive que le joueur commence un jeu en servant à gauche, ce qui est, d'après le manuel du tennisman, absolument interdit. Même Chang, lorsqu'il lançait ses services à la cuillère face à Lendl, n'aurait imaginé une ruse aussi machiavélique et on comprend aisément pourquoi. Alors, les programmeurs ne sauraient-ils pas jouer au tennis ?
En dehors de ce petit défaut de conception, je ne vois vraiment pas ce qui pourrait vous retenir d'acheter ce soft.

Lipfy

TENNIS CUP de LORICIEL
K7 : 169 F
Disc : 199 F

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





AMC, SEÑOR

94%

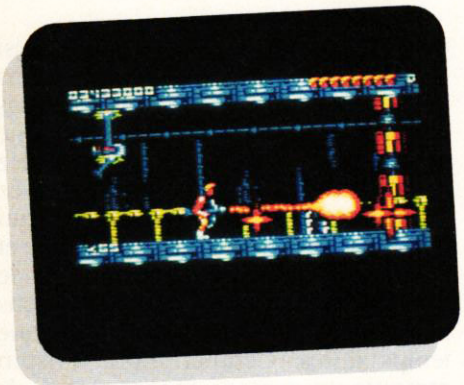
Tiens, tiens. Encore un jeu espagnol, avec des graphismes hyper colorés, des musiques super entraînantes et des scrollings, et avec une difficulté dosée par une main un peu lourde pour plaire à tous les acharnés du bâton de joie ? Suis-je bête, je pose la question alors que c'est tout simplement une affirmation. Oui, AMC est le dernier orphelin espagnol ayant trouvé refuge chez l'éditeur Ubi Soft.

Je ne vais pas me lancer dans de longs discours vous narrant le scénario, car à l'heure où j'écris ces lignes, la notice n'est pas prête. Par contre, les quelques photocopies qu'Ubi nous a envoyées parlent de vaisseaux, méchants pas beaux, futur... Dans le fond, on s'en fout, car le jeu pouvait facilement se passer d'histoire tant il est prenant. Un scénario, si chouette soit-il, se ferait rapidement oublier au détriment de l'action.
Pour aimer AMC, il faut aimer Grysor et les jeux espagnols en même temps. Il faut également aimer les bonnes animations et les musiques rythmées, ne pas cracher sur un jeu avec beaucoup de couleurs et, surtout, adorer les scrollings. Si vous ne vous sentez pas concerné, allez jouer aux billes dans la cours de votre bahut ou à la marelle ou... Et puis je m'en balance, car je vous renie jusqu'à votre vingtième génération.

A MOURIR

Le tout commence dans une plaine au bord d'un lac. Je suis béat devant la vision que m'offrent les planètes dans le ciel derrière les massifs montagneux. Je suis tellement pris par cette image que je ne vois pas le mercenaire qui court vers moi et me paye un aller simple pour le royaume des morts. Heureusement que je suis comme tout le monde et que je possède trois vies.
En tout cas, la leçon fut bonne, je ferai gaffe la prochaine fois. C'est parti, je vais à l'est et dégomme tout ce qui bouge à l'aide de mon fusil mitrailleur. Je monte de petites collines et passe devant un arbre et... Oh non! c'est pas du jeu ! Je me suis fait bouffer tout cru par une plante sortant, sans prévenir, de la terre. Comment je pouvais le savoir, hummm ? La réponse est simple, banane : en se faisant prendre une fois. OK, la prochaine fois, je sauterai

par-dessus. Sur mon parcours, il y a des conteneurs qui tombent du ciel ou qui apparaissent à la mort d'un de mes ennemis. En les visant, je peux récolter des munitions : grenades, lasers, vies, etc.
Je fonce comme un malade. Je passe quelques plates-formes où une bande de pingouins veulent me faire ma fête. Pas de quartier pour les bêtes ; ici, pas de SPA qui tienne. Une crevasse, je m'approche, regarde délicatement le fond du gouffre. Je sens que tout cela est un peu louche. Je prends mon élan et saute par-dessus... Pas le temps de dire ouf car une autre bête géante sort du trou et m'invite chez elle comme un vulgaire hamburger qui lui servira de dîner (je ne ferai pas une interprétation psychanalytique du jeu qui reste très freudien).



JE LES AURAI

La prochaine fois (pour tout vous dire, j'y ai passé quelques nuits), je lancerai quelques grenades au fond du gouffre avant de l'enjamber. Plus loin, je dois affronter des montagnes molles qui avancent vers moi, d'autres pingouins et mercenaires. Beaucoup plus loin, je dois tuer des robots énormes dans un décor futuriste, qui, au premier coup d'œil, me paraît d'assez mauvais goût

de la part des programmeurs.
Eh bien non, car je n'avais pas réalisé que tout cela n'est qu'un gigantesque vaisseau spatial qui me téléporte grâce à un faisceau lumineux sortant de son ventre (vous voyez, je ne le fais pas exprès, mais je vois du Freud partout).
Vous vous posez sans doute la question : "Jusqu'où va-t-il nous raconter le jeu ?" Hum, hum, j'avoue avoir fini AMC et je peux vous dire que la deuxième partie est encore plus belle que la première. La musique est plus futuriste et les montres plus impressionnants, comme ces V V V (vers vert visqueux) qui s'enroulent autour du personnage pour le digérer, ou les dinosaures qui vous kidnappent, ou encore les serpents de terre qui vous arrachent la tête si vous ne faites pas attention où vous posez les pieds.

MEGA SPRITES

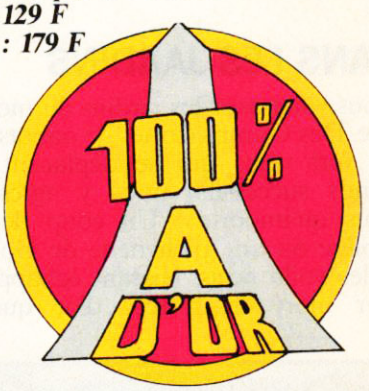
Pour en mettre plein la vue aux joueurs que nous sommes, les programmeurs se sont payé le luxe d'animer un robot géant à quatre pattes, comme dans *la Guerre des étoiles*. Pour l'avoir, vous devez posséder l'arme absolue ou être très chanceux, car il est coriace, le bougre.
Vous visiterez le QG ennemi où des centrifugeuses ne manqueront pas de vous aspirer pour vous transformer en bouillie pour chiens. Il faudra également déconnecter un ensemble de murs magnétiques et trouver son chemin dans l'ensemble des couloirs qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Bref, avec AMC, vous aurez du pain sur la planche.

C'EST DU GEANT

Sur un plan technique, ce jeu est un petit bijou. Pour la première fois sur CPC, on assiste à un double scrolling. Le sol défile avec les déplacements du personnage et le ciel scrolle sur un deuxième plan de façon moins rapide (qui disait que ce n'était pas possible sur CPC ?), ce qui donne une autre dimension au jeu. Il m'arrive comme à tout le monde de programmer un peu. Devant AMC, je me demande : "Comment font-ils pour gérer en même temps les deux écrans, le personnage, les monstres plus que grands et la musique, pour que le tout reste fluide et surtout très rapide ?" Répondez-moi, comment font-ils ?
Que dire de plus ? Si vous aimez l'arcade, vous n'aurez aucune surprise avec AMC ; dans le cas contraire, c'est l'occasion rêvée pour apprécier les plaisirs que peut vous procurer un bon jeu. Donc, inutile de vous sortir des phrases du genre "courez acheter AMC" ou "dépêchez-vous avant qu'il ne soit épuisé". Pour votre gouverne, AMC signifie Astro Marine Corps, ce qui veut tout dire.

Señor Poum

AMC de DINAMIC
Distribué par UBI SOFT
K7 : 129 F
Disc : 179 F



Graphisme :	88 %
Son :	90 %
Animation :	94 %
Richesse :	100 %
Scénario :	—
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	100 %

CAPTAIN TRUENO

84%

"Moi, le Capitaine Fracasse, je jure solennellement de me rendre au monastère de l'abbé Stanislas afin de le libérer de la malédiction qu'il subit et, tant que j'y serais, de délivrer ma bien-aimée, emprisonnée dans ce même endroit apparemment abandonné de Dieu."

D'ailleurs, pour cela, je vais m'octroyer la compagnie de mes meilleurs amis : Goliath, qui n'usurpe pas son nom (Schwarzenegger ? Un gringalet à côté), et Crispin, aussi souple et agile qu'un champion olympique de gymnastique. Pour changer de personnage, il faut appuyer sur la touche qui lui est associée. En effet, les trois héros se complètent et il faut choisir le meilleur selon les situations. Mais assez tergiversé, les poignets ligotés de mon adorée doivent être meurtris à l'heure qu'il est.

DANS LES JARDINS

Nous voici dans les jardins du monastère. Des Gumps (sortes de nabots tout de vert vêtus qui se déplacent par bonds successifs) nous y agressent, mais qu'importe ! Un coup de ma rapière ou une pichenette de Goliath et les voilà occis, laissant échapper à leur mort des pièces d'or que je m'empresse de ramasser : elles me permettront de gagner une vie supplémentaire ou de me refaire une santé lorsque mon énergie sera au plus bas (en appuyant sur Pause, un tableau donne ce choix). Plus loin, nous découvrons un levier que je m'empresse d'actionner, ce qui a pour effet de faire apparaître une corde que Crispin, prestement, grimpe.

Après nous être débarrassés de chiens féroces, nous approchons des remparts, peuplés d'araignées d'une taille impressionnante. Cette fois, je dois envoyer deux coups d'épée à mes ennemis pour les abattre. Goliath est plus radical (si vous le voyiez sauter. La Terre en tremble !), mais il est également statique, ce pourquoi je lui préfère mes jambes et mon arme. Les remparts dépassés, nous sommes maintenant à proximité de la tour centrale. Y pénétrer se fera sans difficulté.

ON APPROCHE

L'intérieur du monastère est en grande partie constitué de tunnels verticaux pour lesquels Crispin est le personnage le plus adapté. C'est bien lui l'as de la corde raide ! Mais il doit se méfier des rats géants qui arpentent les parois de ces passages malaisés. C'est véritablement à ce moment que la partie est (un peu) ardue. Et c'est pour cela que je ne vous donnerai aucune indication concernant la marche à suivre pour ne pas gâcher la magie du jeu. Mais cela ne m'empêche pas de vous conter la suite de ma palpitante aventure : ayant déjoué le mécanisme qui nous empêchait de progresser, nous rencontrons

de nouveau des Gumps, mais aussi des squelettes, que nous terrassons sans pitié. Nos pérégrinations nous amènent à prendre possession d'une épée magique (en fait, vous balancez de petites épées. Ainsi vous pouvez toucher vos adversaires à distance), qui remplace ma fidèle mais vieille lame et qui m'est bien utile pour anéantir le monstre, énorme et effrayant, que nous ne tardons pas à rencontrer quelque temps après. Celui-ci mort, Crispin remonte un passage encore rempli de rats et accède à un magnifique jardin au bout duquel une porte nous donne le code de la deuxième partie, que je vous révèle par bonté d'âme : 141084.

PLUS QUESTION DE REFLEXION

Dans cette seconde partie, j'ai quatre niveaux à franchir, dans lesquels je dois me déplacer de plate-forme en plate-forme. Les deux premiers, assez

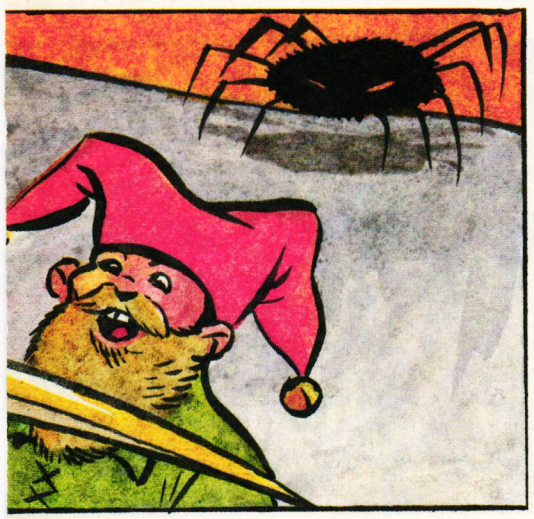
simples, ont la jungle pour décor. Guerriers et poissons volants sont les seuls ennemis que j'ai à affronter. J'essaie d'accumuler le maximum de points de valeur que mes ennemis défaits laissent à leur mort, dans l'espoir d'obtenir une vie supplémentaire lors du calcul des bonus à chaque fin de niveau.
Au troisième niveau, je suis confronté à des chauves-souris, qui ressemblent plutôt à des dragons, et à des créatures plus dangereuses qui font penser à Cerbère, le chien gardien des Enfers. J'ai également à me méfier des passerelles de bois sur lesquelles je me déplace : elles ont en effet la mauvaise habitude de ne pas supporter mon poids.
Pour finir : l'ultime niveau, au bout duquel se trouve en fâcheuse posture

Dame Sigrid, où je me retrouve face à des têtes de mort qui roulent sur les plates-formes (très emm...) et à des gorilles à l'air peu engageant. Je suis obligé de les toucher un nombre impressionnant de fois avant de les abattre, quoique Goliath, de quelques coups de poing bien placés, en vient aisément à bout (quand je vous disais que c'était une masse, ce type !).
Une fois la belle délivrée, la partie reprend au premier niveau mais l'animation est plus rapide. Là, c'est carrément dément, à croire qu'on se trouve devant un film en accéléré.

BILAN POSITIF

J'ai tenu ma parole : j'ai désensorcelé l'abbé en tuant son démon et délivré

Graphisme :	90 %
Son :	70 %
Animation :	97 %
Richesse :	85 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	93 %
Notice :	70 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	95 %



ma belle. Servi par un graphisme et une animation impeccables, ce fut délectable. J'aurais presque effectué cette aventure sans motif, juste pour le plaisir, qui est vraiment immense.
Seules ombres au tableau : les sons, bien que variés et assez réussis, ne prévalent pas par leur originalité. En plus, il n'y a pas de musique. Ensuite, ce soft ne résistera pas longtemps aux as du joystick rodés aux réalisations espagnoles. Néanmoins, je ne saurais trop vous conseiller de partager mes aventures...

Captain Chris

CAPITAN TRUENO de DINAMIC
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.

DAN DARE III

80%

Virgin nous propose le troisième volet des aventures du colonel Dan Dare, dans un jeu d'arcade à la réalisation soignée. Effets spéciaux très colorés et taux de mortalité élevé sont au rendez-vous pour un soft qui a le goût du hit !

La création de ce jeu a été confiée à Probe Software, société anglaise de développement qui nous pond généralement de très bons jeux sur CPC. Mieux, les deux auteurs de Dan Dare III s'appellent David Perry et Nick Bruty, que vous devez commencer à connaître puisqu'ils ont, entre autres, réalisé par le passé l'excellent Savage et le non moins excellent Trantor. On reconnaîtra sans mal quelques effets de style inaugurés dans les deux jeux précités.

DAN DARE CONTRE LES MEKONS

Dan Dare est une bande dessinée anglaise qui a été créée dans les années 50 pour contrer l'invasion des comics américains. Alors que les Ricains se passionnent pour leurs super-héros dotés de super-pouvoirs et vivant de super-aventures, les Anglais vont devenir dingues du colonel Dan Dare, dont les missions le conduiront toujours à contrecarrer les projets horribles des infâmes Mékons, des extra-terrestres qui rêvent d'envahir la terre et d'asservir l'espèce humaine.

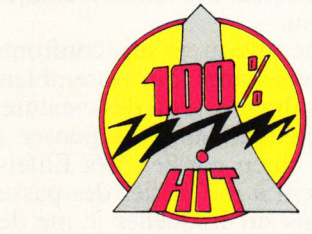
Dans Dan Dare III, vous incarnez le Colonel et retrouvez vos vieux ennemis, les Mékons, qui persistent dans leurs projets de conquête. Cette fois, ils ont construit un gigantesque vaisseau spatial qui abrite quelques-uns de leurs plus éminents scientifiques. Leur but est de créer, à partir de l'espèce humaine, de puissants mutants par le biais d'expériences génétiques douteuses. Une fois l'engin spatial mis en orbite autour de la terre, les Mékons réussissent à vous enlever et vous livrent à leurs généticiens, pour créer une armée de mutants-Dan Dare à leur dévotion.

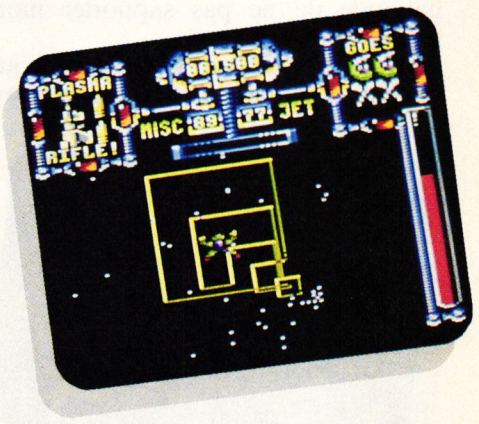
Alors que vous étiez sur la table d'opération, vous avez réussi à vous enfuir profitant d'un moment d'inattention de vos ravisseurs. Dans une pièce adjacente à la salle d'opération, vous trouvez un jet-pack (fusée dorsale) qui vous permettra de vous déplacer rapidement. Plus loin, vous volez un canon à induction de plasma concentré. Enfin, vous trouvez une navette de secours qui vous aiderait à regagner la terre, mais ses réservoirs sont vides ! Vous devrez donc visiter le grand vaisseau et faire face aux armées des Mékons pour collecter cinq réservoirs de fuel dans les différents niveaux du satellite, pour pouvoir enfin vous enfuir.

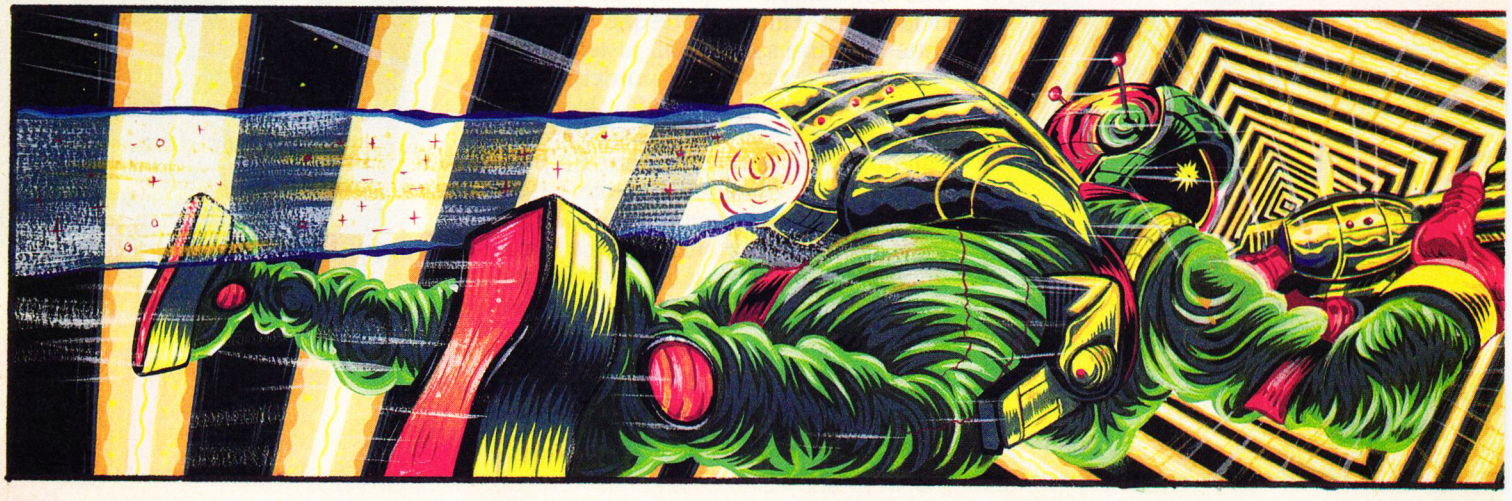
IL FAUT TROUVER DU FUEL

En haut de l'écran, une fenêtre affiche les objets ou armes que le Colonel porte sur lui. A n'importe quel moment du jeu, il choisira d'utiliser : le canon à induction de plasma concentré, une bombe énergétique très puissante détruisant tous les ennemis présents à l'écran, des mines rebondissantes, une réserve d'essence pour son jet-pack dorsal ou une nacelle lui permettant de changer de niveau. Il pourra également jeter un coup d'œil dans son porte-monnaie.

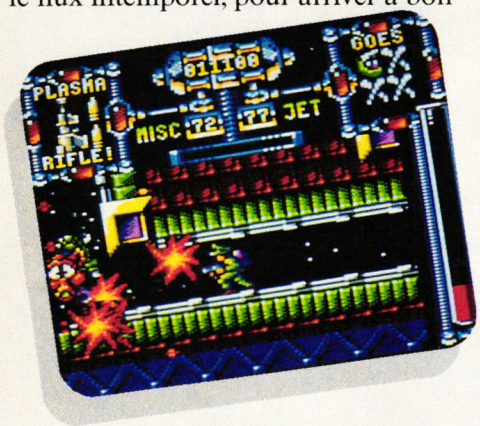
Une autre fenêtre affiche les vies de votre héros (quatre au maximum). Egalement affichés en haut de l'écran, votre score, le niveau de fuel du jet-pack, le nombre de fois que vous pourrez utiliser l'objet que vous avez en main. Sur la droite de l'écran, une







barre rouge représente votre état de santé.
Le seul endroit où votre héros peut récupérer du fuel pour son jet-pack ou acheter de l'équipenemt (vies supplémentaires et armes) est l'écran de départ, où vous piraterez l'ordinateur qui gère les stocks du vaisseau. Il vous faudra donc obligatoirement revenir à ce niveau à de nombreuses reprises afin de réussir votre mission.
Un système de téléportation entre les différents niveaux du vaisseau donne lieu à une phase d'arcade originale où vous dirigerez votre personnage dans le flux intemporel, pour arriver à bon-



ne destination et éviter les pertes d'énergie.
En fin de chaque niveau de jeu, détruisez un Mékon et récupérez la nacelle. Grâce à elle, vous utiliserez le téléporteur qui vous mènera vers le niveau suivant.

UN JEU D'ARCADE AGREABLE

Doté de nombreux effets spéciaux (explosions, tirs de lasers, bombe énergétique), Dan Dare III est un jeu d'arcade très agréable. On remarquera que le fond étoilé est sur deux niveaux pour un effet accru de profondeur. L'animation ne souffre d'aucune saute, les décors sont riches en couleurs et agrémentés de quelques beaux dégra-

dés. Le jeu est soigné dans ses moindres détails, comme l'effet de recul imprimé par le canon à plasma au Colonel.
Il faut quelques parties pour assimiler toutes les possibilités du jeu (choix

entre les différentes armes notamment) et on s'aperçoit rapidement qu'il faudra plusieurs heures de jeu pour venir à bout de Dan Dare III, principalement à cause des indispensables allers et retours avec le premier

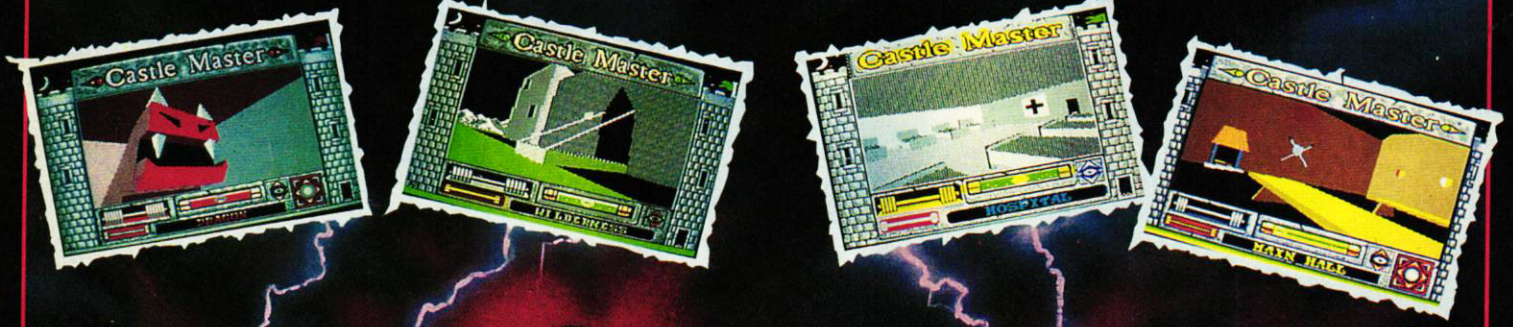
niveau, seul moyen de s'approvisionner et de racheter des vies.
Si vous avez aimé les précédentes productions des Anglais de Probe Software, vous pouvez vous offrir ce jeu les yeux fermés, il est d'un niveau équivalent aux célèbres Trantor et Savage, déjà cités.

Robby

DAN DARE III de VIRGIN MASTERTRONIC
Prix : n.c.

Graphisme :	91 %
Son :	54 %
Animation :	89 %
Richesse :	91 %
Scénario :	79 %
Ergonomie :	72 %
Notice :	64 %
Longévité :	83 %
Rhaa/Lovely :	89 %

Castle Master



Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Un nouveau jeu 3D d'action/aventure d'Incentive, réalisé dans le SuperFreescape ™ spectaculaire.

Incentive, le groupe qui a rapporté de nombreux prix grâce à d'énormes hits tels que DRILLER, DARK SIDE et TOTAL ECLIPSE, a encore frappé! CASTLE MASTER est le résultat de nombreuses années de travail grâce au système de développement Animated Solid 3D. Cela vous catapultera vers un monde fantastique.

Soyez attentif si vous voulez découvrir les solutions aux énigmes curieuses. Des salles secrètes, des couloirs tournants et des pièges cachés en 3D: Castle Master est sûrement l'action/aventure le plus atmosphérique du genre.

Entrez dans "Castle Eternity" si vous osez! Vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.

ROLL OF HONOUR
Incentive's past awards include

Crash Readers' Awards
– Best Graphics
– Most Imaginative Game
– Best Overall Game

•

C & VG Golden Joystick Award

•

Commodore Computing International Oskar

•

Amstrad 100% Prix De L'Innovation

•

Computer Industry Award – 8 Bit Programmers of the Year

incentive
The Award Winners

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Photos d'écran sur Amstrad, C64, Spectrum, Amiga

Publié par Domark Ltd

Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France
Tel: 16 (1) 48.98.99.00

Programmed by: Incentive Software © 1990 New Dimension International Ltd

DOMARK

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

C'est pas tous les jours dimanche, et quand le vent se lève il faut bien continuer à marcher. Ces phrases ne veulent rien dire mais j'avais envie de les écrire. Allez savoir pourquoi. Il y a des choses qui ne s'expliquent pas. Par exemple, pourquoi est-ce que je continue cette rubrique après plus de deux ans ? Pourquoi un hippopotame vient-il aider une gazelle à se libérer de l'étreinte mortelle du crocodile ? Hein ? Pourquoi ? C'est la vie, non ?

Madame,

J'ai la lourde et pénible tâche de vous faire parvenir certains propos, désobligeants certes, mais mérités. Vous êtes en effet très décevants. Quel ne fut pas mon désarroi quand je pris connaissance de vos articles. Vos propos ne sont pas tolérables. Vous vous montrez égoïstes, stupides et prétentieux. Vous faites preuve d'un humour louche, parfois grotesque. Etant donné le profond mépris que je vous porte, je vous quitte définitivement.

P.S (d'avril) : Excusez-moi si Pierre a fait une syncope, essayez de dissuader Sined de me couper la tête. Ce n'était qu'une modeste réponse à votre fumeux poisson d'avril qui n'était pas mal trouvé (bien que le coup du CPC portable et flottable soit un peu gros). J'ai failli marcher, mais dans une crise de lucidité (mon quotient intellectuel a atteint au moins le score de 25), je me suis rendu compte du piège infâme, né des méandres de vos esprits vicieux, que vous nous aviez tendu, à nous, pauvres et infortunés Amstradiens ébahis devant de telles révélations. Profitant de cet éclair de génie qui n'allait pas durer, je me décidai à vous faire part de mes véritables (et néanmoins sublimes) pensées. Il serait bon que vous commentiez les photos d'écran. L'idée de donner l'avis de différentes personnes sur un même jeu est très bonne. Si vous cherchez une idée de poster, pourquoi ne pas nous offrir celui d'Aquablue III ?... Vous devriez refaire des dossiers sur les films (cf. Batman). Comptez-vous sortir de nouvelles compilations comme les 100% A d'Or ?... Je ne suis pas passé par les compliments habituels, ceux-ci ayant été faits, si vous avez saisi le sens profondément ironique de la partie dérangeante de ma missive. Sur ce, je vous salue tous et plus particulièrement la sublimissisme Miss X.

Steve Austin

Cher Steve,

C'est bien moi qui ai failli avoir une syncope. Bravo pour ta blague, je m'y suis laissée prendre. Pour tes questions, je vais y répondre rapidement. Nous ne faisons pas de légendes pour les photos d'écran, car neuf fois sur dix elles sont inutiles. Le poster d'Aquablue, c'est une bonne idée, et on va voir si c'est possible. Nous referons des dossiers sur les films quand ils vaudront la peine et qu'une adaptation sur CPC sera prévue. Enfin, je peux te dire que l'on va renouveler l'expérience des 100% A d'Or, mais il faudra attendre le mois de décembre 1990. Ciao Steve.

Bisous Miss X,

Et tout d'abord un grand merci ! Merci pour votre journal, gai, vivant, merci pour votre fidélité aux CPC ? Merci de conserver des rubriques extra-informatiques intéressantes. Et surtout, merci de nous avoir fait rêver avec vos poissonneries : votre nasse, que dis-je, votre chalut était plein, vos prises superbes et, pendant quelques instants, j'ai rêvé à des descendants de notre bécane favorite. Merci donc à Robby et Budget et à toute l'équipe (on se croirait aux Césars).

Bébert le Kid

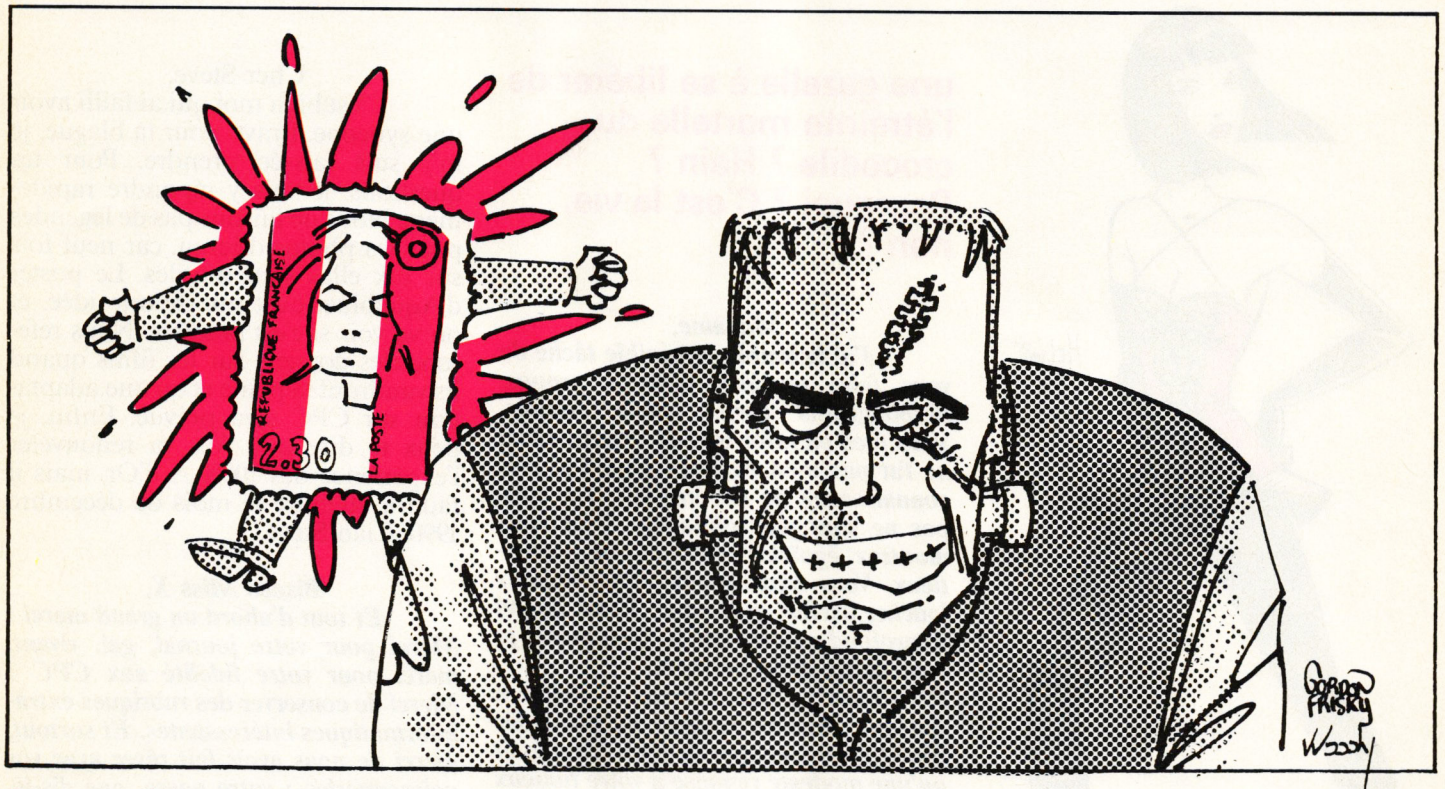
Salut Bébert,

J'ai choisi ta lettre parce qu'elle est représentative des réactions que nous avons reçues à la suite de notre poisson d'avril sur les nouvelles machines Amstrad. Allez dans les Actus et lisez l'article que Robby leur consacre. C'est vrai que c'était du bon boulot puisque certains éditeurs de jeux nous ont appelés pour avoir des renseignements sur ces machines que nous avions inventées ! Bye Bébert.

Miss X

C

FRANCKIE GOES TO BABELWAID



O, combien de vilains, combien de croque-mitaines ont crié sous les rats des marais. Attention, jeunes fougueux, car lorsque vous serez vieux, ne rira-t-on pas de vous ? Tout cela pour dire que là où le café passe, le sommeil trépasse et que quand des comptes sont à régler, il faut sortir la caisse à outils.

Il y a de la décapitation dans l'air... J'en connais deux, l'un pas content et l'autre très triste, qui se sentent frustrés par tant d'incompréhension. Avant tout, je laisse la parole à Sined qui a une petite histoire à vous raconter.

Salut à tous, bises à toutes. Tout a commencé par un bel après-midi ensoleillé dans les locaux de *Cent Pour Cent*. Le brave Poum, le cœur à l'ouvrage, se tirlipotait les neurones pour tenter de trouver le truc, ce petit truc insaisissable et incontournable qui fait rêver le lecteur et sans lequel un article n'est pas ce qu'il devrait être. Perdu dans ses songes, il singe les Tibétains en tentant une méditation infructueuse, quand, tout à coup, ses yeux sont inexorablement attirés par un morceau de papier blanc, parsemé de taches noires, ressemblant lointainement à ce que certains appellent une page A4 imprimée. Lui est mal à l'aise, il ne sait pas encore pourquoi, mais son instinct a déjà assimilé le malheur qui va bientôt se dérouler...

D'une main fébrile, il saisit les pages du fanzine *Start CPC*, ses jambes semblent ne plus vouloir le porter, des gouttes de sueur ruissèlent sur son front... Il a les mains moites, les pieds poites, la gorge sèche, l'haleine fétide. Après quelques instants d'inconscience, il reprend pied et réussit à lire le contenu de la page 3, page qui n'est même pas imprimée recto verso. Voici le bref contenu de ce texte calomnieux :

"*Amstrad Cent Pour Cent* a perdu un peu de pêche après le départ de certains de ses journalistes" (êtes-vous aveugles ou ne voyez-vous pas que le grand et beau Robby est de retour ? De plus, qui signe ces quelques lignes ?). Alors là, il vous est interdit de parler sur ce ton de quelqu'un que vous ne connaissez même pas. Si Poum, il est vrai ancien lecteur de la revue, a pu intégrer le rang des rédacteurs, c'est pour ses grandes qualités humaines autant que pour ses capacités de programmation. Regardez deux secondes ses programmes et faites-en autant. Après, vous aurez sans doute le droit de le bafouer. Grand musicien, grand prestidigitateur et enfin grand programmeur (grand casse-bonbons aussi à ses heures), il est génial.

Je déclare Poum innocent en toute âme et conscience. Si vous ne comprenez pas le message qu'il essaie de vous passer, achetez *Décision Informatique* et mettez une cravate. Et prout !

En ce qui me concerne, je vous permets de m'envoyer toutes les injures que vous désirez. Je les recevrai avec indignation et humilité, car je les mérite. Oser dire que la société le Méridien informatique ne sortira pas de nouvelles versions de Discologie, la fée du CPC, est lamentable (de chevet) de ma part. Je vous prie de bien vouloir accepter mes excuses et vous promets que nous allons vous parler en

détail de ce monstre (histoire que cela me remue bien le couteau dans la plaie). Le nouveau né s'appelle 6.0 et est encore plus puissant. De quoi faire rêver ceux qui n'arrivent plus à faire leurs copies légales...

Salut Franck,

Permets-moi de t'adresser cette lettre, à laquelle, j'espère, tu répondras. Alors que je déplombais mon dernier jeu (je trouve cela plus marrant que le fait de jouer, chacun son truc), Disco me dit : "Erreur de lecture, lecteur indisponible." Je ne m'occupais pas plus de ces messages, mais lorsque j'eus fini mes savantes manipulations, je m'aperçus à grand regret que ledit secteur était effacé. En effet, en essayant le fruit de mes modifications, il était simple de voir que le jeu ne fonctionnait pas. Envahi par un profond désespoir, je t'écris pour te demander comment il est possible de déplomber ou modifier une disquette de jeu sans pour autant la détruire, elle ou son contenu. Merci d'avance...

Denis

Mon cher Denis

A cette question je répondrai : faire une copie de sécurité avant de tenter une quelconque manipulation sur une disquette. Ainsi, si cela ne marche pas, tu peux toujours recommencer à partir d'une seconde copie, jusqu'au succès de tes investigations. Alors pompe, mais avec modération.

Salut à toi, ô dieu du CPC

D'ailleurs, en tant que dieu, tu dois savoir pourquoi je t'écris ces quelques lignes. Tant pis, je me lance. J'ai récemment fait l'acquisition de la Multiface II+ que j'ai d'ailleurs connue par l'intermédiaire de votre revue. Problème : je n'arrive pas à copier certains jeux en entier (je ne peux copier que la première partie de Ghosts Busters II). Alors réponds-moi vite...

Benoît

Odieux personnage toi-même

Non mais, faut pas se gêner... C'est normal que tu ne puisses pas tout sauver avec la multiface, car elle ne copie que ce qui est en mémoire. Pour ce qui est sur disque, c'est une autre paire de manches. Mis à part cela et d'après mes souvenirs, elle ne sauve pas le contenu des 64 Ko supplémentaires des banques du 6128 dont certains jeux peuvent se servir. A toi de voir ce que tu peux faire avec cela.

