AMSTRAD CPC

AMSTRAD CENT POUR CENT CPC

CARTOUCHES LES PREMIERS HITS !

- TENNIS CUP II
- CRAZY CARS II
- FIRE & FORGET II

8 COMPILATIONS TESTEES POUR CPC

ISSN 0988-8160 - 30 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

N°30 21 F
MENSUEL
OCTOBRE 90

M 2256 - 30 - 21,00 F

SOMMAIRE

4/17 Actuel
21 Résultats Concours
22/31 Softs à la Une
32 Petites annonces
35/37 Courrier des lecteurs
40/43 Pokes
44/47 Listing
48/49 Initiation à l'Assembleur
52/53 Initiation à l'Arcade
54/55 Help
58/59 Bidouilles
60/62 Initiation au Basic
63 Abonnement
64/66 Basic perfectionnement
71/81 Softs du mois
82/85 Compilations
86/87 Top Mag
88/91 Téléchargement
92/93 Actuel musique

AIDE

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

Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Rédacteur en chef-adjoint : Robert BARBE
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Philippe ABITBOL
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS
Ont participé à ce numéro : Michel ARCHAMBAULT, Philippe CHAUVET, Laurent COLONNIER, Harry GATOR, Patrick GIORDANO, GORDON & WOODY, GRR, Philippe HUGER, Denis JARRIL, Alain MASSOUMIPOUR, MEZZO, MYKAÏA, NESS, PIC, Yann SERRA, François SORNAY, VALO, Emmanuel VIGLIONA, WILFRID, ZOU.
Couverture : **ALTEAU**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 heures à 18 heures.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition** : KASS. Tel. 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 Nanterre B 341 547 024 Commission paritaire n° en cours. Distribution NMPP. 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 mot et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International SA
nal SA tous droits reservés. © 1987 Amstrad International SA

PUBLICITE : **Tél. 40.93.07.88**
Chefs de publicité : Corinne FISCHER, Corinne FOUCART
Assistant de gestion :Christophe CANTALOUP

Service abonnements : Catherine PRONOST. Tel. 40.93.07.00 - 1 an/11 numéros :
France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne acheminement terre 210 FF.
Par avion : Département d'outre-mer : 380 FF ; Territoires d'outre-mer : 440 FF ; Europe, Afrique du Nord (Algérie, Tunisie, Maroc) : 330 FF ; Afrique (Côte d'Ivoire, Gabon, Guinée) : 400 FF ; Amérique : 400 FF ; Océanie : 530 FF.

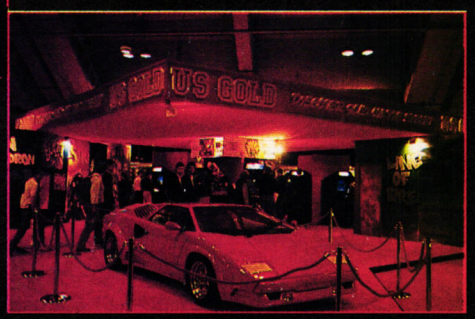
92/93 Actuel musique

94/95 **Actuel BD**

96 **BD Aquablue III**

de Cailleteau et Vatine © Delcourt

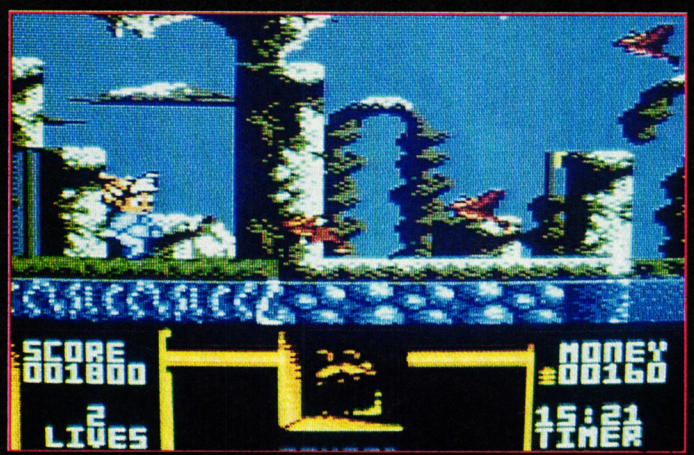
L'invité du mois : ALTEAU
Retrouvez-le en Actuel B.D. page 94-95

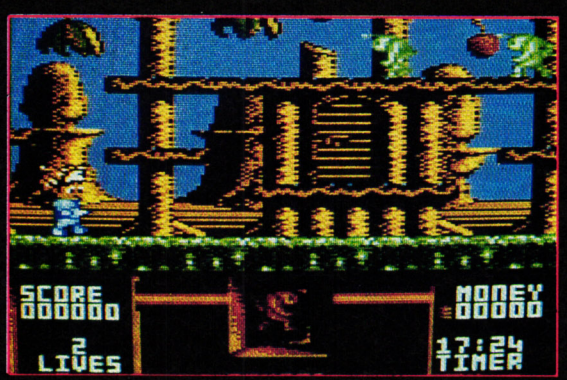


Les stands de Ocean et Us Gold au C.E.S.

LE CES DE LONDRES

Du 13 au 16 septembre se tenait la première édition du Computer Entertainment Show de Londres. Nous avions dépêché un envoyé spécial qui nous est revenu avec bien peu d'infos concernant nos machines. L'ambiance était au morose, les éditeurs ludiques se demandant s'ils doivent continuer à développer sur micro ou investir de lourdes sommes d'argent pour produire des cartouches pour les consoles de jeux déferlant sur l'Europe. Nous avons cependant remarqué la ferme intention des habitués de l'Amstrad en Grande-Bretagne (Ocean, US Gold, Gremlin, Domark) à produire des jeux en cartouche.





FLIMBO'S QUEST

Nous vous avions déjà parlé de ce petit personnage au cœur brisé par la perte de sa tendre Pearly. Seule une chose compte dans son petit monde fantastique, la retrouver. Mais le professeur qui l'a enlevée ne tient pas du tout à se la faire ravir. C'est la seule façon pour lui de retrouver sa jeunesse. Il va envoyer contre l'ami Flimbo tout une série de monstres mutants.
Comme vous pouvez le voir sur les photos, le graphisme est de toute beauté et ce jeu de plate-forme de System 3, s'il tient ses promesses, devrait en transporter plus d'un dans les sept mondes du professeur fou. A vous de découvrir les mots de passe pour franchir les barrières de ces univers. Une aventure palpitante s'engage, digne des grandes quêtes des chevaliers de la Table ronde.

LOGON DEBARQUE

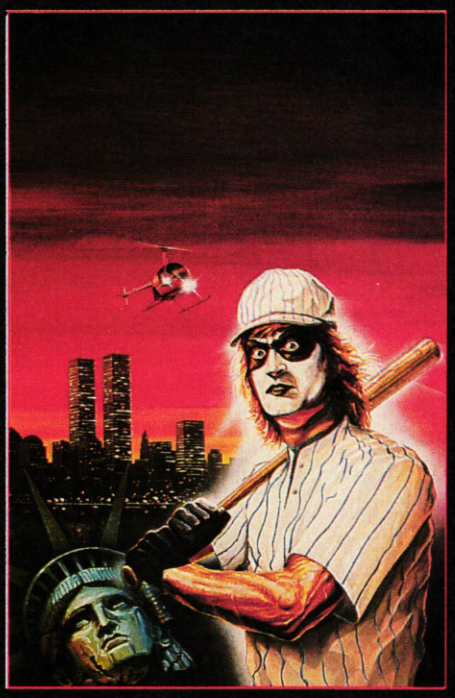
Attention mes agneaux, les Logon Systeme débarquent dans *Amstrad Cent Pour Cent*. Le Logon System est une association de sympathiques jeunes gens complètement amoureux de leur CPC. Ils en connaissent ainsi les moindres recoins et nous leur devons quelques splendides réalisations au travers de ce que l'on appelle les démos. Overscan, rasters, interruptions, scrolling, tous ces mots barbares n'ont aucun secret pour eux. Dès le mois prochain, vous retrouverez une rubrique régulière animée par Serge et ses copains du Logon Système pour que vous puissiez vous aussi repousser les limites graphiques de votre CPC. Les bidouilleurs, les tripatouilleurs d'octets, les génies du CRT C 6845 vont être aux anges avec cette rubrique high-tech. Et comme quelques-unes des plus belles démos sur CPC sont signées Logon (Révolog, Longshot) ça va cartonner fort !

MOONBLASTER

C'est le nom d'un shoot them up en trois dimensions développé par Loriciel. Le soft est découpé en trois niveaux de difficulté croissante où vous devez simplement "laseriser" tous les ennemis (en 3D) qui s'affichent à votre écran. Un radar permet de les repérer plus facilement et des bonus à récupérer augmentent la puissance de votre canon laser. Si la réalisation générale du jeu a été soignée, il semblerait que l'on s'embête assez rapidement avec Moonblaster. Nous réservons cependant notre jugement jusqu'à notre prochain numéro dans lequel vous pourrez lire le test de ce jeu.

NEW YORK WARRIORS

En l'an 2014 une organisation criminelle a placé une bombe nucléaire dans le World Trade Center de New York et réclame une rançon exhorbitante au gouvernement, sans quoi la ville (et tous ses habitants) sera rayée de la carte. La tâche vous incombe de trouver et de désamorcer cette bombe avant qu'elle n'explose.
Vous devrez pour cela traverser de nombreux quartiers de New York et affronter sept des gangs de voyous parmis les plus meurtriers de la ville. Chacun des gangs défendant son territoire, de Walt Whitman Park au World Trade Center en passant par le quartier chinois, vous devrez constamment lutter pour rester en vie.
Ce jeu, développé sur CPC par Virgin Games, était à l'origine une borne d'arcade sur laquelle deux personnes pouvaient jouer simultanément et s'entraider. Espérons que cette option sera également disponible dans la version Amstrad. Le jeu devrait sortir avant la fin de l'année : nous vous en reparlerons très bientôt.



FANATISME

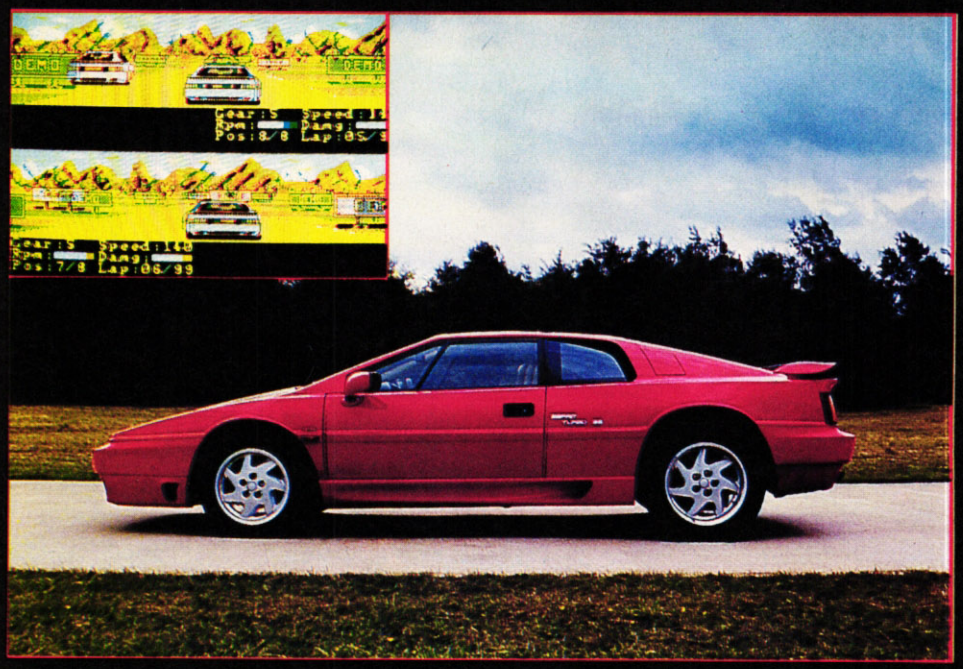
Le dernier numéro de *Fanatic,* le fanzine en disquette à périodicité irrégulière, est disponible. Ce numéro est spécialement dédié à Fabienne Egal avec images et dédicace digitalisées. Outre les rubriques habituelles, nous y avons trouvé un petit Space Invaders très sympa que les nostalgiques des salles obscures se doivent de posséder. Pour vous procurer *Fanatic,* envoyez une enveloppe auto-adressée à 3,80 F et une disquette 3 pouces à : Gérard Laurent, 19, rue Robert-Schuman, 91200 Athis-Mons.

A PETIT PRIX

Pour les ceusses qui ne disposent pas d'une bourse très garnie, sachez que quelques très bons jeux vont sortir sous le label The Hit Squad à des prix budget (autour de 30 F en format cassette). Il s'agit de : Opération Wolf (super), R-Type (fabuleux), Batman, the Caped Crusader (bien), Gryzor (absolument génial), Wec Le Mans (excellent), Real Ghostbusters (bof), Target Renegade (très bien), Empire Strikes Back (mouaif) et Renegade III (good).

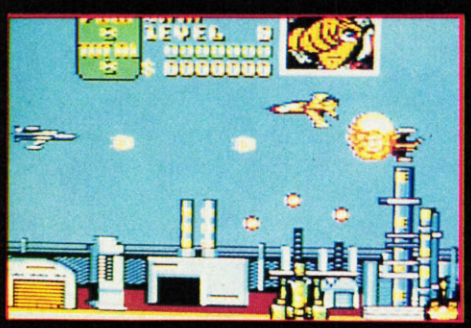
FREESCAPE

La société Incentive Software, à qui nous devons les excellents Driller, Dark Side, Total Eclipse et Castle Master, serait en train de développer un 3D Construction Kit permettant de réaliser soi-même ses jeux en trois dimensions ! Date de sortie : début 1991. Nous vous en reparlerons d'ici là.



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Pour changer un peu des Ferrari et autres Lamborghini, c'est avec Lotus que Gremlin Software a décidé de signer un contrat leur donnant l'exclusivité des droits pour le développement d'un jeu micro utilisant les voitures Lotus. Le résultat ne devrait pas trop se faire attendre. En voilà déjà quelques photos. Cette course oppose deux Lotus et une vingtaine d'autres concurrents gérés par l'ordinateur sur un circuit en 3D. Le circuit passe par des collines des montagnes et possède de nombreux virages tous plus vicieux les uns que les autres. Pour pouvoir passer à la course suivante, les pilotes doivent se qualifier dans les dix premiers et totaliser le plus de points possible pour parvenir enfin au but : la licence Lotus. Vous pourrez ainsi parcourir trente-deux circuits différents et choisir un des trois niveaux de difficultés. Alors bonne route !



U.N. SQUADRON

Le prochain Shoot them up en scrolling horizontal de Capccom est malheureusement d'une actualité brûlante. Le Moyen-Orient est déchiré par les guerres civiles, attisées par un groupe de trafiquants d'armes. Ils ont regroupé toutes leurs forces dans un même endroit pour développer de nouvelles armes révolutionnaires.
Le reste du monde souhaite voir revenir le calme et envoie sur place une force multinationale de la paix, U.N. Squadron. Cette force possède le dernier cri en matière d'avions de combat aérien. Vous pourrez choisir entre trois pilotes aux commandes de trois avions différents : Mickey Simon et son F-14 Tomcat, Shin Kazama et son Tigershark ou Greg Gate aux commandes de son A-10 Thunderbolt.
En escadrille (deux joueurs simultanément) ou en solitaire, le but bien sûr est de réduire ces trafiquants à merci, mais il faudra d'abord passer au travers des défenses ultra modernes.

UN *PACK DE DIX*

Gremlin annonce pour le courant de ce mois d'octobre une compilation réunissant dix jeux pour un peu plus du prix d'un seul. Vous pourrez y trouver : Butcher Hill, Footballer of the year II, Gary Lineker hot shot, Side Arms, Street Fighter, Super Scramble, H.A.T.E. (et sa musique tonitruante), Road Runner, Dark Fusion et Skate Crazy (un jeu mimi et très marrant). Cette compil s'appelle 10 Pack.

ULTIMATE GOLF

Existant déjà sur Atari ST et Amiga, Gremlin annonce que son Ultimate Golf sera disponible dans le courant du mois de novembre sur CPC. Notre envoyé spécial à Londres, qui a pu en voir une démonstration, a avoué avoir été impressionné par la qualité de cette simulation de golf. Les bons jeux de golf n'étant pas légion sur CPC, voilà qui devrait ravir les amateurs de parcours en dix-huit trous. Test complet dans nos pages avant la fin de l'année.

SWITCHBLADE

Nous vous avions déjà présenté des photos d'écrans de Switchblade de Gremlin... Eh bien, sachez que le jeu sortira en format cartouche d'ici la fin de l'année. Le jeu, qui semblait déjà excellent, profiterait ainsi des apports supplémentaires des nouvelles machines Amstrad. Il semblerait qu'une version en disquette et cassette pour l'ancienne gamme des CPC soit également prévue.

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad

* Prix public généralement constaté.

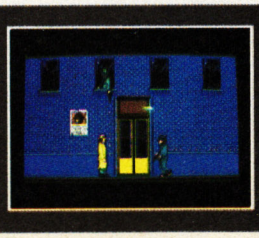
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

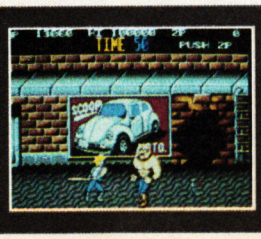
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

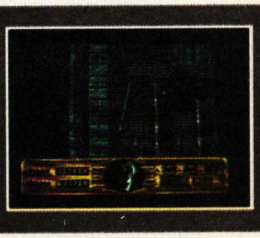
La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN



AMSTRAD





Nouvelles Cartouches

Les compères Lipfy et Robby ont fait, dans le courant du mois de septembre, une descente chez Amstrad et ont pu photographier les préversions des premiers jeux développés sur cartouche pour les nouvelles machines Amstrad, les 464 et 6128 Plus et la GX 4000.

Tintin sur la Lune d'Infogrames

Klax de Domark

Barbarian II de Palace

Batman d'Ocean

Ces premiers softs sont, dans l'ensemble, assez décevants et voici pourquoi : il s'agit pour la plupart d'entre eux de conversion au format cartouche de titres déjà existant sur l'ancienne gamme des CPC d'Amstrad. Il est fort compréhensible qu'un éditeur se base sur le succès de ses jeux sur d'autres formats pour lancer un nouveau produit. Cependant, quand on pense cartouche Amstrad, on pense sprites, scrolling, couleurs, etc. On s'attend donc, même si l'on connaît déjà le jeu sur CPC, à le voir sous un nouveau jour en format cartouche puisqu'il exploite les caractéristiques supplémentaires des nouvelles machines Amstrad.
Hors ces jeux, produits à la hâte pour fournir rapidement une bibliothèque de cartouches à la GX 4000 et consort, sont très peu différents de ceux que l'on pratiquait déjà. C'est par exemple le cas de Klax de Domark, de Batman d'Ocean, de Tintin sur la Lune d'Infogrames et de Barbarian II de Palace Software auquels très peu de modifications notables ont été apportées si ce n'est le fait d'exploiter les sprites hard des machines.

TESTS CARTOUCHES

A partir de ce mois d'octobre, vous retrouverez tous les mois des tests de jeux en cartouche pour les 464 et 6128 Plus et la console GX 4000. Pour les différencier des tests concernant les jeux en cassette et disquette, nous leur avons collé un petit bandeau noir dans lequel est inscrit CARTOUCHE en jaune. Voilà. Cool. Year.

STRIDER STRIKES BACK

Eh oui, US Gold nous annonce que Strider revient incessamment sous peu sur nos CPC. Cette fois, Strider doit libérer un éminent haut fonctionnaire de la nation, et ça tombe bien puisqu'il s'agit en fait d'une charmante demoiselle. Strider conserve tous ses pouvoirs dans ce deuxième volet de ses aventures, mais il peut de plus grimper aux cordes et aux chaînes et utiliser en plus de son épée un pistolet gyro-laser (classe, hein ?). Le jeu est découpé en cinq niveaux et notre héros se transforme en un robot plus ou moins puissant (selon les icônes qu'il a récupérées en cours de jeu) pour affronter le gros méchant de fin de niveau.
Strider II devrait sortir au mois de novembre en cassette et disquette mais également en cartouche !

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

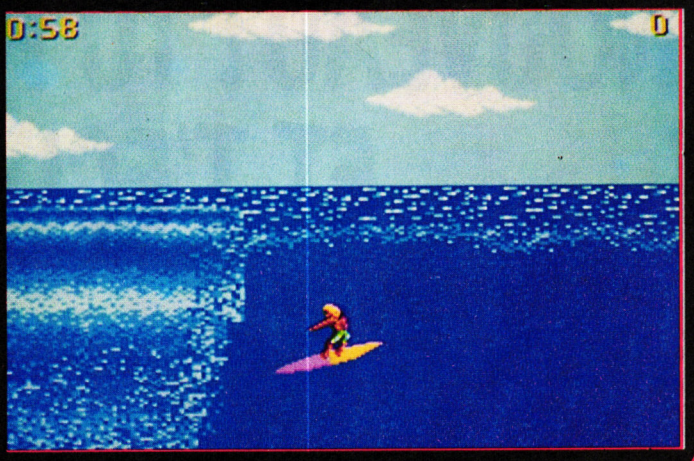
Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

CPC 29

NOUVELLES CARTOUCHES *(suite)*



World of Sport d'Epyx

Operation Thunderbolt d'Ocean

Pour ce qui est de World of Sport d'Epyx, nous trouvons assez mauvaise l'idée d'avoir associé trois sports de fun (piongeon, surf et BMX) à un slalom de ski... sur neige ! De plus, la réalisation de l'ensemble laissait vraiment à désirer lorsque nous avons essayé de jouer avec...

Seul Operation Thunderbolt de Ocean tire son épingle du jeu. La version cartouche est plus fluide, plus rapide, mieux animée et plus colorée tout en restant jouable à un comme à deux joueurs. Pour les autres jeux, reportez-vous aux tests de ce numéro (Tennis Cup II, Crazy Cars II, Fire & Forget II et Great Courts).

Pour l'instant, il semblerait que seuls les éditeurs ayant décidé de réellement plancher sur les capacités supplémentaires des nouveaux CPC soient voués au succès à l'instar de Loriciel qui a entièrement refondu son Tennis Cup pour nous en offrir une version très proche de celles se trouvant sur Atari ST et Amiga. Les trois cartouches qui se dégagent du lot sont incontestablement Tennis Cup II, Burnin' Rubber et Crazy Cars II.