Mon grand, petit, moyen
Franck Einstein

Je t'écris pour te dire que votre journal est nul, tellement nul que je me demande encore pourquoi j'apprends une page par cœur tous les soirs dans mon lit, avant de m'endormir. Et aussi pourquoi je me suis abonné pour trois siècles. En conclusion, je voudrais te demander quelques petits renseignements.

-Comment fait-on du flash-loading (l'art de charger des programmes sur cassette, sans bloc ni possibilité de repiquage autre que par un second magnéto).

-J'avais, il y a quelque temps, un programme permettant de mettre en mémoire des musiques ou des paroles, par l'intermédiaire du magnétophone à cassette. Il suffisait de brancher le magnéto et d'enregistrer pendant un temps maximal de vingt secondes. Ce super utilitaire ne faisait que 2 Ko. Malheureusement, des circonstances indépendantes de ma volonté ont fait que, par inadvertance, cinq doigts de ma main gauche se sont trompés de cassette et deux de ma main droite ont délicatement enfoncé les touches Rec et Play du magnéto. Arriva ce qui devait arriver : A pu la zolie cassette. Te serait-il possible de créer un programme similaire pour moi, sans quoi je me verrais obligé de décroître encore le peu de considération que j'éprouve encore à ton égard.

S'il te plaît, essaie de formuler tes réponses de la manière la plus intelligible possible, soit la moins proche du chinois. En clair, parle Basic et pas Assembleur.

J'espère que tu me feras le plaisir de répondre promptement à ma lettre, à moins que les dentiers et les lunettes noires te plaisent. Supertchao !

The best in the
world of intelligents

Sache, petit, que je mesure 1,98 m, que je pèse 103 kg, je fais 1,50 m de tour de poitrine (je ne la porte pas basse) et que je chausse du 48 (just call me Jésus). Si tu veux manger de la moquette par le plafond, viens faire risette avec tonton Franck. Sache, Tbitwoï (pas mal les chevilles) que tu me poses une colle. Me demander de t'expliquer des choses si pointues avec un langage grossier : pas simple. Autant essayer d'enfoncer au pif des clous de 150 dans de l'acier trempé, avec le nez. Tant pis, je me lance, houba !

Faire une routine en flash-loading serait, je l'avoue, plus du ressort de Rubi que du mien, je vais d'ailleurs de ce pas lui soumettre cette idée. S'il ne le fait pas, je serais ton serviteur. Comment cela marche ? simple question de synchronisation (ga ?). Ce qui est en fait un des trucs les plus durs à mettre en pratique. Saint Crocs, priez pour nous.

Le programme dont tu parles s'appelle un sampleur et permet à l'ordinateur de restituer des sons préalablement enregistrés par l'intermédiaire de la prise magnéto. Je te signale que dans le n°15 de *Cent Pour Cent*, nous avons publié un utilitaire de ce type nommé Dazzler. Il enregistre jusqu'à 40 secondes. Alors, à tes touches et que ça tape. Si tu veux boire un pot, passe à la maison, je te ferai des crêpes.

```
10 DIM T(1000):NB=1:T(1)=2
20 FOR I=3 TO 1000 STEP 2
30 PAS=-1:J=1
40 WHILE J=<NB AND PAS=-1
50 IF I/T(J)=INT(I/T(J))
   THEN PAS=0
60 J=J+1
70 WEND
80 IF PAS=-1 THEN NB=NB+1
   :T(NB)=1:PRINT I;
90 NEXT
```

OK d'accord, comme vous avez été nombreux à me faire le reproche d'avoir envoyé sur les roses le mois dernier notre cher pote Cyrille, je vais de ce pas vous offrir le petit listing permettant de sortir les premiers nombres premiers.

Bien des lecteurs ont écrit pour nous donner des programmes remplissant cette tâche (sympa les mecs, on se sent moins seul), mais j'ai remarqué un certain laxisme en ce qui concerne l'analyse avant programmation. Bien trop de programmeurs, lorsqu'ils veulent faire sortir quelque chose de leur micro, se mettent au clavier et tapent à tire-larigot. Après, ils s'étonnent que leur programmation n'est pas structurée ou que ça bugge. Comme pour parler, il faut tourner les doigts 255 fois au-dessus du clavier avant de taper (Olivier Vaneukem fait cela très bien). Prenez donc papier et stylo et pensez. En l'occurrence, un nombre premier est un nombre divisible seulement par 1 et par lui-même.

Utiliser les valeurs entières permet un gain de temps et de place. Bref, avant d'agir, prenez le temps de réfléchir. Voici sans plus attendre le listing. Encore pardon, Cyrille.

Adieu les amis. Comme tous les mois, il est dur de se quitter. Je me réjouis pourtant à l'idée de vous retrouver le mois prochain. Que saint Crocs et saint Sert soient avec vous.

Franck EINSTEIN

POKES AU RAPPORT SPECIAL BANDERILLES ET CASTAGNETTES

Les Espagnols sont des artistes, preuves en sont les bons jeux que nous recevons régulièrement - et encore ce mois-ci, avec A.MC et Captain Trueno - dans notre magazine. Voici donc un "Pokes au rapport" orienté Espagne, empreint de flamenco, de corrida et de paella... Pays de Dinamic et d'Opera Soft, deux des meilleurs éditeurs ludiques sur CPC.

EL RINCON DEL DISCOBOLO

Traduction aproximative du "Coin du discobole", voici des bidouilles sur disquettes pour quelques-uns des meilleurs jeux espagnols.

AFTER THE WAR de DINAMIC

Pour être invincible dans la première partie de ce jeu, allez en piste 14, secteur 01 et adresse &0061, et remplacez le 30 trouvé par 18. Vous pouvez aussi rechercher la chaîne hexa suivante 30-74-17-30-B8 et la remplacer par 30-74-17-18-B8 pour le même effet. Ceux qui possèdent une Multiface II pour interrompre le jeu peuvent aller très vite en adresse &8049 y placer le 18 fatidique.
Pour les vies infinies dans la deuxième partie du jeu (dont le code d'accès est proposé plus loin), allez en piste 23, secteur 02, adresse 0061 et remplacez le 35 trouvé par 00. En mode recherche, il faut remplacer la chaîne hexa 21-EF-00-35-C3 par 21-EF-00-00-C3. Version Multiface II il faut poker un 00 en adresse &8049.
On finit avec l'énergie infinie, toujours pour la seconde partie du jeu. Encore grâce à Discology, on file en piste 24, secteur 04, adresse &0074, où l'on remplace le 3D trouvé par 00. En mode recherche, il faut remplacer la chaîne hexa C8-3D-32-ED-00 par C8-00-32-ED-00. Avec la Multiface II, on poke un 00 en adresse &9C5C.
C'était une bidouille de Best 8.

XENON de ANIMAGIC

Adaptation plutôt réussie sur CPC d'un jeu développé à l'origine sur Atari ST, avec notamment une bonne restitution des musiques de David Whittaker. Ce jeu n'est pas disponible en France. A s'offrir en priorité lors de votre prochain séjour linguistique en Espagne.
Pour être invulnérable, il faut rechercher la chaîne hexa 7E-B7-C0-35-3E-1F-32-E3 et remplacer le 35 par un 00. La détection des collisions de sprites est ainsi inopérante.

NAVY MOVES de DINAMIC

Une bidouille pour augmenter considérablement le nombre de vies dans les deux parties du jeu. Une bidouille bienvenue car, dès le début du jeu, les mines flottantes sont une épreuve des plus difficiles.
Première partie : allez en piste 09, secteur 03, adresse &01D6, et placez-y une valeur maximale allant de 09 à FF (nombre de vies).
On peut aussi rechercher la chaîne hexa 05-00-ED-B0-3E-08-32 et remplacer le 08 par le nombre de vies désirées.
Seconde partie : allez en piste 24, secteur 03, adresse &0094, là aussi on remplace le 08 trouvé par une valeur supérieure. Par l'option recherche de Disco, il faut trouver la chaîne 10-23-10-EB-3E-08-32 et agir sur le 08, bien sûr.

FREDDY HARDEST de DIMANIC

Vies infines dans les deux parties du jeu.
Première partie : rechercher la chaîne hexa 3A-74-9B-3D-32 et remplacer le 3D par un classique 00.

EXIT de UBI SOFT

Deux bidouilles pour le premier - et excellent - jeu d'aventure des auteurs de la conversion de Defender of the Crown sur CPC.
Seconde partie : rechercher la chaîne 69-3A-9E-9B-3D-32 et remplacer, là aussi, le 3D par un 00.

GAME OVER de DINAMIC

Vous voulez de l'énergie à ne plus savoir qu'en faire ? Alors, rendez vous en piste 04, secteur 03, adresse &0165, et placez-y un 01, par exemple. Pour le reste, reportez-vous aux anciens numéros de *Cent Pour Cent*, nous y avons souvent parlé de Game Over.

1984 de VAN HALEN

C'est le titre de l'album et le nom du groupe que j'écoute en ce moment dans mon walkman en vous livrant les dernières bidouilles les plus prisées à l'ouest de la ligne B du RER. Superbe ! Chaudement recommandé par Sined the Barbare : "Une cassette de Van Houten (sic), ça dépote un max !" C'est sorti chez WEA en... 1983.
Mais continuons nos bidouilles sur des jeux non hispaniques maintenant...

POKES AU RAPPORT

SPECIAL BANDERILLES ET CASTAGNETTES

Pour faire disparaître la chauve-souris, celle qui vous empêche parfois de prendre une direction, allez sur la face A en piste 05, secteur C4, adresse &0087 et placez un 9F à la place du B trouvé.
Pour ne plus avoir besoin de dormir, allez en piste 05, secteur C0, adresse &002E, et placez un 02 à la place du EA trouvé.

THE UNTOUCHABLES de OCEAN

... ou les Incorruptibles, comme vous voulez. Sur la face B, vous recherchez la chaîne hexa C9-3D-32-BC-17 et, une fois celle-ci trouvée, vous placez une 00 à la place du 3D. C'est signé Xavier Hiavacek et je jure qu'il ne m'a pas graissé la patte pour que je passe sa bidouille.

WEC LE MANS de IMAGINE

Avec Disco, vous recherchez B8-08-3D-32-DD, vous remplacez le 3D par un 00 et... surprise : le résultat donne un antiscrash ! C'est signé Franck Masschelein, de Roncq.

DEFLEKTOR de VORTEX SOFTWARE

Pour en finir avec le coin du discobole, une bidouille du talentueux Talenton (ça faisait longtemps que je n'avais eu de tes nouvelles, toi !) pour cet excellent jeu de réflexion. Il faut rechercher la chaîne hexa 03-32-7E-04-3A sous Disco et remplacer le 03 par un 00 pour obtenir des vies infinies. Voilà.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Pas de listing ce mois-ci dans cette partie de "Pokes au rapport". Dans l'ordre, un truc à savoir pour Ghouls'n' Ghosts, un spécial code d'accès espagnol, le dico espagnol/français et tout sur Rick Dangerous.

GHOULS'N'GHOSTS de US GOLD

Voilà un truc sympa qui relance grandement l'intérêt de ce jeu et qui n'est pas explicité dans la notice.
Dès le début, allez complètement à gauche et sautez. Un coffre apparaît. Tirez dessus et tuez le magicien qui surgit. Bien. Maintenant allez à droite et, dès qu'un nouveau coffre apparaît, tirez. Vous pourrez alors récupérer une armure extraordinaire : il s'agit d'une armure d'or, qui est dotée de quelques pouvoirs... Laissez votre doigt appuyé sur la touche de feu, une série de boules s'affiche en bas de l'écran. Relâchez la touche, le pouvoir de l'armure entre alors en action.
Ces pouvoirs sont différents suivant l'arme que votre personnage utilise :
épée : double-éclair destructeur,
couteaux : dédoublement de votre héros,
hache : boules d'énergie,
boucliers : couperet,
flammes glacées : boules d'énergie.
Voilà, ce truc était de Massimo Gambini, qui habite Lion-sur-Mer. Il recevra un superbe tee-shirt Miss X.

SPECIAL CODES D'ACCES

Bon nombre de jeux espagnols qui ont réussi le dur passage de la barre des Pyrénées ont la particularité commune d'être composés de deux parties bien distinctes. On ne peut jouer la deuxième partie du jeu qu'à la condition expresse de connaître son code d'accès. Il faut donc généralement venir à bout de la première partie pour posséder enfin ce fameux code. Ce "Spécial banderilles et castagnettes" est l'occasion idéale pour diffuser une dernière fois ces codes, qui ont déjà été donnés plusieurs fois dans les colonnes de "Pokes au rapport".
Army Moves : 15372
Game Over : 10218
Game Over II (ou Phantis) : 84187
After the War : 94656981
Soleil Noir (ou Sol Negro) : 2414520
Freddy Hardest : 97653
Captain Trueno (testé par le petit Chris' dans ce numéro) : 141084
Livingstone II (testé par Poum dans le dernier numéro) : 15215

LE DICO

Lors de vos dernières vacances sur la Costa del Sol, vous vous êtes offert quelques bons petits jeux espingouins, mais si vous n'avez pas de problème pour interpréter les œillades des belles Catalanes (brunes, yeux noirs, peau mate, hummmm), lorsqu'il s'agit de redéfinir les touches du clavier dans un jeu espagnol, vous êtes complétement paumé. Ah, les Ibères sont durs avec nous ! Pas grave voici le dico, avec la traduction de la plupart des mots rencontrés dans les productions ludiques d'outre-Pyrénées.

Izquierda : gauche.
Derecha : droite.
Arriba : haut.
Abajo : bas.
Saltar : sauter.
Fuego : feu.
Granada : grenade.
Pausa : pause.
Quitar : quitter.
Un jugador : un joueur.
Dos jugadores : deux joueurs.
Primera fase : premiere phase.
Segunda fase : seconde phase.
Teclado : clavier.
Música : musique.

Pulse espacio para jugar : pressez espace pour jouer.
Monitor color o verde : moniteur couleur ou vert (monochrome).
Enfin, si un jeu espagnol vous énerve, ne traitez pas votre CPC d'enfoiré, utilisez plutôt le terme **cornudo**, vous aurez peut-être une réaction...

RICK DANGEROUS

Quatre niveaux de jeux plus difficiles les uns que les autres, des heures et des heures de prise de tête pour en voir la fin, Rick Dangerous est vraiment très bon sur CPC ! Pour vous permettre d'en voir enfin le bout, nous nous sommes décarcassés : d'abord avec des explications du père Poum dans la rubrique "Help" pour vaincre le second niveau, ensuite grâce à un plan du troisième niveau et enfin présentement, ici, dans cette somptueuse rubrique unique en son genre (merci Interflora), les pokes pour s'octroyer vies, munitions et bâtons de dynamite en infinité dès le début du jeu.
Pour la version du jeu en disquette la célèbre LMDSPTDVIDLJQSTDS permet de résoudre rapidement le problème.
Vies : Piste 27, Secteur 45, adresse &01C3, remplacer 3D par 00.
Munitions : Piste 28, Secteur 48, adresse &0035, remplacer 3D par 00.
Dynamite : Piste 28, Secteur 48, adresse &0090, remplacer 3D par 00.
Pour les possesseurs du jeu dans sa version cassette, cela ne sera pas aussi simple. Primo : je n'ai pas Rick en version cassette. Secundo : comme je vous le disais le mois dernier, bidouiller les jeux en K7 me file des boutons, et comme je suis le plus beau, c'est gênant pour mon image. Tertio : Lipfy n'est qu'un grand bêta !
Bon, j'ai quand même deux solutions à vous proposer.
Si vous transférez le jeu de K7 à disquette, vous pourrez faire les recherches suivantes avec Discology :
Vies : 49-3D-32-0D-4A-3E.
Munitions : C9-3D-32-1A-4A-AF.
Dynamite : C8-3D-32-0D-4A-3E.
En sachant qu'il faut, dans chaque chaîne, remplacer le 3D par un 00.
Enfin, si vous possédez une Multiface II, vous pourrez aller mettre un 00 aux trois adresses suivantes, en ayant au préalable interrompu le jeu grâce au petit bouton rouge.
Vies : &88C3.
Munitions : &9F35.
Dynamite : &9F90.

SPHERICAL de RAINBOW ARTS

Allez, un petit dernier, mais j'sais pas si je vais vous le passer parce que c'est un truc déjà bien connu. Donc, je ne vais pas vous dire que le code Illuminatus vous rend invisible pour tous les tableaux du jeu et vous permet de choisir votre tableau de départ grâce aux flèches hautes et basses. Dois-je aussi vous dire que le code Mirgal envoie le premier joueur au 75 tableau, et Gumbachachmal envoie le second joueur l'y rejoindre ?

DES NOUVELLES DU FRONT

C'est officiel, Septh, alias Call & BCDSepth, l'Alsacien le plus connu sur CPC, celui qui m'avait remplacé au pied levé alors que je servais vaillamment la patrie, est à son tour parti essayer les derniers modèles de complets kakis et autres brodequins à jambières attenantes. Il purge sa peine au 1er régiment du Train, à Paris, la planque quoi !

Autre célèbre pourfendeur d'octets, Exocet connaît, lui aussi, les délices des TIG (Travaux d'Intérêt Général) à cinq heures du matin avec une serpillière trouée et un balai sans manche, juste avant la revue du capitaine.
Rappelons que Spring, alias Lilian, l'ex-collaborateur du défunt *Syntax Error* (fanzine sponsorisé par Mellini, célèbre - sinon excellent - négociant de vins italiens), est parti infliger des procès-verbaux du côté d'Etampes (ND Septh : ce con fait son service dans la gendarmerie, quoi !).
Bonne chance les bleus-bites !

DERNIERE MINUTE :

Par un soir de pleine lune, sur le coup de 23 heures 04, l'ami Septh débarque à la rédaction dans un superbe veston Kaki !
Je lui laisse le clavier, histoire de vous passer l'bonjour...
- "Salut les pokets et les pokettes ! C'est tonton Septh qui cause présentement. Robby vous l'a dit, je suis actuellement sous les draps-pots français, en plein Paris certes, mais c'est pas rigolo pour autant. On se croirait en plein roman de H.P. Lovecraft : je me fais remplacer pour cause de départ à l'armée par celui-là même que j'avais remplacé pour cause de départ alarmé... Sincères condoléances à tous ceux qui souffrent comme moi (et plus particulièrement Spring : quand je disais que t'irais loin, je pensais pas que ce serait jusqu'à Etampes ! T'en fais toujours trop...)."
Call & BCDSepth.
Well, après avoir expliqué au jeune bitos les bons trucs pour éviter quelques tours de garde, je reprends le clavier. Vous noterez la signature qui authentifie l'intervention de l'ami Septh.

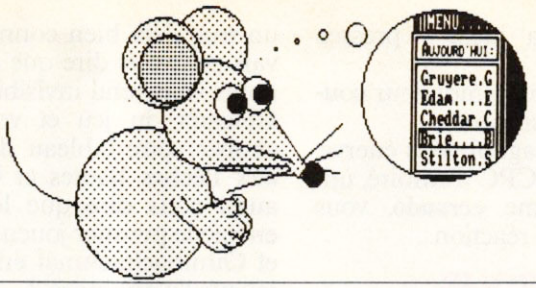
LA SAGA DU CACA

Comme promis le mois dernier, voici l'introduction de la grande saga qui oppose les forces du CACA aux membres du PIPI. Désormais, vous retrouverez chaque mois cette sous-rubrique aux côtés du "Coin du discobole" et du "Choix des pokes, le poids des octets".
La découverte de l'existence des forces du CACA remonte au mois d'août 1988. Dans le numéro 7 de *Cent Pour Cent*, de septembre 88, je vous relatais l'incroyable aventure qui m'était arrivée alors que je revenais de vacances (pour commander les anciens numéros de *Cent Pour Cent*, envoyez un chèque de 21 francs + 7 francs de port par numéro à l'adresse du magazine). L'avion qui devait me ramener vers Paris s'était abîmé en mer... Seul passager et seul survivant, j'avais réussi à me réfugier sur une île perdue du Pacifique. J'y fus accueilli comme un traître : je venais troubler l'ordre d'une réunion secrète dont nul étranger, et encore moins un journaliste, ne devait connaître l'existence et le but ; je pus m'en sortir in extremis, en leur prouvant que, moi aussi, je savais manier un éditeur de secteurs et en leur donnant la primeur d'une bidouille sur Karnov, de Electric Dreams (excellent jeu testé dans *Cent Pour Cent* numéro 6).
Le CACA c'est le Cercle Actif des Crackers sur Amstrad. Il s'agit d'un groupe de dynamiques jeunes gens qui connaissent le CPC dans le moindre de ses recoins. Ce cercle est pour eux l'occasion d'échanger des astuces de programmation, des bidouilles, des démo, etc. Leurs réalisations (notamment les démo) sont connues dans tout l'Hexagone et au-delà des frontières. Certains ont commercialisé des jeux, d'autres ont vendu des protections ou collaborent à des magazines...
Problème : des bien-pensants ont la certitude que ce cercle n'est que prétexte à piratage. Et ainsi, le PIPI, ou la Police d'Interception des Pirates Informatiques, traque inlassablement les membres du CACA... sans résultats toutefois, tel le commissaire Juve rêvant de coincer enfin Fantômas !
Le mois prochain, je vous parlerai plus particulièrement de quelques membres du CACA et de leurs réalisations sur CPC. N'hésitez pas à m'écrire à propos de la saga du CACA, faut que je sache si ça vous gonfle ou pas...

POKE & ROBBY, 255

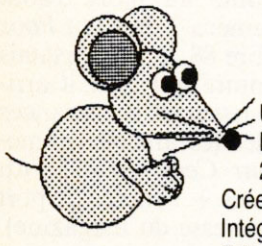
DUCHET COMPUTERS

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



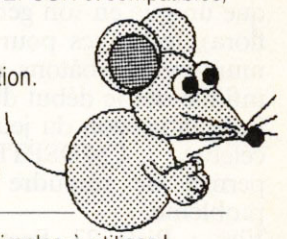
EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

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

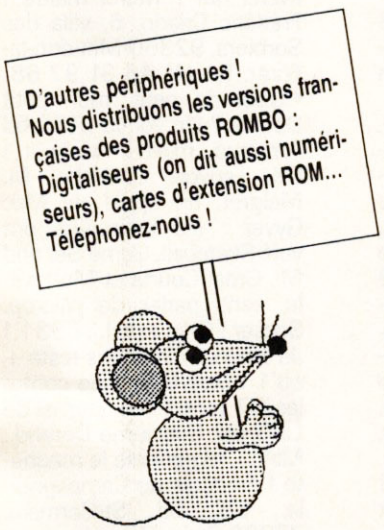
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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 nº 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.

• Mieux que..., moins cher que..., je suis 1 FD-1, et suis tout neuf. Je suis vendu 1 000 F, alors adopte-moi vite, on me retient prisonnier dans le polystyrène. J'étouffe. Merci d'avance. Frédéric Gérard, 32, rue Charlier, 51100 Reims.

• Wanted ! Ech. cordon ombilical de téléch. contre l'eau-rit-gine-al de R-Type. Merci. Roberto Carangelo, 17 bis, rue Jules-Ferry, 62250 Marquise. Tél. 21 92 90 17 (tes les phoner ap. 17 h)

• Ohé, mec, t'as pas 4 000 F for me. Tu me les donnes et je te donne en cadeau pour ta gentillesse 1 CPC 6128 coul. + 1 joy. + des jeux orig. + OCP + Autoformation à l'assembleur + Vectoria 3D + Ades + 1 crayon optique + 40 revues. Sympa, non ? Si ça t'intér., tél. au 39 11 76 16 ap. 19 h. Sinon, ne lis pas mon annonce !

• Rech. Amstradienne pour délire sur 6128 (si en + lit *Fluide Glacial*, ça s'ra le pied). Poss. Cpt Blood, Morteielle, Stormlord... Contact sur Nice si poss. Olivier Gamba, 10, rue Louis-Braille, 06000 Nice. Tél. 93 56 39 40.

• Mes biens chers frères, mes biens chères sœurs, moi Ayana vds CPC modèle africain 987654321 Ko, Basic en option, monit. coul. + housses + joys. et coda barre (v : 1 800 F). Cédé 40 000 000 F. Samuel Labeeuw, 5, rue du Sermont, 59246 Mons-en-Pevele. Tél. 20 59 23 70. (NDR : On voit quand même des choses incroyables, non ?).

• Oyez, oyez ! braves gens, vds CPC 6128 avec monit. coul. + joy. + D7 orig. dont Drag. Ni., Vindicator, Navy Moves... (70 en tout), le tout sacrifié à 2 900 F (année 89) + revues *Amstrad*. Ordre du roi, devez vous présenter le + VITE poss. !! Franck Dupont, 9, rue Mandajors, 30100 Alès. Tél. ma maman veut pas.

• Vds Ams. CPC 664 mono. + prise péritel + jeux orig. + joys. + revues + tableur : 2 000 F. Jean-Baptiste Luciani, 5, av. des 27-Martyrs, 78400 Chatou. Tél. (1) 30 53 34 69. (NDR : cher Jean-Baptiste, tu m'as envoyé ton annonce en 5 exemplaires. Mais pour passer plusieurs fois, sache qu'il faut faire preuve de beaucoup d'humour, et se renouveler.)

• Urgent. Avis à la pop. Ancien ministre cherchant à rembourser dettes vd CPC 464 mono. + joy. + livre de formation + quinzaine K7 orig. TBE (parole de ministre). Prix : 1 000 F. Cont.-moi au 26 48 73 23 (dem. Frédéric).

• Salut les acrocos ! Séchez vos larmes et visez un peu ça : vds CPC 464 coul... Ah oui, des jeux orig. pour tous (env. 80 - oh l'autre !) + joy. + log. orig. (Datamat, Calcumat, T. de texte, copieur...). Il est génial ce mec ! Prix : 3 200 F. Quoi, tu veux discuter le prix ? OK, alors à bientôt j'espère. Stéphane Carment, 2, rue Robert-Schuman, 78230 Le Pecq. Tél. (1) 34 51 89 33.

• Petit ordin. 6128 esseulé voulant rompre monotonie quotidienne rech. D7 orig. bonne tenue pour contact, sortie, soirées et + si affinité. Cont. Florent Sebillotte, 4, rue Arthur-Morelet, 21000 Dijon. Tél. 80 73 10 09.

• Séquence western : vds Light Phaser 270 F pour tous les Amstradiens en manque de frissons. Tél. 34 71 26 93 (Erick).

• Hé ! Lai keupins ! J'espaire dabbaurt que vous avez la gorue sèche ; .... (NDR : ces petits points pour un passage totalement incompréhensible) ... sur cette petite par la taille mais GRANDE par la spiritualité - annonce - (à heu ouais !) : jeux vends ou aichenge pleind de supaires news (nouvelles pour anglophobes) et en + originales ! Aurélien Poursain, 24, quai Boissy-d'Anglas, 78380 Bougival (région parisienne). Tél. (1) 39 18 23 72 (ap. 17 h).

• Entre 2 PA on va faire un nouveau jeu, OK ? Bon, je tire 1 carte au hasard et je vous la lis : suite à 1 chute sur la tête, et donc compl. dingue, vds orig. Op. Wolf, Op. Thund., Double D., etc. Et maint., vous avez 1 min pour rép. Quoi ! c'est non !? Vous êtes nul ! Il fallait rép. "Oui, j'ach.". Si ça continue, je vais jouer dans 1 autre mag. moi ! (NDR : A tes risques et périls.) Si vous voulez rejouer, tél. à ce n° : 97 93 35 48 (dem. Matthias) (à propos, c'est 80 F le jeu, mais on peut éch.).

• Doom, doom, doom ! Bienvenue à bord du fanzine *Amstics*. Bidouilles, pokes, astuces... Tout ça testé avec des parlotes de jeux, des clubs, cadeaux (ex. : jeux)... Votre passeport vous a coûté 3 timbres de 2,20 F. Vous pouvez détacher vos ceintures, doom, doom. Et merci à *Amstrad Cent Pour Cent* (cool le bouquin). Frédéric Bazin, 65, rue de Paris, 77200 Torcy. Tél. inconnu.

• Appel à tous les chasseurs ! Softs originaux D7 viennent d'être signalés : compil. Ubi-Soft (Skateball, E. Hughes, St. Wars, Têtris, Live and Let Die, 720x-skate), 12 jeux fantastiques (Stormlord, Hate, Dark Fusion, Super Scramble)... Surtout D. Dragon (entre 50 et 130 F). Cont. Frédéric Gentilini au 38 63 79 00 (ap. 18 h). Ici Leader, à vous tour de contrôle.

• La Confrérie de Baholder : nouveau club de jeux de rôles, Verniers (Belgique). Rens. : tél. au 087/54 15 79 (Olivier), ou 087/22 20 55 (Sébastien).

• Amstrad CPC 6128 - 464 rech. petit(e) ami(e) pour éch. nbx news orig. (pas sérieux s'abs.). At. vos rép., vite ! Gaëtan Kupczyk, quartier Baudimont, BP 971, 62023 Arras Cedex. Tél. 21 71 05 57.

• Vds CPC 6128 coul. d'août 89 + 2 joy. + 49 jeux originaux + manuel + D7 vierges. Le tout cédé à 4 000 F. YAPAMIEUAPLE TOUSNOMBREUUUX. Stéphane Pinaud, Glane, Pranzac, 16110 La Rochefoucauld. Tél. 45 23 51 82.

• La PA la + courte du monde : Vds orig. D7, tél. 20 91 42 81 (Samuel).

• Jeune homme très séduisant ch. jeune fille pour heu !! non, je me suis trompé de rubrique, en fait éch. TV (de poche) Citizen LC-TV, modèle : Citizen No 18TA-OF, watch co.LTD. Ouf ! (ssgar.) contre lect. D7 DDI-1 ou autre chose se rapportant à l'Ams. CPC 464. Ecr. à Stéphane Grondcoing, 9, rue Camille-Pelletan, 33150 Cenon. Vite, c'est urgent !

• Salut les zamis ! ze vds z'un CPC 6128 coul. + joy. + 300 log. orig. + meuble rang., et comme tout ça en tbe, j'en dem. 5 500 F pas +, pas —. Ne laissez pas passer l'affaire (car vous aurez en + de nbses revues). Merci qui ? Merci maître ! Frédéric Criado, 6, villa des Sorbiers, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. (1) 46 31 97 68.

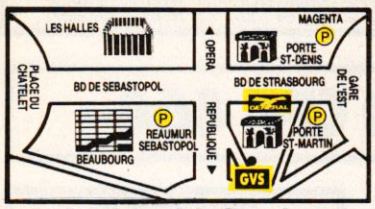
• Quoi de neuf, mon petit Derrick ? Un vol au 6128 bd Amstrad, m'sieur Maigret ! OK, j'envoie Columbo. M. Maigret, un appel de Mac Gyver : les ravisseurs ont volé Skateball, Game Set and M., Great Courts et Mortevielle, sans parler de Microp. Soccer ! Orig. et val. : 693 F ! Je crois qu'il ne nous reste + qu'1 héros éch. Jade contre les D7 volées ! Le journal de La 5 par Guillaume Durand.. Mince, rembobine le magnéto ! François de Campagnolle, 58, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. xx xx xx xx.

• Urgent, besoin d'arg. Vds CPC 6128 D7 coul. + housses (clav. et monit.) + joys. + revues + D7 jeux orig. (Double Dr., Knight F., Strider, compiles, etc.). Le tout : 3 500 F (à déb.). Sambath Bun, 15, rue des Jardiniers, 75012 Paris. Tél. (1) 43 46 79 77 (ap. 18 h).

• Je vds du Nord (15 F l'enveloppe) et le jeu Batman (the Caped Crus.) pour CPC en D7 orig. 75 F. Si ce jeu ne vous plaît pas, il fera 1 superbe cadeau pour 1 ami ayant 1 cépéssé. Nicolas Hyon, 31, allée Racine, 44470 Carquefou. Tél. 40 93 77 55.

Suite page 59

PARIS

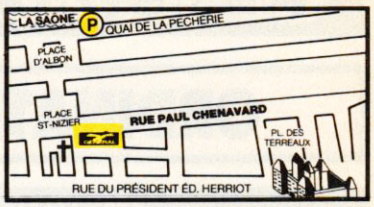


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

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

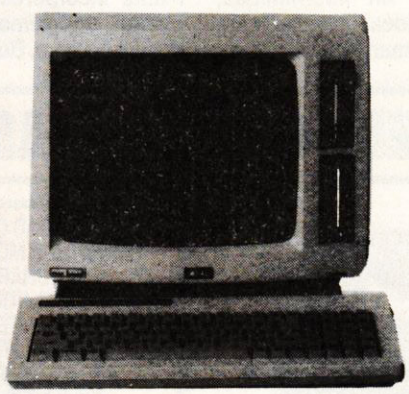
ACHETER UN CPC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128 avec 50 JEUX

1390F TTC

L'AFFAIRE DU MOIS



3790F TTC

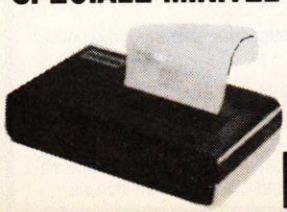
AMSTRAD PCW 8256

FICHE TECHNIQUE PCW 8256

- Imprimante matricielle.
- 256 Ko RAM.
- Ecran monochrome vert, 90 car. × 32 lignes.
- Clavier 82 touches dont touches de fonctions.
- lecteur de disquettes 180 Ko.
- Logiciel de traitement de texte Locoscript 1.
- Système d'exploitation CP/M.
- Documentation complète en français.

RETOUR D'EXPOSITION - DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

IMPRIMANTE PENBOX SPECIALE MINITEL



PENBOX est une imprimante matricielle dédiée vidéotex : équipée d'une mémoire de 8000 caractères, elle permet la mémorisation de plusieurs pages pendant l'impression.

1750F TTC

JOYSTICK PRO 500
avec microswitches

129F TTC

DISQUETTES 3 pouces

15,90F TTC

BOITIERS PLASTIQUES

3F TTC

GENERAL sera ouvert les 8 et 24 mai 90

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 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 225,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 349,50F dont 120F de perceptions forfaitaires 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 268,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 545,60F dont 120F de perceptions forfaitaires - 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 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

2490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 230,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 486F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

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

3490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 227,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 820,40F dont 120F de perceptions forfaitaires - 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

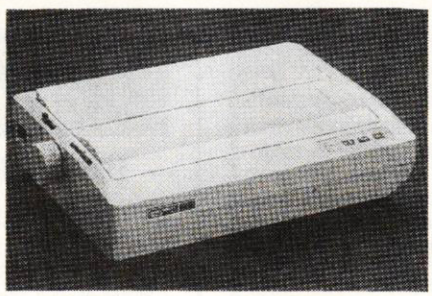
LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

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 TTC

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

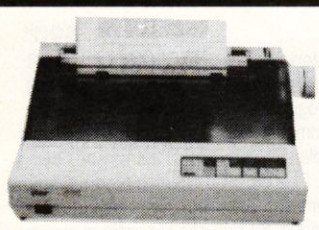
NEC P2 PLUS

La nouvelle P2 PLUS est la plus petite imprimante 24 aiguilles de NEC. Avec ses 24 aiguilles et sa résolution maximum de 360 x 360 points par pouce carré, la P2 PLUS offre une qualité d'impression irréprochable. Compte tenu qu'elle réalise cette performance en étant capable d'imprimer près de 200 caractères par seconde en qualité rapide ou 96 cps en qualité courrier, elle conduit véritablement vos affaires à la vitesse supérieure.

3690F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F: Prix 2580F

STAR LC 10



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.

1890F TTC AU LIEU DE 2395 F

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

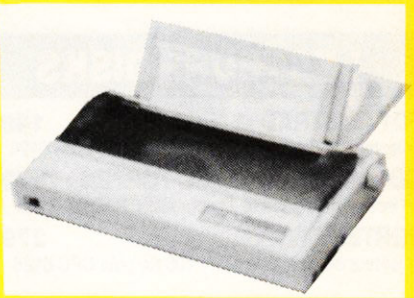
EPSON LX 800

2150F TTC

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. Poids 6 kg.

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

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 TTC

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

STAR LC 24-10

2990F TTC
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

AMSTRAD DMP 2160

1690F TTC

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

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 TTC

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

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

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

NOS PRIX SONT ANNONCES TOUTES TAXES COMPRISES

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.

TURBO 6 ..... **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions. Le premier prix pour les micro contacts.

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

JOYSTICK PRO 500 ..... **129F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

JET FIGHTER **225F**
Microswitch.

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.

JOYSTICK VOLANT **395F**

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 ..... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

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).

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.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 ..... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

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

10 MEGA HITS
cassette : 189 F **disquette : 229 F**
10 super hits dont : 3D GRAND PRIX + NETHERWORLD + FOOT MANAGER 2 + HOT SHOOT + ZYNAPS + REX + SHOCKWAY + LIGHT FORCE + BATTLE VALLEY + EXOLON

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

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F **disquette : 149 F**
CYBERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULE + NORTH STAR + EXOLON + MAITRES UNIVERS + VENON STRIKE BACK...