UN PACK DE QUATRE

Cette fois c'est System 3 qui y va de sa compilation. Elle devrait être disponible au mois de novembre et comprend les titres suivants : Myth (ouais), Tusker (mouais), Vendetta (beurk) et I.K. + (génial). Une bonne occasion pour découvrir le fabuleux International Karate Plus si vous ne le possédez pas encore.

SALON DE LA MICRO

A la question "le magazine *Amstrad Cent Pour Cent* aura-t-il un stand au salon de la micro qui se tiendra à la grande halle de La Villette du 26 au 29 octobre 1990 ?", la réponse est oui. Ce sera pour vous l'occasion de faire connaissance avec les membres de la rédaction.

PC 1512.
IL DEVRAIT ETRE OBLIGATOIRE A LA MAISON.

Scan by Gi@nts 2015

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 5990F TTC.*
AMSTRAD PC 1512 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 4490F 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+ – 6990F TTC.

ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "**Mauler**" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le **Mauler** est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

ocean®

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

TOTAL RECALL

Le 17 de ce mois, vous pourrez vous précipiter au cinéma du coin pour aller voir Total Recall (quand vous achèterez votre billet dites "Total Ricolle" ça fait mieux), le dernier film avec Schwarzy, alias Arnold Schwarzenegger. Je vous touche deux mots du scénario : alors qu'il est marié à une très charmante dame (la craquante Sharon Stone), Doug Quaid (Schwarzy) rêve toutes les nuits qu'il se rend sur la planète Mars pour y retrouver une autre charmante dame (Rachel Ticotin). Ce rêve obsède tellement Doug qu'il se dit prêt à tout larguer pour aller vivre sur Mars malgré la dictature que le méchant Cohaagen y fait régner. Mais voilà qu'il découvre le laboratoire Rekall qui lui offre, au travers d'une puissante drogue hallucinogène, de vivre son fantasme. Il tente l'expérience qui lui donne l'illusion d'être un agent secret vivant de nombreuses aventures et connaissant moult histoires amoureuses comme s'il les vivait réellement.

Mais la drogue a sur lui un effet tout à fait inattendu : elle réveille en lui des souvenirs effrayants, ceux d'une époque où il était sur Mars un redoutable homme de main du tyran Coohagen. Il comprend alors que ces dernières années passées sur Terre faisait partie d'un programme de reconditionnement mental surveillé par Lori, un agent (femme) de Coohagen. Furieux, il part pour Mars à la recherche de son passé et de la belle Melina, désireux également d'affronter l'homme qui tyrannise la planète rouge...

Voilà pour l'histoire. Du costaud et, comme c'est Schwarzy qui a le rôle principal, on ne s'inquiète pas quant aux scènes d'actions du film qui sont époustouflantes. Enfin, sachez que c'est Paul Verhoeven qui a réalisé le film et Rob Bottin qui a créé les créatures et les maquillages. Les deux compères avaient déjà travaillé ensemble sur *Robocop* avec le résultat que l'on sait. Le jeu qui sera tiré du film devrait sortir sur CPC aux alentours du mois de novembre et sera signé Ocean.

S Y S T E M · 3

NINJA Remix

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel. (16 1) 48 57 65 52

BASE SUR LES BESTSELLERS INTERNATIONAUX - LAST NINJA 1 & 2

Disponible sur Amstrad & C 64
Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga

BIENTOT EN CARTOUCHE

Voici enfin une liste non - exhaustive des jeux qui devraient sortir d'ici la fin de l'année en format cartouche. On commence par une forte production d'Ocean qui concentrera désormais l'essentiel de sa production sur Amstrad dans ce format avec Robocop II, Pang, Plotting, Toki, SCI (Chase H.Q. II) et Navy Seals , Strider II, Line of Fire, Eswat chez US Gold. Il y a aussi quelques produits français fort attendus, le fameux Copter 2 71 de Loriciel mais aussi Panza Kick Boxing une simulation de combat dont l'animation devrait être époustouflante. Nous finirons avec un autre jeu de combat, il s'agit de No Exit de Tomahawk qui promet d'être une autre réalisation de qualité.

Enfin, finissons avec Wild Street de Titus auquel nous n'avons pas encore pu jouer, nous vous en proposons cependant quelques photos d'écrans.

LA SUITE DE

Image Works a de la suite dans les idées et nous propose d'abord Predator II, la suite de Predator (avec le gros méchant extraterrestre qui vient chasser sur terre pour se distraire). Ensuite nous aurons droit à Back to the Future III qui est la suite de Back to the Future II, qui lui-même était la sui... OK.

Espérons que BTTF III sera nettement supérieur à BTTF II que nous testons dans ce numéro, sinon Image Works a du souci à se faire.

MICROMANIA

TOP 15
AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DERNIER
1	SNOW STRIKE US Gold	NEW
2	SHADOW WARRIORS Ocean	1
3	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Compilation)	NEW
4	ITALY 90 (Edition Les Champions) US Gold	3
5	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Compilation)	5
6	EDITION N°1 Mastertronic (Compilation)	NEW
7	TURRICAN Rainbow Arts	4
8	DYNASTY WARS US Gold	2
9	LES AVENTURIERS US Gold (Compilation)	6
10	BLOODWYCH Mirrorsoft	12
11	INTERNATIONAL 3D TENNIS Palace	7
12	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean	9
13	SIM CITY Infogrammes	NEW
14	TIE BREAK Ocean	NEW
15	STORMLORD 2 Hewson	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SECRET AGENT Ocean
2	U.N. SQUADRON US Gold
3	NEW YORK WARRIORS Mastertonic
4	MONTHY PYTHON Mastertonic
5	WHEELS OF FIRE Domark (Compilation)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16.92.94.36.00
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, Av. des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

LES MAITRES DU DEFI ARCADE PRESENTENT...

LES CHEVALIERS

UNE IMPRESSIONANTE COLLECTION DE QUATRE CAPCOM™ CLASSIQUES

GHOULS 'N' GHOSTS™
DYNASTY WARS™
STRIDER™
BLACK TIGER™

Comprend L.E.D. STORM™ GRATUIT 8 BITS SEULEMENT

CBM 64/128 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Spectrum cassette et disque, Atari ST et CBM Amiga (LED Storm™ exclu).

U.S. GOLD®

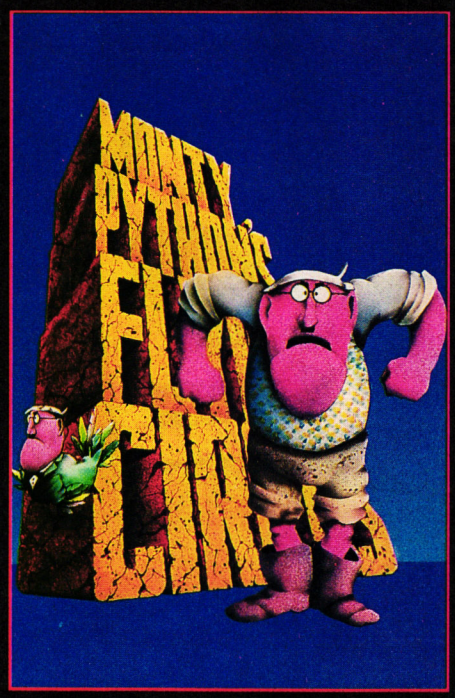
© 1990 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés. Cette compilation a été fabriquée sous licence de CAPCOM CO. LTD., Japon. Dynasty Wars™, Strider™, Ghouls 'n' Ghosts™, Black Tiger™, L.E.D. Storm™ et CAPCOM™ sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD. Fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM par U.S. GOLD LTD. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

CAPCOM™

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

ENCORE VIRGIN GAMES

Toujours chez Virgin Games et d'ici à la fin de l'année, nous devrions voir sur CPC : Golden Axe, la conversion de l'excellente borne d'arcade de Sega. Monty Python, un jeu basé sur la série télévisée britannique Monty Python's flying circus animée par l'équipe complètement folle de Terry Gilliam's à qui nous devons également les films désopilants que sont *Monty Python sacré Graal, la Vie de Brian, le Sens de la vie...* Judge Dredd est aussi un développement de Virgin Games qui retrace les aventures BD du justicier du futur au travers d'un jeu de plates-formes.
Enfin, on finit avec Super Off Road Racer qui est une simulation de ces grosses cylindrées américaines avec des trians de roues énormes. De tout cela, nous n'avons encore rien vu, aussi nous vous en reparlerons dès que nos indics auront du nouveau...



ON THE ROAD AGAIN

Domark nous prépare une compilation réunissant quatre jeux de voitures. Nous y trouverons l'excellent Chase H.Q, le très bon Hard Drivin', le moins bon Powerdrift et le mauvais Turbo Outrun.
Cette compil s'appelle Wheels of Fire.

LORIZIEL C'EST DENVER !

Si vous ne m'avez pas compris, voilà l'explication : Loriciel, la marque au petit chaton devenu félin, lance une nouvelle collection de logiciels d'éveil pour les 3 à 8 ans. Pour cela, ils se sont associés à Denver, le dragon familier des télespectateurs de Sam Dynamite sur FR3. Quatre logiciels sont déjà prévus : le jeu des sons n° 1 et n° 2, Je découvre les animaux, Je découvre les chiffres. Les deux premiers pousseront l'enfant à reconnaître les sonorités et à les associer à des mots sous forme de dessin, le quatrième va les familiariser avec les chiffres : il est divisé en trois parties pour les 3/4, 5/6 et 7/8 ans. Je n'ai malheureusement pas vu le dernier. Ces logiciels peuvent être utilisés soit à la maison, soit dans les petites classes, maternelle ou CP.

KICK OFF 2

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/SS/BOIS

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-RÉEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :

- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matchs en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD

- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour créer une atmosphère d'un réel match de football !**
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilite par la suite de charger des disques édités pour des évènements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.

ANCO

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI

PLAYER ONE

N° 2

INCROYABLE

UNE MULTITUDE DE TRUCS POUR TRICHER DANS LES JEUX

SUPER CONCOURS

5 CONSOLES NINTENDO A GAGNER, ET DES CADEAUX PAR DIZAINES

GENIAL

PLUS DE TRENTE JEUX EXPLIQUES

INSTRUCTIF

LES ECRANS A CRISTAUX LIQUIDES LIVRENT LEURS SECRETS

15 F

MENSUEL - OCT. 90

VOTRE CHANCE DE GAGNER UNE MEDAILLE D'OR...