12 JEUX FANTASTIQUES
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
STROMLORD + SUPER SCRAMBLE + SKATE CRAZY + NIGHT RAIDERS + ARTURA + DARK FUSION + GARY LINEKER HOT SHOT + ARCADE FOOTBALL + TECHNOCOP + MOTOR MASSACRE + MARAUDER + HATE

ALBUM LORICIEL
disquette : 169 F

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

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

BEST OF VOLUME 2
cassette : 149 F **disquette : 229 F**
ZOMBI + TETRIS + NECROMANCIEN + HOT SHOT + FOTTBALL MANAGER 2

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

CLASSIQUES 1
cassette : 129 F **disquette : 169 F**
INVADERS + GLOUTONS + INFERNAL + BREAK OUT

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

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

COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F **disquette : 185 F**
JACKAL + SHAOLING ROAD + NEMESIS + JAIL BREAK + YEAR KUNG FU 1 ET 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING-PONG

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

DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F **disquette : 199 F**
TARGET RENEGADE + ARKANOID + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAP-FIGHT

DISK 50
disquette : 200 F
50 JEUX DIFFERENTS

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

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

EPYX ACTION
cassette : 129 F **disquette : 199 F**
IMPOSSIBLE MISSION 2 + CALIFORNIA GAMES + STREET SPORT BASKET + 4X4 ROAD RACING + GAMES WINTER EDITION

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

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

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

HEATWAVE
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
NEBULUS + RONA ROMA + FIRE BOARD + ALLEYKAT + IMPOSSABALL + ZYNAPS + NETHERWORLD

JUSTICIERS
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
RAMBO 3 + DRAGON NINJA + ROBOCOP

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

COLLECTION CPC
cassette : 175 F **disquette : 245 F**
ARKANOID + BATMAN + RAMBO + GREEN BERET + CRAZY CAR + MATCH DAY 2 + MATCH POINT + KONAMI GOLF + CAULDRON + GREAT ESCAPE + YIE AR KUNG FU + MAG MAX + TOPGUN + GALVAN + SORCERY

BARBARES
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
GUERILLA WAR + BARBARIAN 2 + DOUBLE DETENTE + RENEGADE 3

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

MASTER SKATE
cassette : 169 F **disquette : 219 F**
ATF + SKATE BALL + LIVE FURY + STAR WARS + TETRIS + NETHERWORLD + EXOLON + TOMAHAWKS

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

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

MINES D'OR VOL. 1
cassette : 99 F **disquette : 149 F**
OVERLANDER + BATTLESHIPS + CREPUSCULE DU NAJA + MENACE SUR L'ARCTIQUE + TALISMAN D'OSIRIS

MINES D'OR VOL. 2
cassette : 99 F **disquette : 149 F**
DEVIL CASTLE + MLM 3D + BUGGY 2 + ZAXX + MANHATTAN 95 + 3D GRAND PRIX

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

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

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

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

STAR WAR TRILOGY
cassette : 129 F **disquette : 199 F**
GUERRE DES ETOILES + L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE + LE RETOUR DU JEDI

VAINQUEURS
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
FORGOTTEN WORLDS + THUNDER BLADE + TIGER ROAD + LAST DUEL + BLASTEROIDS

STORY SO FAR VOL. 2
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
BAZTTLESHIPS + IKARI WARRIOR + LIVE AND LET DIE + OVER LANDER + BEYON ICE PALACE

STORY SO FAR VOL. 1
cassette : 149 F **disquette : 199 F**

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

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

TOP D'OR VOL. 1
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
AFTERBURNER + ZYNAPS + SKATEBALL + NAVY MOVES + STARWARS + STRIKE FORCE HARRIER

TOP D'OR VOL. 2
cassette : 149 F **disquette : 199 F**
TT RACER + NINJA 2 + IKARI WARRIORS + EXOLON + SKATE BALL + VIVRE ET LAISSER MOURIR

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

A PARAITRE / NEWS

CRACK DOWN
cassette : 105 F disquette : 145 F

DOUBLE DRAGON II
cassette : 99 F disquette : 149 F

EMOTION
cassette : 105 F disquette : 145 F

HEAVY METAL
cassette : 99 F disquette : 149 F

HOSTAGES
cassette : 165 F disquette : 225 F

IMMOPOSAMOLE
cassette : 99 F disquette : 149 F

SECRET AGENT
cassette : 99 F disquette : 149 F

SHADOW WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F

HARRICANA
cassette : 145 F disquette : 195 F

KLAX
cassette : 99 F disquette : 145 F

PIPEMANIA
cassette : 135 F disquette : 175 F

PLAYER MANAGER
cassette : 135 F disquette : 175 F

VENDETTA
cassette : 99 F disquette : 149 F

BOMBER
cassette : 149 F disquette : 199 F

CYBER BALL
cassette : 99 F disquette : 149 F

DARK CENTURY
cassette : 139 F disquette : 199 F

NINJA SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

NIGHT HUNTER
cassette : 129 F disquette : 169 F

TARGHAN
disquette : 199 F

BLACK TIGER
cassette : 99 F disquette : 149 F

BLOOD WHYCH
cassette : 145 F disquette : 195 F

DARK CENTURY
cassette : 139 F disquette : 179 F

HOT ROD
cassette : 99 F disquette : 149 F

SCRAMBLE SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

WILD STREETS
cassette : 139 F disquette : 179 F

X OUT
cassette : 99 F disquette : 149 F

EAGLE'S RIDER
disquette : 199 F

LODE RUNNER
cassette : 145 F disquette : 195 F

PINBALL MAGIC
cassette : 145 F disquette : 195 F

RAINBOW ISLAND
cassette : 99 F disquette : 149 F

TENNIS CUP
cassette : 165 F disquette : 195 F

TIR

CRAZY SHOOT
cassette : 149 F disquette : 199 F

WEST PHASER
disquette : 299 F

GUNSTICK + 6 JEUX
disquette : 349 F

MAGNUM LIGHT PHASER
disquette : 299 F

ARCADE

ACTION SERVICE
cassette : 129 F disquette : 179 F

AIRBORN RANGER
cassette : 179 F disquette : 225 F

ALTERED BEAST
cassette : 99 F disquette : 149 F

AFTER THE WAR
cassette : 99 F disquette : 149 F

BATMAN THE MOVIE
cassette : 99 F disquette : 149 F

CABAL
cassette : 99 F disquette : 149 F

CHASE HQ
cassette : 99 F disquette : 149 F

CHICAGO 90
cassette : 145 F disquette : 195 F

DRAGON SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

DYNAMITE DUX
cassette : 109 F disquette : 159 F

FRENDISH FREDDY'S
disquette : 159 F

FIRE AND FORGET
cassette : 119 F disquette : 159 F

GALACTIC CONQUEROR
cassette : 129 F disquette : 169 F

GALAXY FORCE
cassette : 99 F disquette : 169 F

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

GHOSTBUSTER 2
cassette : 109 F disquette : 159 F

HIGHWAY PATROL
cassette : 145 F disquette : 195 F

INCORRUPTIBLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

INDY ARCADE
cassette : 99 F disquette : 155 F

KNIGHT FORCE
cassette : 119 F disquette : 169 F

LIVRE DE LA JUNGLE
disquette : 199 F

MOON WALKER
cassette : 99 F disquette : 149 F

MYTH
cassette : 119 F disquette : 149 F

NEW ZEALAND STORY
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F

OFF SHORE WARRIOR
cassette : 129 F disquette : 169 F

OPERATION THUNDERBOLT
cassette : 99 F disquette : 149 F

P 47
cassette : 125 F disquette : 175 F

PACLAND
cassette : 95 F disquette : 159 F

PACMANIA
cassette : 99 F disquette : 159 F

PERMIS DE TUER
cassette : 99 F disquette : 149 F

RICK DANGEROUS
cassette : 109 F disquette : 165 F

PURPLE SATURNDAY
cassette : 145 F disquette : 205 F

ROBOCOP
cassette : 99 F disquette : 149 F

RUNNING MAN
cassette : 95 F disquette : 145 F

SHUFFLE PUCK CAFE
disquette : 199 F

SILKWORM
cassette : 105 F disquette : 195 F

SPIDERMAN
cassette : 139 F disquette : 179 F

STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F

SUPER WONDERBOY
disquette : 145 F

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

TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F

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

TOOBIN
cassette : 99 F disquette : 149 F

VIGILANTE
cassette : 99 F disquette : 149 F

WINGS OF FURY
cassette : 139 F disquette : 189 F

X BOTS
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPORT

FIGHTING SOCCER FOOTBALL
cassette : 99 F disquette : 149 F

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

GAZZA SOCCER
cassette : 139 F disquette : 179 F

GREAT COURTS TENNIS
cassette : 149 F disquette : 199 F

JACK NICLAUS GOLF
cassette : 99 F disquette : 169 F

KICK OFF
cassette : 135 F disquette : 175 F

OCEAN BEACH VOLLEY
cassette : 99 F disquette : 149 F

SKATE OR DIE
cassette : 95 F disquette : 145 F

SOCCER MICROPROSE
cassette : 109 F disquette : 165 F

STRATEGIE

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

AVENTURE

ALPHAKOR
disquette : 199 F

ANNEAU ZENGARA
cassette : 150 F disquette : 195 F

CHOSE GROTEMBOURG
cassette : 150 F disquette : 195 F

CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F

DEFENDER OF THE CROWN
disquette : 199 F

FER ET FLAMME
disquette : 239 F

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

HURLEMENT
disquette : 169 F

L'ALLIANCE
disquette : 250 F

L'ILE
disquette : 199 F

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

LE MANOIR DE MORTEVILLE
disquette : 199 F

MAITRES DES ARMES
disquette : 195 F

MEUTRE A VENISE
cassette : 145 F disquette : 195 F

OMEYAD
disquette : 199 F

PEUR SUR AMITYVILLE
disquette : 165 F

SPHAIRA
disquette : 195 F

SOCIETE

3D POOL
cassette : 99 F disquette : 149 F

COLOSSUS CHESS IV
cassette : 159 F disquette : 199 F

COLOSSUS BRIDGE
cassette : 139 F disquette : 169 F

CRUCIAL TEST
disquette : 149 F

DEFI AU TAROT
disquette : 180 F

MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F

PICTIONNARY
disquette : 245 F

PSYCHO TESTS
disquette : 135 F

TEENAGE QUEEN
disquette : 199 F

TRIVIAL POURSUIT Nlle Génération
cassette : 189 F disquette : 245 F

PILOTAGE

ACROJET
cassette : 119 F disquette : 169 F

CARRIER COMMAND
disquette : 195 F

CHUCK YEAGERS
cassette : 95 F disquette : 145 F

CONTINENTAL CIRCUS
cassette : 99 F disquette : 149 F

CRAZY CARS 2
cassette : 115 F disquette : 169 F

F15 STRIKE EAGLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

GUNSHIP
cassette : 189 F disquette : 239 F

HARD DRIVING
cassette : 99 F disquette : 149 F

POWER DRIFT
cassette : 99 F disquette : 149 F

RALLY CROSS
cassette : 89 F disquette : 149 F

SILENT SERVICE
cassette : 119 F disquette : 150 F

TEST DRIVE 2
cassette : 119 F disquette : 169 F

TURBO OUTRUN
cassette : 99 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 : LES EDUCATIFS

CARRAZ

L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL)

ASSOCIE disq. : 199 F
BARRE L'INTRUS disq. : 199 F
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY disq. : 149 F
LES 1001 VOYAGES disq. : 290 F
PETITS COLORIAGES MALINS 1+2 disq. : 199 F
LES VOLEURS DE TEMPS disq. : 199 F
MEMORISE disq. : 199 F
RECONNAIS-MOI disq. : 199 F
RETROUVES L'HISTOIRE disq. : 199 F
PETER PAN disq. : 159 F

L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL)

L'AXE CULTUREL ET SCIENTIFIQUE

VIE ET MORT DES DINOSAURES disq. : 149 F

L'AXE D'ECRITURE EN FRANÇAIS

IL ETAIT UNE FOIS disq. : 149 F

L'AXE LINGUISTIQUE

D.E. ORTH. GRAM. BTS disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. COL. disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. LYCEE disq. : 220 F

GENERATION 5

DESTINATION MATHS (CE1 - CE2) cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (CM1 - CM2) cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (6e - 5e) cassette : 175 F disq. : 199 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (CE - CM) disq. : 225 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (6e - 3e) disq. : 225 F
TROUBADOURS cassette : 175 F disq. : 199 F
HAMSTERS EN FOLIE JUNIOR disq. : 225 F

MICRO C

NIVEAU MATERNELLE

EDUCATIF MATERNELLE disq. : 220 F

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS SON CP disq. : 220 F
FRANÇAIS CM disq. : 220 F
LECTURE CP disq. : 220 F
ORTHO CM disq. : 220 F
MATHS CE disq. : 220 F
MATHS CM disq. : 220 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE disq. : N.C.

NIVEAU COLLEGE

GRAMMAIRE 6e - 5e disq. : 220 F
MATHS 6e disq. : 220 F
MATHS 5e disq. : 220 F
MATHS 4e disq. : 220 F
MATHS 3e disq. : 220 F
ESPACE ET SOLIDES disq. : 220 F
EQUATIONS disq. : 220 F

NIVEAU LYCEE

GEOMETRIE disq. : 220 F
MATHS SECOND CYCLE disq. : 275 F
MATHS SECOND CYCLE 2 disq. 275 F

ANGLAIS

ANGLAIS 4e - 3e disq. : 220 F

NATHAN / COKTEL

FRANÇAIS PRIMAIRE

APPRENDS MOI A LIRE (Mat. - CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A LIRE 2 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 2 (CP) disq. : 195 F
ATELIER DES PUZZLES (Mat. - CE) disq. : 95 F
MOTS CROISES MAGIQUES (Mat.-CE) disq. : 95 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CP - CE1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CE2) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM2) CPC 6128 disq. : 225 F
LANGUE FRANÇAISE CE1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CE2 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM2 disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS disq. : 195 F

FRANÇAIS COLLEGE

LANGUE FRANÇAISE 6E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 5E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 4E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 3E disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 1 6E - 3E - LES SONS DIFFICILES disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 2 6E - 3E - NOMS, ADJECTIFS, VERBES disq. : 195 F
FRANÇAIS XVI AU XXE SIECLE 6E - 3E disq. : 195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE 6E disq. : 195 F
MONTE CRISTO 6E - 3E disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ERRARE 11-14 ANS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES PRIMAIRE

APPRENDS-MOI A COMPTER MATERNELLE / CP disq. : 195 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CP / CE1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CE2 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM2 disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES COLLEGE

LA BOSSE DES MATHS 6E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 5E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 4E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 3E disq. : 195 F
MATHS - 6E/5E disquette 225 F
MATHEMATIQUES 4E disq. : 225 F
MATHEMATIQUES 3E disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS (11-14 ANS) disquette 195 F

LANGUES COLLEGE ANGLAIS - ALLEMAND - ESPAGNOL

VISA POUR HYDE PARK 6E disq. : 220 F
BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6E - 5E cassette : 180 F disq. : 225 F
ENIGME A OXFORD 4E - 3E cassette : 180 F disq. : 225 F
ANGLAIS DEBUTANT disq. : 195 F
ANGLAIS CONFIRMÉ disq. : 195 F
BALADE OUTRE RHIN 6E - 5E cassette : 180 F disq. : 225 F
BALADE A COLOGNE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MUNICH 4E - 3E disq. : 225 F
BALADE A SEVILLE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MADRID 4E - 3E disq. : 145 F

LANGUES LYCEE - ANGLAIS

ANGLAIS TOP NIVEAU 2e - 1re disq. : 225 F

GEOGRAPHIE COLLEGE

OBJECTIF MONDE 1 - 6E disq. : 195 F
OBJECTIF MONDE 2 - 5E disq. : 195 F
OBJECTIF FRANCE - 4E / 3E disq. : 195 F
OBJECTIF EUROPE - 4E / 3E disq. : 195 F

SCIENCES NATURELLES COLLEGE

A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6E / 5E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4E / 3E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4E / 3E disq. : 195 F

MICRO POCHE FRANÇAIS

J'APPRENDS ET OBSERVE - EVEIL MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A ECRIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A LIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 6E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 5E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 4E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 3E disq. : 149,90 F

MICRO POCHE MATHEMATIQUES

J'APPRENDS LES NOMBRES MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES 5/6 ANS disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - CM disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 6E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 5E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 4E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 3E disq. : 149,90 F

MICRO BAC

MICRO BAC FRANÇAIS 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS C ET E 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS D 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS B 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC PHYSIQUE CHIMIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ANGLAIS - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ESPAGNOL - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC GEOGRAPHIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC HISTOIRE - 1RE / TERM. disq. : 195 F

COMPILATIONS

MULTICOURS 6E disq. : 245 F
MULTICOURS 5E disq. : 245 F
MULTICOURS 4E disq. : 245 F
MULTICOURS 3E disq. : 245 F

MICRO BREVET

MICRO BREVET FRANÇAIS disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS GEOMETRIE disq. : 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE disq. : 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE disq. : 220 F

VTA

FRANÇAIS

ORTHOGUS VOL. 1 disq. : 245 F
ORTHOGUS VOL. 2 disq. : 245 F

MATHEMATIQUES

MATHEX JUNIOR 4E / 3E disq. : 199 F
MATHEX CADET 6E / 5E disq. : 199 F
MATHEX COLL. 6E / 3E disq. : 199 F
MATHEX BENJAMIN CM disq. : 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

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
Réalisez vos schémas électroniques, implantations et circuits imprimés en quelques minutes. Livré avec bibliothèque de composants, symboles et graphiques.

DESSIN TECHNIQUE TURBO CPC 6128 disquette : 750 F
Version étendue permettant de travailler sur une surface très importante. Fonction couper/coller.

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. Gère les opérations différées (CB).

TASSIGN disquette : 310 F

JADE disquette : 390 F

DICOLOGY COPIEUR 6.0
disquette : 350 F

DISCOBOL II disquette : 360 F
Editeur de secteur, assembleur, désassembleur. La boite à outils pour vos disquettes. Formateur de disquettes. Transfert de fichiers entre CP/M - MS-DOS.

ADDES disquette : 270 F
Assembleur-désassembleur.

TELECHARGEMENT
cassette : 110 F disquette : 110 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 paramètrables. 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.

MEPHISTOF 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 entête, 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

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.

CONTACT disquette : 380 F
Liaison possible entre deux possesseurs de CPC par Minitel.

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
Logiciel très performant, vous permettant de classer, trier, toutes vos bases de données. Saisie pleine page, masques de sortie (formulaires, etc...)

MASTERCALC CPC 6128
disquette : 379 F

PACK SEMAPHORE
disquette : 699 F
Tasword + Carnet d'adresse + Gestion de Comptes Bancaires + Mailing

PACK IMPRIMANTE SEMAPHORE
disquette : F
Tasprint + Tascopy + Tassign

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.

GRAPHEUR disquette : 250 F
Visualisez vos données sous forme de graphiques : camemberts, histogrammes, courbes...). Editeur très performant vous permettant d'anoter vos graphes.

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 (CPC 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.

ZENITH 2 disquette : 380 F
Compacteur de fichiers sur disquettes.

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 24 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 parait 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-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom

N° Rue

Code Postal

Ville

Tél.

AMS. CPC / 05/90

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. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL , 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.

AMSTRADEUS (II)

Voici la suite tant attendue de notre listing. On vous avait déjà donné le mode d'écriture débutant, voilà le mode normal, qui vous permettra d'écrire des partitions sur trois voies pour exploiter les possibilités de votre CPC à fond.

LE MODE NORMAL

Dans ce mode, vous pouvez écrire une musique sur une voie (mode chant), deux voies (mode piano) ou trois voies (mode chant/piano).
Quel que soit votre choix, on vous demande d'abord de choisir la tonalité de votre composition (cela restant un système de codage que les musicos connaissent bien), puis vient le choix de la mesure qui détermine le nombre de noires par portée (exemple : 2/4 autorise 2 noires par mesure, et si l'on lit 6/8, il s'agit alors du nombre de croches par mesure, en l'occurrence 6).
Pour valider une note, il faut d'abord se balader sur le clavier à l'aide des touches du curseur, choisir cette note et la valider par RETURN. Une fois le choix de la note effectué, il faut indiquer à l'ordinateur le type de la note, à savoir sa durée. Avant de voir le fonctionnement des durées, j'ouvre une parenthèse pour vous en expliquer le principe.

LES DUREES

En général, l'unité de temps dans une musique est mesurée en fonction des noires (le tempo est la durée d'une noire). Une ronde est l'équivalent de quatre noires, une blanche représente le temps de deux noires, deux croches sont jouées avec la même durée qu'une noire, enfin les double-croches représentent le quart du temps d'une noire. Pour résumer, si on prenait comme convention que l'unité de temps est la double-croche, on aurait pour la croche 2 temps, pour la noire 4 temps, pour la blanche 8 temps et pour la ronde 16 temps. Notez également qu'il faut multiplier par 1,5 la durée des notes pointées (une noire pointée dure donc autant qu'une noire plus une croche).

Revenons à nos icônes. Pour sélectionner la durée, faites votre choix dans les icônes supérieures qui représentent, de gauche à droite, une ronde, une blanche, une blanche pointée, une noire, une noire pointée, une croche, une croche pointée et enfin une double-croche. Suivent ensuite les silences, car on peut ne rien jouer du tout ! Les indicateurs représentent la mesure, le numéro de la portée, le tempo (modifiable), le haut-parleur qui, une fois validé, exécutera la musique toute entière (le signe de puissance donne le même résultat), enfin la gomme qui efface la dernière note écrite (équivalent de la touche DEL).
Une fois la portée remplie, l'ordinateur vous demande de presser RETURN pour continuer l'écriture de la portée suivante, mais vous pouvez, à ce moment précis, presser la touche ESC pour revenir au menu principal.
Patientez encore un petit mois pour voir la fin de notre soft musical. En attendant, bon courage et envoyez-nous des jeux, plein de jeux.

Poum trop harmonieux

```
3250 LOCATE 3,a+aa+2:PRINT "    * ";aa$(a
);" : ":c=LEN(aa$(a))+11:GOSUB 3380
3260 aa=aa+3:IF a=1 THEN GOSUB 3640
3270 NEXT a:CLS
3280 RETURN
3290 i$=INKEY$:IF i$="" THEN 3290
3300 IF ASC(i$)=240 AND a<5 THEN t$(a)="
":GOTO 3230
3310 IF i$=CHR$(13) AND t$(a)<>"" THEN 3
400
3320 IF ASC(i$)=127 AND t$(a)<>"" THEN 3
390
3330 IF ASC(i$)=32 AND LEN(t$(a))>1 AND
a<>5 THEN 3350
3340 i$=UPPER$(i$):IF ASC(i$)<48 OR ASC(
i$)>90 THEN 3290 ELSE IF ASC(i$)>57 AND
ASC(i$)<65 THEN 3290
3350 IF LEN(t$(a))>25 AND a<>5 THEN 3290
3360 IF a=5 AND LEN(t$(a))>7 THEN 3290
3370 t$(a)=t$(a)+i$
3380 LOCATE c,a+aa+2:PRINT t$(a);"_ ":GO
TO 3290
3390 t$(a)=LEFT$(t$(a),LEN(t$(a))-1):GOT
O 3380
3400 LOCATE c,a+aa+2:PRINT t$(a);"  ":RE
TURN
3410 WINDOW #1,1,80,1,25
3420 FOR a=1 TO 80:LOCATE#1,a,1:PRINT#1,
CHR$(207);:LOCATE#1,a,25:PRINT#1,CHR$(20
7);: NEXT
3430 FOR a=1 TO 24:LOCATE#1,79,a:PRINT#1
,CHR$(207);CHR$(207):LOCATE#1,1,a:PRINT#
1,CHR$(207);CHR$(207):NEXT:RETURN
3440 '
3450 '
3460 WINDOW#fen,g,d,h,b:CLS#fen:pg=(g-1)
*(8)-2:pd=d*(8)+2:ph=(25-h)*16+18:pb=(25
-b)*16-4
3470 PLOT pg,ph:DRAW pd,ph:DRAW pd,pb:DR
AW pg,pb:DRAW pg,ph:RETURN
3480 '
3490 '
3500 '
3510 WINDOW#fen,g-1,d+1,h-1,b+1:CLS#fen:
RETURN
3520 '
3530 '
3540 '
3550 WINDOW#fen,g,d,h,b:CLS#fen:ORIGIN 0
,0:pg=g*8-8:pd=d*8-1:ph=(26-h)*16-2:pb=(
26-b)*16-16:PLOT pg,ph:DRAW pd,ph:DRAW p
d,pb:DRAW pg,pb:DRAW pg,ph:RETURN
3560 '
3570 '
3580 WINDOW#fen,g,d,h,b:CLS#fen:ORIGIN 0
,0
3590 pg=g*8-7:pd=d*8-2:ph=(26-h)*16-2:pb
=(26-b)*16-16
3600 PLOT pg,ph,1:DRAW pd,ph:DRAW pd,pb:
DRAW pg,pb:DRAW pg,ph:PLOT pg-1,ph:DRAW
pg-1,pb:PLOT pd+1,ph:DRAW pd+1,pb
3610 pg=g*8-3:pd=d*8-6:ph=(26-h)*16-6:pb
=(26-b)*16-12
3620 PLOT pg,ph:DRAW pd,ph:DRAW pd,pb:DR
AW pg,pb:DRAW pg,ph:PLOT pg-1,ph:DRAW pg
-1,pb:PLOT pd+1,ph:DRAW pd+1,pb
3630 RETURN
3640 '
3650 '
3660 '
3670 IF LEN(t$(1))/2<>FIX(LEN(t$(1))/2)
THEN t$(1)=t$(1)+" "
3680 g=FIX(80-(LEN(t$(1))+4))/2:d=g+(LEN
(t$(1))+4):h=1:b=2:fen=2:GOSUB 3580
3690 MOVE (g+2)*8,390:TAG:PRINT t$(1);:T
AGOFF:RETURN
3700 '
3710 '
3720 '
3730 ON mo GOTO 3800,3740
3740 TAGOFF:ORIGIN 0,0:PEN 1:PAPER 0
3750 g=8:d=72:h=4:b=6:fen=0:GOSUB 3460:n
e=0
3760 FOR fi=1 TO 21
3770 GOSUB 5840
3780 TAGOFF:NEXT
3790 ORIGIN 0,0:MOVE 54,370:TAG:PRINT "N
otes";:MOVE 252,370:PRINT "Silences";:MO
VE 452,370:PRINT "Indications";:TAGOFF:f
i=4
3800 RETURN
3810 '
3820 '
3830 ORIGIN 0,0:TAGOFF:FOR oct=1 TO 5:FO
R cl=1 TO 12
3840 GOSUB 5650
3850 NEXT cl:NEXT oct:oct=3:cl=1:ga=1:RE
TURN
3860 '
3870 i$=INKEY$:ON s GOTO 3930
3880 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 THEN i
n=4:GOSUB 4040
3890 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN i
n=2:GOSUB 4040
3900 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 THEN i
n=3:GOSUB 4040
3910 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 THEN i
n=1:GOSUB 4040
3920 IF INKEY(79)=0 THEN a=1:GOSUB 6500
3930 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(76)=0 THEN
GOSUB 6730
3940 IF INKEY(45)=0 THEN a=2:mu=me0+1:GO
SUB 6500
3950 IF INKEY(6)=0 THEN GOSUB 4040
3960 IF INKEY(13)=0 THEN ON MO+FS GOSUB
5630,5630,5840:GOSUB 4160
3970 IF INKEY(51)=0 THEN cd=1:GOSUB 4560
3980 IF INKEY(69)=0 THEN GOSUB 6580:WHIL
E INKEY(69)=0:WEND
3990 IF i$="^" THEN:mu=1:a=2:GOSUB 6500
4000 IF INKEY(66)=0 AND S=1 THEN CALL &B
B48:GOTO 170
4010 IF INKEY(7)=0 THEN WHILE INKEY(7)=0
:WEND:enve=enve+1:GOTO 4240
4020 IF INKEY(15)=0 THEN WHILE INKEY(15)
=0:WEND:enve=enve-1:GOTO 4240
4030 GOTO 3870
4040 '
4050 IF in=1 OR in=3 THEN inc=-1 ELSE in
c=1
4060 ON mo+fs GOSUB 5630,5630
4070 ON fs GOSUB 5840
4080 ON mo GOSUB 5990
4090 ON mo+fs GOSUB 6130,6140,6150
4100 ON mo+fs GOSUB 5730,5730
4110 IF fs THEN ne=1:GOSUB 5840
4120 ON mo GOSUB 5900
4130 in=0
4140 GOSUB 6600
4150 RETURN
4160 '
4170 IF PO<>1 THEN 4230
4180 WHILE INKEY$<>"":WEND:CLS#4:PRINT#4
,"FONCTION 1 COPIER UNE MESURE"
4190 i$=INKEY$:IF i$="" THEN 4190
4200 IF i$=CHR$(13) OR i$=CHR$(88) THEN
4210 ELSE 4230
4210 WHILE INKEY$<>"":WEND:cd=6:GOSUB 45
60
4220 c$(me,p)=c$(m,p):ln=1:FOR po=1 TO L
EN(c$(me,p))/2:GOSUB 7190:GOSUB 5900:ln=
ln+ln(fi):NEXT:GOTO 6880
4230 CLS#4:RETURN
4240 '
4250 IF enve>4 THEN enve=1
4260 IF enve<1 THEN enve=1
4270 ON enve GOTO 4280,4300,4310,4320
4280 PRINT#4,"ATTAQUE : ":cd=4:at(p)=0:G
OSUB 4560
4290 IF tv=1 THEN att(p)=15:atl(p)=1:GOT
O 4330 ELSE att(p)=1:atl(p)=15:GOTO 4330
4300 PRINT#4,"DUREE DE L'ATTAQUE :":cd=5
:du=atd(p):GOSUB 4560:atd(p)=tv:GOTO 433
0
4310 PRINT#4,"DUREE DU SOUTIEN :":cd=5:d
u=dd(p):GOSUB 4560:dd(p)=tv:GOTO 4330
4320 PRINT#4,"DUREE DE RELACHE :":cd=5:d
u=rd(p):GOSUB 4560:rd(p)=tv:GOTO 4330
```

```
4330 ENV p,att(p),atl(p),atd(p),1,0,dd(p
),15,-1,rd(p):GOTO 3870
4340 '
4350 bfi=10:ORIGIN 0,0:TAGOFF
4360 bfi=bfi-1:IF a$(a,bfi)="" THEN 4360
4370 b=h+bfi+1:fen=0:GOSUB 3460:g=g+1:h=
h+2:ha=h-1:WINDOW g-1,d,h-2,h-1:FOR bo=1
 TO (d-g)*2+4:PRINT CHR$(207);:NEXT:WIND
OW g,d,h-2,h-1:PEN 0:PAPER 1:LOCATE 3,1:
PRINT " ";m$(a);" ";
4380 PEN 1:PAPER 0:FOR t=1 TO bfi:tb=t:G
OSUB 4490:NEXT t:t=pre:PEN 0:PAPER 1:GOS
UB 4490
4390 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 OR INK
EY(47)=0 OR INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 TH
EN 4430
4400 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(74)=0 OR INK
EY(72)=0 OR INKEY(8)=0 THEN 4460
4410 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(76)=0 THEN
4510
4420 GOTO 4390
4430 PAPER 0:PEN 1:GOSUB 4490
4440 t=t+1:IF t>bfi THEN t=1
4450 PAPER 1:PEN 0:GOSUB 4490:GOTO 4390
4460 PAPER 0:PEN 1:GOSUB 4490
4470 t=t-1:IF t<1 THEN t=t+1
4480 PAPER 1:PEN 0:GOSUB 4490:GOTO 4390
4490 h=ha+t
4500 WINDOW g-1,d,h,h:CLS:PRINT  " * " ;
a$(a,t);b$;SPACE$((d-g-3)-(LEN(a$(a,t))+
LEN(b$)));"*":RETURN
4510 IF t2=1 THEN 4540
4520 g=g-1:h=h-t-1:IF h<4 THEN h=4
4530 PEN 1:PAPER 0:GOSUB 3480
4540 a$=INKEY$:IF a$<> "" THEN 4540
4550 RETURN
4560 '
4570 ON cd GOTO 4580,4590,4600,4600,4610
,4620
4580 tv=tem:mai=38:mii=10:ti=1:PRINT#4,C
HR$(236);" = ":GOTO 4710
4590 mai=mm-2:mii=1:tv=1:ti=1:g=25:d=55:
h=12:b=17:fen=0:GOSUB 3560:LOCATE 4,2:PR
INT"A PARTIR DE QUELLE MESURE":GOTO 4710
4600 mai=1:mii=0:tv=at:ti=1:GOTO 4710
4610 mai=40:mii=1:tv=du:ti=1:GOTO 4710
4620 mai=ME-1:mii=1:tv=ME-1:ti=1:CLS#4:P
RINT#4,"QUELLE MESURE ?":GOTO 4710
4630 WHILE INKEY$="":WEND
4640 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 THEN 4
700
4650 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 THEN 4
680
4660 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(76)=0 THEN
CLS#4:WHILE INKEY(18)=0 OR INKEY(76)=0:W
END:RETURN
4670 GOTO 4640
4680 tv=tv+ti:IF tv>mai THEN tv=mai
4690 GOTO 4710
4700 tv=tv-ti:IF tv<mii THEN tv=mii
4710 ON cd GOTO 4720,4730,4740,4750,4770
,4740
4720 tem=tv:LOCATE#4,5,1:PRINT#4,FIX(600
0/(tem*bt)):FOR a=1 TO 50:NEXT:GOTO 4640
4730 ml=tv:LOCATE 15,4:PRINT ml:FOR a=1
TO 100:NEXT:GOTO 4640
4740 m=tv:LOCATE#4,16,1:PRINT#4,m:GOTO 4
630
4750 LOCATE#4,9,1:IF tv THEN PRINT#4,"LO
NGUE" ELSE PRINT#4,"COURTE"
4760 GOTO 4640
4770 LOCATE#4,20,1:PRINT#4,tv:GOTO 4630
4780 '
4790 OPENIN"titre"+".dir":FOR a=1 TO 44:
WHILE NOT EOF:INPUT#9,ti$(a):NEXT:WEND:C
LOSEIN
4800 a$="titre"+".dir":|ERA,a$:IF A>43
THEN A=43
4810 OPENOUT"titre"+".dir":FOR b=1 TO a-
1:PRINT#9,ti$(b):NEXT:PRINT#9,t$(5):CLOS
EOUT
4820 RETURN
4830 WHILE INKEY$<>"":WEND
4840 '
4850 '
4860 ON f GOTO 4870,4880,4890,4870
4870 ob(f,1)=ob(f,1)-80:RETURN
4880 ob(f,1)=ob(f,1)-200:ob(f,2)=ob(f,2)
-200:ob(f,3)=ob(f,3)-200:RETURN
4890 ob(f,2)=ob(f,2)-134:ob(f,3)=ob(f,3)
-134:RETURN
4900 PRINT:PRINT "   IMPOSSIBLE":PRINT:P
RINT"  IL N'Y A PAS":PRINT:PRINT "   DE
CHANSON":PRINT:PRINT "  ENREGISTREE !":F
OR boucle=1 TO 6000:NEXT:GOTO 190
4910 RESTORE 4920
4920 DATA 0,0,0,0,20,0,0,20,-58,-106,0,2
0,-40,20,0,0
4930 FOR a=1 TO 4:READ oa(a):NEXT a:FOR
a=1 TO 4:FOR b=1 TO 3:READ ob(a,b):NEXT
b:NEXT a
4940 RETURN
4950 '
4960 MOVE n-4,o+22:PRINT CHR$(191);CHR$(
189);:MOVE n-4,o+6:PRINT CHR$(190);CHR$(
188);:RETURN
4970 '
4980 ORIGIN 0,0:g=67:d=69:fen=1:GOSUB 35
50
4990 MOVE n-2,o+18:PRINT CHR$(182);CHR$(
180);:MOVE n-2,o+2:PRINT CHR$(181);CHR$(
179);:RETURN
5000 '
5010 IF nu=12 THEN MOVE 452,342 ELSE MOV
E 456,342
5020 TAG:PRINT nu;:MOVE 456,322:PRINT de
;:MOVE 464,340:PRINT "_";:RETURN
5030 '
5040 IF mo=1 THEN 5100 ELSE ORIGIN 0,0:g
=61:d=g+2:fen=1:GOSUB 3550
5050 o=320:n=g*8:TAG
5060 ON p GOTO 5070,5080,5090
5070 MOVE n-4,o+22:PRINT CHR$(197);CHR$(
195);:MOVE n-4,o+6:PRINT CHR$(196);CHR$(
194);:GOTO 5100
5080 MOVE n-4,o+22:PRINT CHR$(199);CHR$(
201);:MOVE n-4,o+6:PRINT CHR$(198);CHR$(
200);:GOTO 5100
5090 MOVE n-4,o+22:PRINT CHR$(255);CHR$(
202);:MOVE n-4,o+6:PRINT CHR$(204);CHR$(
203);
5100 RETURN
5110 '
5120 a1=0:a2=0:a3=0
5130 me1=mu:me2=mu:me3=mu
5140 SOUND 63,0,200,0
5150 ON SQ(1)GOSUB 5170:ON SQ(2)GOSUB 52
60:ON SQ(4)GOSUB 5350
5160 'WHILE me1<>mum:WEND
5170 IF me1=mum THEN 5260
5180 a1=a1+1:IF a1>LEN(c$(me1,1))/2 THEN
 me1=me1+1:a1=0:GOTO 5170
5190 m=me1:por=1:poi=a1:GOSUB 7210
5200 fr1=fr(do*12+dc):du1=ln(df)*tem:ev1
=1
5210 IF df>8 THEN fr1=0:ev1=0
5220 IF df>13 THEN 5180
5230 IF ta1=0 THEN SOUND 1,fr1,du1,0,ev1
: ELSE SOUND 1,0,du1,0
5240 ON SQ(1) GOSUB 5170
5250 RETURN
5260 IF me2=mum THEN 5350
5270 a2=a2+1:IF a2>LEN(c$(me2,2))/2 THEN
 me2=me2+1:a2=0:GOTO 5260
5280 m=me2:por=2:poi=a2:GOSUB 7210
5290 fr2=fr(do*12+dc):du2=ln(df)*tem:ev2
=2
5300 IF df>8 THEN fr2=0:ev2=0
5310 IF df>13 THEN 5270
5320 IF ta2=0 THEN SOUND 2,fr2,du2,0,ev2
 ELSE SOUND 2,0,du2,0
```

```
5330 ON SQ(2) GOSUB 5260
5340 RETURN
5350 IF me3=mum THEN 5440
5360 a3=a3+1:IF a3>LEN(c$(me3,3))/2 THEN
 me3=me3+1:a3=0:GOTO 5350
5370 m=me3:por=3:poi=a3:GOSUB 7210
5380 fr3=fr(do*12+dc):du3=ln(df)*tem:ev3
=3
5390 IF df>8 THEN fr3=0:ev3=0
5400 IF df>13 THEN 5360
5410 IF ta3=0 THEN SOUND 4,fr3,du3,0,ev3
 ELSE SOUND 4,0,du3,0
5420 ON SQ(4) GOSUB 5350
5430 RETURN
5440 '
5450 RETURN
5460 '
5470 imp=1
5480 PRINT#8
5490 g=22:d=58:h=16:b=18:GOSUB 3560:LOCA
TE 15,2:PRINT"O . K
5500 PRINT#8,CHR$(27);"H";
5505 PRINT#8,CHR$(27);:PRINT#8,CHR$(27);
CHR$(14);:PRINT#8,TAB(3);t$(1):PRINT#8:P
RINT#8:PRINT#8,CHR$(27);CHR$(15);:PRINT#
8,CHR$(27);:PRINT#8," Paroles : ";:PRINT
#8,t$(2);:PRINT#8," Musique : ";
5510 PRINT#8,t$(3);:FOR a=1 TO 2:PRINT#8
:NEXT
5520 ml=1:enc=2:GOTO 640
5530 PRINT#8,CHR$(27);"H":IF imp=3 THEN
FOR a=1 TO 3:PRINT#8:NEXT:PRINT#8,aa$(4)
;" ";t$(4):FOR a=1 TO 8:PRINT#4:NEXT ELS
E FOR a=1 TO 10:PRINT#8:NEXT
5540 GOTO 690
5550 '
5560 g=25:d=55:h=8:a=8:GOSUB 4340
5570 c$="260002251603260913101321011526
4"
5580 INK 0,VAL(MID$(c$,t*4-3,2)):INK 1,V
AL(MID$(c$,t*4-1,2)):BORDER VAL(MID$(c$,
t*4-3,2)):GOTO 190
5590 '
5600 '
5610 RUN
5620 RESUME 170
5630 '
5640 ORIGIN 0,0:TAGOFF:fen=0:PEN 1:PAPER
 0
5650 g2=5+CINT(cl*1.09)+((oct-1)*14)
5660 ON cl+1 GOTO 5700,5680,5690,5720,56
90,5710,5680,5690,5720,5690,5720,5690,57
10,5670
5670 g2=g2+1
5680 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(174
);CHR$(228);CHR$(173);CHR$(227);CHR$(172
);CHR$(239):RETURN
5690 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(228
);CHR$(226);CHR$(227);CHR$(225);CHR$(239
);CHR$(172):RETURN
5700 g2=g2-1
5710 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(226
);CHR$(171);CHR$(225);CHR$(238);CHR$(172
);CHR$(239):RETURN
5720 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(226
);CHR$(228);CHR$(225);CHR$(227);CHR$(172
);CHR$(239):RETURN
5730 '
5740 PEN 0:PAPER 1:g2=5+CINT(cl*1.09)+((
oct-1)*14):ORIGIN 0,0:TAGOFF:
5750 ON cl+1 GOTO 5800,5770,5780,5790,57
80,5810,5770,5780,5790,5780,5790,5780,58
10,5760
5760 g2=g2+1
5770 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(174
);CHR$(234);CHR$(173);CHR$(233);CHR$(172
);CHR$(239):GOTO 5820
5780 PEN 1:PAPER 0:WINDOW g2,g2+1,21,24:
PRINT CHR$(234);CHR$(232);CHR$(233);CHR$
(229); CHR$(239);CHR$(172):GOTO 5820
5790 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(232
);CHR$(234);CHR$(229);CHR$(233);CHR$(172
);CHR$(239):GOTO 5820
5800 g2=g2-1
5810 WINDOW g2,g2+1,21,24:PRINT CHR$(232
);CHR$(171);CHR$(229);CHR$(238);CHR$(172
);CHR$(239):GOTO 5820
5820 SOUND 1,fr(cl+oct*12),11,0,p
5830 RETURN
5840 '
5850 IF mo=1 THEN 5890
5860 g=FIX(fi*3.12)+5:d=g+2:n=g*8:o=320:
fen=1:GOSUB 3550:TAG
5870 IF ne THEN WINDOW#1,g,g+2,h,b:FOR a
=1 TO 9:TAGOFF:PRINT#1,CHR$(207);:NEXT
5880 TAG:ON fi GOSUB 3060,2130,1930,1830
,1940,2360,1940,2470,2410,2440,3050,3120
,3170,3200,2000,2260,5010,5050,4960,4990
,1580:ne=0
5890 RETURN
5900 '
5910 ORIGIN oa(f),ob(f,p):TAG:GOSUB 2940
:n=pode+(esm*(me-me0-1))+cx*ln:IF fi>8 T
HEN 5970
5920 xn=n:IF p=3 THEN cle=280 ELSE cle=2
32
5930 o=ga*4+cle+(oct*28)
5940 IF o<306 THEN o=o+28:GOTO 5940
5950 IF o>380 THEN o=o-28:GOTO 5950
5960 GOSUB 1880:ON mo-1 GOSUB 1460
5970 ON fi GOSUB 3060,2130,2120,1830,182
0,2330,2340,2450,2390,2420,3040,3100,315
0,6050,2030,2280
5980 xo=o:RETURN
5990 '
6000 PRINT#3,CHR$(&17)+"0";:PLOT n,o,0:G
OSUB 5900:GOSUB 1680:PRINT#3,CHR$(&17)+"
3";:RETURN
6010 '
6020 IF mo=2 THEN 6050
6030 IF cu=1 THEN cu$=CHR$(241):cu=0 ELS
E cu$=CHR$(32):cu=1
6040 TAGOFF:PRINT#6,CHR$(&17)+"0";:ORIGI
N oa(f),ob(f,p):MOVE (pode+(esm*(me-me0-
1))+cx*ln)-2,402:TAG:PRINT cu$;:TAGOFF:P
RINT#6,CHR$(&17)+"3";
6050 RETURN
6060 '
6070 IF p>p1 THEN 6120
6080 ORIGIN oa(f),ob(f,p):a=pode+(esm*(m
e-me0-1))-6
6090 MOVE a,382:TAG:PRINT me;
6100 pg=a+6:ph=386:pb=366:IF me>9 THEN p
d=pg+20 ELSE pd=pg+12
6110 GOSUB 3470
6120 RETURN
6130 ON in GOTO 6320,6320,6260,6260
6140 ON in+1 GOTO 6410,6260,6260,6200,62
00
6150 ON in+1 GOTO 6410,6180,6180,6170,61
70
6160 '
6170 fi=fi+(inc*7):IF fi>21 OR fi<1 THEN
 fi=fi-(inc*7):GOTO 6190
6180 fi=fi+inc:IF fi>21 OR fi<1 THEN fi=
fi-inc
6190 RETURN
6200 cl=cl+inc:IF cl>12 THEN cl=1:oct=oc
t+inc
6210 IF cl<1 THEN cl=12:oct=oct+inc
6220 IF oct>5 OR oct<1 THEN oct=oct-inc
6230 IF inc=1 THEN ga=ROUND(cl*0.59) ELS
E ga=ABS(INT(0.58*-cl))
6240 GOSUB 6360
6250 RETURN
6260 ga=ga+inc:IF ga>7 THEN ga=1:oct=oct
+inc
6270 IF ga<1 THEN ga=7:oct=oct+inc
6280 IF oct>5 OR oct<1 THEN oct=oct-inc
6290 cl=no(ga)
6300 GOSUB 6360
6310 RETURN
6320 dfi=dfi+inc:IF dfi>10 OR dfi<1 THEN
 dfi=dfi-inc
6330 f$="0102040608091011121 3"
6340 fi=VAL(MID$(f$,-1+(dfi*2),2))
6350 RETURN
6360 IF cl=tou(ga) THEN d$=""
6370 IF cl>tou(ga) THEN d$="#"
```

```
6380 IF cl<tou(ga) THEN d$="b"
6390 RETURN
6400 '
6410 IF fs=1 THEN fs=0 ELSE fs=1
6420 RETURN
6430 '
6440 mm=2:me0=0:fi=4:p=p1:ga=1:cl=1:oct=
3:a=0:tem=15:tes=-2:me=1:emc=1:no0(ga)=n
o(ga):pr=1:cu=1:dfi=3
6450 po=1:ln=1:tn=0
6460 RETURN
6470 me=mm-1:me0=me-1:p=p1:po=1:ln=1:tn=
0:nnt=0:cu=1:s=0
6480 RETURN
6490 '
6500 IF s=0 THEN ON mo+fs GOSUB 5630,563
0,5840:GOSUB 6010:ON mo GOSUB 5990
6510 IF a=1 THEN 6550
6520 mum=mm:GOSUB 5110
6530 IF me1<mum OR me2<mum THEN 6530 ELS
E WHILE SQ(p1)<>4:WEND:GOTO 6560
6540 IF r THEN 6520
6550 ON mo GOSUB 5990:GOSUB 1610:IF ne T
HEN ne=0 ELSE ne=1
6560 IF s=0 THEN ON mo+fs GOSUB 5730,573
0,5840:GOSUB 6010:ON mo GOSUB 5900
6570 RETURN
6580 '
6590 IF ai=0 THEN ai=1 ELSE ai=0
6600 IF ai=1 THEN 6610 ELSE CLS#4:GOTO 6
660
6610 ON mo+fs GOTO 6620,6650,6620
6620 LOCATE #4,1,1:IF fi>8 THEN PRINT#4,
"    " ELSE PRINT#4,nn$(ga);" ";d$
6630 LOCATE #4,7,1:PRINT#4,nf$(fi);"
     "
6640 GOTO 6660
6650 LOCATE#4,1,1:PRINT#4,nn$(ga);" ";d$
;SPACE$(17)
6660 RETURN
6670 '
6680 IF p>1 THEN 6690 ELSE 6720
6690 IF nnt>0 AND tn+ln(fi)>bt THEN 6700
 ELSE 6720
6700 IF nnt>0 AND tn=2 THEN IF ln(fi)=4
OR ln(fi)=6 THEN 6720 ELSE 6710
6710 PRINT#4,"NOTATION RYTHMIQUE INCORRE
CTE":er=1
6720 RETURN
6730 '
6740 IF s=1 THEN p=p1:GOSUB 5030:GOSUB 7
300:CLS#4:RETURN
6750 IF mo-1+fs=1 THEN GOSUB 4040:no0(ga
)=cl:GOTO 6970 ELSE IF fs THEN fs=0:GOSU
B 5840
6760 '
6770 IF fi>16 THEN 7140
6780 GOSUB 6680:IF er=1 THEN er=0:GOTO 6
970
6790 '
6800 GOSUB 7020
6810 '
6820 IF fi=15 THEN ga=pr
6830 c$(me,p)=c$(me,p)+CHR$(cl*10+oct+47
)+CHR$(fi*10+ga+47)
6840 '
6850 GOSUB 6010
6860 ON mo GOSUB 5990
6870 GOSUB 5900
6880 '
6890 ln=ln+ln(fi):po=po+1:IF ln<co+1 THE
N 6910
6900 me=me+1:mm=me+1:FOR a=1 TO 7:no(a)=
gam(a):NEXT a:ln=1:po=1:tn=0:nnt=0:GOSUB
 6060
6910 IF me<=me0+nome THEN 6970
6920 '
6930 GOSUB 5630:mu=me0+1:mum=mu+nome:GOS
UB 5110
6940 IF me1<mum OR me2<mum THEN 6940 ELS
E WHILE SQ(p1)<>4:WEND
6950 p=p+1:IF p>p2 THEN 6960 ELSE me=me-
nome:me0=me-1:GOSUB 5030:GOTO 6970
6960 s=1:PRINT#4,"Presser <ENTER> pour l
a suite":GOTO 6990
6970 i$=INKEY$:IF i$<>"" THEN 6970
6980 ON mo+fs GOSUB 5730,5730
6990 ON mo GOSUB 5900
7000 GOSUB 6010
7010 RETURN
7020 '
7030 l=ln+ln(fi):IF l<=co+1 THEN 7080
7040 IF fi>8 THEN c$="5403000200000001":
a=8 ELSE c$="8674050200030001":a=0
7050 fig=(co+1)-ln
7060 fi=VAL(MID$(c$,fig,1)):IF fi=0 THEN
 fig=fig-1:GOTO 7060
7070 fi=fi+a
7080 RETURN
7090 '
7100 ln=ln+ln(fi):po=po+1
7110 IF ln<co+1 THEN 7130
7120 me=me+1:FOR a=1 TO 7:no(a)=gam(a):N
EXT a:ln=1:po=1:tn=0:nnt=0:GOSUB 6060
7130 RETURN
7140 '
7150 IF FI=20 THEN A=2:GOSUB 6500:FI=20
7160 IF FI=21 THEN A=1:GOSUB 6500:FI=21
7170 IF FI=19 THEN CD=1:GOSUB 4560:FI=19
7180 RETURN
7190 '
7200 m=me:por=p:poi=po
7210 zs=ASC(MID$(c$(m,por),-1+poi*2,1))-
47:zd=ASC(MID$(c$(m,por),poi*2,1))-47
7220 dc=FIX(zs/10):do=zs-dc*10:df=FIX(zd
/10):dg=zd-df*10
7230 cl=dc:oct=do:fi=df:ga=dg
7240 RETURN
7250 FOR me=50 TO 1 STEP -1:IF c$(me,p)=
"" THEN NEXT
7260 RETURN
7270 '
7280 GOSUB 7300:me0=ml-1:FOR p=p1 TO p2:
FOR me=ml TO me0+nome:ln=1:tn=0:FOR po=1
 TO LEN(c$(me,p))/2:GOSUB 7190:no0(ga)=c
l:GOSUB 5900:ln=ln+ln(fi):NEXT po:FOR a=
1 TO 7:no(a)=gam(a):NEXT a:NEXT me:NEXT
p:p=p1
7290 RETURN
7300 ON enc GOSUB 1050,1440:GOSUB 1170:G
OSUB 1300:GOSUB 1370
7310 IF enc=2 THEN 7340
7320 IF me>1 THEN GOSUB 6470 ELSE GOSUB
6430
7330 ON mo GOSUB 5900:GOSUB 5730:GOSUB 6
010:GOSUB 6060
7340 RETURN

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 28672:FOR I=0 TO  126
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,B:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"MUSIC2.CAR",B,ADR, 1008
190 '
1000 DATA 01,03,07,0E,1C,38,70,E0,40
1010 DATA 0F,3C,F0,C0,00,00,00,00,9F
1020 DATA C0,F0,7F,3F,00,00,00,00,C8
1030 DATA FF,80,FF,80,FF,80,FF,80,D0
1040 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,EF
1050 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,07
1060 DATA FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,3B
1070 DATA F0,F0,F0,F0,0F,0F,0F,0F,59
1080 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,B5
1090 DATA FF,FF,FF,FF,0F,0F,0F,0F,79
```

```
1100 DATA 20,70,F8,F8,F8,F8,F8,F8,C1
1110 DATA 00,00,01,03,04,00,00,00,3C
1120 DATA 00,00,01,03,04,08,10,00,5F
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,47
1140 DATA F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,97
1150 DATA 00,F8,F8,F8,F8,F8,70,20,7F
1160 DATA 00,08,10,20,40,80,00,00,FF
1170 DATA 00,00,00,00,00,F0,F0,F0,37
1180 DATA 02,02,06,0E,1E,3F,7F,FF,98
1190 DATA 18,3C,7E,FF,FF,FE,3C,18,89
1200 DATA 00,80,E0,FF,FF,FF,FF,7F,AB
1210 DATA 00,03,0F,FF,FE,F8,E0,80,68
1220 DATA FC,7C,78,F0,E0,C0,80,00,94
1230 DATA 00,00,70,F8,FC,FE,7F,00,D5
1240 DATA 00,00,00,07,1F,3F,79,E0,15
1250 DATA 30,78,FC,FC,FC,FC,7C,38,D9
1260 DATA FC,FE,FF,FF,FE,7C,00,00,78
1270 DATA 03,07,1F,7F,F0,00,00,00,6A
1280 DATA 01,07,18,38,78,F8,F8,00,71
1290 DATA 7E,7F,7F,7F,3E,1C,00,00,2C
1300 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80,1D
1310 DATA 03,07,0F,3F,FF,FF,FE,FC,16
1320 DATA 00,00,00,E1,FF,FF,FF,FE,78
1330 DATA 00,04,08,30,E0,C0,80,00,C0
1340 DATA 00,F8,FC,F8,F0,E0,C0,80,C4
1350 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,CD
1360 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,E3
1370 DATA FF,FF,FF,00,00,00,00,00,05
1380 DATA 0F,1F,38,70,E0,E0,E0,E0,AA
1390 DATA E0,E0,E0,E0,70,38,1F,0F,73
1400 DATA E0,10,62,16,EA,0F,02,00,2B
1410 DATA FF,01,FF,01,01,01,01,01,8F
1420 DATA 80,80,80,80,80,80,80,7F,D7
1430 DATA 80,80,80,80,80,80,80,80,2F
1440 DATA FF,80,FF,80,80,80,80,80,8B
1450 DATA 8E,8E,9C,F8,E0,80,80,00,31
1460 DATA 80,80,E0,F8,9C,8E,8E,FF,DB
1470 DATA 71,71,39,1F,07,01,01,00,FD
1480 DATA 01,01,07,1F,39,71,71,FF,E3
1490 DATA 40,40,40,C0,C0,00,00,00,AB
1500 DATA 00,00,C0,C0,40,40,40,40,FB
1510 DATA A8,78,06,03,01,00,00,00,4E
1520 DATA 00,00,01,03,06,78,A8,A8,C3
1530 DATA 00,00,00,C0,E0,30,0C,03,57
1540 DATA 03,0C,30,E0,C0,00,00,00,F2
1550 DATA 00,03,0F,FC,70,FC,0F,03,66
1560 DATA 01,0F,FF,84,CC,38,00,00,9E
1570 DATA 00,38,CC,84,FF,0F,01,00,A6
1580 DATA B4,64,C2,FE,FE,02,FC,FC,F6
1590 DATA C0,40,20,21,93,16,8C,18,E9
1600 DATA 43,41,86,FE,FF,80,7F,7F,84
```

```
1610 DATA 07,05,08,09,13,11,23,21,7B
1620 DATA 00,03,1C,E0,00,00,00,00,45
1630 DATA 00,C0,38,07,00,00,00,00,81
1640 DATA E1,11,09,13,E6,0C,18,10,D9
1650 DATA F0,FC,04,06,22,23,81,01,F8
1660 DATA 83,84,88,C4,63,30,18,08,32
1670 DATA 0F,3F,20,60,44,C4,81,80,2A
1680 DATA 2E,20,20,10,08,04,02,01,AE
1690 DATA 00,01,01,01,01,39,29,29,A1
1700 DATA 01,01,01,01,01,02,04,F8,C8
1710 DATA 70,DC,54,57,55,55,55,55,22
1720 DATA 00,80,80,80,80,9C,94,94,B6
1730 DATA F4,04,04,08,10,20,40,C0,F6
1740 DATA 80,80,80,80,80,40,20,3F,1E
1750 DATA 00,7E,7E,FF,00,00,00,00,E8
1760 DATA FF,7E,7E,00,00,00,00,00,BD
1770 DATA AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,69
1780 DATA 06,06,0C,18,70,E0,C0,80,1F
1790 DATA 00,00,00,00,00,10,08,04,4F
1800 DATA 02,04,08,00,00,00,00,00,F1
1810 DATA 40,60,70,38,0C,06,03,03,36
1820 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,EA
1830 DATA 1C,73,E7,CE,78,00,00,00,C9
1840 DATA 22,27,7F,72,22,00,00,00,C8
1850 DATA 60,C0,60,38,1C,0E,0E,0E,02
1860 DATA 0E,0E,0E,1C,38,60,C0,60,0E
1870 DATA F0,F0,70,38,1C,0E,06,02,E0
1880 DATA 02,06,0E,1C,38,70,F0,F0,10
1890 DATA A0,50,A0,50,A0,50,A0,50,18
1900 DATA 80,80,B8,C4,8C,98,F0,E0,7C
1910 DATA 80,9C,FC,E4,04,00,00,00,A4
1920 DATA 40,E4,FC,00,00,00,00,00,80
1930 DATA 08,10,20,41,FE,82,83,FF,83
1940 DATA FE,06,0A,12,06,CC,58,70,B1
1950 DATA D0,D0,D0,D0,30,F0,80,80,D9
1960 DATA DF,D0,DF,D0,D0,D0,D0,D0,55
1970 DATA 1F,1F,1F,1F,10,0F,01,01,4C
1980 DATA FF,1F,FF,1F,1F,1F,1F,1F,38
1990 DATA 28,28,28,28,E8,18,F0,80,88
2000 DATA E8,EB,EB,E8,E8,EB,EB,E8,7E
2010 DATA 17,57,57,17,17,57,57,17,62
2020 DATA 2F,20,2F,28,28,28,28,28,3E
2030 DATA 10,10,10,10,17,08,07,01,F2
2040 DATA F0,10,F0,10,10,10,10,10,F2
2050 DATA 00,00,C6,EE,7C,EE,C6,00,AE
2060 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,3C,7C,38,3E
2070 DATA 18,1C,1E,1B,18,78,F8,70,3C
2080 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,C0
2090 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FE,34
2100 DATA 18,3C,7E,FF,18,18,18,18,1A
2110 DATA 18,18,18,18,FF,7E,3C,18,D5
2120 DATA 10,30,70,FF,FF,70,30,10,7C
2130 DATA 08,0C,0E,FF,FF,0E,0C,08,2D
2140 DATA 00,01,00,00,00,01,00,00,C5
2150 DATA 08,18,30,00,00,00,00,00,25
2160 DATA 78,7C,86,86,E6,66,06,0C,4B
2170 DATA 30,30,30,30,30,30,20,20,C3
2180 DATA 01,0D,0D,06,00,00,00,00,CD
2190 DATA 62,62,62,62,21,21,21,01,B3
2200 DATA 04,0C,14,14,34,2F,64,62,05
2210 DATA 00,06,0B,0B,0B,0B,0B,0A,3C
2220 DATA 80,60,3C,FF,F0,78,1C,FF,38
2230 DATA 72,38,0C,00,00,00,00,00,16
2240 DATA 00,00,0E,1F,3E,7C,38,00,42
2250 DATA 0E,3B,2A,EA,AA,AA,AA,00,C8
2260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B8
```

PA

• "Yo, oh, oh... et une bouteille de Rom." "Tous à la Ram matelots." Pas de DD1 à l'horizon, j'éch. 10 jeux orig. (Last Ninja 2, Real Ghostb., Crazy Cars 2...) contre lect. DD1 tbe. En +, c'est pas du piratage, alors lancez-vous ! Fabrice Landais, 35, rue Gustave-Flaubert, 85100 le Château-d'Olonne. Tél. 51 95 88 12.

• T'es golmon et t'es en 6e ? Vds Maths 6e (190 balles), keum (ou gonzesses), tu veux télécharger ? Vds le kit 65 F. Tu veux jouer, te marrer, te bidonner ? Vds (enc.) Vie AR, Kung-Fu, Galvan, Matchpoint, Green Beret, Rambo 1, et Top Gun (orig. 120 F). Enfin j'te tape 500 lignes de programmes : 10 F. Canon, non ?! Yoann Fondelot, 32, Challe Pourpre, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. (1) 34 64 47 12 (ap. 18 h).

• Vds CPC 6128 + monit. coul. + joy. + nbx news originaux (Af. Burner, Cr. Cars 2, A320, Hurlement...) + manuel d'util. + nbses revues + D7 vierges. Allez, je lègue le tout à 4 000 F tout compris (le tout a — d'un an). Julien Lourdel, rés. Haïti, 31, trav. de Travaresse, bât. C, 13012 Marseille. Tél. 91 85 16 48.

• "Dépêchez-vous il pleut", ch. monit. coul. CPC 6128 (CTM 644), "ça y est j'ai les pieds dans l'eau". "Sauve qui peut" ainsi que Clefs pour Amstrad orig. gloup gloup ! 78 32 43 52, si poss. région lyonnaise. "Trop tard, je coule."

• Alors écoutez-moi (non, lisez-moi). Bien, ce n'est pas très compliqué : vds pour la modique somme de 500 F (français) tuner TV et pour 300 F l'Interface FO.Dos (non ! si, mon rêve), et enc. pour 300 F l'ext. de 64 Ko DK Tronick pour 464. Et pour 20 F 1 vieille paire de chaussettes taille 46. Erwann Fillol, 412, rte de Villy, Villy-sur-Arve, 74700 Sallanches. Tél. 50 93 79 06.

• Ch. pas D7 orig. for ma bécane encore moins pour mon CPC, et surtout je ne ch. pas de corresp. en aveugle éch. oldies. Poss pas + 200 jeux orig., et je ne vous salue pas, non mais ! Jean-Benoit Mariani, Sermano, 20212 Corte. Tél. toi-même !

• Ici Action Indirecte : nous tenons en otage 1 CPC 6128 coul., accompagné de sa DMP 2000, de leurs 150 jeux orig. (env.), d'1 joy. et de nbses revues. Avons enc. en otage 1 magnétophone et ses K7 orig. (jeux). Si vous voulez les revoir vivants, il faudra verser 6 000 F. (dem. Karim au 37 26 08 59).

• Je donne 1 K7 de cul (Brigitte Lahaie), des revues de cul, etc. au 1er qui rép. à cette PA. Non, je blague ! Vous ne croyez qd même pas que j'allais faire ça ! Je préf. les garder pour moi, bande d'obsédés ! Cela dit, ch. graphiste travaillant sur OCP (6128) pour éch. dessins (NDR : on voit déjà le genre de dessins que tu fais sur ton CPC...), trucs et astuces... Muller Matthias, le Bos-Tarju, 56490 Meneac (NDR : Tiens, en voilà un qui est passé deux fois... Poum poum...)

• Je mise 3 000 F sur le 6128... Rien ne va +, faites vos jeux : le 6128 sort... Vous avez gagné un CPC 6128 coul., 1 kit téléch., la Multiface 2+, finalement assez de jeux orig., de revues, et de livres pour être submergé. Alors pour 3 000 F à quoi bon se priver ? Denis Ducasse, 24, rue Paul-Bruel, 95380 Louvres. Tél. (1) 34 68 12 41.

• Salut. Guerrier à la retraite vd objet magique 6128 coul. + nbx originaux à mettre dedans + nbses reliques le concernant. Cont. Elyan qui vous le donnera contre 2 000 pièces d'or. E. Bremond, ch. de la Pente-du-Ruisseau, 78730 St-Arnoult-en-Yvelines. Tél. (1) 30 59 34 81.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Tél : .....
Votre P.A : .....
.....
.....
.....

VIDEO SHOP
GROUPE ALLIANCE

La foire aux logiciels et accessoires pour cpc

DISQUETTES 3 logiciels pour 149 F

MGT + Bactron
MGT + Mach 3 + Mission
Maracaïbo Billy Banlieu MGT
Fire and Forget
Galactic Conqueror
Off Shore Warrior
Maracaïbo
Geometric plane
Forteresse
Bob Winner
Les Ripoux
The Fifth Axis
Winter Game
La Panthère Rose
Lords of Midnight
3D Boxing
Affaire Santa Fe
Affaire Vera Cruz
Antiriad
Atomic Fiction
Ball Breaker
Bivouac
Chopeer Squad
Crafton et Xunk
Crepuscule du Naja
Daley Thompson's Super Test
Danger Street
Dark Sceptre
Deactivator
Despotik Design
Dun Darach
Eden Blues
Electric Wonderland
Electro Freddy
Enlightenment Druid II
Ethnos
Exploding Fist
Explorateur 3
Hacker
Hacker II
Harry et Harry
Heartland
Heavy on the Magick
Heroes of Karn/Jewels Babylon
Hobbit
House of Usher
Hustler
Hyper Sports
Inside Outing
Jump Jet
Kinetik
Kong Strikes Back
Livingstone
Lords of Midnight
M'enfin
Manhattan
Manic Miner
Marsport
Mask II
Nemesis
North Sea Bullion Adventure
Obsidian
Quack A Jack
Raid
Renegade
Revolution
Ripoux
Shockway Rider
Shogun
Sigma 7
Silent Service
Skyfox
Spy Vs Spy
Stryfe
Sub
Sultan's Maze
Sun Star
Super Sprint
Tempest
Tensions
Thai Boxing
Ultron 1
Vera Cruz
Voleurs de temps
Wizard Lair
Yie Ar Kung-Fu
Z Comme Zark Davor

Les promos sur Minitel 3615 VS

CASSETTES 3 logiciels pour 99 F

Secret Defense
Now Games 4
Cosa Nostra
Sailing
Tyron
Empire
Tony Truand
Maracaïbo
Numero 10
Zox Zogg
Sapiens
Crazy Car II
Forteresse
20 000 Av. J.C.
3D Invaders
3D Voice Chess
Arkanoid
Atomik
Avenger
Blagger
California Games
Crafton et Xunk
Crepuscule du Naja
Despotik Design
Dragontorc
Eden Blues
F15 Strike Eagle
Fighting Warrior
Fire Ant
Flexifrend
Fortunes du Foot
High Frontier
Hunchback II
Leather Goddesses of Phobos
Light Force
Marios Bross
Mask II
Mission Delta
Mission Elevator
Return to OZ AM K7
Roland Goes Digging
Roland In Caves
Roland On The Ropes
Roland On The Run
Scalextric
Stryfe
Super Pac
Survivor
Terramex
Trailblazer

* Dans la limite de nos stocks. Prévoir un titre de remplacement

CHOISISSEZ VOTRE UTILITAIRE

Multiplan	499 F
Vectoria 3D	395 F
Space Moving	395 F
Mosie Studio	350 F
Oridactic K7	100 F
Apprentissage du langage machine	
Graftric	150 F
Programmers ToolBox	90 F
Semdraw	90 F
Speedy Wonder (Comp. Basic)	190 F
Pocket Calc	490 F
Amstradivarius	290 F
Amsword (trait.. de texte pro.)	390 F
Artist And Sprite Designer	175 F
Artwork	175 F
Azimuth Head Aligment K7	120 F
Communiquez avec votre Amstrad	90 F
Compacmove	245 F
Datafile II	150 F
Easi Amscode Z80	150 F
Easy Amsword	150 F
Easy Bank	150 F
Easy Graph	150 F
Graph	100 F
Graphic City	160 F
Informakit	175 F
Tascopy	175 F
Tasprint	175 F

ACCESSOIRES

Imprimante DMP 2160	1 790 F
Imprimante CITIZEN	1 260 F
Imp. SEIKOSHA SP 180'	1 290 F
Câble imprimante	149 F
1er lecteur de disq. DDI1	1 790 F
2e lecteur de disquette FD1	1 590 F
Ruban imprimante DMP 2160	49 F
Ruban Citizen	49 F
Ruban Seikosha	49 F
Extension mém. 64 Vortex pour 464 uniquement	490 F
Stylo optique Dart	395 F
Radio réveil Amstrad	149 F
Housse clavier CPC 6128	99 F
Housse écran mono	50 F
Kit prolongateur	195 F
Doubleur de Joystick	99 F
Bureau Amstrad	490 F
Tunner TV Amstrad	990 F
Pistolet Magnum	349 F
Synthétiseur Technimusic	490 F
Papier 500 feuilles	99 F

JOYSTICK

Manette Quick Joy 2	89 F
Man. Quick Joy 22 (double)	149 F
Manette Speedking	149 F
Manette Gun II Turbo	149 F
Manette Pro 500	195 F

LIVRES

Amstrad Ouvre-toi	99 F
Basic au bout des doigts	149 F
Bible du CPC 6128 et 664	199 F
Grand livre du Basic	149 F
Idées pour le CPC	129 F
Livre du lect. de disk CPC	149 F
Progr. Basic pour CPC 464	129 F
Routines de l'Amstrad CPC	149 F
Trucs et astuces CPC II	129 F
Trucs et astuces pour CPC	149 F

BON DE COMMANDE

Cocher les articles désirés et retourner ce bon de commande à :
VidéoShop VPC BP 105, 75749 Paris cedex 15
Tél. (1) 42.86.03.44 CPC P7

Nom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Machine : .....

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte Bleue N°

Signature

Frais de port en sus : 25 F

Libérez toute l'énergie de votre CPC. Carburez aux "ROM"

JESSICO

***ROM :** Petite Puce savante
Finis les logiciels sur Disc qu'on cherche partout, avec les ROMS tout est en machine (plusieurs logiciels à la fois) Prêts à répondre, en une fraction de seconde à toutes vos exigences.
Extra ! Extra !
ROM VIERGE 16 K : 60 F

PROTEXT
Sans aucun doute le meilleur traitement de texte sur CPC, reconnu comme le N° 1 par toute la presse spécialisée.
Complet, puissant, hyper rapide, d'utilisation très facile.
Compatible toutes imprimantes.
ROM : 399 F **DISC : 299 F**

UTOPIA : Donnez plus de puissance à votre CPC !
Un atelier complet dans une ROM utilitaire de 16 K comprenant 50 commandes dont :
- Copie d'écran graphique
- Editeur complet de Disc
- Commande de gestion de Roms
- Utilitaire de programmation Basic
- Formatage et copie de Disc

ROM 299 F

ROMBOARD :
Boîtier de connexion de 8 ROMS + 2 sorties bus supplémentaires.
Les ROMS doivent obligatoirement être fixées dans le boîtier spécial de connexion, 2 ROMBOARD peuvent être assemblés au 6128 ce qui permettra l'utilisation de 16 ROMS.
ROMBOARD : 349 F

MAXAM
Assembleur-Déassembleur, système complet de développement du Z 80.
Le NEC + ULTRA du programmeur.
Menu déroulant : Load, Merge, Save, Print, Find, Replace, etc.
ROM : 399 F **DISC : 299 F**

COLORDUMP 2 **DISC : 199 F**
Enfin l'image couleur sur imprimante à partir de votre CPC.
Un régal pour les yeux avec la STAR LC10 Couleur !
Compatible Epson + DMP 2000/3000 avec rubans couleurs.

PROGRAMMATEUR D'EPROMS
Créez et installez tous vos logiciels favoris sur ROMS grâce au PROGRAMMATEUR D'EPROMS (se branche sur le port d'expansion, livré avec disquette programme.
Génial ! **475 F**

OMEGA **ROM : 199 F**
1 = 2 Permet le partage de votre CPC 6128 en 2 CPC
Vous pourrez alors utiliser 2 logiciels en même temps : exemple, sur un écran un traitement de texte et sur l'autre un jeu et vous pourrez passer de l'un à l'autre par une simple touche.

PACK QUALITAS PLUS V. 2DISC : 495 F
A rendre jaloux GUTENBERG ! Toute l'imprimerie moderne à la portée de votre imprimante, plus de 50 polices de caractères.
Le PACK QUALITAS PLUS comprend :
- QUALITAS PLUS V.2
- Interface KDS - 8 Bits
- Pack FONTES supplémentaires.

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

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC !
DK'TRONICS

Extension Mémoire 64K/464	**499 F**
Extension Mémoire 256K/464	**1090 F**
Extension Mémoire 256K/6128	**1090 F**
Silicon Disc 256K/464 ou 6128	**1299 F**
Crayon optique cassette	**199 F**
Crayon optique disquette	**290 F**

SILICON DISK : Permet le travail sur fichier comme sur un disque normal avec un temps d'accès hyper rapide.
EXTENSION MEMOIRE : augmente de 64 K ou 128 K la capacité mémoire de votre CPC.
CRAYON OPTIQUE : Permet d'exploiter les capacités graphiques du CPC.

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

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU
SCANNER DART 775 F
Un outil remarquable de reproduction d'images, documents dessins, photos, etc.
COMPATIBLE : avec
- DMP 2000/2160/3000/3160
- AMX Pagemaker, souris et crayon.
- CPC Disk ou cassette (à préciser)

DESCRIPTIF :
Rapport optique du balayage
X1 - X2 - X3 - X6
Menu déroulant sur écran avec **ZOOM, IMPRIMER** (format, 1/2 format) **sauvegarder - Texte,** etc.

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 30/6/90.

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 30/6/90.
129 F

THE RODOS SYSTEM

Aimeriez-vous connecter des lecteurs de disquettes supplémentaires - 40 ou 80 pistes, simple ou double face, en 5.25, 3.5, 3" pour stocker jusqu'à **800 K** par disquette ? Le tout sous contrôle d'un puissant **DOS ?** Aimeriez-vous avoir un accès direct à vos dossiers ? 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 1395 F

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

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

AMSTRAD TOP HITS

	C	D
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+Superscrambble +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
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
OCEAN DYNAMITE Platoon+Predator Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor		145/192
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 TANK SIMULAT		95/140
ALPHA KHOR		189
ALTEREDBEAST		95/140
BANGKOK KNIGHTS		95/140
BEVERLY HILL COP		105/145
BLACK TIGER		95/140
BLOODWYCH		139/189
BOMBER		139/189
BOMBUZAL		95/140
BOXING MANAGER		95/140
BRIDGE SIMULATOR		215
CABAL		95/140
CHASE HQ		95/140
CONTINENTAL CIRCUS		95/140
CORSAIRES		105/145
CRACKDOWN		95/140
CRAZY CARS II		135/165
CRAZY SHOT (Phaser)		145/199
CYBERBALL		95/140
CYCLES		95/159
DAMES SIMULATOR		215
DAN DARE 3		95 /140
DARK CENTURY		135/169
DEFENDER OF THE CROWN		172
DOUBLE DRAGON 2		95/140
DRAGON OF FLAME		95/140
EAGLES RIDER		189
E-MOTION		105/140
EPOCH		142/175
ETRANGES AFFAIRES		165/215
F15 STRIKE EAGLE		109/169
FER ET FLAMMES		246
FIRE		189

	C	D
FOOT. OF YEAR 2		95/139
FRIENDISH FREDDY'S		95/145
GALAXIE FORCE II		115/155
GREAT COURTS		145/189
GUNSHIP		192/242
HAMMERFIST		95/140
HARD DRIVIN		95/140
HARRICANA		145/195
HEAVY METAL		95/140
HILL 19		95/140
HOSTAGES		165/220
HOT ROD		95/140
IMPOSSABOLE		95/140
IRON LORD		172/220
ITALY 1990		125/189
IVANOE		95/140
J. NICKLAUS GOLF		95/165
KICK OFF		135/169
KNIGHT FORCE		135/172
LEGENDE OF SRAM		165/215
LE MANOIR MORTEVILLE		172
LIVERPOOL		95/140
LORDS OF CHAOS		95/140
MANCHESTER UNITED		95/140
MAZEMANIA		95/140
MEURTRE A VENISE		192
MINDSTONE		85/125
MYTH		125/140
NATO ASSAULT COURSE		95/140
NINJA SPIRIT		95/140
NINJA WARRIORS		95/140
OCEAN BEACH VOLLEY		95/140
ORIENTAL HERO		95/140
P47		125/169
PINBALL MAGIC		145/189
PIPEMANIA		135/169
PIRATES		169
PLAYER MANAGER		135/175
POWERDRIFT		95/140
QUANDAM		85/140
QUARTERBACK		95/140
RAINBOW ISLAND		95/140
RIM RUNNER		85/140
RISK		95/140
REALM OF THE TROLLS		95/129
SAMURAI		95/140
SHUFFLEPUCK CAFE		189
SILENT SERVICE		169
SIM CITY		189
SONIC BOOM		95/140
SPIDERMAN		135/175
STARLORD		95/140
STRIDER		95/140
SUPER PUFFY'S		165
SUPER TRUX		95/140
SWITCHBLADE		95/140
TANK COMMAND		145/175
TARGHAN		192
TEENAGE QUEEN		219
TENNIS CUP		159/189
TEST DRIVE 2		125/165
TINTIN SUR LA LUNE		142/192
TOP FUEL		95/140
TURBO OUT RUN		95/140
TUSKER		95/140
VOLLEYBALL SIMULATOR		95/140
WILD STREET		135/169
WINDSURF WILLY		145/189
WORLD CUP SOCCER		95/140
X-OUT		95/140

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS	159
Centr. Amstr./imprim. Azerty IBM	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 COMPTABILITE	1450
AMSTRADIVARIUS	145/195
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
BUDGET FAMILIAL	225
CALCUMAT	390
CONTACT	380
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
GRAPHIC CITY	189/245
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
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
STATGRAPH	350
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"	

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME	185
ANGLAIS DEBUTANT	185
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
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

PERIPHERIQUES

SCANNER DART DISC	775
SCANNER DART CASSETTE	775
DIGITALISEUR ARA	1090
DIGITALISEUR VIDI	990
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	485
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	1790
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	525
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI DISC	545
SYNTHE. VOCAL TMPI CAS.	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP DISC	625
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP CAS.	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/464	1090
EXT. MEMOIRE 256K/6128	1090
SILICON DISK 256K/464	1299
SILICON DISK 256/6128	1299
CRAYON OPTIQUE Cassette	199
CRAYON OPTIQUE Disquette	290

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

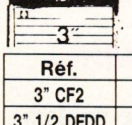
ACCESSOIRES

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

ETIQUETTES

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

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
3" 1/2 DFDD	89 F	150 F	360 F	690 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

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 Joysticks

DISQUETTE NETTOYAGE 3'' : 69 F

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	

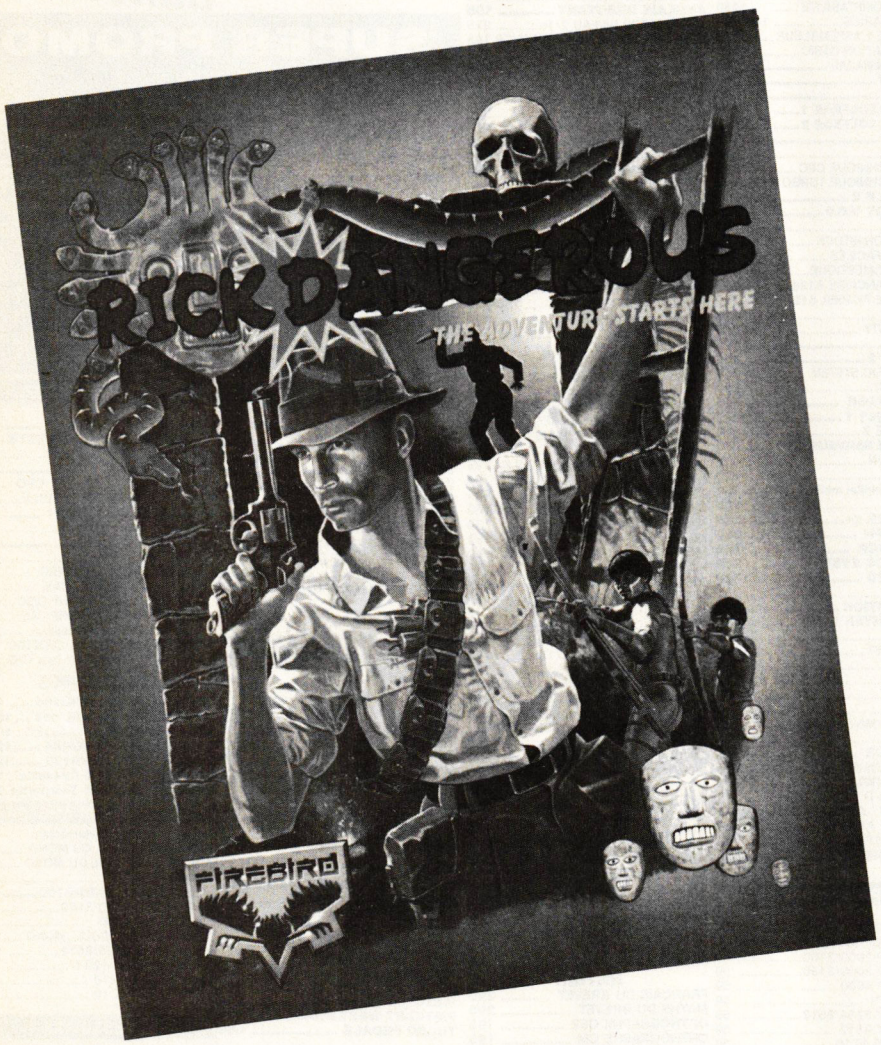
☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous
carte bleue CB date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

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

CPC 26

SPECIAL RICK DANGER



Pas de grand discours. Un spécial Rick demandera beaucoup de signes. Alors, allons-y gaiement...