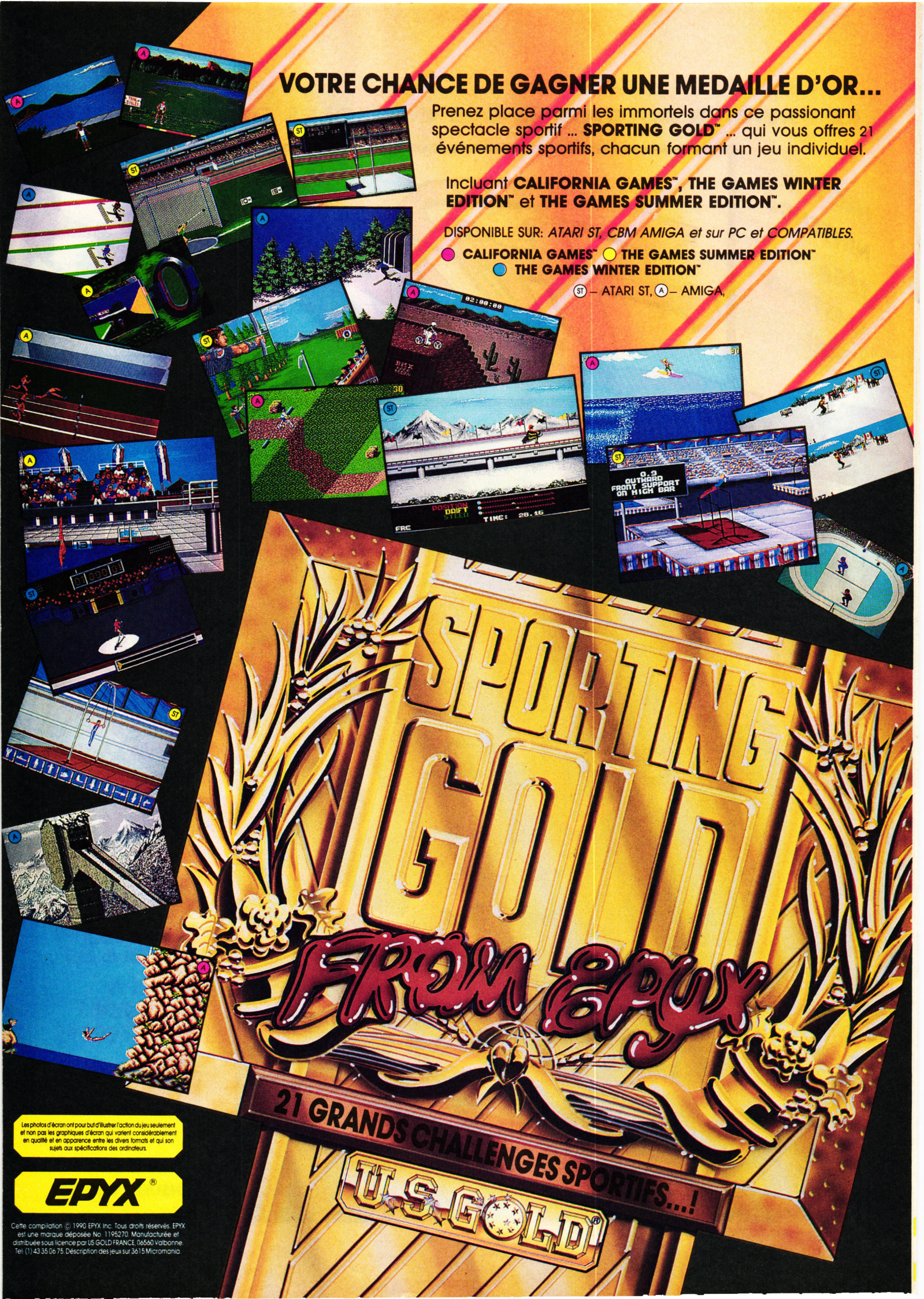
Prenez place parmi les immortels dans ce passionant spectacle sportif ... **SPORTING GOLD™** ... qui vous offres 21 événements sportifs, chacun formant un jeu individuel.

Incluant **CALIFORNIA GAMES™, THE GAMES WINTER EDITION™** et **THE GAMES SUMMER EDITION™.**

DISPONIBLE SUR: *ATARI ST, CBM AMIGA et sur PC et COMPATIBLES.*

● **CALIFORNIA GAMES™** ● **THE GAMES SUMMER EDITION™**
● **THE GAMES WINTER EDITION™**

(ST) – ATARI ST, (A) – AMIGA.



Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui son sujets aux spécifications des ordinateurs.

EPYX®

Cette compilation © 1990 EPYX Inc. Tous droits réservés. EPYX est une marque déposée No. 1195270. Manufacturée et distribuée sous licence par US GOLD FRANCE, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43.35.06.75. Déscription des jeux sur 3615 Micromania.

RESULTATS CONCOURS

CONCOURS GHOULS'N' GHOSTS

Vieux de quelques mois (décembre 1989), le concours GHOULS'N'GHOSTS vous révèle enfin ses heureux gagnants. Voici la liste des vingt chanceux qui ont été tirés au sort parmi les bonnes réponses. Bravo à eux !

LISTE DES GAGNANTS

1er prix : Gérald Guilloteau de Dammarie-les-Lys a gagné 1 studio 100 Amstrad + 1 jeu US Gold + 1 T-shirt US Gold.

Du 2e au 5e prix : Laurent Germain de Périgueux, Pascal Dulong de Nerac, Pascal Lemoullec de La Roche-sur-Yon et Pierre Cherchi d' Arles ont gagné 1 jeu US Gold + 1 T-shirt + 1 abonnement d'1 an à *Amstrad Cent Pour Cent*.

Du 6e au 20e prix : Marco Cuturi de Bordeaux, Thomas Ruelle de Vandœuvre, Jérôme Forner de Limoux, Anthony Duval de Menton, Sébastien Ryo de Malansac, Thierry Parmentier de Remiremont, Franck Biogeaud d'Isle, Christian Cao de Clermont, Christophe Bertiaux d' Anzin, Pascal Pefferkorn de Woustviller, Jean-Louis Duvernois de Lanester, Yannick Mocaër de Chatou, Stanislas Hartmann de Sainte-Savine, Marc Simon de Paris et Joël Janel de Le Vigan ont gagné 1 jeu US Gold + 1 poster.

CONCOURS BLACK TIGER

Voici les résultats d'un concours qui a eu un succès assez limité, il faut le dire. Les questions étaient-elles trop difficiles ? En tout cas vingt gagnants ont été tirés au sort. N'oubliez pas d'écrire TRES lisiblement lorsque vous envoyez une carte postale car je me suis vu obligé d'écarter certaines réponses, certes bonnes, mais où le nom et l'adresse du participant étaient illisibles. Dommage.

LISTE DES GAGNANTS

1er prix : Nicolas Brun d' Olivet a gagné 1 lecteur CD portable + 1 jeu Black Tiger + 1 T-shirt Capcom + 1 poster Black Tiger.

Du 2e au 5e prix : Pierre Barbery de Vélizy, Vincent Geffrin de Garches, P.-M. Badaire de St-Léger-en-Yvelines et Thomas Montpellier de Manosque ont gagné 1 jeu Black Tiger + 1 T-shirt Capcom.

Du 6e au 10e prix : Bruno Voviaux de Sacy-le-Grand, J.F Delaforge de St-Maur-des-Fossés, Gérald Nardone d'Annecy, Paul Nicolas de Morsang-sur-Orge et Xavier Auguet de Semoy ont gagné 1 T-shirt Capcom.

Du 11e au 20e prix : Gérald Mirralles d'Avignon, Stéphane Compant de Wassy, Charles Moreau de Neuilly, Eric Fauquembergue de Tincques, Nicolas Mérieux de Lezoux, Thomas Michaël de Givry-en-Argonne, Jérôme Karaban de Coignières, Eddy Leclere de Chaniers, Pierre Santarossa de Hony-Esneux (Belgique) et David Slabolepszy de Valenciennes ont gagné 1 poster Black Tiger.

CARTOUCHE

TENNIS CUP II

100% A D'OR

91%

Ils sont tous verts à la rédac. Seuls Robby et moi avons eu l'insigne honneur de voir Tennis Cup II en cartouche. Et encore, lorsque nous avons commencé à jouer, Robby a vite abandonné quand il m'a vu lui mettre un set dans la vue. Il a vaguement prétexté du travail pour regarder les autres nouveautés Loriciel qu'il vous présente ce mois-ci en Actu.

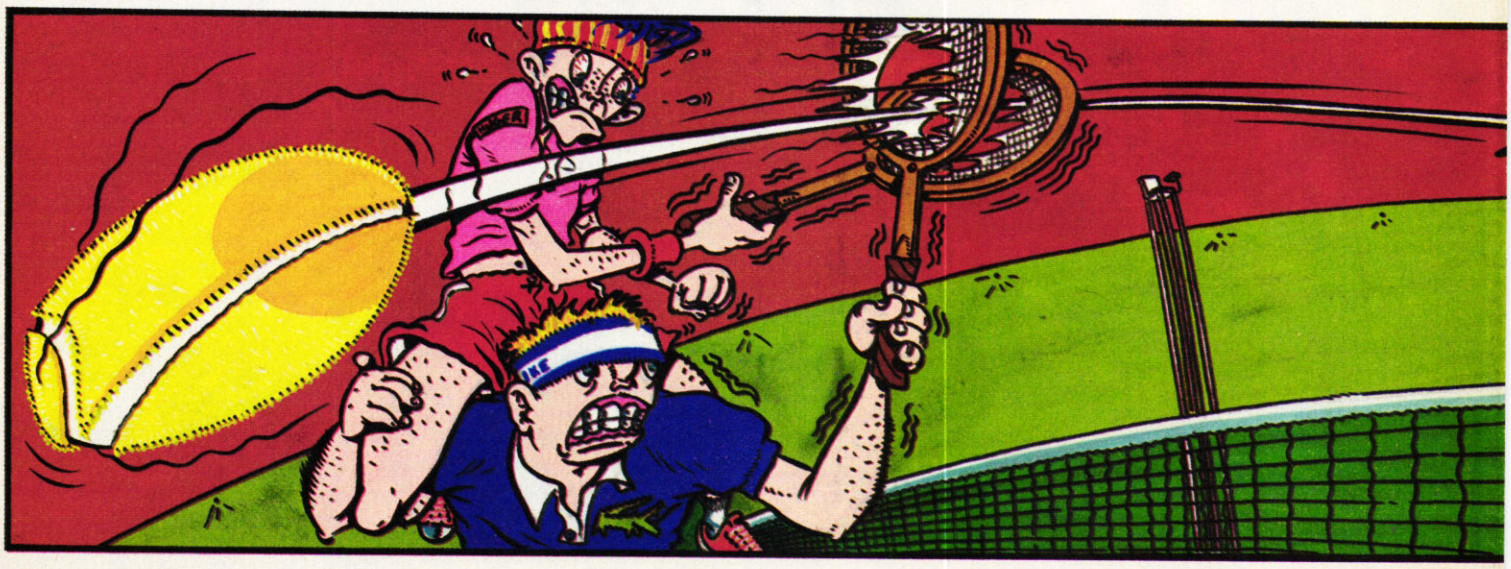
Il y a quelques mois nous avions parlé de Tennis Cup, un très bon soft de tennis sur CPC. Le voilà qui déboule en cartouche, mais est-ce véritablement le même jeu ? Que nenni ! Tennis Cup II n'est pas une simple adaptation, mais une nouvelle version nettement plus riche que son aînée.
Etrange de voir que sur toutes les cartouches disponibles sur Amstrad, nous ayons déjà le choix entre deux de tennis. On ne pourra pas dire qu'Amstrad empêche, le moins du monde, la concurrence de jouer entre les différents éditeurs. Loriciel le sait et a bien fait les choses pour son premier jeu. Le Tennis Cup nouveau est arrivé.

TOUT EN COULEUR

Si la version précédente était déjà remarquable par sa jouabilité, elle péchait un peu par son manque de couleur. Finies les quatre couleurs, place aux seize ! Les limites de la version sont complètement éclatées. Vous allez enfin pouvoir vous mettre à fond au tennis, aussi bien en double qu'en simple, tout seul ou à deux joueurs.
Le jeu est géré par une arborescence de menus impressionnante, chaque option choisie vous ouvrant de nouveaux paramètres. Un exemple : le premier menu vous donne le choix entre un ou deux joueurs, le mode d'entraînement ou une démonstration. En choisissant un joueur, un nouveau menu s'affiche qui vous permet de modifier votre joueur et de répartir trente points entre les différentes capacités physiques. Celles-ci influent sur la volée, le service, le revers, le coup droit, etc. Après avoir donné un nom et une nationalité au joueur, un nouveau menu offre le choix entre le jeu simple, le double, l'entraînement, le tournoi ou la coupe Davis. Si vous prenez l'option "entraînement", vous aurez cette fois-ci la joie de perfectionner votre volée, votre smash ou votre jeu de fond de court. Alors que dans l'option du premier menu, il ne s'agissait que de jeu de fond de court. Tous les menus sont interactifs, ce qui débouche sur une multitude de combinaisons. Le menu "option" permet de jouer les matchs en 1, 3 ou 5 sets, de choisir entre trois vitesses de jeu, de jouer en écran fractionné (comme dans le premier Tennis Cup) ou en plein écran ; enfin de définir le type de joystick pour le second joueur : analogique (type IBM PC) ou digital (type Amstrad).

A FOND DANS LE MATCH

Dès les premiers contacts, c'est l'extase : le jeu répond à merveille, que ce soit en simple ou en double. Par con-



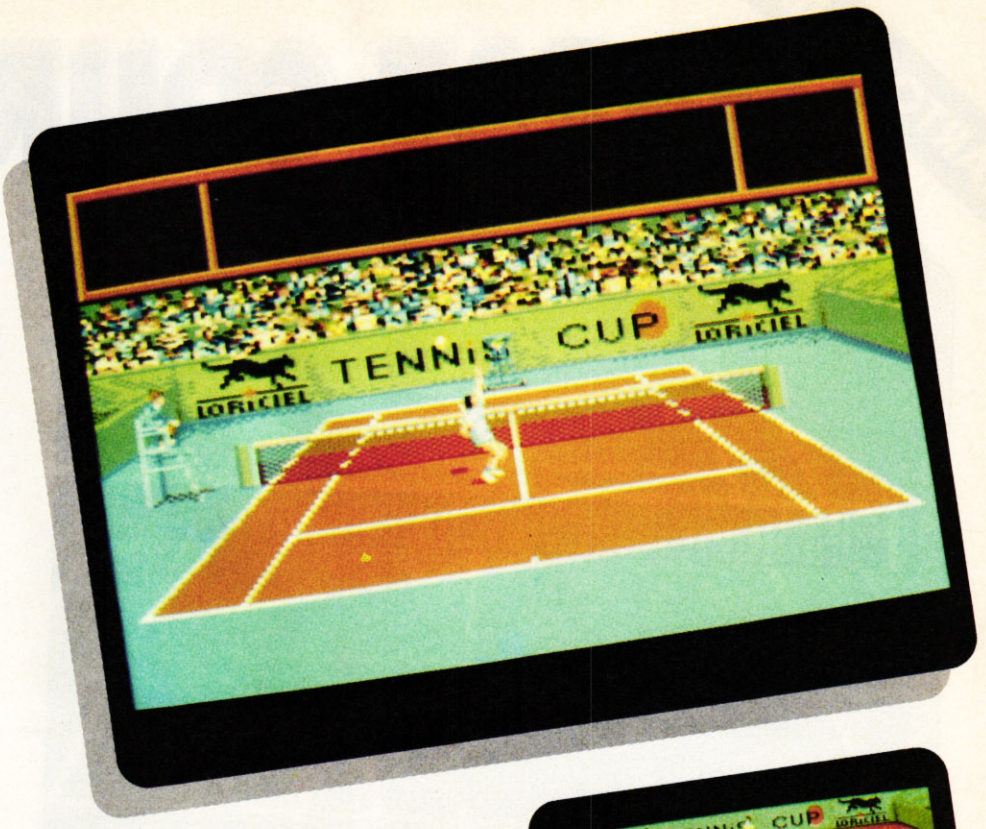
tre, il ne faut pas oublier d'anticiper la balle sinon vous êtes sûr de vous faire passer, même en fond de court. L'utilisation du joystick est on ne peu plus simple. Pour renvoyer une balle vers la droite, il faut incliner le joystick dans le même sens mais attention, votre placement par rapport à la balle compte aussi. Pour les effets, pas plus de problème lorsque votre joueur est en fond de court : il effectue un coupé en poussant le joystick en avant et un lift en tirant en arrière, sauf... (et oui, il y a toujours un sauf) si votre adversaire est à la volée, dans ce cas vous effectuez un lob. Cette arme suprême des défenseurs ne sera payante que si l'autre joueur ne se trouve pas sur la trajectoire de la balle. Dans le cas contraire, vous vous prendrez un smash de derrière les fagots dans les gencives.

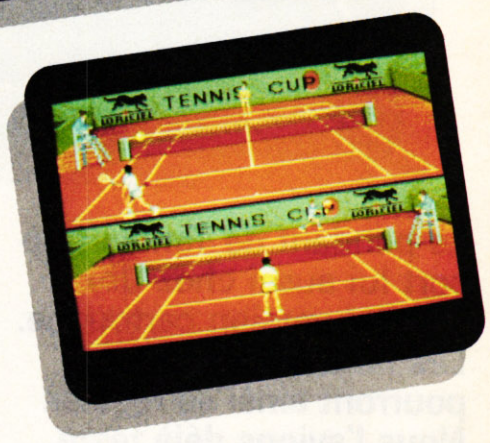
Le service lui aussi se fait sans problème : il suffit de lancer sa balle en appuyant sur le bouton de feu, de choisir la direction et de relâcher le bouton quand la balle retombe. Bien sûr, les pourcentages de votre joueur influent sur tous ces coups. Seul un joueur à 99 % serait sûr de réussir le coup qu'il entreprend.
Malgré tout le bien que l'on peut penser du soft, certains échanges ne sont pas très réalistes ; ainsi, deux joueurs au filet peuvent effectuer une série d'allers et retours à vitesse grand V sans qu'il soit possible de contrôler quoi que ce soit.

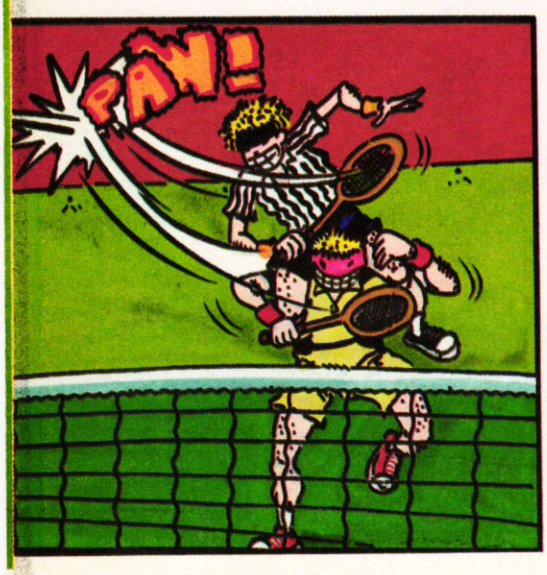
TOURNOI OU COUPE DAVIS

Les modes de compétition vous inviteront à choisir l'un des quatre tournois du Grand Chelem, à savoir : Rolland Garros, Wimbledon, Flushing Meadows ou Melbourne (Australie, pour les incultes, même que Robby il a dit : "la plus grande île du monde !"). Un tournoi commençant en 16e de finale, vous devez gagner cinq matchs pour remporter la victoire et cela sans interruption, aucune sauvegarde n'étant possible.
Bien sûr, si vous trouvez qu'il vaut mieux combattre sous ses couleurs, vous pouvez toujours vous engager dans la coupe Davis. Seize nations sont représentées, à raison de deux joueurs par pays. Si vous voulez faire partie de l'équipe de France, votre partenaire sera au choix Yannick Noah ou Riton Leconte. Cette fois, vous serez obligé de laisser votre machine allumée un week-end entier puisqu'une rencontre entre nations se joue en cinq matches (quatre simples et un double). Vous débutez en coupe Davis au niveau des 8e de finale, soit vingt matchs à la suite pour la remporter. Dans ces deux cas, il est fortement conseillé de choisir des matchs en un set.
Finalement, vous constaterez que Tennis Cup II possède de très nombreux atouts. Cela grâce à la politique de Loriciel qui a décidé d'exploiter au maximum les capacités des nouvelles machines Amstrad, et non de se contenter de légèrement remanier leurs titres existant déjà sur CPC.
Allez, je vais profiter de la fin des belles journées pour m'entraîner un peu. Je sens que Robby voudrait bien prendre sa revanche.

Lipfy







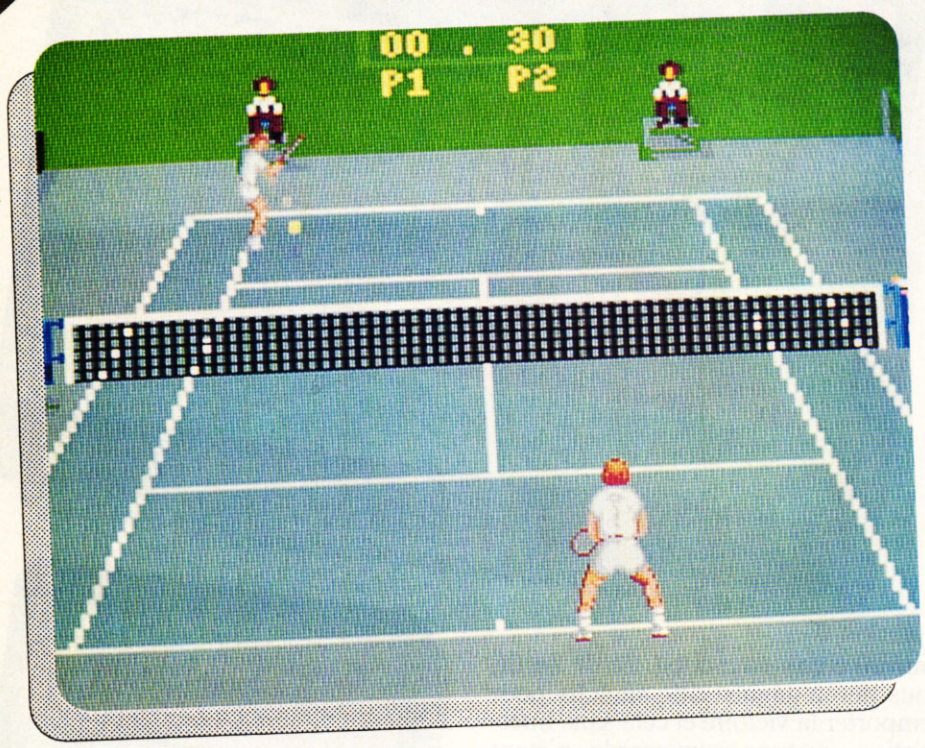
TENNIS CUP II de LORICIEL
K7 : 169 F
Disc : 199 F