Il y a un bon moment que je voulais vous donner la solution complète de cet extraordinaire jeu qu'est Rick Dangerous. J'attendais, j'attendais, car les solutions arrivant à la rédaction n'étaient pas vraiment géantes. Ma patience porte enfin ses fruits car, dans un même numéro, vous aurez droit aux pokes vous donnant des vies, bombes et munitions infinies, le plan et la solution complète (merci Franck Masschelein et les autres, mais je préfère donner ma propre version) des deux premiers niveaux. La suite le mois prochain.

CHEZ LES INCAS

Le premier niveau ne doit pas vous poser trop de problèmes, m'enfin je vous donne la soluce, au cas où.
Restez baissé et allez à cent à l'heure vers la droite. Sautez dans le puits tout en gardant le joystick vers la gauche. Laissez-vous tomber de deux marches, tout en continuant à vous diriger vers la gauche. Après la dernière chute, dirigez le joystick vers la droite pour éviter l'Inca qui guette votre arrivée. Il se fera écraser par la pierre et vous laissera le temps de reprendre votre souffle. Allez vers la droite et descendez, en vous baissant, les quatre premières marches. Attendez que le gus soit le plus loin possible et descendez pour lui mettre une balle dans la tête. Dégringolez de quelques barreaux et sautez à droite ou à gauche en fonction de la position du type. Faites-lui sa fête et descendez tranquillement l'échelle qui suit. Tuez l'Inca suivant et dévalez rapidement par la première échelle. Allez à droite sur les pierres et gardez le joystick vers la gauche pour éviter les deux piques très piquantes. Prenez le bonus et bondissez complètement à gauche. Sautez les deux petits piques et laissez-vous tomber tout droit vers le bas, en tuant tout de suite l'Inca qui s'y trouve. Montez à droite les deux marches et, au changement de tableau, attendez à gauche le bon moment pour abattre les trois Incas qui gardent ce tableau. Montez en haut à droite. Dans la pièce qui suit, vous n'aurez pas trop de mal à tuer le gus, puis montez sur la pierre de droite. Descendez en gardant le joystick à gauche pour éviter les deux séries de piques. Continuez votre descente pour arriver à gauche de la chauve-souris. Tirez une balle pour la réveiller et courez, sans sauter, à droite. Dans votre chute, gardez la gauche pour éviter les piques.
Descendez l'échelle et placez une bombe devant la pierre qui vous barre le passage. Rampez à gauche et descendez l'échelle. Placez, à deux reprises, des bombes devant le tas de pierres et descendez l'échelle à droite. Attendez le bon moment et sautez à droite pour tuer les deux Incas. Montez sur la pierre de droite et courez vers la droite sans sauter. Vous tomberez sur la deuxième tête, un petit coup à droite et vous voilà devant une échelle. Descendez de quelques barreaux et quittez l'échelle à droite, vous éviterez ainsi les flèches venant de la gauche. Attendez que la grille soit remontée pour passer. Tuez l'Inca et descendez pour mettre fin à la vie des deux compères de l'étage inférieur. Continuez à gauche et, tout en bas, posez une bombe près du tas de pierres.

Ne perdez pas courage, car la fin du premier level est proche. Sautez en haut à droite, l'écran scrolle et vous donne une nouvelle vision du jeu. Tombez à pic, approchez-vous de la manette verticale pour déclencher la pierre mouvante (n'oubliez pas de

OUS

vous replier pour éviter la mort). Quand la pierre recule, suivez-la, et, en vous en servant comme tremplin, montez sur la plate-forme. Allez à gauche pour faire descendre les piques de droite (en actionnant la manette en haut à gauche). Sans perdre de temps, allez à droite et en vous aidant de la pierre mouvante, passez dans le petit passage à droite (le tout est une question de timing). C'est fini, vous êtes en Egypte.

LA SUITE, C'EST L'EGYPTE

Il faut noter deux petites astuces dans cette partie. Premièrement, reconnaissez les pierres mouvantes par leur forme plus arrondie et leur couleur légèrement plus foncée. Deuxièmement, sur les murs, les gravures en forme de bâtonnet vous permettront de grimper lesdits murs comme une araignée, ce qui est bien pratique dans certains cas. Baissez-vous et dirigez-vous vers la droite, montez l'échelle et redescendez tout de suite pour ne pas prendre le gros caillou sur la tête. Patientez, et, quand le passage est libre, passez à gauche. Patientez encore (ou provoquez le destin en faisant un petit crochet, droite-gauche), puis montez sur la pierre et sautez à l'étage supérieur (n'empruntez l'échelle en aucun cas). Grimpez juste assez pour montrer le bout de votre chapeau. Retenez votre souffle et, quand vous le jugez bon, courez tout en vous baissant à gauche. Revenez en rampant vers la droite et montez l'échelle de droite. Montez pour momifier l'Egyptien en vous plaçant à gauche (ne soyez pas surpris d'en voir un deuxième descendre, faites-lui également sa fête). Le niveau plus haut est tranquille, empruntez donc l'unique échelle se trouvant à droite et, arrivé en haut, suivez attentivement mes conseils.

Placez-vous sur le bord de la première marche et attendez l'arrivée de l'Egyptien. Tuez-le sans pitié. Très rapidement, montez les marches en restant à plat ventre pour eviter une flèche qui vous serait fatale sinon. Continuez à monter pour arriver à la dernière marche sur laquelle vous vous placerez à gauche pour tuer l'Egyptien qui ne tardera pas à vous rendre visite. Si vous loupez son arrivée, ne vous découragez pas, il vous reste la possibilité de sauter par-dessus l'infâme personnage pour atteindre les marches situées à droite.

DE PLUS EN PLUS RIDE

Vous allez bientôt vous retrouver bloqué par une pierre. Attendez l'arrivée d'un Egyptien de l'autre côté et posez une bombe pour détruire, d'un coup, la pierre et le chevalier servant de Ramsès II. Montez l'échelle et, avant d'atteindre le haut, faites un petit crochet par la droite pour tuer l'Egyptien et prendre l'échelle de droite car vous serez, dans le cas contraire, expulsé du royaume des vivants pour rejoindre celui des momies. Montez, disais-je, et allez sur la droite. Vous voyez la pierre légèrement plus arrondie que les autres, hummmm ? Descendez et attendez sa chute en vous plaçant à sa gauche. N'hésitez pas à grimper sur la pierre avant quelle ne remonte et tuez le gus perché sur l'échelle. Montez jusqu'en haut et placez-vous à l'extrême limite de la pierre pour faire un joli saut de l'ange vers la gauche (le tout doit être calculé à un cheveu près).

Montez en tuant le Ramsès II et, en haut de l'échelle suivante, sautez au bon moment sur les pierres de gauche en vous plaquant au sol. Une flèche tuera pour vous l'Egyptien imprudent de cet étage. Montez en haut de l'échelle, allez à droite en passant derrière la tombe. Rampez sans vous arrêter vers la droite, vous aurez juste assez de temps pour ne pas finir en forme de crêpe sous le poids des trois blocs de pierre.

AVEC PLEIN D'ECHELLES

En haut de l'échelle, il y a un super piège. Il faut utiliser le décor pour jouer l'araignée et sauter au pied de l'échelle (surtout pas dans le trou qui, malgré son air innocent, renferme quelques piques bien pointues. Très vite pour le reste. Posez une bombe en haut de l'échelle et redescendez, zigouillez tout le monde, tirez encore pour faire sortir la momie et suivez-la sans attendre. Faites la navette entre ce tableau et le suivant pour voir les trois gus à droite. Ils monteront à l'échelle sur laquelle vous vous ferez un plaisir de les abattre (le sol de cette pièce est rebondissant).

Allez à droite sans monter les échelles, sautez sur le petit plateau, l'Egyptien sautera plus bas. Prenez sa place, il descendra encore, suivez-le et prenez l'échelle, encore une et appâtez le mec du bas pour remonter et le descendre. En bas, allez à droite, sachant qu'une flèche peut en cacher une autre. Laissez passer ou tuez les deux pharaons qui suivent. Laissez-vous descendre et tirez à l'aveuglette vers la gauche, cela fera descendre la pierre que vous embrasserez amoureusement en attendant sa descente. Sans hésiter, rampez à gauche vers le trou. Laissez-vous tomber et restez couché.

Vous êtes dans la partie la plus dure de l'Egypte. Trouvez le moment pour sauter au-dessus des flèches (quand celles-ci sortent de la bouche du serpent cracheur de flèches !) tout en prenant appui sur les deux plates-formes. Arrivé sur la deuxième plate-forme (si les dieux sont avec vous), tirez à droite pour faire disparaître les piques sur l'échelle. Descendez assez pour pouvoir passer à droite. Laissez-vous descendre et tirez tout de suite l'Egyptien que vous rencontrerez. Allez à droite en chutant et glissez-vous vers l'échelle pour tomber sur une pierre pas catholique (celle qui bouge). Tirez pour la faire bouger et tâchez de rester debout sans tomber. Cela, à deux reprises.

En fin de la deuxième course, sautez sans attendre à droite. Vous arrivez devant trois sarcophages, tirez et suivez rapidement la momie. Descendez l'échelle, tirez le sarcophage et remontez en laissant passer la momie. Sautez par-dessus l'échelle et descendez pour tuer l'Egyptien baladeur. Tuez, après être descendu, le gus du bas et posez une bombe sur la pierre mouvante pour libérer le passage. Descendez en chute libre vers la droite pour éviter les piques et, sans attendre, allez à droite, chutez. Si vous avez été assez rapide, l'Egyptien du bas restera immobile pour se prendre une balle dans la tête. Descendez le plus bas possible et éclatez la pierre mouvante à l'aide d'une bombe. Faites un super saut à gauche après être descendu et, comme d'habitude, faites la fête aux deux gus du bas. Allez à droite, montez... C'est fini !

Poum mort de fatigue

AS SCIER TOI ...

Pour suivre les contes extraordinaires des octets de la planète Z-80, sur laquelle les guerriers de la galaxie Maquettus ont vérolé le listing du mois dernier. La guerre est déclarée, mais restant les bons dans ces histoires, on vous le redonne dans son intégralité sans censure.

Il nous reste à voir ensemble les quelques derniers petits sous-programmes de notre jeu, pour boucler la boucle du serpent. Je suppose qu'impatient comme vous l'êtes vous avez déjà saisi notre programme du mois d'avril et que vous y avez joué au moins pendant un quart d'heure. Pas trop mal comme support à une initiation, non ?
Nous allons voir de très près les sous-programmes : TEST qui vérifie l'existence d'une collision, MODIF qui change la direction du serpent en fonction des touches enfoncées par le joueur, VITE qui accélère le jeu pour le rendre injouable et enfin SCORE qui porte bien son nom.

UN PETIT COUP A GAUCHE

Un petit coup à droite. Dans le sous-programme MODIF, on calcule le nouvel emplacement de la tête du serpent. Avant de me lancer dans de longs discours, je dois vous signaler un léger détail à propos du mode de chargement d'un double registre par une case mémoire.
Il n'y a aucune confusion quand on dit LD A,(POPO). Dans l'ACCU, on trouve après cette instruction la valeur de la case mémoire POPO. Par contre, LD HL,(POPO) est un peu différent. Après cette instruction, H sera égal à la valeur de la case mémoire POPO+1 et L sera égal à la valeur de la case mémoire POPO. Il suffit de le savoir et de se le rappeler. De même, LD (POPO),HL aura comme effet de charger dans la case mémoire POPO la valeur de L et dans POPO+1 la valeur de H. Tout ça pour vous dire que, dans notre programme, la valeur de la position en Y est dans la case (XY) et la valeur correspondant à la position en X est stockée dans la case (XY+1). Dans nos opérations également, H sera chargé avec la position en X, quant à L, il pointe sur Y, comprendo ? Revenons à MODIF. On charge les coordonnées de la tête dans HL (donc H=X et L=Y), on charge dans l'ACCU la valeur de la touche enfoncée lors de l'appel de la sous-routine du clavier. Il ne reste plus qu'à comparer bêtement cette valeur et de modifier les coordonnées en conséquence. Le code Ascii 240 représente la flèche vers le haut. CP 240 revient à dire : "compare l'accumulateur avec la valeur 240." S'il y a égalité, le Flag Z est mis à 1 et on peut brancher une adresse avec un saut conditionnel du type JR,Z ADRESSE (pour s'en souvenir, penser saute si 0, ou RET si 0, etc.). L'inverse est bien sûr vrai : JR NZ,ADRESSE (saute si non 0 ou si tout bêtement la comparaison rend une valeur non nulle ou encore si le Flag Z n'est pas mis). Ne vous découragez surtout pas, on verra tout cela plus tard et croyez-moi, c'est d'une facilité enfantine (quand on l'a compris).
Je disais donc, si le mec appuie sur la touche flèche haut, on décrémente la valeur L (qui est, je le rappelle, la position en Y). Pour la valeur 241, on incrémente L, pour 242 on décrémente H (la position en X), quant à la valeur 243, on incrémente H.
Une fois la modification effectuée, on stocke dans XY la nouvelle position de la tête de notre serpent. Vous remarquez qu'après chaque comparaison, il est inutile de lire la suite et on se branche directement à l'adresse MODI4.

AIE, AIE, AIE, PAS LA TETE

Nous avons le nouvel emplacement de notre tête. Il suffit de savoir maintenant si cette tête touche un mur ou se mord le corps. Pour cela on utilise le sous-programme TEST. On charge les coordonnées dans HL. Le BB75 place le curseur à cet emplacement. L'appel du père BB60 lit le caractère sur l'écran et le place dans l'ACCU (c'est l'équivalent Basic de l'instruction TEST). Dans notre programme, il ne peut y avoir de lézard, mais imaginez cet appel avec un écran rempli n'importe comment (un dessin par exemple), le système ne reconnaîtrait pas de caractère et renverrait dans l'ACCU la valeur zéro, et la CARRY serait mise (d'où la possibilité de branchement du genre JR,NC ADRESSE ou RET C).
On compare le caractère lu à l'écran avec 32, qui est le code Ascii d'un espace. S'il s'agit d'un espace, on sort du sous-programme par l'instruction RET Z. Dans le cas contraire, on a affaire à un autre caractère qui peut être une brique du mur ou le corps du serpent. Dans les deux cas, le joueur a perdu et il faut revenir au Basic. Je dois vous donner quelques renseignements sur la pile et les instructions CALL et RET.
La pile est tout simplement une adresse mémoire dans laquelle des valeurs sont stockées par le microprocesseur. Lors de l'appel d'un CALL, l'adresse est stockée sur la pile et le programme exécute un saut (JP) à l'adresse indiquée après le CALL. Le programme exécute ce qu'il rencontre et, à la vue d'un RET, relit la pile et resaute à la même adresse incrémentée de trois.

```
1 POPO CALL DEDE
2 TOTO -
3      -
4      -
5      -
6 DEDE -
7      -
8      -
9      RET
```

Pour mieux comprendre, en ligne 1, il y a, disons, n'importe quoi sur la pile.

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

ABONNE-TOI ET TU RECEVRAS GRATUITEMENT LE POSTER DE MISS X OU 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 CPC

CENT POUR CENT

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 :

ou ☐ **le poster de MISS X***
☐ **le kit de Téléchargement,** en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Bâtiment _____ Etage _____ Code Postal _____

Ville _____ Téléphone _____

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

** Dans la mesure des stocks disponibles.*

Le programme dit : tiens, un CALL ! Je place l'adresse de son appel sur la pile (donc il y a sur la pile POPO) et je vais faire un tour du côté de DEDE. On fait sa petite promenade en passant par les lignes 6, 7 et 8 et, d'un coup, le programme se dit ô quelle joie de rencontrer un RET, je m'empresse de lire la pile. "Allo, allo, ici la terre, vous me recevez ?" Je lis sur la pile POPO. Trois octets plus loin, c'est TOTO, j'y cours. Et le voilà en ligne 2 et je suis son parcours. Dans notre exemple, il y avait un appel par un CALL, mais vous pouvez faire plusieurs appels, ils seront tous stockés à la queue leu leu sur la pile. On peut, à l'aide de la pile, sauvegarder des doubles registres comme HL, BC, DE ou AF et les autres IX et IY, par l'instruction PUSH. Leur valeur sera bêtement mise sur la pile. De même, on peut les relire par l'instruction POP qui lit le contenu du haut de la pile. Imaginez, HL=12345, DE=555 suivi de PUSH HL et POP DE. A votre avis, DE sera égal à quoi ? Tout simplement à 12345, tout comme HL.

Cela étant, si le caractère lu à l'écran n'est pas un espace, on retire la valeur stockée en haut de la pile par un registre quelconque (en l'occurrence IY), ce qui a pour effet d'annuler l'appel du CALL TEST placé dans la boucle principale du jeu. A la vue du RET, la valeur suivante de la pile sera lue, et devinez quoi, c'est l'adresse du retour au Basic sauvée après le CALL 40000, fait à partir de ce même Basic pour entrer en jeu (astucieux, non ?).

```
        ORG     40000
;
        LD      A,1
        CALL    0BC0EH          ;MODE 1
;
        LD      A,3
        LD      HL,INKS
BOUC1   PUSH    AF
        PUSH    HL
        LD      B,(HL)
        LD      C,B
        CALL    0BC32H
        POP     HL
        INC     HL
        POP     AF
        DEC     A
        JP      P,BOUC1
;
        LD      BC,0
        CALL    0BC38H          ;BORDER 0,0
;
        LD      HL,256+1
        CALL    0BB75H          ;locate 1,1
        LD      A,2
        CALL    0BB90H          ;pen 2
;
        LD      B,40
        LD      A,232
BOUC2   CALL    0BB5AH
        DJNZ    BOUC2
;
        LD      HL,256+25
        CALL    0BB75H
        LD      A,232
        LD      B,40
BOUC3   CALL    0BB5AH
        DJNZ    BOUC3
;
        LD      HL,256+2
        LD      B,2
BOUC4   PUSH    BC
        LD      B,23
BOUC5   PUSH    BC
        PUSH    HL
        CALL    0BB75H
        LD      A,232
        CALL    0BB5AH
        POP     HL
        INC     L
        POP     BC
        DJNZ    BOUC5
        LD      HL,256*40+2
        POP     BC
        DJNZ    BOUC4
;
;
;       INITIALISATION
;
        LD      HL,256*3+12
        LD      (XY),HL
;
        LD      A,243           ;FLECHE A DROITE
        LD      (TOUCHE),A
;
        XOR     A
        LD      (INKEY+1),A     ;tempo clavier maxi
        LD      (BONUS),A       ;score a zero
;
;
;       BOUCLE PRINCIPALE DU JEU

DEBUT   CALL    INKEY   ;test le clavier
        CALL    CORPS   ;efface la tete
        CALL    MODIF
        CALL    TEST    ;test si il y a colision
        CALL    AFFICH  ;affiche la tete
        CALL    VITE    ;accelere le jeu
        CALL    SCORE   ;auguement le score
        JR      DEBUT
;
INKEY   LD      B,0
INKEY1  CALL    0BB1BH
        JR      NC,INKEY2
        LD      (TOUCHE),A
INKEY2  DJNZ    INKEY1
        RET
;
CORPS   LD      A,3
        CALL    0BB90H
        LD      HL,(XY)
        CALL    0BB75H
        LD      A,230
        CALL    0BB5AH
        RET
;
AFFICH  LD      HL,(XY)
        CALL    0BB75H
        LD      A,1
        CALL    0BB90H
        LD      A,231
        CALL    0BB5AH
        RET
;
TEST    LD      HL,(XY)
        CALL    0BB75H
        CALL    0BB60H
        CP      32
        RET     Z
        POP     IY
        RET
;
MODIF   LD      HL,(XY)
        LD      A,(TOUCHE)


        CP      240
        JR      NZ,MODI1
        DEC     L
        JR      MODI4
MODI1   CP      241
        JR      NZ,MODI2
        INC     L
        JR      MODI4
MODI2   CP      243
        JR      NZ,MODI3
        INC     H
        JR      MODI4
MODI3   CP      242
        RET     NZ
        DEC     H
MODI4   LD      (XY),HL
        RET
;
VITE    LD      A,(INKEY+1)
        DEC     A
        RET     Z       ;si tempo etait a 1
        LD      (INKEY+1),A
        RET
;
SCORE   LD      A,(BONUS)
        INC     A
        LD      (BONUS),A
        RET
;
INKS    DB      26,15,18,0
XY      DW      0
TOUCHE  DB      0
BONUS   DB      0
```

PLUS VITE, PLUS VITE

Le sous-programme VITE doit accélérer le jeu. Souvenez-vous, dans la partie consacrée au clavier, on testait 256 fois le clavier, ce qui prenait un certain temps. Pour cela, on plaçait dans le registre B la valeur 0. Ici, on lit cette valeur qui est stockée à l'adresse INKEY+1, on la diminue de 1 et, si elle est différente de 0, on la remplace. Le RET Z s'occupe de ne pas remplacer un 0 ce qui ralentirait le programme après l'avoir accéléré 256 fois (mais, par expérience, j'ai remarqué qu'il était impossible de résister longtemps à l'accélération du jeu).

Pour lire le score du joueur, on aurait pu le faire en lisant la case mémoire (INKEY+1), mais pour la forme, j'ai écrit un petit compteur, histoire de vous montrer son fonctionnement.

Voilà, on dit au revoir à notre petit serpent et, pour finir, je vous touche deux mots sur les débordements qui, d'après votre courrier, ne paraissent pas si évidents à comprendre.

Imaginez des valeurs décimales (1, 23, 56, etc.), 8+1 égale 9. 9+1 égale 10, 78+1 égale 79, et 99+1 égale 100. Si on prenait comme convention que l'écriture de ces nombres ne pouvait se faire qu'avec deux chiffres, pour les 9, 10, 79 on aurait aucun problèmes, mais pour 100, on serait obligé de tronquer le 1 et on trouverait la valeur 00 ou, pour 98+7 égale 105, on trouverait 05. C'est exactement ce qui se passe avec les registres. On ne peut écrire dans un registre simple que 8 bits et dans les doubles, 16. La valeur maximale que peut prendre un registre simple est 255 (pour un double comptez &FFFF ou 65535). Au-delà de ces valeurs, on refait le tour en commençant à 0.

C'est ce que l'on appelle un débordement. Par contre, si une opération quelconque était la cause d'un débordement, le Flag C (CARRY) serait mis à 1 pour le signaler au programmeur qui peut à ce moment décider de faire ce que bon lui semble. Pour illustrer les pourquoi du comment des débordements, je vous donne la méthode pour additionner l'ACCU à un double registre. Ça peut toujours servir.

```
ADD     A,L
LD      L,A
LD      A,H
ADC     A,0
LD      H,A
```

On additionne à l'ACCU le contenu de L, puis on replace dans L cette valeur. Si on était sûr que le résultat de cette addition ne dépasserait pas 255, on pourrait arrêter le tout, mais dans le cas d'un débordement, le résultat serait faussé. Pour cela, on additionne la CARRY au registre H (donc éventuellement H=H+1), car l'instruction ADC additionne les deux paramètres et la CARRY.

Sur ce, je vais me faire une partie d'Indy et, le mois prochain, je vous prépare une suite de petites routines permettant des calculs de type mathématique, comme des multiplications et autres petits prog. toujours utiles à connaître.

Zède, qui remercie le serpent

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

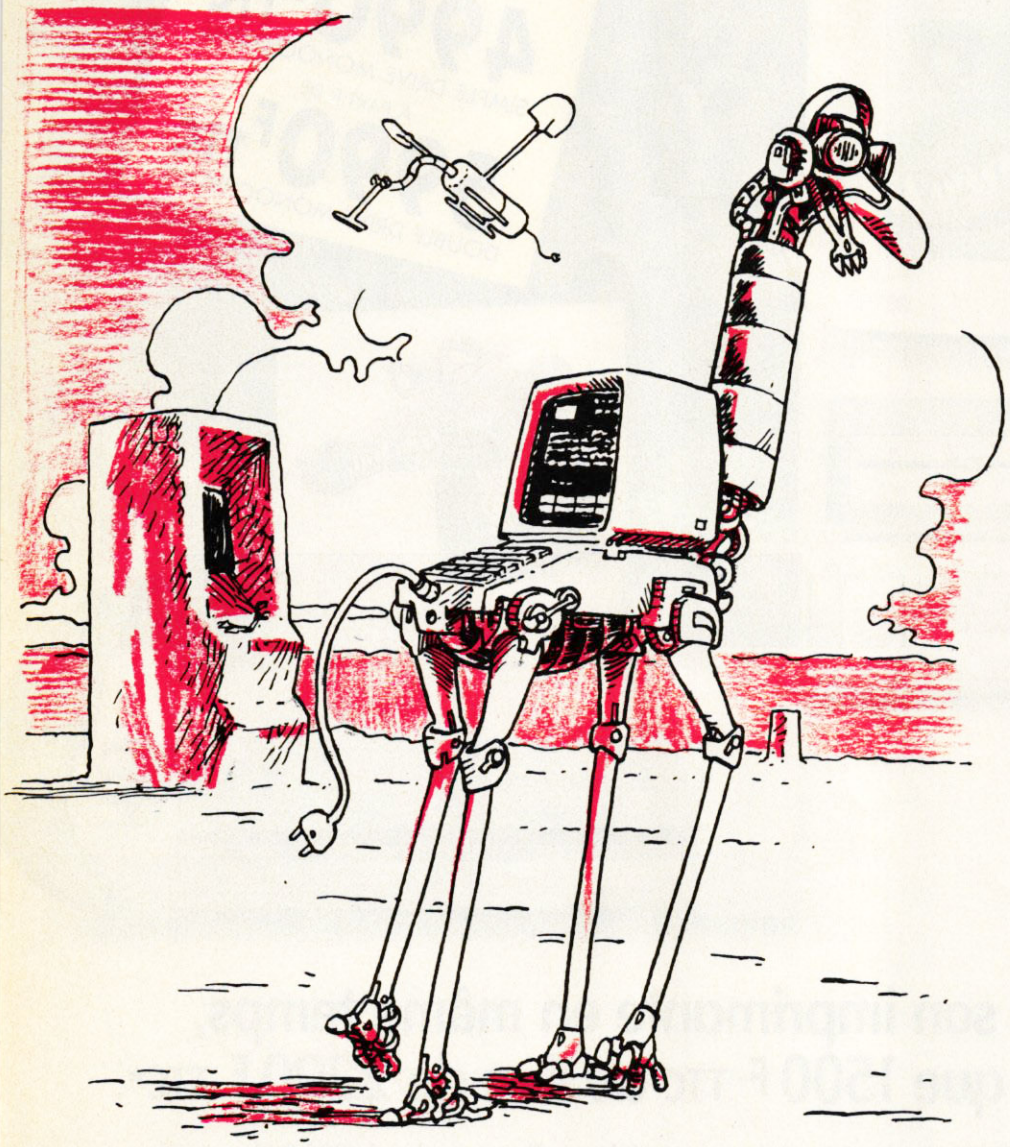
MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

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.

RUBI FLUIDE



Vous ne le savez peut-être pas, mais il y a scrollings et scrollings. Non pas que je fasse la différence entre les scrollings horizontaux et verticaux, ceux en couleurs ou en noir et blanc, grands ou petits, CPC ou Amiga, mais entre les scrollings avec décalage en mémoire et scrollings HARD.

C'est fou le temps que demande le décalage de 16 pour voir plus de lignes à l'écran. Imaginez un instant que Dieu nous donne le moyen de réduire ce temps à presque rien. Non, non, vous ne rêvez pas, nous sommes encore gâtés ce mois-ci. La solution passait bien par le CRTC et nous est donnée toute cuite par notre trop bon Rubi.

Avant d'entrer dans les détails du source, laissez-moi vous parler du principe de ce scrolling. Nous allons faire scroller les 96 premières lignes de l'écran à raison d'un octet par affichage (deux pour le mois passé). On reformate donc l'écran, on sauve de manière particulière les 96*80 octets sous forme de sprites et on travaille sur deux écrans en plaçant une bascule pour afficher soit l'un, soit l'autre.

Pour le source, on reformate l'écran et on stocke, dans KBASE1 et 2, les deux offsets correspondant aux écrans. Le sprite est formé de 80 colonnes de 12*8 octets, on efface l'écran pour arriver à la boucle.

Le XOR FF sert de bascule pour choisir les deux offsets (celui pointé par IY sera affiché, alors que l'autre restera dans l'ombre du border). On calcule le prochain offset en se rappelant que le tout est modulo &400 (d'où le AND 3 sur H). BASE0 calcule la colonne à afficher et BASE2 place la colonne dans les deux écrans.

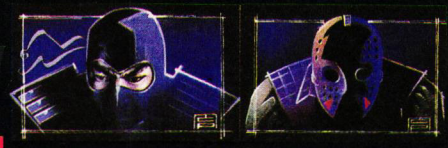
On effectue le scrolling proprement dit suivi d'un BD19 pour attendre la synchro. Je ne vous parle pas du test clavier. Par contre, dans ENVOIE, le XOR #23 sert à placer une fois sur deux un INC HL pour avoir le décalage entre les deux écrans. Les deux SET pouvaient être remplacés par un OR #C0 et n'oubliez pas le RES 3,H qui nous manquait le mois passé et pouvait faire pétouiller légèrement le scrolling. BOU3 affiche la colonne. Vous verrez une multiplication et le BC26 à la sauce Rubi.

Amusez-vous bien, car vous avez sous la main un méga scrolling à la Logon que je salue au passage. Rien ne vous empêche d'afficher autre chose en fin des écrans, au lieu de boucler sur le même tout le temps. Cela reste une question de goût, n'est-ce pas ?

Le Hardos masqué

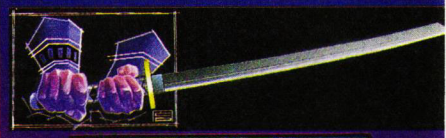
```
;
;       ---------------
;       - RUBI_DOUILLE -
;       ---------------


;
;       ---------------
;       - SCROLL HARD -
;       ---------------
;
        ORG #9800
;
EBASE   EQU #C000
BANK    EQU %00110000
;
SPRI    EQU #C000
SPRIH   EQU 12*8
SPRIL   EQU 80
TAMP    EQU #5000
;
        ENT $
        DI
;


;       ------------------------------
;       - INITIALISATION DES VARIABLES -
;       ------------------------------
        LD BC,#BC06
        OUT (C),C
        LD BC,#BD00+12
        OUT (C),C
;
        LD HL,0
        LD IY,KBASE1
        LD (IY+0),L
        LD (IY+1),H
;
        LD HL,#1E0
        LD IY,KBASE2
        LD (IY+0),L
        LD (IY+1),H
;
        XOR A
        LD (ENC),A
        LD A,SPRIL-1
        LD (BASE0+1),A
;


;       ---------------------
;       - STOCKAGE D'UN SPRITE -
;       ---------------------
;
        LD HL,SPRI
        LD DE,TAMP
        LD B,SPRIL
BOU1    LD C,SPRIH
        PUSH HL
BOU2    LD A,(HL)
        LD (DE),A
        INC DE
        CALL RBC26

        DEC C
        JR NZ,BOU2
        POP HL
        INC HL
        DJNZ BOU1
;
        LD HL,#C000   ;Efface ecran
        LD DE,#C001
        LD BC,#3FFF
        LD (HL),L
        LDIR
;
BOUCLE
;
        LD A,0   ;Systeme d'echange des ecrans
        XOR #FF
        LD IY,KBASE1
        LD IX,KBASE2
        LD (BOUCLE+1),A
        JR Z,BOUC1
        LD IY,KBASE2
        LD IX,KBASE1
BOUC1
;
        LD L,(IY+0)   ;Prochain offset
        LD H,(IY+1)
        INC HL
        LD A,%11
        AND H
        LD H,A
        LD (IY+1),H
        LD (IY+0),L
;
;
BASE0   LD A,0   ;Prochaine colonne du sprite
        INC A
        LD (BASE0+1),A
        CP SPRIL
        JR NZ,BASE_2
        XOR A
        LD (BASE0+1),A
BASE_2
;
        LD L,(IY+0)   ;place colonne n
        LD H,(IY+1)
        CALL ENVOIE
        LD L,(IX+0)
        LD H,(IX+1)
        CALL ENVOIE
;
;       ---------------
;       - DEPLACEMENT HARD -
;       ---------------
;
        LD L,(IY+0)
        LD A,(IY+1)
        OR BANK
        LD BC,#BC0C
        OUT (C),C
        INC B
        OUT (C),A
        DEC B
        INC C
        OUT (C),C
        INC B
        OUT (C),L
;
;       ---------------
;       - ATTENDRE SYNC -
;       ---------------
;
        LD B,#F5
SYNC    IN A,(C)
        RRA
        JR NC,SYNC
;
;       ---------------------
;       - TEST 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
        LD BC,#BC06
        OUT (C),C
        LD BC,#BD00+25
        OUT (C),C
        RET
;
ENVOIE
;
        LD A,(BASE0+1)   ; ACCA= Colonne n du sprite
        PUSH HL
        LD DE,SPRIH
        LD L,A
        LD H,0
        CALL MULT16
        LD DE,TAMP
        ADD HL,DE   ; HL = Adresse de la colonne
        EX (SP),HL
        ADD HL,HL
ENC     NOP
        LD A,(ENC)
        XOR #23
        LD (ENC),A
;
        SET 6,H
        SET 7,H
        LD DE,SPRIL-2
        ADD HL,DE
        RES 3,H
        LD B,SPRIH
        POP DE
BOU3    LD A,(DE)
        LD (HL),A
        INC DE
        CALL RBC26
        DJNZ BOU3
        RET
;
;
MULT16          ; DE*HL=HL
;
        LD C,H
        LD A,L
        LD B,#10
        LD HL,0
MULT16_1SRL C
        RRA
        JR NC,MULT16_2
        ADD HL,DE
MULT16_2EX DE,HL
        ADD HL,HL
        EX DE,HL
        DJNZ MULT16_1
        RET
;
;
RBC26
        LD A,H
        ADD A,#08
        LD H,A
        AND #38
        RET NZ
        LD A,H
        SUB #40
        LD H,A
        LD A,L
        ADD A,#50
        LD L,A
        RET NC
        INC H

        LD A,H
        AND #07
        RET NZ
        LD A,H
        SUB #08
        LD H,A
        RET
;
KBASE1  DEFW 0
KBASE2  DEFW 0
;
END
```

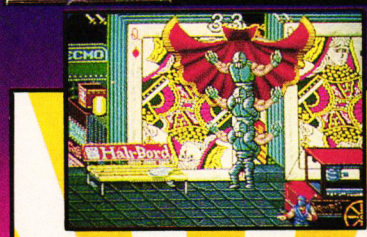
SHADOW Warriors



SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.
Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!
Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!





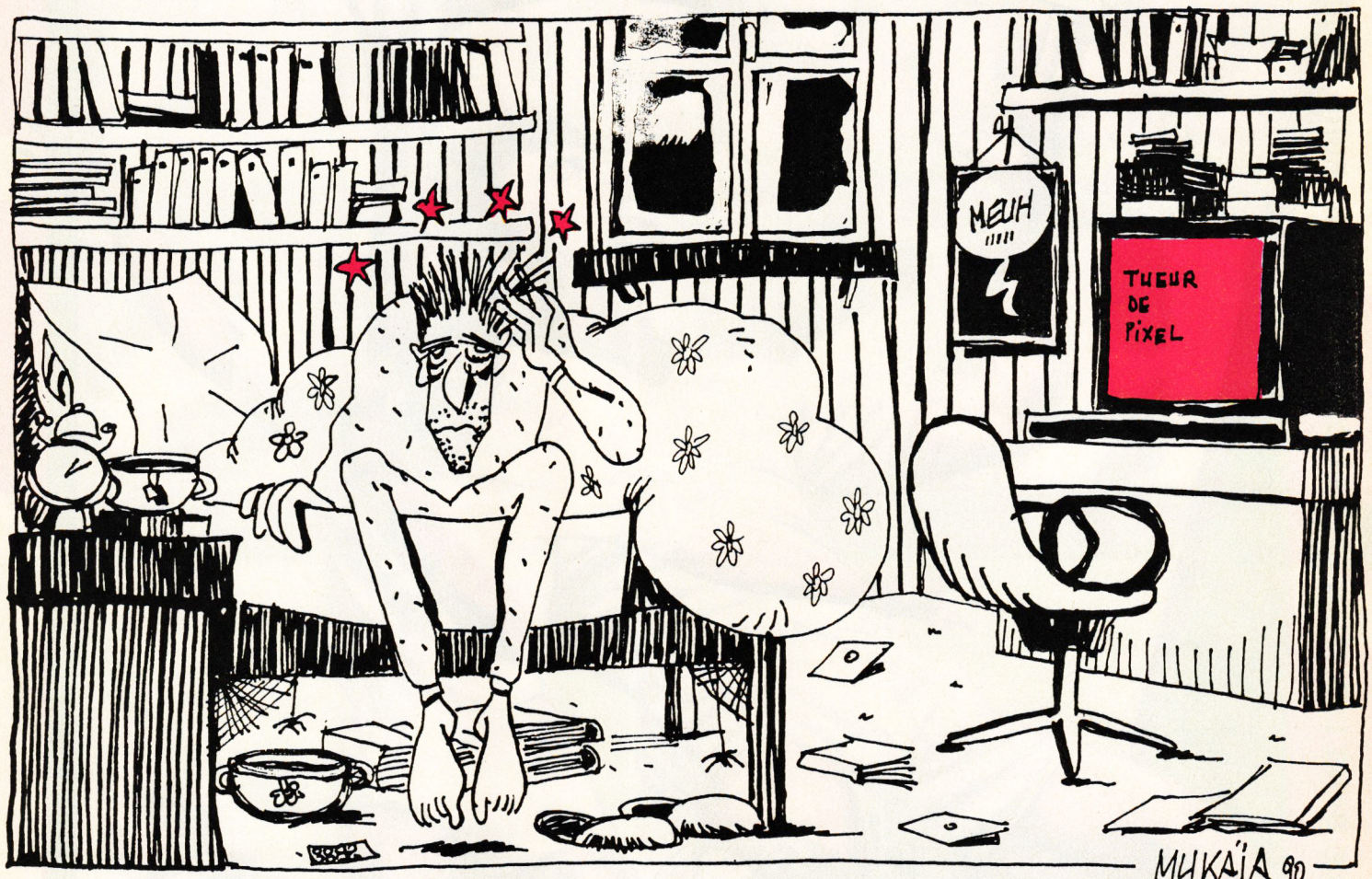
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean®

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

LE RETOUR DU TUEUR DE PIQUE SEL

Me voici donc de retour après trois longs mois d'absence. Malade comme un chien, je ne pouvais rédiger une seule ligne sans éternuer sur mon clavier. Bouillotte sur la tête, et thermomètre dans... la bouche, il m'était donc impossible de bouger d'un millimètre. Bravant des tempêtes de cuillerées à soupe de sirop et des giboulées de suppositoires, je parvins finalement, après trois semaines de lutte acharnée contre ma grippe, à me lever. Une fois mes forces revenues, je pus sans problème écrire de nouveau. Mais voilà, le bouclage était terminé. Il fallut s'y résoudre, pas d'articles pour les mois de février et mars.