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

CARTOUCHE

GREAT COURTS

73%

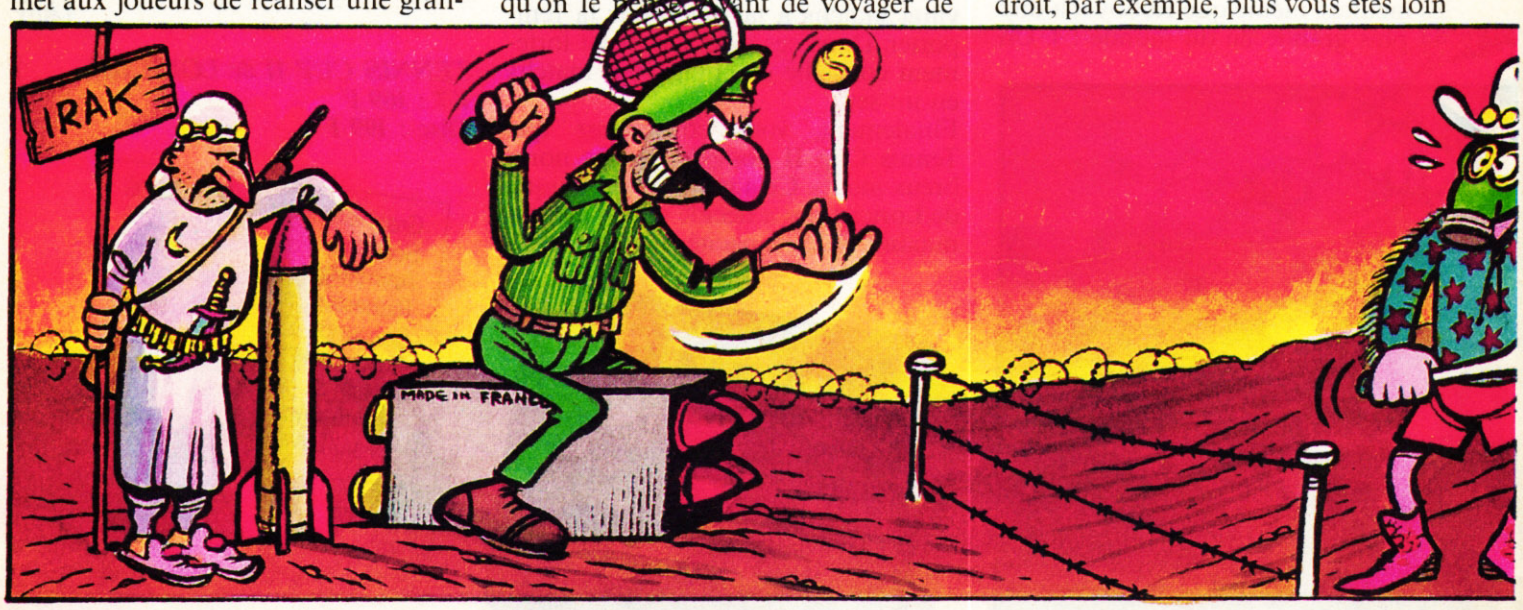


Le pendant de Tennis Cup sort lui aussi chez Ubi Soft en version cartouche. Les fans de tennis pourront ainsi se régaler. Nous l'avions déjà testé en version disquette, mais les changements sont tels qu'un nouveau test s'impose.

Great Courts a ceci de génial qu'il permet aux joueurs de réaliser une grande carrière au sein du petit monde de l'ATP (Association des tennismen professionnels). En partant du bas de l'échelle, limité à la 17e place dans le jeu, vous irez de tournoi en tournoi avec un seul objectif : devenir premier. Mais comme une carrière ne se bâtit pas en un jour, vous devez d'abord travailler dur.

UN ENTRAINEMENT CANON

La vie d'un champion n'est pas aussi rose (couleur du caleçon d'Agassi) qu'on le pense. Avant de voyager de palace en palace et de rouler dans de somptueuses voitures au bras de minettes qui feraient pâlir de rage Miss X, il faut travailler. Le tennis peut parfois ressembler à un sacerdoce.
Dans Great Courts, vous pouvez vous entraîner de trois façons différentes. La première consiste à renvoyer toutes les balles qu'une horrible machine mi-robot, mi-canon s'ingénie à envoyer dans les coins, surtout quand vous n'y êtes pas. Si cette machine n'est pas intelligente, elle possède néanmoins plusieurs programmes que vous pouvez sélectionner avant la session de travail. Cela évitera la répétition des mêmes mouvements. Le but de cette partie est de vous habituer à vous déplacer, à anticiper la trajectoire de la balle au moment où celle-ci part du canon et surtout à placer votre balle. La direction que prendra votre coup résulte de la trajectoire de la balle, mais aussi de votre placement par rapport à celle-ci et du moment où vous relâchez votre coup. En coup droit, par exemple, plus vous êtes loin



de la balle et plus votre coup partira à droite.

SERVICE SERVICE

L'engagement dans un match est une chose primordiale. Même si cette importance est moindre dans Great Courts, car votre adversaire se laisse rarement surprendre, il vaut mieux savoir envoyer la balle de l'autre côté du filet et, si possible, dans le carré adéquat. L'entraînement au service consistera donc à vous faire servir des deux côtés du terrain, et cela sans vous obliger à ramasser les balles, comme c'est malheureusement le cas dans la réalité. Mais après tout, ne l'oubliez pas, vous êtes un futur grand champion.

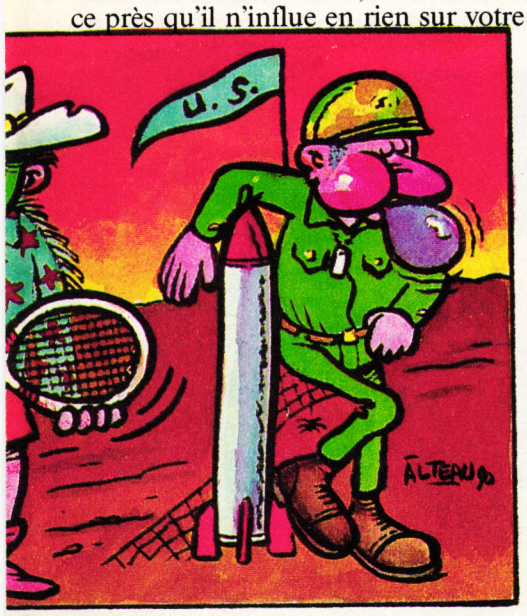
En appuyant une première fois sur le bouton de feu, votre joueur lance la balle en l'air, tandis que sur le terrain une croix s'affiche. Cette croix se déplace toute seule de haut en bas. Avec le joystick, vous pouvez faire varier la trajectoire de gauche à droite. Lorsque la croix atteint l'endroit où vous voulez que la balle atterrisse, il suffit d'appuyer une nouvelle fois sur le bouton du joystick et la balle part.

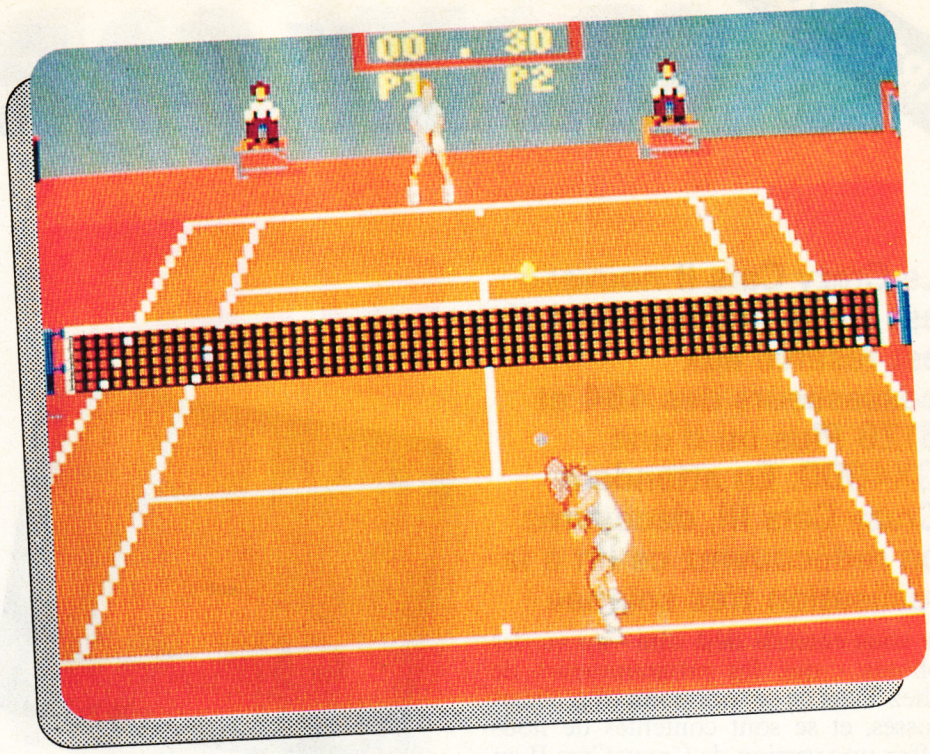
En travaillant, le service deviendra de plus en plus instinctif et vous l'effectuerez sans vous poser de question.

UN PEU DE PRATIQUE

Il est grand temps de mettre en pratique ce que vous avez appris. Pour cela, un match contre l'ordinateur ou contre un autre joueur s'impose. Vous n'allez tout de même pas entrer sur l'un des grands courts du circuit professionnel sans avoir disputé un match complet à l'entraînement.

Ce test-match vous met dans l'ambiance d'un tournoi, à la différence près qu'il n'influe en rien sur votre classement à l'ATP.





Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous restez toujours du même côté (par défaut, de dos), mais une option permet également de toujours rester de face, c'est-à-dire que vous dirigez alors le joueur qui se trouve de l'autre côté du court. Il est important de savoir jouer des deux côtés, car contre un autre joueur physique, vous changerez de côté tous les deux jeux, comme l'exigent les règles du tennis.

On peut naturellement choisir sa surface, mais comme vous vous en rendrez rapidement compte, l'incidence sur le jeu est inexistante, seule la couleur du terrain changeant.

Cette partie de l'entraînement vous familiarisera avec une autre phase du tennis : la volée. Si vous ne voulez pas que les échanges durent des heures, le mieux est de monter au filet et de frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse.

A VOUS DE JOUER

En tournoi comme en mode entraînement, vous choisissez votre niveau de difficulté, mais le niveau le plus simple n'est disponible que dans les premiers matchs du tournoi (16e et 8e de finale) ; après, vous passez d'office au niveau avancé. Pour gagner un tournoi, vous devez vaincre cinq adversaires. Si vous êtes éliminés, vous passez au tournoi suivant. Malheureusement, aucune sauvegarde n'est possible.

Ceux qui connaissent Great Courts sur CPC seront agréablement surpris par cette version. Les programmeurs ont utilisé les nouvelles capacités de la machine : les joueurs ont donc la même définition que ceux de l'Atari ST. Pour ce qui est des décors, ce sont exactement les mêmes que sur la version disquette. L'animation a, elle aussi, été améliorée. Cela est d'autant plus important que la version cartouche, moins speed, permet de mieux apprécier la trajectoire des balles, de mieux placer son joueur et de réellement préparer un "coup" du tennis. Le résultat apporte une meilleure jouabilité et donc, un intérêt accru.

GREAT COURTS de UBI SOFT
Pour 6128 +, 464 + et GX4000
Prix : n.c.

Graphisme :	80 %
Son :	75 %
Animation :	85 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	65 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	65 %

CARTOUCHE

CRAZY CARS II

100% HIT

Le Crazy Cars II nouveau est arrivé : cette fois-ci, il est réservé aux possesseurs des 464 et 6128 Plus ou d'une GX4000. En attendant Crazy Cars III, découvrez ou redécouvrez ce hit à la réalisation très soignée !