Bonjour à tous !

J'ai diverses questions à vous poser. La première est de savoir comment on peut faire en Basic pour déplacer un curseur sur une image écran sans effacer cette image. Je suis graphiste amateur et j'aimerais savoir quelle est la méthode pour faire de bons graphismes.

Entre autres, savez-vous si un professionnel travaille point par point, s'il travaille d'abord sur papier, combien de temps lui prend une page écran, et autres renseignements de ce genre.

Cyrille Caoudal, Rosny-sous-Bois

Pour ce qui est de la première question, la seule solution est de créer un sprite que tu pourras déplacer sur ton image sans l'altérer. Avec l'aide d'un utilitaire spécifique, il te sera facile de réaliser ce que tu demandes. Par contre, si tu veux t'amuser avec le curseur hard (aucun rapport avec le titre) de la machine, alors là, c'est une autre paire de manches (courtes).

Quelle est la méthode pour faire de bons graphismes ? Ah ! très bonne question ! En fait, la méthode, tu l'acquiers en dessinant et redessinant. Pour ce qui est de la méthode d'un professionnel, j'utiliserai mon savoir pour te répondre, bien que je ne sois pas un pro (ND Poum: Oh ! l'autre ! Comment il est modeste !). Commence tout d'abord par faire une esquisse de ta future œuvre sur papier. Moi, personnellement, je dessine d'abord les lignes de perspective (si mon dessin en possède, bien évidemment), puis je place les différents objets ou personnages (pas la peine de faire les détails, tu les feras plus tard sur le micro). Une fois ton dessin prêt sur papier, passe-le sur l'ordinateur en respectant les points de repère obte-

KICK OFF 2

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Disponible en mai
Sur Amiga-ST
IBM PC - CBM 64
Amstrad

ANCO

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00

ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. FAX No.: 0322 93422.

nus sur la feuille. Dessine le plus gros, puis commence à peaufiner (de cochon) tous les détails qui donneront vraiment vie à ta création.

Pour ce qui est du temps de réalisation d'un dessin, cela dépend avant tout de sa taille. Si nous en imaginons un plein écran, le temps de travail pourra être d'un mois comme de quatre heures, selon le degré de difficulté de celui-ci. Mais, en moyenne, une journée suffit largement à une création, à condition de ne pas quitter son micro. J'espère avoir répondu à ta question, Cyrille. Dessine bien !

Cher Lolo,

Je lis ta rubrique avec attention depuis le début. Ne pouvant employer OCP Art Studio car je ne possède qu'un CPC 464 sans lecteur de disquettes et sans extension mémoire, pourrais-tu me donner le nom du logiciel le plus performant entre Lorigraph de Loriciel, et Graphic City d'Ubi Soft, car moi aussi je voudrais faire de jolis dessins et te les montrer. J'allais oublier de te dire que* Amstrad Cent Pour Cent *est la meilleure revue du monde, que dis-je, de l'univers. Amstradement vôtre.

Van Hese Cédric, Enghien

Mon cher Cédric, le compliment que tu viens de faire à propos d'*Amstrad Cent Pour Cent* va droit au cœur de toute l'équipe. Miss X t'embrasse bien fort (elle adore les Belges). Revenons à nos frites, heu non pardon ! à nos moutons. Tout d'abord, Graphic City n'est pas un logiciel de dessin. Il permet de capturer des sprites sur une image de 17 Ko ou bien de les créer sous cet utilitaire. Donc, une seule solution : Lorigraph. Personnellement, je m'en suis très peu servi, car il n'apporte pas autant de satisfaction qu'OCP. Mais, si tu veux débuter dans la "profession", tu pourras, grâce à lui, te faire la main pendant un grand petit bout de temps. Salut !

Cher Lolo,

Après la lecture de tes alléchants articles, je me suis dépêché de me procurer The Advanced OCP Art Studio, chez Jessico. Mais ça ne marche pas. Plus exactement, c'est le système de protection qui fonctionne trop bien. Il me demande un premier mot du manuel, puis un deuxième, puis un troisième et puis crac ! réinitialisation. Je donne pourtant toujours le mot exact. Je ne suis parvenu que deux fois à accéder au programme, et cela après une demi-heure d'acharnement ! J'ai remarqué cependant que je possédais bien la disquette de l'Advanced, mais le manuel anglais de son prédécesseur (OCP Art Studio tout court). Serait-ce là la source de mes problèmes ? Pitié, réponds-moi, car j'ai vraiment la désagréable impression d'avoir balancé de l'argent par la fenêtre !

Xavier-Pierre Bouquet

Mon cher Xavier, ta déduction est la bonne. En fait, ton problème provient du manuel que tu possèdes. J'ai fait une petite expérience avec le manuel d'OCP Art Studio et le programme The Advanced et, comme toi, je n'ai pu accéder à l'utilitaire. En fait, le manuel de la version avancée d'OCP n'est pas rigoureusement le même que son prédécesseur, d'où l'incapacité du programme à reconnaître les mots que tu lui donnes. La solution est de prendre ta disquette dans la main droite et le manuel dans la main droite aussi (mais tu peux également prendre la disquette dans la main gauche, ainsi que le manuel) et de contacter un vendeur de Jessico en lui exposant ton problème. Dis-lui bien que tu a acheté ce logiciel chez eux. A la prochaine, Xavier.

Cher Lolo,

J'ai un big problème avec OCP et je voudrais savoir si tu peux le résoudre (question stupide, vu qu'OCP n'a aucun secret pour toi !). Si j'avais ton savoir, je... bon, faut pas rêver quand même. Mon problème est le suivant : j'ai sauvegardé un dessin que j'avais fait avec l'option Magnify fois 8 d'OCP et qui tenait à peu près l'écran entier (tu imagines un peu le travail !). Malheureusement pour moi, ma disquette était pratiquement pleine et mon dessin, que je voulais sauvegarder sous 17 K, a été sauvegardé sous 16 K. Il apparaît dans le catalogue de la disquette mais pas dans celui d'OCP, et est sauvegardé sous le nom de "STRIDER.$$$". Comment puis-je le récupérer ? Tu es mon dernier espoir, car je ne me sens pas le courage de le recommencer pour apprendre ensuite qu'il existait une solution beaucoup plus simple et surtout moins longue pour récupérer le premier.

Pourrais-tu aussi me dire comment on fait des animations de couleurs (par exemple : explosion, laser, etc.) ? En espérant une réponse rapide de ta part, je te dis atchao et surtout merci d'avance !

Stéphane Imbert, Marseille

Alors là, franchement, je ne sais quoi te répondre. Il m'est arrivé plus d'une fois la même chose que toi et je n'ai pu résoudre ce big problème que par un recommencement total de mon dessin. Je sais, c'est dur d'entendre ça. La seule solution que j'ai trouvée pour y remédier et ne pas me faire avoir est de sauvegarder ma création sur deux disquettes. Alors, si un lecteur connaît la solution, qu'il nous le fasse savoir. Cela pourrait permettre à pas mal de personnes de ne plus se frapper la tête sur les murs (y compris moi) ! Vraiment désolé, Stéphane.

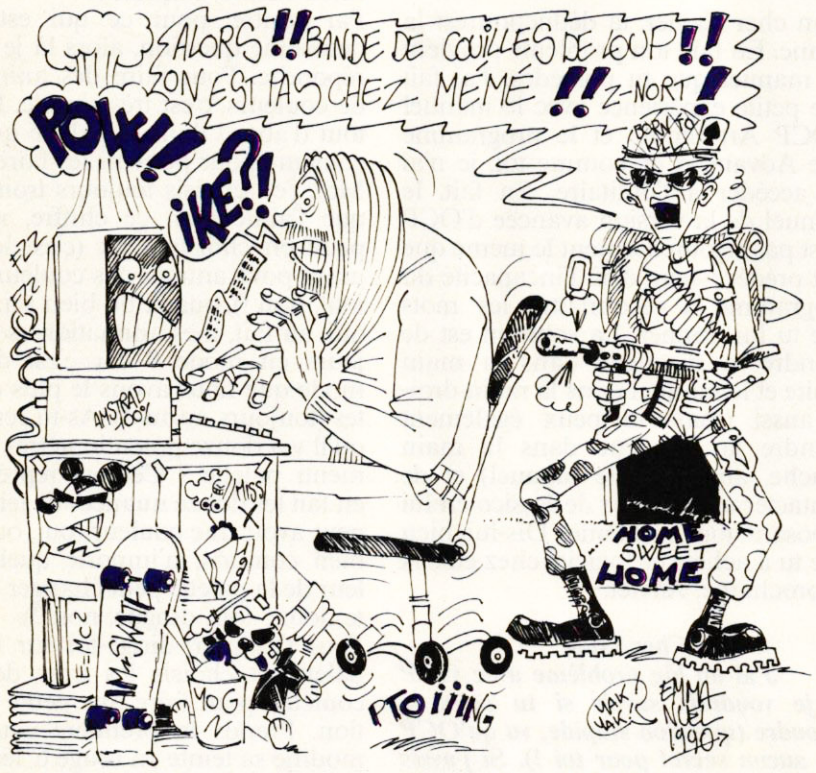
Par contre, pour ce qui est de la deuxième question, alors là je peux y répondre. Pour faire des animations de couleurs, c'est très simple. Réserve tout d'abord dans ta palette quelques couleurs pour pouvoir les faire cycler. Moi, j'en choisis toujours trois, parce que j'aime bien ce chiffre, mais tu peux en choisir deux (c'est le minimum pour animer des couleurs. Normal, non !), quatre ou bien seize. Ah ! oui, au fait, mes animations sont toujours en mode 0 car c'est dans ce mode que nous avons le plus de teintes (toujours normal). As-tu remarqué qu'il y a douze potentiomètres dans le menu palette ? Ceux-ci représentent en fait les douze nuances de teinte que peut avoir une couleur (oui, oui, tu as bien compris, n'importe quelle couleur de la palette peut changer de teinte douze fois, dingue, non ?).

Pour t'amuser, dirige-toi sur l'option palette et choisis les trois dernières couleurs pour faire une petite animation. Prends la première couleur et modifie sa teinte en rouge 6, les douze potars (potentiomètres) viennent se mettre sur le même niveau. Décale alors le potar numéro 5 (en partant de la gauche) sur la couleur rouge 3, et là tu t'apercevras que les sept couleurs restantes adoptent la même teinte. Enfin, utilise le neuvième potar et règle-le de nouveau sur la teinte rouge 6. Voilà, terminé pour ta première couleur, maintenant, procède de la même manière pour la deuxième mais choisis les teintes suivantes : rouge 6, 6 et 3. Pour la troisième couleur ce sera 3, 6, 6. Passe à présent sous la loupe et affiche à l'écran les trois couleurs que tu as modifiées de la manière suivante : 1re couleur, 2e couleur, 3e couleur, 1re couleur, et ainsi de suite (tu t'arrêtes quand tu veux). Va au menu Palette et positionne le potar horizontal vers l'extrême gauche (c'est la vitesse de clignotement des encres). Admire à présent le résultat.

Le mois prochain, je ferai en image un petit récapitulatif de ce système. Salut à tous, et bien le bonjour à toi, Charles B.

The return of Lolo

TELECHARGEMENT VOTRE



J'étais tranquillement en train de pianoter sur mon Minitel quand j'entendis frapper à la porte de mon bureau... Ah ! c'est pas possible, pas moyen d'être tranquille dans cette rédaction, il faut toujours qu'on vous dérange. Avec ma mauvaise humeur habituelle, j'accueille l'intrus. Glurp ! Ciel, mon Robby ! "Ah, qu'est-ce qui t'amène, vieille branche ? Tu viens voir ce que devient ta rubrique ?" Il faut que je vous dise que cette rubrique, comme de nombreuses autres, a été lancée par Robby dans le n° 6. Elle remplaçait la rubrique Oldies, qui avait pour but de vous faire découvrir les anciens jeux de valeur.

Avec le téléchargement, non seulement vous les découvrez mais, en plus, vous savez comment vous les procurer facilement et à peu de frais.

Aussi, rien d'étonnant à ce que Sieur Robby de Retour de Son Service Militaire (c'est ce qu'on appelle un nom à particules) vienne faire son inspection. Que voulez-vous, ce sont des habitudes que l'on a du mal à perdre, je sais de quoi je parle : je suis passé par là aussi (tant pour le Service que pour la particule). Robby, on peut en penser ce qu'on veut mais, en tout cas, c'est un vrai pro et son jugement est fiable (pour ce qui concerne les jeux, parce que vis-à-vis de sa propre personne, il se fout un peu le doigt dans l'œil). En effet, comme toute la rédaction pourra vous le dire, c'est pas Robby le plus beau, c'est... Lipfy, et je ne vous permets pas de mettre ma parole en doute, non mais !

Cela dit, me voici avec Robby sur les bras pour préparer ma rubrique. Que faire ? La première solution consistait à me taire, m'endormir lourdement, voire hiberner, et attendre qu'il sorte. Malheureusement, une des grandes qualités - et aussi un des plus grands défauts - de Robby, c'est sa ténacité. Il ne me restait plus qu'une chose à faire, lui ouvrir mes colonnes pour qu'il puisse vous parler d'un petit jeu qu'il s'était téléchargé comme ça, pour voir.

WEREWOLVES OF LONDON

Si le téléchargement propose une pléiade de hits, on peut aussi y trouver des jeux moins connus tel, ce Loup-garou de Londres. Ce jeu a plus de deux ans, puisqu'il n'a pas été testé dans *Amstrad Cent Pour Cent*. Voici donc une oldies (une vieillerie) qui n'en est pas moins un petit jeu d'arcade-aventure bien sympathique.

Vous incarnez un personnage atteint d'une terrible malédiction : chaque nuit vous vous transformez en loup-garou, avec tous les inconvénients que cela comporte (essayez donc de compter fleurette à votre copine avec du poil sur les épaules et une mâchoire proéminente surmontée d'une truffe...).

Il faut savoir que ce sont huit membres de votre propre famille qui vous ont jeté cette malédiction (encore une histoire d'héritage, ça !). En tuant ces huit personnes, votre désir de vengeance sera assouvi et vous serez débarrassé de la malédiction.

Grâce au clavier ou au joystick, vous vous promenez dans les rues de Londres. Chaque fois que vous croisez une personne que vous devez tuer, une croix clignotante apparaît en bas de l'écran. Vous ne pouvez la tuer que lorsque vous êtes en loup-garou. Un système de gestion d'icônes vous permet d'utiliser divers objets, telle la torche pour les sombres tunnels du métro londonien.

Dès le début du jeu, n'oubliez pas de prendre la lime, elle aura son utilité plus tard.

C'est la police qui vous posera le plus de problèmes dans ce jeu, car si, la nuit, tout le monde vous craint, vous apprendrez, vous, à craindre les policiers, qui sont armés... Plus vous éliminerez de gens et plus la police veillera dans la ville, en effectif de plus en plus nombreux. Il devient alors risqué de sortir dans les rues, car vous êtes recherché ; aussi il vous faudra vous déplacer par les toits ou les tunnels du métro. Si vous êtes pris, on vous jettera en prison. Il suffira alors d'attendre le

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)

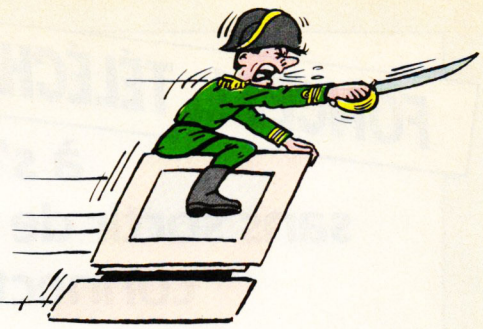
Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration _____

Signature :

CPC26

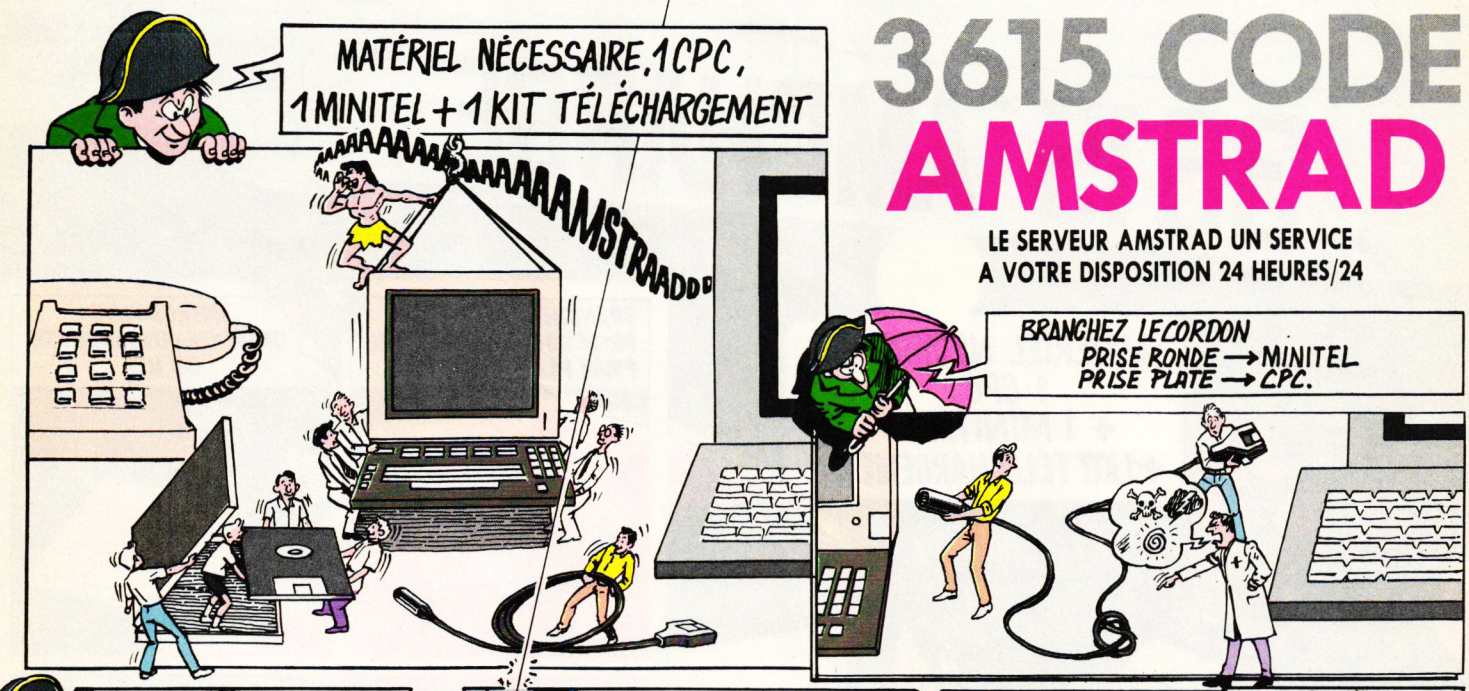
Mirades France

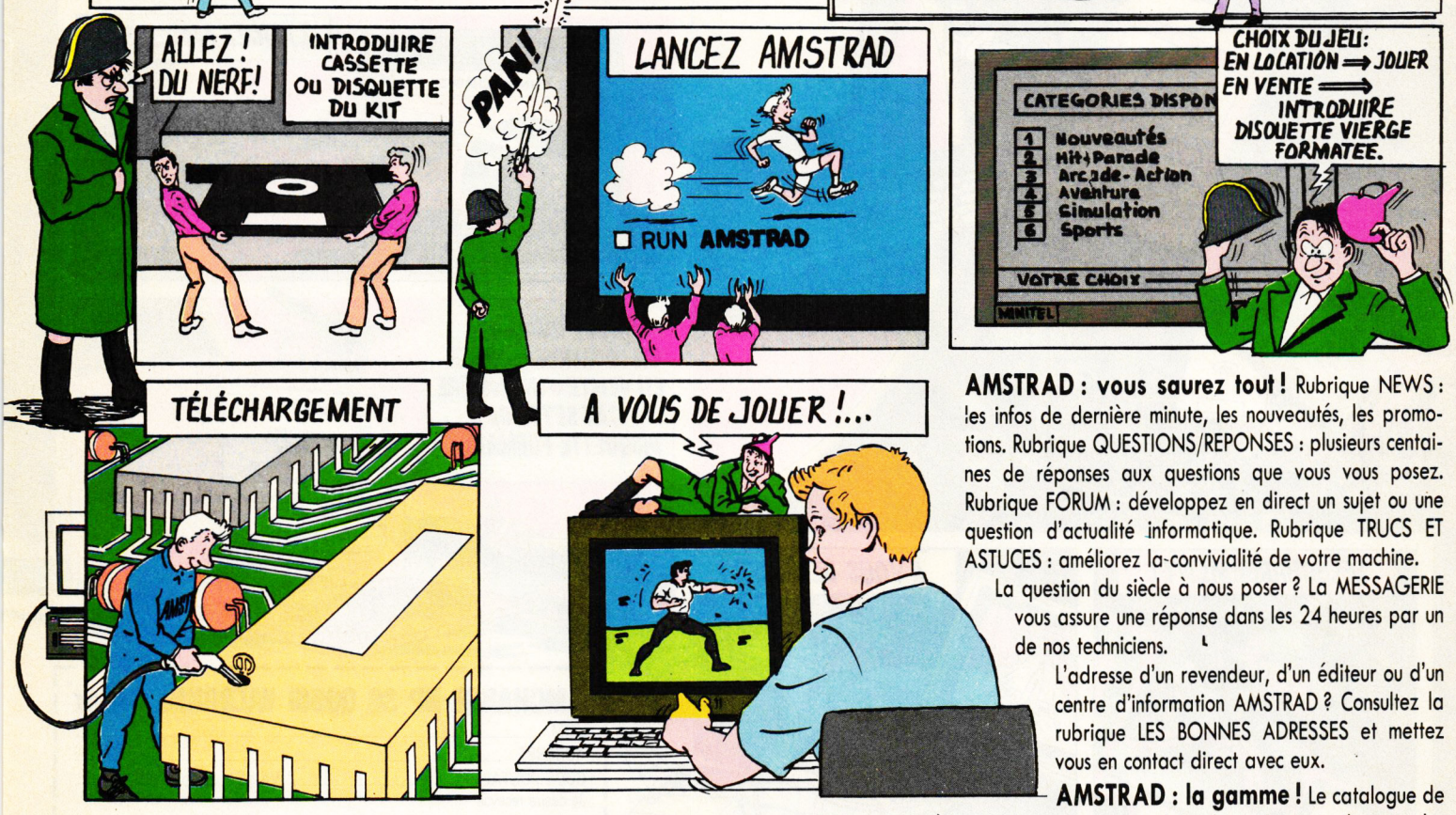
LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT



3615 CODE AMSTRAD

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





MENDÈS-FRANCE M.C.

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 : _____

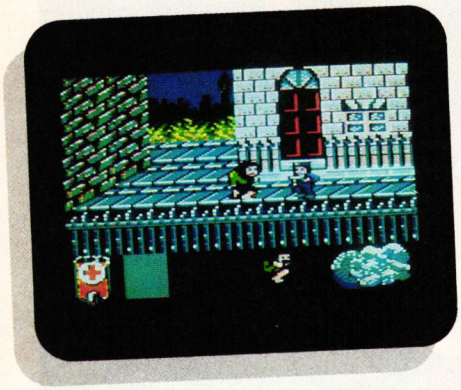
Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐

CPC 26

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

TELECHARGEMENT VOTRE



jour et votre retour à l'humanité pour sortir tranquillement par la porte.
Voilà un jeu original, agrémenté de graphismes mignons et de quelques musiques atmosphériques.
Temps de téléchargement : environ 22 minutes.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST, de MELBOURNE HOUSE

Merci, ô grand Robby, pour ce test dont toi seul a le secret... Et à mon tour de causer, si tu le veux bien.

Nous vous avions déjà parlé de ce jeu dans le n°3 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, aussi les anciens lecteurs peuvent passer à la suite du journal. Je m'adresse, en fait, aux nouveaux possesseurs de CPC, ou tout au moins aux nouveaux lecteurs qui ne connaîtraient pas encore ce jeu.
Voilà un soft qui me tient particulièrement à cœur. Pour vous le décrire rapidement, c'est une super simulation de karaté. Pas de chichis ou de soi-disant scénario, rien que du combat brut contre des adversaires se servant des mêmes coups que vous. Le but, bien sûr, est de parvenir à obtenir la plus haute distinction dans cet art, la ceinture noire 10e dan. Plus vous avancez dans les niveaux et plus les karatekas sont agiles et durs à battre. Le cadre du combat est un dojo, salle d'entraînement au combat, devant un temple. Un vieux maître plein de sagesse sert d'arbitre. Pour qu'un coup porte à plein, il faut que celui qui vous fait face soit à bonne distance : s'il est trop près ou trop loin, votre coup ne vaudra qu'un misérable demi-coup. Il existe deux manières de gagner un combat,

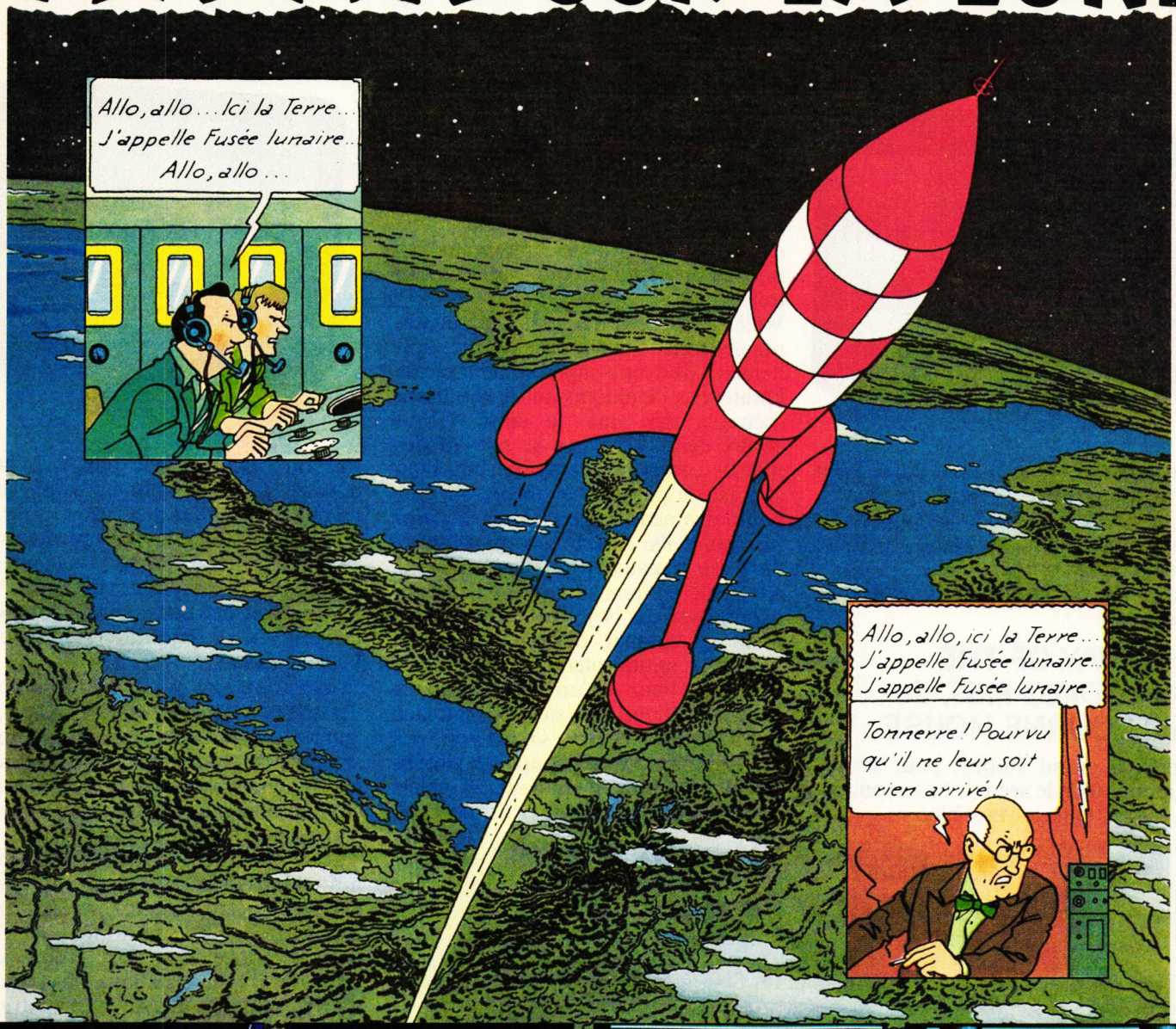
soit aux points, soit par KO (aux poings, si vous préférez !). Si vous menez à la marque, vous pourrez attendre et jouer la montre. Mais si vous êtes un vrai sportif, vous tenterez plutôt d'achever votre adversaire, en lui mettant les deux coups complets qui l'enverront rejoindre ses honorables ancêtres.
A deux joueurs, les règles ne sont pas les mêmes. On ne cherche pas à gagner des distinctions, mais simplement à battre son copain dans un combat plus que singulier. Celui-ci se déroule en quatre reprises de trente secondes et vous devez marquer plus de points que l'autre. A la fin du combat l'arbitre sort un foulard de la couleur du vainqueur.
Ce karaté est impressionnant, surtout par la qualité de son animation. Vous avez le choix entre onze coups, sans compter les déplacements, les parades ou les sauts périlleux. Avec tout cela, vous devez tenter des enchaînements, pour troubler votre adversaire et le toucher avant qu'il n'ait le temps de réagir. Le moyen le plus sûr pour gagner est de varier les plaisirs (en l'occurrence les enchaînements), sinon l'autre aura tôt fait de trouver la parade et de vous cueillir en plein milieu d'une de vos gracieuses figures.
Temps de téléchargement : environ 18 minutes.
Ici s'achève notre rubrique, je ne sais si Robby mettra une bonne note sur son rapport... de toute façon, s'il est pas content, je le passe par la fenêtre !

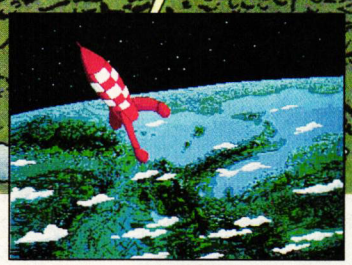
Lipfy & le brigadier-chef Robby

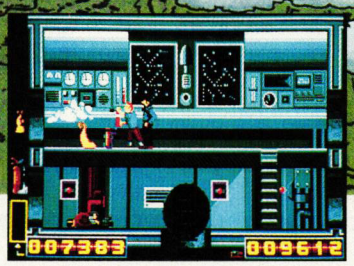
TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

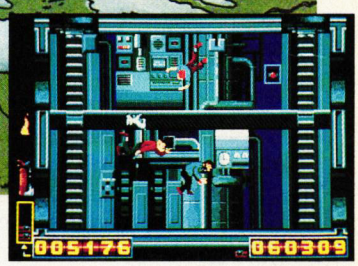
1re étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).
2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.
3e étape : 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 sa sauvegarde.
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.

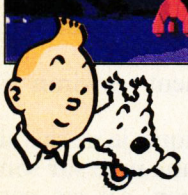
TINTIN SUR LA LUNE









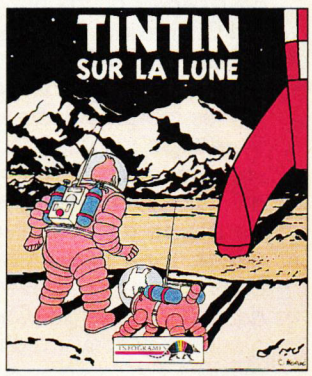


"Allo, station de Contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les extincteurs pour éteindre les incendies ? Alors que vous flottez et rebondissez en apesanteur, parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire LE PREMIER PAS SUR LA LUNE ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec TINTIN SUR LA LUNE, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !



© HERGE

INFOGRAMES

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC.**

84, rue du 1er-Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél. 78.03.18.46

JAWS

74%

Il était une fois un éditeur qui vivait dans les pays du Nord. Il était très gentil mais avait un ro, ro défaut. Je ne suis pas là pour dire du mal des absents, mais j'en connais plus d'un qui ne le pifraient pas. Dans notre conte, il y avait aussi un garçon nommé Stéphane. Voici son histoire...

Allez, j'arrête les dégâts. Vous connaissez tous d'avance la chute, sinon vous êtes le dernier à ne pas être au courant des péripéties des ex-MBC.
Jaws était un jeu édité par leurs soins et, pour des raisons qui ne vous regardent pas (non mais), le petit Stéphane décide de le commercialiser par ses propres moyens. Voilà l'originalité de la chose et le prix demandé pour l'acquisition de ce jeu me donne envie de le tester pour vous.

LE CHEVAL DE SAINT-MARTIN

En 1995, pour des raisons que l'on ignore, un virus envahit le monde hippique et décima tous les chevaux de la terre. Tous, sauf un : Jaws, le dernier étalon. Vous êtes Shana, une ravissante créature qui doit capturer ce cheval, terré au fin fond du Tibet.
Sans hésiter un instant, vous pliez bagage en direction de cette lointaine contrée. Vous y rencontrerez une multitude d'animaux allant du jeune singe au vieux bison, en passant par les crocodiles et serpents. En rapport direct avec la méditation (qui est tout de même une spécialité locale), vous y verrez un temple, des monuments et autres statues qui vous aideront à pénétrer le tréfonds de votre âme. Vous y rencontrerez aussi le sosie de Samantha Fox... A vrai dire, je me demande ce qu'elle fait là.

MAL DE CHEVAL

Toutes ces bizarreries mises à part, vous avez, avec Jaws, un jeu d'aventure plus que costaud. Je défie quiconque d'en venir à bout après seulement trois nuits. Le jeu est truffé de pièges mortels que l'on apprend rapidement à éviter. Par contre, ce à quoi on a du mal à échapper, c'est de tourner en rond.
En effet, l'aventure est vraiment dure et je pourrais difficilement vous filer des tuyaux pour faciliter votre recherche (encore que c'en soit un). Il est inutile de vous dire que je n'ai pas vu l'ombre d'un étalon dans ce pays et que je cherche encore !

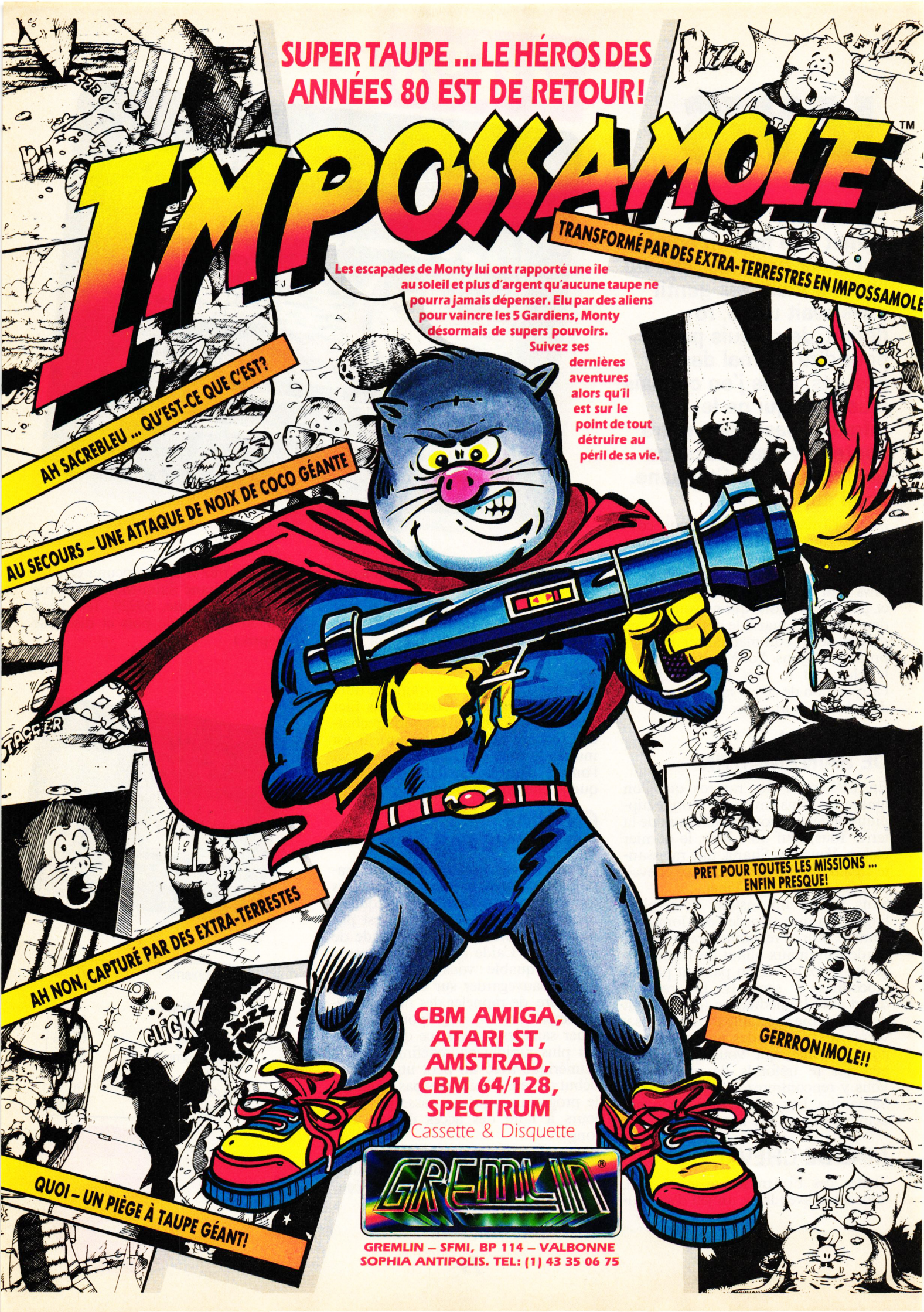
ON AIME, ON N'AIME PAS

J'avoue ne pas trop apprécier les graphismes de Jaws, ni les sons digitalisés qui sonnent trop faux (je note quand même leur présence, ce qui n'est pas monnaie courante dans le monde de l'aventure). L'aide apportée au joueur est remarquable : vous avez la possibilité de sauvegarder sur disque ou en mémoire, de rappeler des mots précédemment écrits ; vous pouvez aussi jouer sans les images (ce qui rend le jeu plus rapide) ou redéfinir le pavé numérique avec un petit utilitaire au début du jeu. N'oublions pas non plus le programme qui ne passe pas trois jours à faire des accès disque trop longs.
Alors, si vous avez envie de vous prendre la tête avec un jeu d'aventure achement dur, vous ne serez pas déçu. En tout cas, pas par le prix.
(Vous pourrez vous le procurer en écrivant à Stéphane Saint-Martin, 37, rue de la Tranquillité, 59229 Teteghem, pour 50 F, frais de port et disquette compris.)