86%

Je vous entends déjà dire - au vu des photos - que les programmeurs de chez Titus ne se sont point trop décarcassés, et se sont contentés de nous offrir une version de Crazy Cars II en cartouche, à peine différente de sa petite sœur sur disquette ou cassette pour CPC. Il n'en est rien ! Et si vous trouvez de trop grands airs de famille entre les deux produits, c'est aussi que le premier était déjà assez fabuleux...

INFERNALE COURSE POURSUITE

Vous incarnez un agent du FBI (prononcez aifebiaïe, ça fait plus classe dans les soirées mondaines.) investi d'une mission de la plus haute importance ! Quatre états des USA sont en proie à un terrible trafic de voitures de prestige. Pire, il semblerait que certains flics véreux usent de leurs pouvoirs et de leurs bolides pour aider les trafiquants. Vous allez donc sillonner les routes du Nouveau-Mexique, du Colorado, de l'Utah et de l'Arizona au volant d'une superbe Ferrari F 40 du plus beau rouge pour servir d'appât à ces voleurs de luxe qui vont essayer de vous intercepter pour s'emparer de votre belle bagnole de sport.

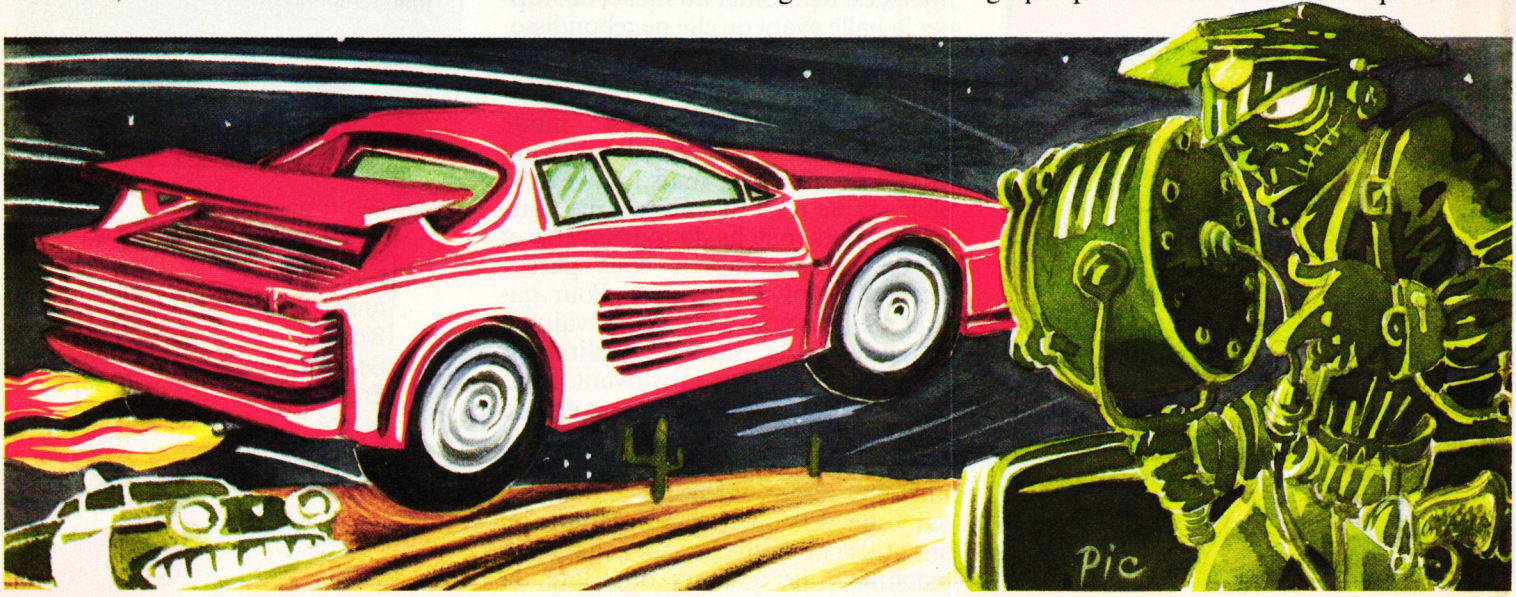
Dans le jeu, cela se traduit par une course poursuite infernale sur les routes américaines !

On reconnaît désormais la patte de Titus tout de suite après avoir enfiché la cartouche dans le port prévu à cet effet sur sa bécane chérie. Effectivement, une superbe page écran en overscan (qui couvre la totalité de l'écran) annonce la couleur ou plutôt les couleurs puisqu'une large palette est utilisée rappelant que les nouveaux 6128 Plus et GX4000 peuvent en afficher jusqu'à 32 parmi 4096... Et on fait confiance aux gens de Titus pour outrepasser ces limites techniques toutes théoriques. On remarquera d'ailleurs le dégradé bleu blanc rouge dans les lettres du titre, petit clin d'œil de Titus vers Ocean puisque son Burnin' Rubber affiche des drapeaux britanniques dans les décors de bord de route.

Cela dit, vous choisirez ensuite entre une bande sonore composée de bruitages et une composition musicale pour vous accompagner dans le jeu.

LA CARTE EST LA !

Maintenant, à vous les grands espaces, mais il ne s'agit pas de foncer n'importe où : aussi, en appuyant sur la touche C ou le second bouton de votre paddle Amstrad, vous pourrez consulter une carte routière, absente de la précédente version du jeu sur CPC. Dans cette version cartouche elle est bien présente pour un confort de jeu accru (c'est toujours galère de conduire à tombeau ouvert tout en matant une feuille de papier posée sur son clavier, because on risque soit le torticolis à force de regarder l'écran en biais pour ne pas perdre de vue le prochain embranchement sur la carte, soit la collision parce que justement on regardait la carte et que pendant ce temps sa voiture filait tout droit dans un virage). D'autant plus que celle-ci - la carte routière - est affichée en mode graphique 1 sur votre écran et qu'un



subtil scrolling au pixel près permet d'en voir la totalité. La classe ! Vous devrez consulter fréquemment cette carte pour vous assurez que vous vous dirigez bien vers la ville qui constitue votre prochaine étape.

CONDUITE AU FEELING

Crazy Cars II a ce je-ne-sais-quoi qui en fait un jeu envoûtant. Bien sûr, les amateurs de "tchac tchac poum

poum" seront déçus, car ici il n'est pas question de tirer sur tout ce qui bouge : ils devront plutôt se rabattre sur Fire & Forget II du même éditeur.
La conduite de la Ferrari F40 requiert une bonne concentration et des réflexes prompts. Evidemment, lors de vos premières parties, vous maudirez votre machine et les programmeurs de Titus ; non seulement vous n'apprendrez pas à conduire en une seule journée, mais il vous faudra également quelque temps pour maîtriser parfaitement votre bolide. Lors d'une première partie, il n'est pas pensable de pouvoir négocier un virage sur les chapeaux de roue, c'est la sortie de route assurée, voire l'accrochage violent avec un poteau électrique. Et pourtant, au bout de quelques heures

vous vous surprendrez à slalomer entre les obstacles, à doubler une voiture de police en évitant la mortelle queue de poisson du flic corrompu, à emprunter un axe secondaire en ralentissant juste ce qu'il faut et passer un barrage en filant au pixel près entre les deux barrières érigées en travers de la route par vos adversaires... De plus, vous n'aurez pas à vous prendre la tête avec une boîte à 5 vitesses, puisque celle de votre engin sur Amstrad est semi-automatique : poussez le manche du joystick en avant pour accélérer en vitesse lente (L comme Low sur le tableau de bord) puis appuyez sur le bouton de feu pour passer en vitesse haute (H comme High).
Crazy Cars II vous donnera des sueurs froides, mais vous procurera également un réel plaisir de jeu quand, au bout de nombreuses heures, vous serez devenu un véritable as de la conduite à quelque 300 km/h !
Enfin, on ne peut tarir d'éloges à propos de Crazy Cars II qui est, avec Burnin' Rubber, l'un des rares jeux sur Amstrad à retranscrire aussi bien les sinuosités d'une route, que les montées, bifurcations et autres effets du relief routier, et ce sans pertes notables du côté des animations.

Robby

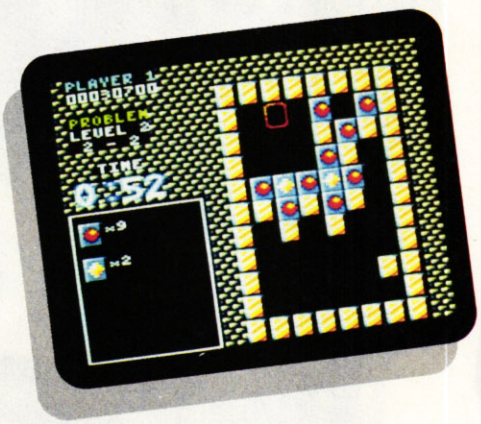
CRAZY CARS II de TITUS
Cartouche : n.c.

Graphisme :	89 %
Son :	74 %
Animation :	92 %
Richesse :	86 %
Scénario :	74 %
Ergonomie :	89 %
Notice :	-
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	93 %

PUZZNIC

69%

Dans Puzznic, il y a puzz, comme dans puzzle (de l'anglais : se prendre la tête à deux mains et réfléchir un bon coup), et il y a nic. Comme dans "nic--- bip---", une de ces injures que ma chaste bouche s'interdit de faire résonner dans les locaux de la rédaction.



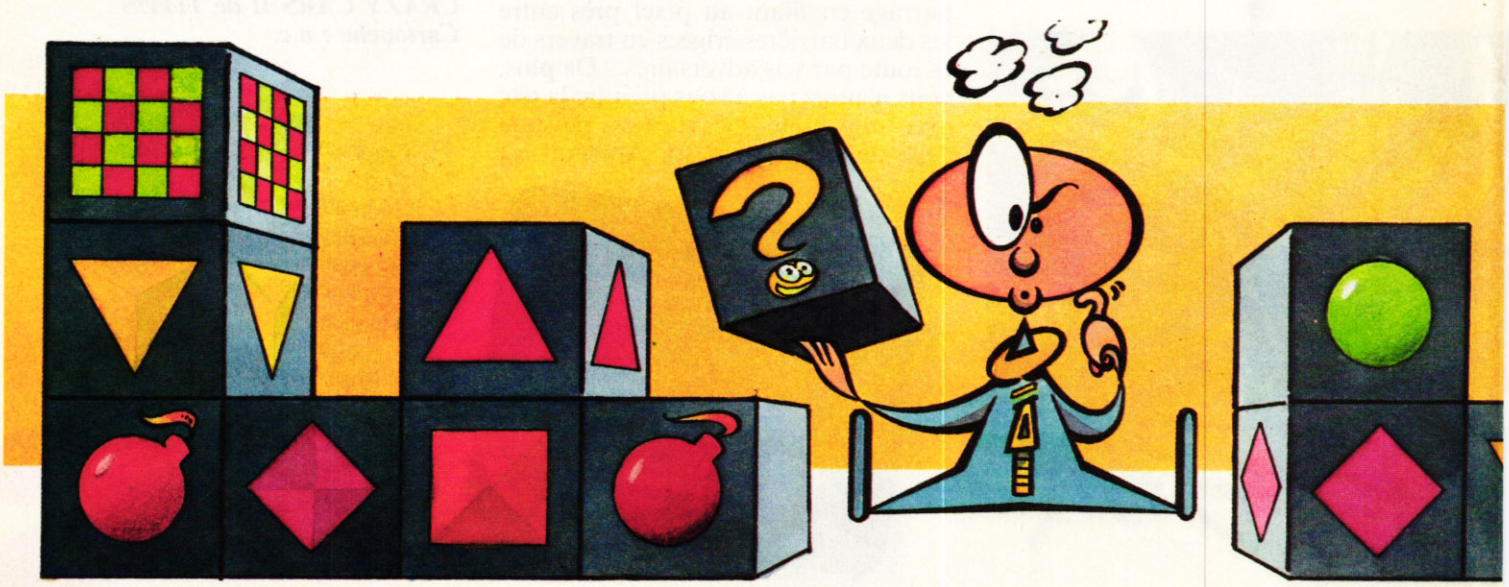
Il faut dire que Puzznic est un de ces jeux de réflexion du genre de Tétris ou de Pipe Mania, un de ces jeux sur lesquels Sined et Robby peuvent passer des nuits entières mais qui, moi, me rendent vite nerveux. Nerveux et grossier.