Poum

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	—
Richesse :	80 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %

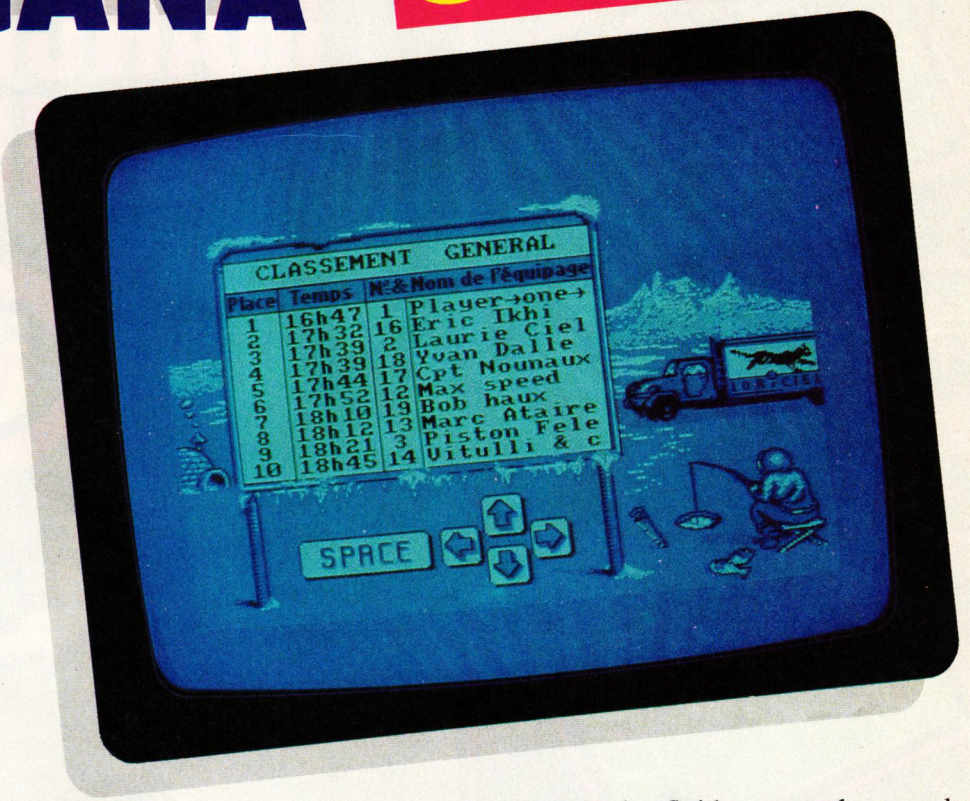
S


SUPER TAUPE ... LE HÉROS DES ANNÉES 80 EST DE RETOUR!
IMPOSSAMOLE™
TRANSFORMÉ PAR DES EXTRA-TERRESTRES EN IMPOSSAMOLE
Les escapades de Monty lui ont rapporté une île au soleil et plus d'argent qu'aucune taupe ne pourra jamais dépenser. Elu par des aliens pour vaincre les 5 Gardiens, Monty désormais de supers pouvoirs. Suivez ses dernières aventures alors qu'il est sur le point de tout détruire au péril de sa vie.
AH SACREBLEU ... QU'EST-CE QUE C'EST?
AU SECOURS – UNE ATTAQUE DE NOIX DE COCO GÉANTE
AH NON, CAPTURÉ PAR DES EXTRA-TERRESTES
QUOI – UN PIÈGE À TAUPE GÉANT!
PRET POUR TOUTES LES MISSIONS ... ENFIN PRESQUE!
GERRRONIMOLE!!
CBM AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD, CBM 64/128, SPECTRUM
Cassette & Disquette
GREMLIN®
GREMLIN – SFMI, BP 114 – VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS. TEL: (1) 43 35 06 75

HARRICANA

53%

C'était en mars au Québec. Les concurrents franchissaient la ligne d'arrivée de la course des grands froids à bord de leurs motoneiges. La température est largement en dessous du zéro et l'épuisement des participants a depuis longtemps dépassé la limite du supportable.



Parmi les concurrents, Loriciel qui, à travers sa participation à la course, veut promouvoir son nouveau soft de simulation sportive. Tout comme avec 944 Turbo Cup, ils n'ont pas lésiné sur les moyens et profitent en même temps de la pub que leur apportent les médias pour sortir Harricana, le jeu.
Passons aux choses qui nous intéressent : une disquette 3 pouces que l'on introduit dans le lecteur de notre CPC.

HARRICANA, LE REGLEMENT

La course se pratique sur douze étapes. Au début, 20 concurrents sont sur la ligne de départ et attendent avec impatience le "top" pour se lancer dans la folle aventure. Le but est on ne peut plus simple : arriver dans les premiers et franchir coûte que coûte la ligne en évitant d'être le dernier car, dans ce cas, c'est l'élimination assurée.

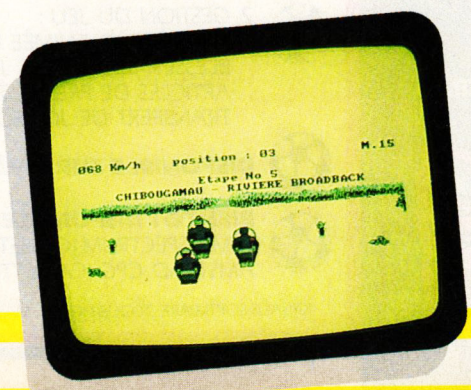
HARRICANA, LE DEPART

C'est la grande bousculade. Tout le monde veut partir le premier.
La piste est balisée et dégagée au maximum des détritus qui pourraient entraver le bon déroulement de la course.
Il faut une bonne dose de patience pour maîtriser les commandes du scooter des neiges qui ne répond pas vraiment au quart de poil.
La carte fournie avec le soft donne la position du joueur pendant la course et, surtout, lui permet de retrouver, à l'aide de la boussole, son point d'arrivée, dans le cas d'un hors-piste. Eh oui, pour une fois dans une simulation, le hors-piste est permis et ne ralentit pas le coureur qui se croit plus malin que les autres.
On peut donc se balader, histoire de jouer les touristes, en laissant la victoire aux autres. On se trouve alors en face d'une tonne d'arbres et de divers obstacles qui vous font regretter votre curiosité et votre amateurisme.
Il est à noter que, dans l'esprit Harricana, chaque concurrent a sa propre technique de pilotage, chose qui, à mon avis, n'est pas rendue dans la version CPC.

HARRICANA, L'ARRIVEE

Sur notre bon vieux CPC, les étapes se ressemblent, on a droit à quelques changements de couleurs, signifiant que l'on traverse différents pays à différentes heures de la journée, et puis basta ! Plusieurs parties de la version 16 bits sont absentes, comme la présentation de la course par le reporter, ou encore la fonction magnétoscope servant à revoir la course.
Le format de l'écran est à son minimum mais, par un astucieux jeu de couleurs, on a l'illusion d'avoir un jeu plein écran. On obtient ainsi une animation plus fluide et une plus grande place mémoire pour le programme.
En somme, je me suis royalement ennuyé avec Harricana, mais les fans de ce genre de jeux (comme Space Racer, par exemple) y trouveront leur compte. Aller bêtement de plus en plus vite, de plus en plus loin, quel pied...

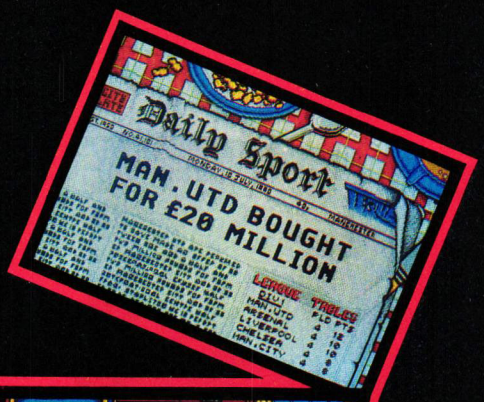
Poum

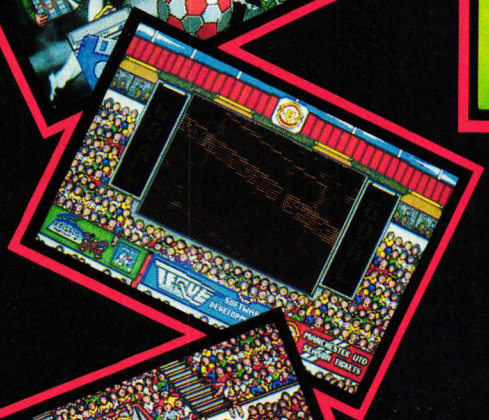


HARRICANA de LORICIEL
K7 : 149 F
Disc : 199 F

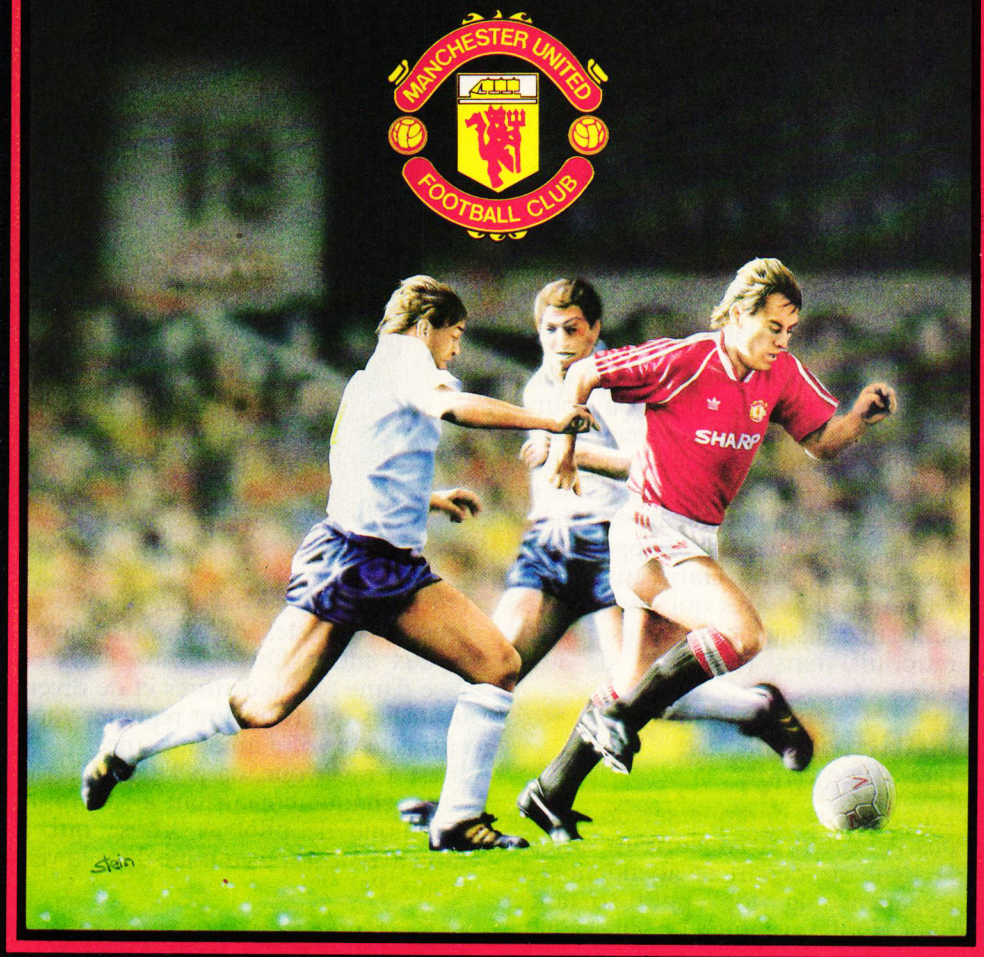
Graphisme :	70 %
Son :	30 %
Animation :	80 %
Richesse :	80 %
Scénario :	20 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	40 %

MANCHESTER UNITED





PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA



LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL

1.5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS.

CARACTÉRISTIQUES :

1. UN JEU D'ARCADE COMPLET :
   PENALTIES; CORNERS; COUPS-FRANCS; RALENTIS; AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN; ARBITRE; ARBITRES DE TOUCHE.
2. GESTION DU JEU :
   PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE; SÉLECTION D'ÉQUIPE; LISTE DES BLESSÉS; STATUT DES JOUEURS; ENTRAINEMENT DES JOUEURS; ARTICLES DE PRESSE; TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE; TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE); CALENDRIER DES MATCHS.

DISPONIBLE SUR : AMIGA ET ATARIST.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR : IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYSTÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE).

KRISALIS SOFTWARE, TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM S60 2HD

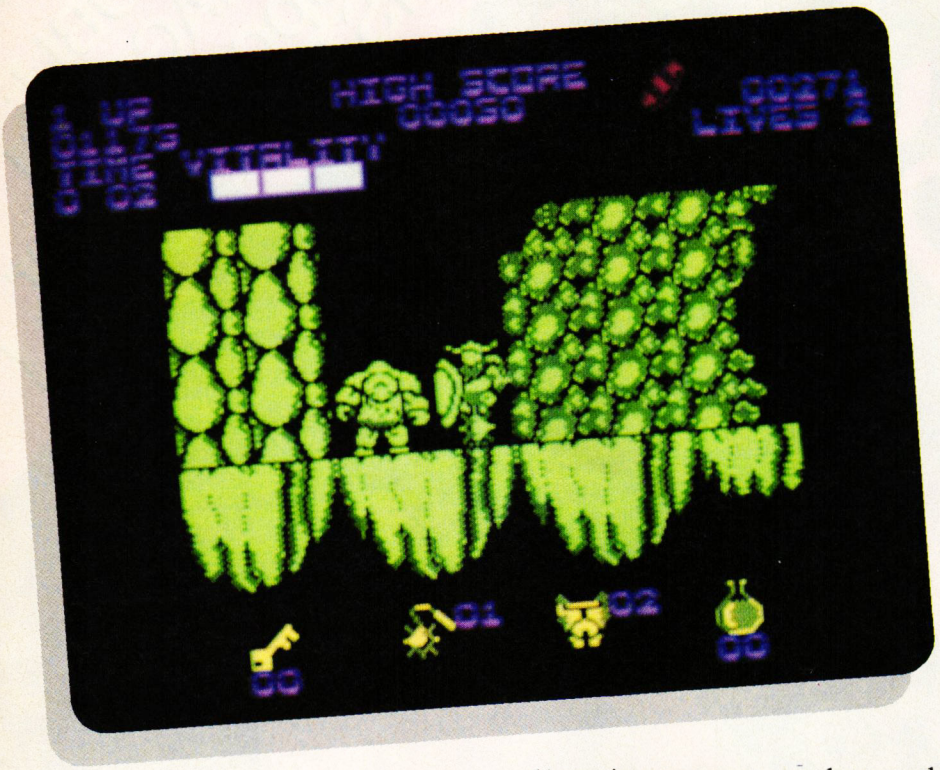
KRISALIS SOFTWARE LTD.

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

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

BLACK TIGER

60%



Une nouvelle fois, US Gold nous propose une adaptation d'un jeu d'arcade très connu de la société Capcom : Black Tiger. Ce jeu, sans beaucoup d'originalité, est cependant excellent. La version Amstrad ne lui fait malheureusement pas honneur. Si encore la gestion des commandes répondait un peu mieux, on arriverait à oublier le manque de couleurs et la taille ridicule de l'écran.

Le scénario ne casse pas des briques, normal, pas question ici de kung-fu, mais plutôt de sorcellerie et de chevalerie dans un monde envahi par les forces du mal. Black Tiger est le Jeanne-d'Arc du monde magique. Un jour qu'il se promenait au bord d'une fontaine, il entendit des voix. "Let's boot all these bloody bastards hors du royaume."

VERT DE RAGE

Vous allez donc parcourir un certain nombre de tableaux qui ont comme dénominateur commun leur couleur, un vert qui ferait fuir n'importe quelle boîte de slim, et des ennemis non seulement méchants mais nombreux. Pour vous aider, libérez les magiciens, ils sauront être reconnaissants. En tant que mercenaire, vous vous faites des tunes en trucidant tout ce qui bouge.

Les magiciens vous proposent d'acheter des armes plus fortes, des armures, des clés ou des potions. Pendant le parcours, vous pouvez aussi récupérer des clés, du temps et de l'argent en cassant les potiches. Les clés servent à ouvrir les coffres qui, s'ils renferment habituellement des sabliers (pour le temps), des lanternes ou de l'or, peuvent également révéler des pièges monstrueux sous forme de colonnes de feu très tenaces.

MONSTRUEUX

Bien sûr, les monstres sont variés ; par contre, la façon de les combattre est sommaire. En appuyant sur le bouton de feu, vous donnez un coup de masse d'arme et, par la magie de l'informatique, vous envoyez en même temps deux couteaux. Cela vous permettra d'atteindre les ennemis avant que ceux-ci ne vous touchent.

A la fin de chaque tableau, vous devez combattre des monstres un peu plus coriaces. Les deux premiers niveaux se finissent par des têtes de pierre sautillantes (deux au premier niveau et trois au second). Ce dernier combat est plus intéressant que pour les autres monstres. Il faut les éviter, prendre un peu de recul et réattaquer jusqu'à ce que mort s'ensuive, pour vous ou pour eux.

UN FAUX PAS

Si l'écran est vert, c'est que tout doit être recouvert de mousse. Cela explique certainement les faux pas qu'il vous arrivera de faire. Attention, avant de vous lancer dans un saut, évitez que celui-ci ne devienne le saut de la mort. Surtout que l'artiste travaille sans filet et vous finirez empalé sur des aiguilles rocheuses.

Pour parvenir au bout de chaque niveau, vous devrez escalader, sauter et vous battre. Mais, pour ne pas vous retrouver perdu au fin fond des tableaux, des flèches vous indiquent le chemin à suivre. Heureusement, vous commencez avec six vies, ne les gaspillez pas, elles ne sont pas de trop.

Alors, si vraiment vous voulez Black Tiger sur votre machine et que les petits travers que je vous ai signalés ne vous dérangent pas outre mesure, vous pourrez sans doute vous régaler. Mais franchement, je vous conseille plutôt de lire tout le magazine avant de faire votre choix du mois.

Liply

BLACK TIGER de CAPCOM
Distribué par US GOLD
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	40 %
Son :	75 %
Animation :	50 %
Richesse :	75 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	55 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	55 %

DOUBLE DRAGON™ II

DOUBLE DRAGON II !
Disponible sur AMSTRAD CPC !

IBM PC

AMIGA

IBM PC

DOUBLE DRAGON II : UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

IBM PC

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

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

SPACE HARRIER II

76%

Il y a quelques années, nous avions déjà eu une bonne adaptation sur CPC de ce fabuleux jeu d'arcade, signée par Elite. Voici une seconde adaptation, réalisée par Grandslam, cette fois d'un niveau nettement supérieur et encore plus proche de l'arcade.

Courant avril, je suis allé faire un tour à la foire du Trône. Non pas que je sois grand amateur de manèges à sensations fortes, mais c'est pour moi l'occasion de rejouer à de vieux jeux d'arcade que l'on ne trouve plus dans les salles parisiennes.

VERSION ARCADE

Ainsi, j'ai pris grand plaisir à me réinstaller aux commandes d'un Space Harrier version arcade. La borne d'arcade de ce jeu est peu commune : elle est en effet montée sur des vérins hydrauliques supportant l'ensemble, plus un fauteuil sur lequel on s'harnache avec une ceinture de sécurité. Pendant le jeu, lorsque l'on tire vers soi la manette de jeu, toute la console bascule en arrière, et vous avec ! De même, en poussant le joystick vers l'avant, le joueur bascule en avant sous l'effet des vérins. Sensations garanties !

VERSION CPC

Space Harrier premier du nom affichait la multitude des monstres fonçant vers vous par des graphismes en fil de fer. Cela permettait une gestion rapide des animations et retranscrivait bien les effets spéciaux très rapides du jeu d'arcade.
Avec Space Harrier II, Grandslam a réalisé le même jeu, mais en graphismes pleins et très colorés. Petit tour de force, si l'on tient compte du nombre important de sprites affichés à l'écran. Le sol est un damier "scrollant" dans la direction opposée que vous donnez à votre personnage, ajoutant encore à l'effet de rapidité de l'ensemble. Le jeu est découpé en douze niveaux (que l'on peut sélectionner directement au début du jeu) qui se terminent par douze monstres différents, de plus en plus coriaces au fur et à mesure de votre progression. La bande sonore est constituée d'une seule musique, avec variations lors des combats de fins de niveaux.

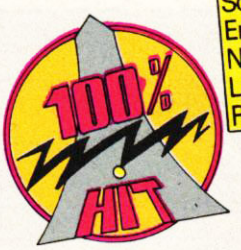
Scan by Cpc@nls 2015

Cette seconde mouture de Space Harrier est bien réalisée, beaucoup plus proche de l'arcade et offre un réel plaisir de jeu.

Robby

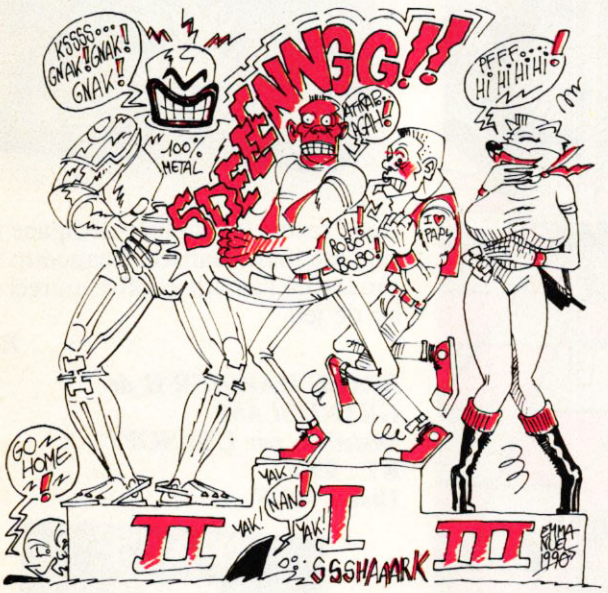
SPACE HARRIER II de GRANDSLAM
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	81 %
Son :	64 %
Animation :	70 %
Richesse :	74 %
Scénario :	66 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	84 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	85 %



LE TOP MAG

Les deux gagnants du mois sont Léonard Vincent de Mont-de-Marsan et David Velsoson de La Ciotat. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à :
Top Mag, MSE,
31, rue Ernest-Renan, 92130
Issy-les-Moulineaux.



TOP MUSIQUE

1 BARBARIAN
2 RENEGADE
3 AIRWOLF II
4 CYBERNOID II
5 CYBERNOID

TOP de POUM

1 RICK DANGEROUS
2 AMC
3 LIVINGSTON II
4 INDIANA JONES
5 WEC LE MANS

TOP ARCADE

1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE H.Q.
AFTERBURNER
4 OPERATION THUNDERBOLT
5 OPERATION WOLF

TOP de MISS X

1 PIERRE
2 ROBBY
3 MATT
4 LIPFY
255 ou &FF POUM

NOM : .....
ADRESSE : .....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :
1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
MA MUSIQUE PREFEREE EST : .....
MON JEU D'ARCADE FAVORI EST : .....

— 1 DOUBLE DRAGON
Virgin

▲ 2 ROBOCOP
Ocean

— 3 OPERATION WOLF
Ocean

— 4 BARBARIAN II
Palace Software

▲ 5 CHASE H.Q.
Ocean

▲ 6 DRAGON NINJA
Imagine

▼ 7 GRYZOR
Ocean

▲ 8 SKATEBALL
Ubi Soft

▼ 9 TARGET RENEGADE
Imagine

▲ 10 CRAZY CARS II
Titus

▼ 11 BATMAN
Ocean

▼ 12 AFTERBURNER
Activision

▲ 13 BARBARIAN
Palace Software

▲ 14 WEC LE MANS
Ocean

▲ 15 RENEGADE
Imagine

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS™

EVADEZ-VOUS-DU MONDE DES JEUX ENNUYEUX!

Oui! C'est le jeu de tir le plus récent, le plus fou-fou, le plus jouable depuis très, très longtemps.

"Des tas de belles filles ont été enlevées et emmenées à la Planète X par les méchants Reptilons. Et quand je dis "enlevées", je veux dire... eh bien, oui – exactement! C'est une honte! Et ces méchants Reptilons sont franchement... méchants! Et ce n'est pas tout – il y a autre chose. Où? A l'intérieur, naturellement! Bonne chances, les hommes!"

"Ronflement", "crachement", "sifflement", pan: Voici Radio S.M.O.G. qui vous apporte les derniéres informations.

"Nous rejoignons nos héros à la surface de la Planète X où une mission de sauvetage est en cours. Les Reptilons ont asservi les êtres humains en garnison la-bas. On les oblige à créer une méchante Armée de Robots destinée à DETRUIRE LA TERRE! Restez à l'écoute pour ne pas manquer notre prochain bulletin!"

Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

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

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Atari Games Corporation

Publié par Domark Ltd. Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00 Fotos d'écran sur Amiga & Atari ST

BUDGET ALLO

L'INSPECTEUR BUDGET

Salut les p'tits sous ! Alors, avec tout ce qui arrive dans le monde du CPC vous n'allez bientôt plus savoir où donner de la tête ! C'est votre budget qui va en prendre un coup (non, non, pas sur la tête), mais qu'à cela ne tienne, car rappelez-vous : en mai, Budget sait ce qui vous plaît ...

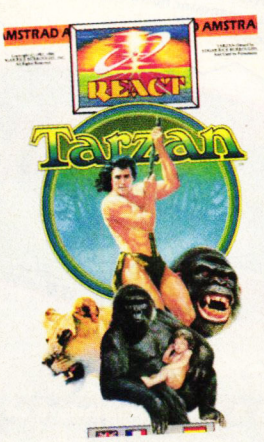
60%

LES VACANCES

Pour cette mission, imaginez-vous qu'un petit air de vacances sifflait doucement à mes oreilles... En effet, le chef venait de me dire que je partirais en Espagne pendant trois jours et qu'ainsi je pourrais me faire bronzer. Le temps de chargement d'une cassette plus tard, et je m'aperçus de mon erreur. En fait, je devais partir non pas en Espagne, mais ès pagnes : pour tout vêtement j'avais un pagne qui n'aurait même pas suffi à faire une poche d'imper ! Et le bronzage en question, c'était celui d'une statuette de bronze, idole de la tribu des Wamabo.

Ceux-ci avaient perdu leur sept pierres magiques. Du coup, ils s'étaient dit qu'il n'y avait pas de raison qu'ils soient les seuls emm... et ils avaient enlevé la femme du chef, Jane de son petit nom. J'avais trois jours pour retrouver les pierres sinon Jane serait livrée à une panthère sourde (ou affamée, si vous préférez, car panthère affamée n'a pas d'oreilles). Je me mis aussitôt en quê... quête (excusez-moi j'ai le hoquet , c'est avec ce pagne, j'ai attrapé froid) des fameuses pierres. Premières impressions sur la jungle ? C'est vraiment le b... euh beau. Je veux dire toutes ces couleurs (mode 0, ça en fait seize), toute cette luxuriance (des plantes, des plantes, oui, mais des... air connu), c'est vraiment à s'y perdre. D'ailleurs, au long des scrollings, je me suis perdu. Attention, une lance est tirée d'un fourré, et là ! des sables mouvants... Hop ! j'attrape la liane (véridique Lipfy) et je survole gracieusement l'obstacle. Au cours de ma quête (cette fois c'est bien passé) je ramasse des objets utiles (torche pour la nuit, corde, bouclier), mais il faut être vigilant car ils peuvent être dissimulés dans la verdure. Et attention, lorsque la nuit tombe les prédateurs se mettent en chasse. Et alors ? Excusez-moi je suis pressé...

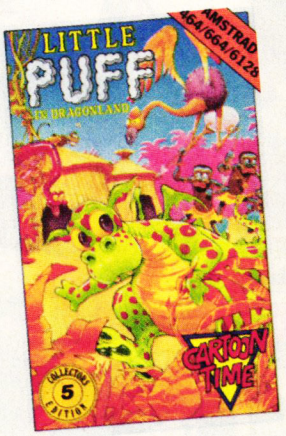
TARZAN
de REACT



60%

UN VERITABLE DRAGON

Non, ce n'est pas de ma femme que je suis en train de vous parler, mais du subterfuge que j'ai dû utiliser lors de ma dernière mission. Imaginez, moi qui ne bois jamais (voir épisodes précédents), comment allais-je pouvoir expliquer cette haleine enflammée ? C'est alors que jaillit la lumière, ainsi qu'un fort relent de souffre. Et si j'étais un petit dragon cherchant à rentrer chez lui ? Bien, mais les choses ne vont jamais comme on le souhaite, et



il me fallait d'abord récupérer les quatre morceaux du laissez-passer qui me permettrait de quitter cet accoutrement stupide...

Un jeu classique de parcours d'écrans et ramassage d'objets s'ensuivrait. Dans le pays des dragons, il me fallait tout d'abord récupérer la fiole qui se trouvait sur l'écran droit, afin de pouvoir brûler ceux qui se paieraient la mienne ! Un arbre me barre le passage. Haaa ! Haaa ! (soupir langue ou rot) Très près rouge, haleine rêche et l'arbre n'est plus que cendres. Une pomme et le bonus c'est pour la mienne. Un précipice, et j'utilise la petite

paire que j'ai dans le dos... Comment? Ah, oui ! ce sont mes ailes dont je voulais parler, bien sûr. Je disais donc qu'avec une paire (et un imper) comme la mienne je pouvais diriger ma chute. Bref, rien que du très mignon à destination des tout-petits.

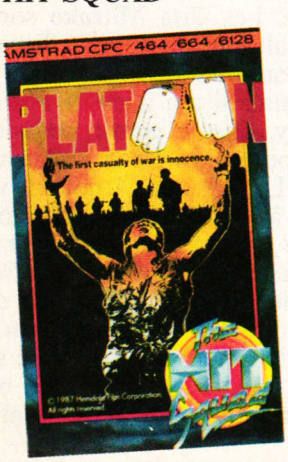
Little PUF
gamme Cartoon Time de
CODEMASTERS

70%

C'EST DU CINEMA

Alors là, les enfants, on peut dire que j'étais gâté ! Imaginez, les aventures de votre inspecteur préféré en cinémascope, son THX et tout et tout (ou à peu de choses près)... Bon, restons calme, reprenons depuis le début. Le chef m'avait envoyé en mission (le public étonné : non, pas possible !) au Vietnam. Dans l'enfer vert, j'allais avoir à me méfier des Jaunes, embusqués un peu partout pour m'en faire voir de toutes les couleurs. Et, du coup, moi je voyais rouge ! A la tête d'une patrouille de reconnaissance, je devais parcourir l'inextricable jungle vietnamienne (l'inextricabilité est particulièrement bien rendue à l'écran), afin de trouver le village d'où partait un réseau secret de galeries souterraines. Il fallait avancer, avec le risque d'avoir un ennemi derrière chaque arbre, chaque fourré... Seuls des réflexes hors du commun me permirent de mitrailler l'ennemi avant qu'il ne le fasse...
Avançant pas à pas et effectuant un relevé méticuleux des endroits traversés, je trouvais enfin le village. J'entrepris alors de fouiller les huttes, à la recherche d'une torche et d'une carte pour me diriger une fois dans le souterrain... Les adeptes de *Platoon*, le film, et ceux de Budget, l'inspecteur, seront comblés : les voici tous deux réunis sur votre CPC !

PLATOON
de HIT SQUAD



70%

A DEUX DOIGTS DE LA (COUPE) FIN

J'étais à deux doigts de réussir. Après six jours de recherches, j'avais enfin repéré notre cible : le *Bismarck*. Ma mission était d'anéantir ce redoutable cuirassé, réputé invincible. A bord du tout dernier modèle de torpilleur de l'armée américaine, le *Grumman Avenger*, j'allais tenter d'envoyer par le fond le terrible navire.
Des phases d'apprentissage furent nécessaires, aussi bien pour le décollage et l'atterrissage à partir du porte-avions, que pour le vol et l'attaque de navires. De la vue pilote, je pouvais diriger l'avion et vérifier les paramètres de vol (altitude, vitesse, horizon, gaz...) et même lancer des torpilles, bien que cela soit plus le rôle de l'artilleur arrière, qu'une simple pression sur une touche me faisait rejoindre. Alors, le changement d'écran me permettait d'avoir une vue parfaite sur les

assaillants et, bien sûr, de riposter. Du poste de l'ingénieur, je contrôlais tous les aspects mécaniques de la mission (interrupteur de lumière, mélange de carburant, photographies, train d'atterrissage...). Enfin, du poste du navigateur je pouvais repérer la position des navires amis et ennemis , et tracer les plans de vol. La variété des écrans de jeux et des actions à effectuer, et un large éventail de situations offraient une simulation des plus réalistes (avec des écrans en vues réelles de l'action) d'un épisode célèbre de la Seconde Guerre mondiale. Cette fois-ci, il faudrait vraiment que je me mette en quatre pour réussir cette mission...

NIGHT RAIDER
de KIXX

80%

DOUBLE DRAGON

Eh oui ! encore une histoire de dragon... Cette fois-ci c'est la version pour adulte. Des personnes indélicates (et ignorantes, les pauvres...) avaient kidnappé ma femme. Le souvenir de notre chéquier dans son sac à main eut tôt fait de ranimer la flamme de ma passion. Je me transformai en redoutable dragon cracheur de feu et pris mon envol. Bercé par le seul son de mon cœur qui battait, je parcourus la lande désertique (superbe animation du dragon en vol, avec un bruitage des plus saisissants pour le cœur). Surveillant ma tension grâce à l'indicateur de fatigue situé au bas de l'écran, je savais quand me poser pour me reposer.

Bientôt, je vis mes premiers ennemis. Quelques pas d'élan pour reprendre mon envol et j'étais prêt à affronter ces abeilles géantes. A défaut de faire tomber les mouches, mon haleine enflammait les abeilles. En avançant un peu plus dans le pays, j'aperçus les premiers êtres humains, minuscules moucherons comparés à ma toute-puissance (vrai, le dragon occupe presque un tiers de l'écran et les hommes sont tout petits). Mais ces moucherons piquent avec leurs lances et me bombardent avec leurs catapultes... Un premier passage en piqué pour m'éclaircir la gorge et en voilà quelques-uns qui flambent. Puis, je me pose et j'écrase ceux qui restent. Mais cette bataille m'a affaibli et je ne peux reprendre mon envol immédiatement. Après un temps de répit, je décolle et voici le château des ravisseurs en vue...

THANATOS
de ENCORE

Budget

B

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

J'suis content ! Sined, le barbare hardeux est en pleine période euphorique : il passe ses nuits en boîte à danser sur Black Box, et écoute toute la journée radio Maxximum. Tiens, nouveauté dans la rubrique : des textes de chansons. On commence avec une chanson des encore trop peu connus Lolitas.

GROUPE DU MOIS : LES LOLITAS

Deux filles, deux garçons. Voilà un groupe équilibré. Les mecs tiennent les guitares, et les filles la rythmique (soit basse et batterie). Et c'est la batteuse, Françoise Cactus, qui se charge du chant dans ce groupe amoureux de rock'n roll. Si vous aimez le rock classique, les solos de guitare ravageurs, Chuck Berry et les New York Dolls, écoutez **les Lolitas.** Vous ne le regretterez pas. En prime, je vous offre le texte d'une chanson (encadré ci-contre), extraite de leur dernier album, *Fusée d'Amour* (New Rose), produit par Alex Chilton (voir *Cent Pour Cent* n°23).

TEXTE DU MOIS

Tes oublis (extraits)
Ouais tu as oublié ta brosse à dents chez moi
Ouais tu as oublié ton tee-shirt Kiss chez moi
Y'a même une paire de bottes, je crois qu'elles sont à toi
Puis c'est peut-être le tien, cet affreux pékinois
Puis y'a encore quelque chose
Que t'oublies chez moi...C'est moi
Ouais tu as oublié ta guitare chez moi
Ouais tu as oublié tes BD chez moi
T'as oublié de reprendre tes copains, ils sont là
Ils prennent en t'attendant la poussière sur le sofa
(Paroles Lolitas)

DANCE MUSIC

Ça marche fort pour **Technotronic.** Après leur méga-succès européen, ces sorciers belges ont mis à genoux les Etats-Unis, l'Australie, le Canada... En France même, leur album fait des étincelles. Normal, il est bon, avec une

bonne dose de cinq tubes minimum, *Pump up the Jam, Get up, this Beat is Technotronic* (la version mâle de

Pump' up...), Tough, un rap d'enfer mené par MC Eric, ou *Take it Slow*, qui ressemble un peu à du Neneh Cherry. Bon, comparé à celui (parfait) de Neneh C., l'album de Technotronic (On The Beat-Cbs) contient quelques titres-remplissage. Mais, rassurez-vous, on succombe la langue pendante à leur house-rap novatrice. Get Up ! Le son Technotronic a déjà fait des adeptes. **Black Kiss** *(Jump on the Floor)* a ainsi repiqué les ingrédients des belges fous : minimalisme New Beat, énergie House, voix et influences Rap, phrases choc (the DJ is the Best). Evidemment, c'est beaucoup moins violent, et ça reste une séquelle. Pour clubs uniquement. Les Italiens **FPI Project** (On the Beat-Cbs) ont, par contre, totalement réussi leur reprise de *Rich in Paradise (Goin' Back to my Roots).* Leur son est plus crado, mais ils ont forcé sur les claviers subliminaux, et savent faire saliver les oreilles. Une belle voix de meuf aussi, et voici un excellent maxi. D'ailleurs, les Italiens font très mal en ce moment. Même ces horribles protectionnistes d'Anglais succombent aux Ritals **FPI, 49 ERS,** ou **Black Box,** avec sa chanteuse Katrin (française), qui fait fantasmer les Anglais (Serait-ce un garçon ? Chante-t-elle vraiment ?). Rentrons en France. Agréable surprise que le remix de *Laisse-moi Jouer (avec toi),* du groupe **PSY** (BMG), signé Dimitri, le bidouilleur fou de NRJ. En plus, leur clip est joué par Bruno Carete, et lui rend un ultime hommage. Les **Rita Mitsuko** sortent, eux, un album de remix. Tous les maîtres houseurs anglo-saxons y participent, mais il y a aussi le Français **Dee Nasty,** que je pense interviewer d'ici peu pour "Les Deux Doigts dans la prise". Le CD qui va nourrir votre walkman à l'infini : *My Life with the Thrill Kill Kult,* du groupe **Kooler than Jesus** (Wax Trax/Play it Again Sam). Une musique qui semble sortie de la mémoire d'un ordinateur devenu fou. Il y a évidemment beaucoup de samples (des sons réels enregistrés, retravaillés, puis joués par un ordinateur),

des cris, des percussions industrielles et des voix sordides. Le résultat est pourtant lumineux et obsédant. Un disque parfait si vous aimez les machines. Dans la même lignée, j'ai été

totalement séduit par **MC 900 FT Jesus with DJ Zero,** et leur CD *Hell with the Lid Off* (Nettwerk/PIAS), des House-Rappers de l'apocalypse qui mélangent tout : comptines pour enfants, scratches (scratcher est utiliser une platine de disques comme un instrument), discours religieux et rythmes dansants. On se croirait dans un film de Cronenberg *(Videodrome* de préférence). C'est l'Amérique en folie et, des sectes aux sup'héros, une véritable photographie sonore d'un rêve irradié. Petite cerise sur le gâteau, une chanson qui reprend la voix du fabuleux (malheureusement défunt) acteur **Divine,** énorme personnage qui n'a incarné que des rôles de femme, reculant les limites de l'impossible en matière de mauvais goût.

Tiens, puisque nous sommes aux States, sachez que le prochain **Madonna** sera la bande originale du film *Dick Tracy,* dans lequel elle joue aux côtés de son mec actuel, Warren Beatty. Le premier 45 tours extrait de l'album s'appelle *Vogue,* et elle y cite les grandes stars hollywoodiennes (Fred Astaire, Marlon Brando, Marylin Monroe...). Le clip est chorégraphié façon Paula Abdul.

ON SE CALME !

Un peu de calme après cette avalanche House, et avant le hard Double Dragon. D'abord avec Les **Christians,** un groupe que vous connaissez sûrement, ne serait-ce que par leur tube *Words,* adapté d'un air traditionnel déjà repris dans le film *Barry Lindon.* Leur album *Colour* (Island) est dans la lignée, douceur et vague à l'âme, avec surtout une qualité vocale exceptionnelle. Et puis, si vous aimez le groupe, je ne peux que vous conseiller

The Christians

leur premier album, tout simplement appelé *The Christians,* qui était passé légèrement inaperçu en France.
Shredded Hermine's est un groupe beaucoup plus rock. Mais la superbe voix de son chanteur et ses accents

Shredded Hermine's

mélancoliques (il mélange allègrement français et anglais dans une même chanson) adoucissent leurs influences traditionnelles. On pense au premier album de Cure, ou à U2 sans l'emphase et la prétention. C'est très simple, et chargé d'émotion *(Fall Souls,* chez Closer).

DOUBLE DRAGON ROCK

Voilà un moment que **Vulcain** galère en France. *Transition* (Musidisc) est ainsi leur cinquième album, et il est parfait pour découvrir leur hard énergique et inventif, mélange de trash et de rock'n roll tueur (et chanté en français). Bravo aux solos démoniaques de Frank Pilant et à la voix chaude et originale de Daniel Puzio. En parlant de Vulcain, écoutez aussi *la Dame de Fer* (réédité en CD par Musidisc), et essayez de retrouver leur album mythique *Desperados.*
Alors que Billy Idol, suite à un balèze

The Front

accident de moto, a dû interrompre les séances d'enregistrement de son prochain album, patientons avec un tout nouveau groupe, **The Front** (Cbs). Normal, leur rock fait penser à l'Idol, mais aussi à Alice Cooper et au Cult. Les guitares sont omniprésentes, et la voix joue plutôt la finesse que la Castafiorite aiguë (maladie de celui qui chante le plus haut possible, fréquente dans le hard). Quelques passages mélodiques pour corser le tout, et on a un nouveau groupe tout à fait prometteur. Essayez leur album.

Le maxi-45 tours parfait vient de sortir. Signé **Iggy Pop.** Face A : *Livin on the Edge,* un extrait de la B.O. du film *Black Rain.* Face B : *Passenger* (sa meilleur chanson), *China Girl* (repris par Bowie), *Night Clubbing* (générique de Lunettes Noires..., sur A2). Indispensable...

INVITES DU MOIS : CHRISTIAN BINET ET MYKAIA

Si vous vous demandez qui est Binet, allez jetter un oeil à la rubrique "Images" dans ce même numéro, et découvrez ses héros les Bidochon (BD et théâtre). Impossible par contre de lire *Cent Pour Cent* sans tomber sur Mikaïa, illustrateur régulier du journal, spécialiste de la rubrique "Club" (dans laquelle il croque les membres de la rédac'), et par ailleurs dessinateur dans l'hebdomadaire satyrique *le Hérisson.* Place à leurs skeuds préférés.

BINET
1 - TOM WAITS : Discographie complète
2 - CARLA BLEY : Discographie complète
3 - MONTEVERDI : *Les vêpres*
4 - SAPHO : *Il Sol la Luna*
5 - Musique brésilienne ou irlandaise

MIKAIA
1 - PAOLO CONTE : En Public
2 - DIRE STRAITS : *Alchemy*
3 - CHET BAKER : Tous
4 - MOZART : *Requiem*
5 - GAINSBOURG : *De Gainsbourg à Gainsbarre*

IMAGES

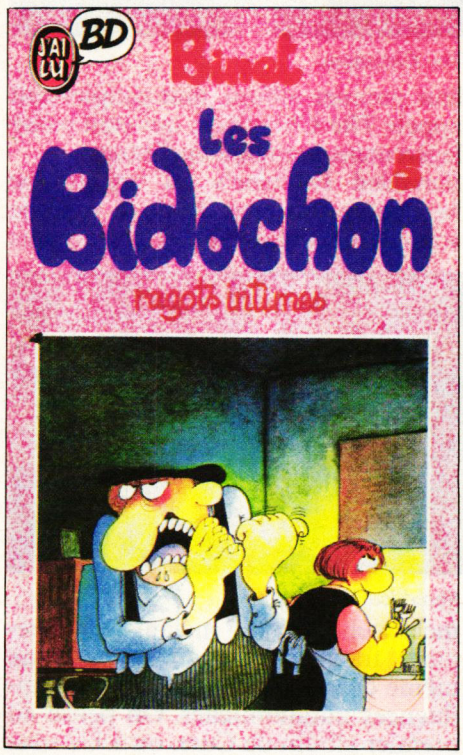
INVITE DU MOIS : ERIC HELIOT

Décidément, Rouen est une ville sacrément fertile en dessinateurs. Après Cailleteau et Vatine (*Aquablue*), *Amstrad Cent Pour Cent* vous fait

découvrir Eric Heliot, un illustrateur promis à un bel avenir puisque les éditions Zenda viennent de lui proposer de sortir son premier album. La chose s'appellera *Battement de cœur* (scénario de Headline/Duvault), et contera l'histoire d'une bande de voleuses sexy et acrobates. On en reparlera....

LES BIDOCHON EN CHAIR ET EN OS, AU THEATRE D'EDGARD !

C'est pas vrai... Tous les fans du dessinateur Binet (l'un des piliers de *Fluide glacial*) préparent pantoufles et bérets pour aller voir les aventures de Robert et Raymonde "live on stage". Non, c'est pas une blague, **les Bidochon** sont les héros d'une pièce de théâtre, qui s'est déjà promenée en province, et est actuellement jouée à Paris au Grand Théâtre d'Edgar (6, rue de la Gaîté, 75014 Paris, tél. (1) 43 20 90 09). Une pièce mise en scène par Marie-Jo Kollmansberger, et jouée par les mêmes acteurs qui avaient



déjà donné vie à Carmen Cru, autre personnage de *Fluide*.
Evidemment, l'auteur est aux anges. D'autant plus que ses albums, déjà best-sellers chez **Audie** (en format BD normal), figurent chaque mois parmi les meilleures ventes des poches BD de J'ai Lu. Pour parfaire, sortira à la mi-mai le scénario de la pièce (J'ai Lu), signée Binet, agrémentée d'une préface de Gotlib, de dessins et strips inédits, et d'une biographie désopilante de ce Molière du XXe siècle. Et n'oubliez pas non plus le dernier album en date de Binet : ***Ragots intimes.*** (Allez jeter un œil dans "Les deux doigts dans la prise". Binet vous y donne ses disques préférés.)

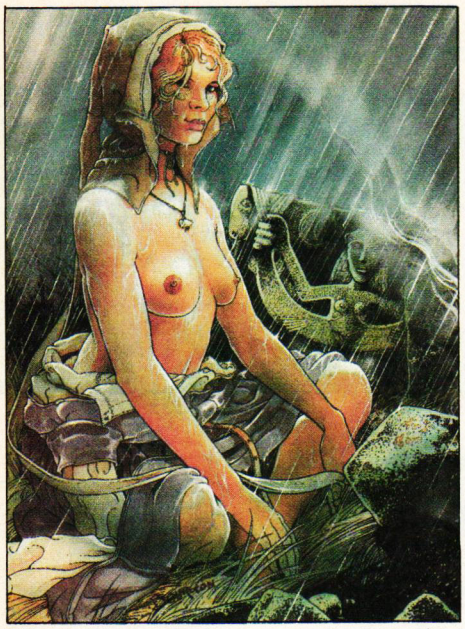
AKIRA : LES PERSONNAGES DE LA BD !!

Kaneda : le chef de la bande de délinquants du centre d'insertion et d'apprentissage professionnel. Leur bande ennemie, c'est les Clowns, maquillés et cyniques, mais bientôt "domptés" par les pouvoirs de Tetsuo.

Tetsuo : blessé après avoir essayé d'éviter Akira sur la route du futur village olympique (le point d'impact de la bombe tombée 38 ans plus tôt), le meilleur pote de Kaneda va passer aux mains du Colonel !
Akira : alias Takashi, ou numéro 26, cet enfant mutant à tête de vieillard a quelques "menues" choses à voir avec le déclenchement de la Troisième Guerre mondiale. Ses pouvoirs de télékinésie sont incroyables. Le numéro 27 s'appelle Masaru.
Kay : jeune fille, alliée de Chiyoko, un maître ès bastons. Elle fait partie, avec Ryu, d'un groupe "terroriste" opposé aux expériences du Colonel. Va se lier à Kaneda.
Le Colonel : bizarres, bizarres, ses expériences. Qu'a-t-il injecté à Tetsuo ? Et qui sont ces étranges mutants aux pouvoirs destructeurs, comme Akira, ou miss Miyako ? Pour tout savoir, lisez *Akira !*

FRANÇOIS BOURGEON : GENIE ET DISCRETION

Il est des auteurs qui transcendent le médium BD, offrant des merveilles qui font atteindre l'état de grâce. J'espère ainsi que vous n'êtes pas passés, ces derniers temps, à côté de *Killing Joke* (*le Batman* de Moore et Bolland, qui sort ce mois-ci chez J'ai Lu poche), *Born Again* (Daredevil), ou *Akira*.
Le Français Bourgeon est lui aussi un auteur abonné à la qualité, d'autant plus que son domaine demeure celui de la BD historique, genre casse-gueule s'il en est. François Bourgeon a été révélé par ***les Passagers du vent*** (cinq tomes aux éd. Glénat), une série digne



Mariotte, héroïne des Compagnons du crépuscule

des plus grands romanciers, adaptée sur CPC par Infogrames, (avec, comme me le fait remarquer Robby plongé dans Rick Dangerous juste en face de moi, une superbe musique de Charles Callet). Avant cet incroyable succès, Bourgeon avait travaillé sur quelques histoires moyenâgeuses, et c'est peut-être ce qui lui a donné envie de retrouver chevaliers et écuyers, ce qu'il vient de faire dans ***les Compagnons du crépuscule*** (éd. Casterman). Le troisième et dernier tome, *le Dernier Chant des Malaterre*, vient tout juste de sortir, et le tout représente une fresque de presque cinq cent pages, qui en met plein la vue et le cœur. Que Bourgeon sache si bien manier tendresse et émotion ne l'empêche nullement de donner une vision très réaliste (et donc très violente) d'une époque sanglante et cruelle. Pour vous donner une idée (bien sommaire), *les Compagnons du crépuscule* est à rapprocher de deux films sur le Moyen Age : *le Nom de la rose*, de Jean-Jacques Annaud, pour la justesse et l'intelligence du scénario, et *la Chair et le Sang*, du Hollandais Paul Verhœven (qui n'a pas fait que le sublime *Robocop)*, pour la violence et le réalisme du propos.

Bon, je pourrais vous parler encore longtemps du talent (et de la discrétion) de Bourgeon, de l'érotisme que dégagent ses héroïnes, et de bien d'autres choses, mais mieux vaut vous plonger dans son univers, vous ne pourrez pas le regretter.

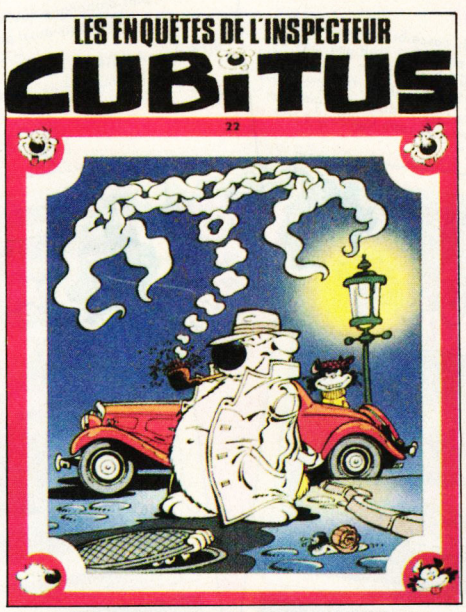
ET POUR QUELQUES ALBUMS DE PLUS

O toi, adepte des sciences mystiques et grand lecteur de sup'héros devant l'éternel, j'espère que tu t'es jeté sur ***DR. Strange et docteur Fatalis,*** une rencontre au sommet, orchestrée par Roger Stern, Mark Badger, et l'incroyable Mike **Mignola.** Si ce n'est pas le cas, il est encore temps de lire cet album Semic, avant que la colère des sorciers ne s'abatte sur toi...

Ah, l'aventure ! Les Indes, la Malaisie, le grand air, les harems, et les vaches sacrées... Stop ! Arrêtez de rêver ! Pour le dessinateur **Conrad,** l'aventure, c'est la faim, la peur, l'esclavage, les pirates sanguinaires et les flics au cul... Les filles ont la syphilis et les méchants blancs attrapent l'Amok, la malédiction qui rend les hommes fous au point de tuer TOUT ce qui croise leurs routes. Ernest, le héros du ***Piège malais*** (Dupuis), galère pour survivre et patauge dans le sang. C'est dur, malgré un dessin presque "rigolo", et plutôt salé (les filles sont belles, et déshabillées). A lire...

Les fans de Blake et Mortimer en pleurent de joie : trois ans après la mort de leur créateur E.P. Jacobs, les deux idoles de Pierre (*de Cent Pour Cent)* reprennent la route sous la plume de Bob de Moor, dans ***les Trois Formules du professeur Sato.*** Tout sur Jacobs le mois prochain ici même.

Si vous l'avez découvert en dessin animé à la télé, il faut que vous sachiez que **Cubitus** a d'abord été un héros



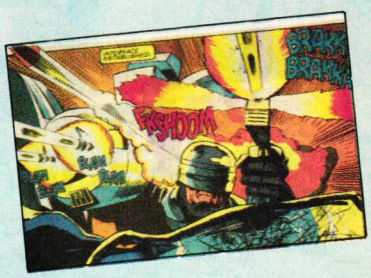
chien de BD. Sont ainsi parus vingt deux albums (éd. Lombard), et les dessins de Dupa sont tout en finesse et détails désopilants. On pense un peu à l'Achille Talon de Greg, et on passe de bons moments, surtout quand se pointe l'horrible chat Sénéchal. Au fait, le dernier en date est mené façon polar, et s'appelle ***les Enquêtes de l'inspecteur Cubitus.***

Patrick GIORDANO

COMICS SELECTION ACTUALITE/CENT POUR CENT

ROBOCOP

Je vous l'avais promis, le voilà. Ce cher Murphy en BD, ça dépiaute, et ça va vous faire patienter jusqu'au film *Robocop 2* (scénario de Frank Miller). Trois numéros sont déjà parus. Dans cette version comics, de nouveaux "robotvilains" viennent s'ajouter à ED 209. Un exemple de la technique de combat Robocop (voir illustration) : il éclate ED 209 et se met en interface avec ce qui reste de son adver-



saire pour obtenir un double tir (quelle option !) avec ED pour exploser les autres robots. Du Shoot'em'up sur papier. Boum ! Ça dégomme, et c'est chez Marvel.

COMICS PLUS

Robocop n'est pas le premier comics adapté d'un film ou d'une série TV à succès. En ce moment, vous pouvez lire les comics *Star Trek* (Dc) ; *Beauty and the Beast* (la série que diffuse La Cinq) ; ceux tirés des films de Clive Barker, *Hellraiser* et *Night Breed* (Epic) ; et, last but not least : *Aliens* et *Predator.* On attend d'ailleurs dans les jours qui viennent la rencontre choc : ***Aliens Versus Predator*** (Dark Horse), dans lequel les Predators quittent leurs planètes pour butter les vilains Aliens. Une sacrée idée de film.

Et n'hésitez pas à commander (ou acheter sur place) ces comics en V.O. à la librairie Actualité (38, rue Dauphine, 75006 Paris, tél. (1) 43 26 35 62).

UN NOUVEAU STANDARD DE LOGICIELS DE JEU SUR AMSTRAD

LE STANDARD...

TOUS LES GRANDS CLASSIQUES DES MEILLEURS EDITEURS

Dans tous les domaines, arcade, arts martiaux, course automobile, sports ou simulation de vol, MICRO CLUB a sélectionné les meilleurs titres.

2 TITRES POUR UN PRIX DEMENT DE 99F

(prix public conseillé)

MICRO CLUB

UNE VERITABLE COLLECTION "CLUB"

Tous les titres sont numérotés et contiennent un "Point Club". En fonction du nombre de "Points Club" que vous aurez collectionnés, vous pourrez obtenir gratuitement des T-Shirts, des logiciels Micro-Club, et autres cadeaux...

Pour toute information sur les produits Micro Club, composez 36 15 MICRO CLUB sur votre Minitel.

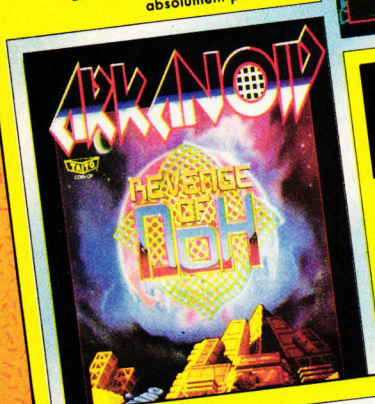
MICRO CLUB – BP 114 – 06561 VALBONNE

TEL: (1) 43 35 06 75

MICRO CLUB 1

ARKANOID

La référence en matière de casse-briques! Arriverez-vous à combattre l'ignoble Doh? AMSTAR: "De l'action, encore de l'action, toujours de l'action, telle pourrait être la devise d'ARKANOID. Il s'agit d'un jeu réellement passionnant et que tout amstradiste digne de ce nom doit absolument posséder."



ARKANOID THE REVENGE OF DOH

"Le retour du casse-briques préféré du monde entier. Le nº 1 était une idée de génie." MICRONEWS 85% – AMSTRAD 100%: "Régalez-vous avec ce must à posséder absolument si vous voulez que votre logithèque soit complète."

MICRO CLUB 2

HITS

GAUNTLET

Frayez-vous un chemin parmi plus de 500 labyrinthes et battez-vous contre de redoutables adversaires dans de fantastiques donjons.

AMSTAR: "Pour profiter pleinement de ce jeu qui a une réalisation propre et une bonne animation, il ne vous reste plus qu'à avoir une main de fer dans un gant de velours..."

GAUNTLET 2

"Encore plus diabolique que le précédent, et toujours aussi passionnant!" MICRONEWS

80% dans AMSTRAD 100%: "Le plaisir de l'exploration des donjons est intacte..."

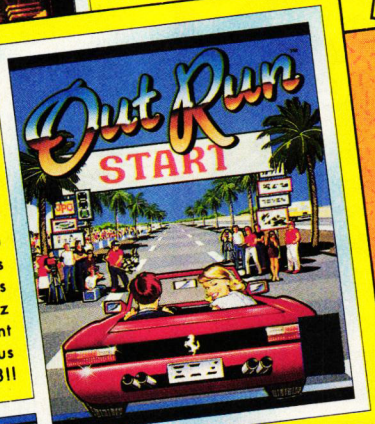
HITS

MICRO CLUB 3

HITS

OUT RUN

Une grande adaptation du jeu d'arcade de Sega! Les palmiers, les jolies filles et la Californie vous tendent les bras... Alors n'attendez plus et faites tourner le puissant moteur de votre Ferarri... Le plus grand jeu de l'année 1988!!



ROADBLASTERS

Une véritable bataille vous attend sur cette route infestée d'ennemis et de pièges! Armez-vous grâce aux bonus que vous trouverez sur votre chemin et vous réussirez peut-être cette fabuleuse course.

MICRONEWS: "Plus on joue à ROADBLASTERS, plus on a envie de s'accrocher pour améliorer ses performances."

85% dans AMSTRAD 100% "Bref, j'aime ROADBLASTERS sur CPC, car tous les artifices du jeu d'arcade y ont été reproduits."

KOPS

MICRO CLUB 4

SUPER HANG ON

Comment résister à la plus fabuleuse des courses de moto. Retrouvez vite le must de l'arcade sur votre micro-ordinateur!

TILT: "Enfourchez ce superbe deux-roues et engagez-vous dans la course la plus rapide sur micro."

HITS

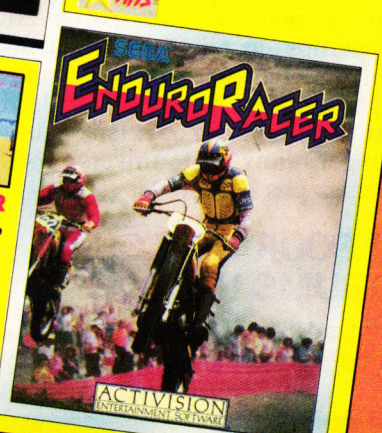
ENDURO RACER

Vouz aimez le moto-cross? Alors en piste pour 5 niveaux d'action où de nombreux obstacles et concurrents vous attendent.

TILT lui a donné 15/20: "La moto réagit très vite à la moindre de vos impulsions."

AMSTAR: "Le jeu reste suffisament rapide . . . vous risquerez souvent de mordre la poussière."

HITS



M. et Mme CHEVASSUT

Joyeux anniversaire

La Coupe Du Monde Commence Des Aujourd'HUI!

UN GUIDE COMPLET ET UNE SIMULATION REALISTE SUR LE PLUS GRAND EVENEMENT SPORTIF MONDIAL

REJOIGNEZ L'ITALIE!

Une simulation sportive extrêmement complète, qui garde malgré tout un caractère ludique avec les mêmes sensations que procure un très bon jeu d'arcade ...." **TILT.**

LE LIVRE D'OR DE LA COUPE DU MONDE

64 pages en couleur pour tout savoir sur la Coupe de Monde 1990. Incluant: ***L'HISTOIRE DES PRECEDENTES COUPES DE MONDE, LA PRESENTATION DE TOUTES LES ÉQUIPES QUALIFIÉES (LES JOUEURS, LEURS PERFORMANCES PASSÉES, LEURS MAILLOTS), LA PRESENTATION DES SUPERSTARS DE LA COUPE DU MONDE, LE PLANNING DES RENCONTRES...***

UN QUIZ SUR LA COUPE DU MONDE

Une bonne occasion de tester vos connaissances?

Q. COMBIEN DE FOIS L'ITALIE A-T-ELLE GAGNÉ LA COUPE DU MONDE?

A. ?

UNE SIMULATION REALISTE

Incluant: • ***Niveaux d'habilité, de vitesse, de force et d'aggressivité variables.*** • ***Choix des tactiques.*** • ***Classement des équipes qualifiées en catégorie de niveau.*** • ***Choix des equipes et de leur composition parmi les qualifiés.***

© 1990. U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.

MENEZ VOTRE EQUIPE EN FINALE

Choisissez votre équipe et essayez de franchir toutes les étapes pour arriver en finale en jouant contre les adversaires qui sont programmés contre vous dans la véritable Coupe de Monde!

DES CARACTERISTIQUES DE JEU UNIQUES

Avec: • **Option Joueur contre Joueur.** • **Durée du match variable (de 2 à 45 minutes)** • **Présentation de style TV.** • **Arbitre pouvant utiliser le 'carton rouge'!**

ET BEAUCOUP, BEAUCOUP PLUS!!

CBM AMIGA · ATARI ST COLOUR MONITOR CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette & Diskette SPECTRUM Cassette.

COUPE DU MONDE D'ITALIE 1990.
24 équipes et leurs supporters convergent vers l'Italie pour le plus grand évènement sportif du monde, sans compter les millions de télespectateurs qui assisteront au spectacle sur leurs petits écrans.
Mais pour vous, LA COUPE DU MONDE COMMENCE ICI! Apprenez à connaître tout ce qui concerne les équipes, les matchs et rencontres, sélectionnez votre équipe, puis MARQUEZ DES BUTS et brandissez le trophée pour votre pays.
Ensuite, décontractez-vous et soyez le fan de la Coupe du Monde de football le mieux informé de votre entourage!

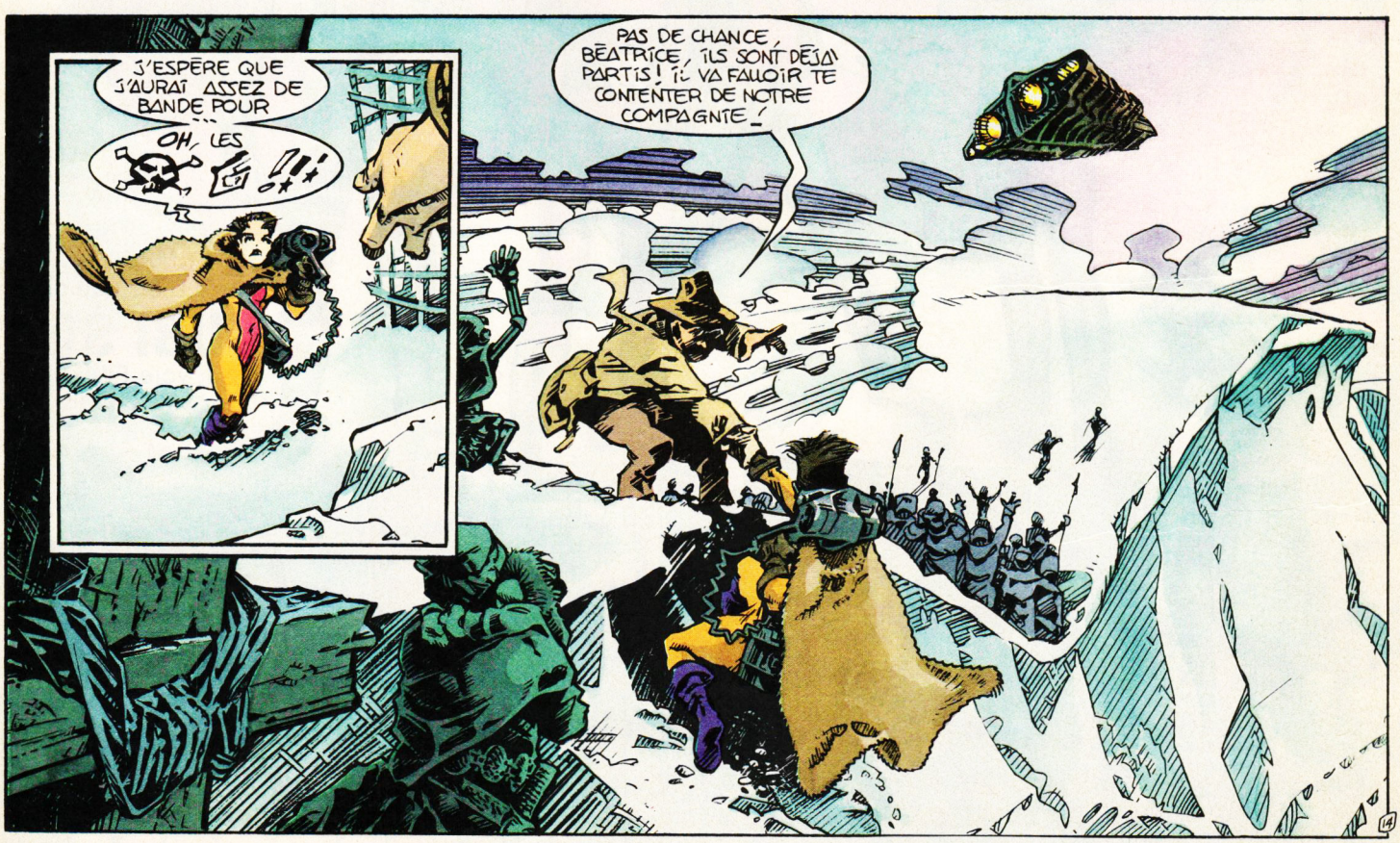
ITALY 1990

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!

U.S. GOLD

06560 VALBONNE. Tel (1) 43 35 06 75.
Description des Jeux sur 3615 Micromania

AQUABLUE III

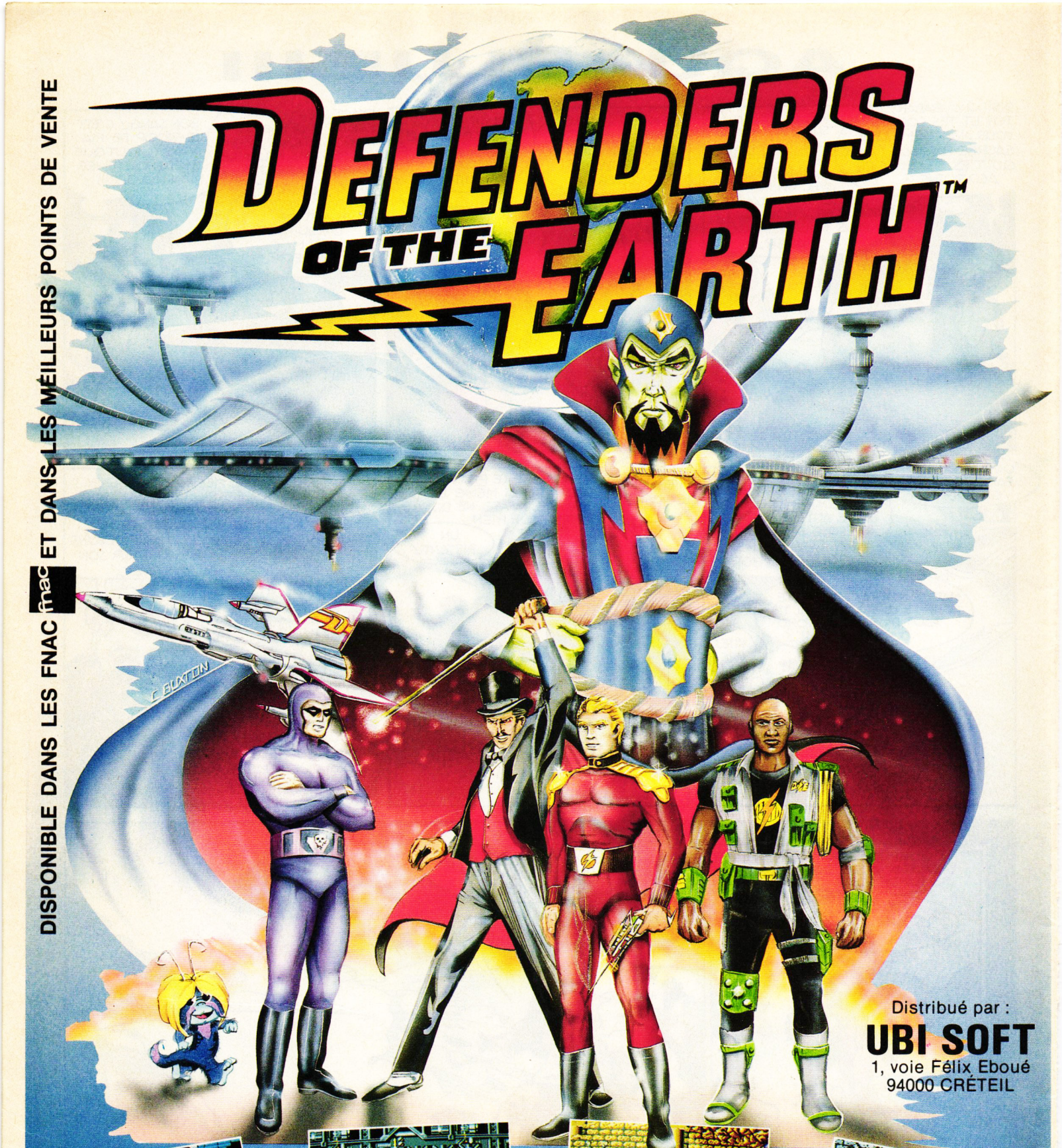


Dessins Vatine

Scénario Cailleteau

DEFENDERS OF THE EARTH™

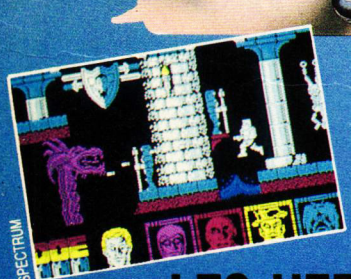
DISPONIBLE DANS LES FNAC mac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

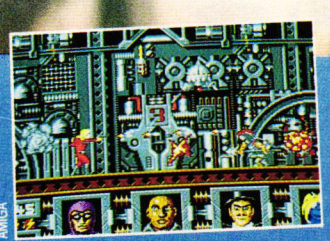


Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL





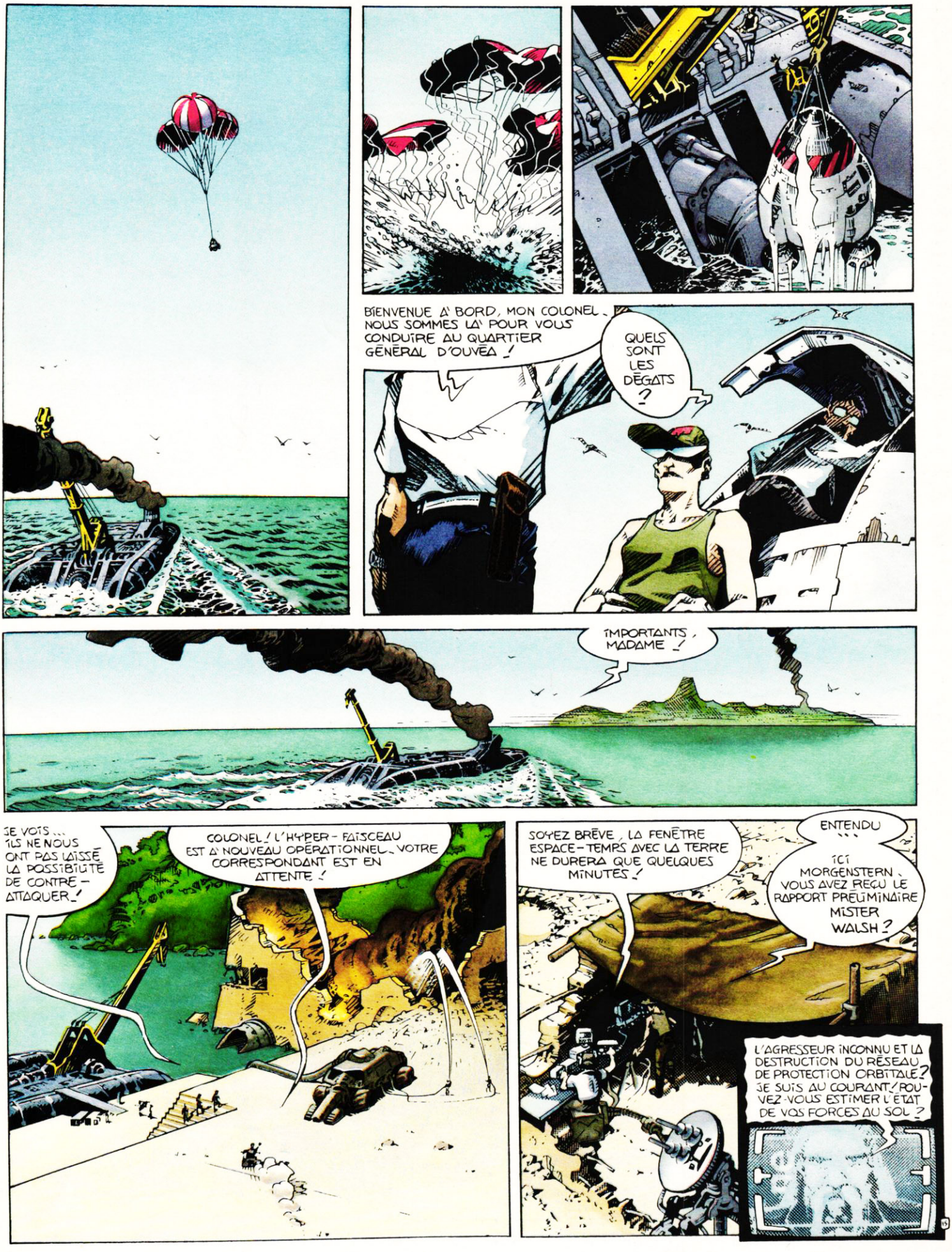
LES HEROS DU PASSE VIENNENT SAUVER LE FUTUR

FLASH GORDON ET SES AMIS REVIENNENT DANS UNE BATAILLE EPIQUE CONTRE MING

DISPONIBLE SUR C64, AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST SPECTRUM 48/128K

ENIGMA VARIATIONS

© 1990 King Features Entertainment Inc.
King Features Syndicate Inc. All Rights Reserved.


BIENVENUE À BORD, MON COLONEL. NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS CONDUIRE AU QUARTIER GÉNÉRAL D'OUVÉA !
QUELS SONT LES DÉGÂTS ?
IMPORTANTS, MADAME !
JE VOIS... ILS NE NOUS ONT PAS LAISSÉ LA POSSIBILITÉ DE CONTRE-ATTAQUER !
COLONEL ! L'HYPER-FAISCEAU EST À NOUVEAU OPÉRATIONNEL. VOTRE CORRESPONDANT EST EN ATTENTE !
SOYEZ BRÈVE, LA FENÊTRE ESPACE-TEMPS AVEC LA TERRE NE DURERA QUE QUELQUES MINUTES !
ENTENDU
ICI MORGENSTERN. VOUS AVEZ REÇU LE RAPPORT PRÉLIMINAIRE MISTER WALSH ?
L'AGRESSEUR INCONNU ET LA DESTRUCTION DU RÉSEAU DE PROTECTION ORBITALE ? JE SUIS AU COURANT ! POUVEZ-VOUS ESTIMER L'ÉTAT DE VOS FORCES AU SOL ?

A suivre...

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

SLY SPY
Secret Agent

**SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET
DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A
PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!**

**AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA**

ocean®

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