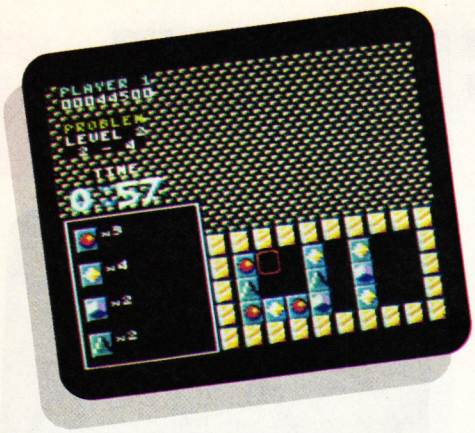
DES HISTOIRES DE CU... BES.

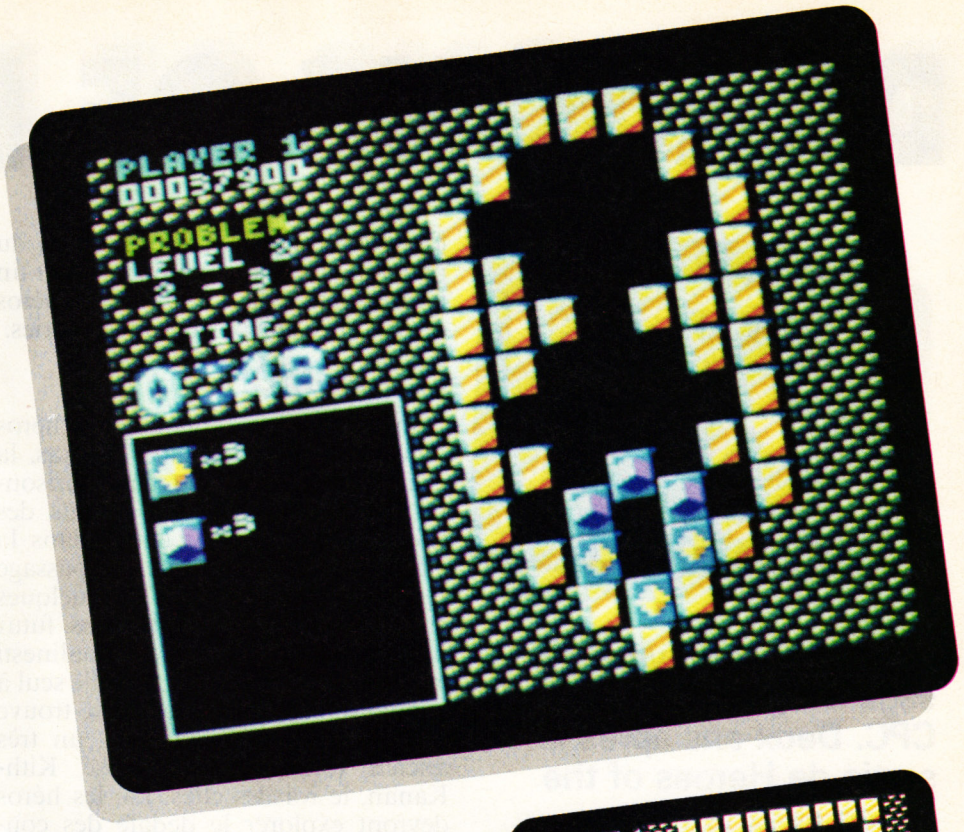
Le principe du jeu est très simple : dans chaque tableau, il y a des petits cubes. Vus de face, les petits cubes ressemblent à des petits carrés mais en fait, ce sont des petits cubes. Pour des raisons de simplicité, nous parlerons quand même de carrés (cette phrase est d'un intérêt capital, je vous préviens). Chacun comporte sur la fesse - c'est un lapsus, je voulais dire sur la face - un dessin qui permet de l'identifier : un rond rouge, un losange jaune, une pyramide bleue... Lorsque deux carrés de la même famille se touchent, c'est-à-dire ont un de leurs quatre côtés en commun, ils se désintègrent. Le but du jeu est de déplacer les carrés pour les faire tous disparaître. Pour cela, il faut déplacer le cadre rouge qui fait office de curseur, le placer sur le carré que l'on veut bouger et appuyer sur le bouton "feu". Le cadre se met à clignoter rapidement, et il n'y a plus qu'à déplacer l'ensemble cadre-carré dans la direction que l'on souhaite : à droite ou à gauche, et d'autant de cases que l'on veut. Par contre, il faut tenir compte de la loi de la gravitation universelle, chère à Isaac Newton et à Gotlieb, car si les carrés tombent lorsqu'il n'y a rien sous eux, il est en revanche impossible de les déplacer vers le haut. Et voilà les embrouilles qui commencent...

QUEL... (CENSURE DU SDR)

Ah, voilà que les demoiselles du SDR se mettent à jouer du ciseau ! Mais si elles avaient été là quand j'ai testé le soft, elles en auraient entendu d'autres, je peux vous le dire. Enfin bon, je continue. Comme si le jeu n'était pas suffisamment corsé, ses inventeurs ont cru bon de devoir y ajouter une limite de temps. Ainsi dispose-t-on d'une minute pour les premiers tableaux, puis d'une minute trente lorsque la difficulté s'accroît. Le chrono se situe à droite de l'écran, en si gros caractères qu'il est impossible de le rater, à moins d'être une vraie taupe. En dessous du chrono, il y a une fenêtre à l'intérieur de laquelle s'affiche, au début de chaque tableau, le nombre de carrés à éliminer par famille et qui disparaissent au fur et à mesure qu'on les détruit. Par exemple, deux ronds rouges, deux triangles jaunes et quatre carrés verts. Ou encore deux pyramides bleues, quatre cubes violets et cinq ronds rouges. Quoi ?!? Comment se fait-ce (et là, ce n'est pas un lapsus) ? S'il y a un nombre impair et que les carrés se détruisent deux par deux, il en reste forcément un à la fin ! Non, pas si on s'arrange pour qu'un carré en touche deux au même moment. Je m'explique : si on a deux carrés posés par terre, espacés d'une case, et qu'on en fait tomber un juste entre eux, les trois carrés (de la même famille, bien sûr) se désintègrent.

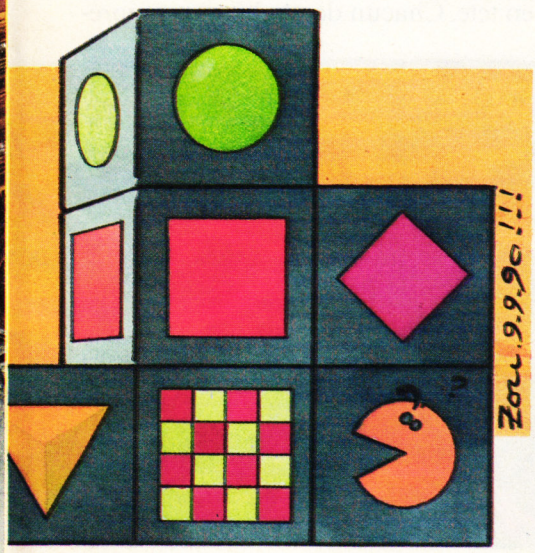






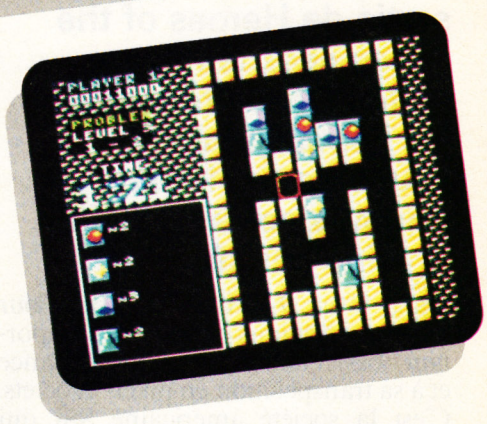
UN JEU DE CON... CENTRATION

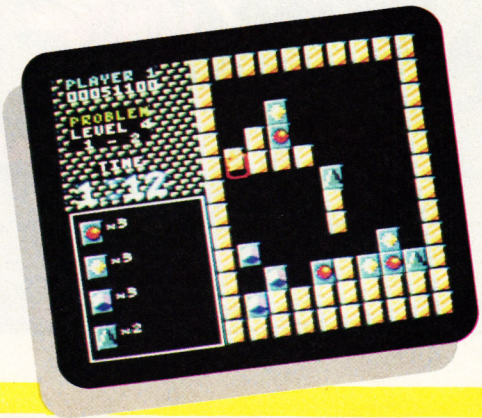
Au début de chaque tableau, on dispose de quelques secondes avant que le chrono se mette en marche, secondes qu'il faut mettre à profit pour analyser rapidement la situation et élaborer un plan. Au début, les tableaux sont d'une simplicité enfantine, mais il permettent de se familiariser avec le système du jeu. Pour les balèzes comme les deux zouaves cités au début de l'article, il est possible d'accéder directement au deuxième ou au troisième niveau. Chose amusante, le deuxième niveau comprend deux degrés de difficulté, le troisième niveau trois degrés et ainsi de suite, chaque degré correspondant à trois tableaux différents. Autant vous dire qu'avant d'arriver au huitième degré du huitième niveau, vous aurez le temps de vous flinguer cent fois ! Dès le deuxième niveau, les choses se compliquent avec l'apparition de petits ascenseurs. Tous les ingrédients d'un superbe casse-tête sont alors réunis, et les amateurs du genre pourront alors prendre leur pied. Moi, j'ai trouvé que les ascenseurs n'allaient pas assez vite et plutôt que de les attendre, j'ai piqué une crise en hurlant : "Priiiise de tête!"



GARDAMES-NOUS LES COCHONS ENSEMBLE POUR QUE VOUS ME PARLASSIEZ DE LA SORTE

Il me faut maintenant utiliser un langage plus châtié afin de me faire pardonner des âmes sensibles et plus encore de mon rédacteur en chef, sans la bénédiction duquel je ne pourrais raisonnablement caresser le désir de pouvoir encore à l'avenir coucher mes opinions sur le papier de cet illustre journal. Mais je ne puis vous quitter sans vous faire part de l'ignoble défaut de ce soft, qui va peser lourd dans la balance au moment du jugement dernier (celui de la note , vous saisissez ?). Alors voilà, la gestion des commandes est catastrophique, que l'on utilise le clavier ou bien le bâton de joâ, quoi ! C'est absolument insoutenable : vous voulez vous déplacer d'une case et paf ! vous vous déplacez de deux. Ou alors vous êtes pressé par le temps et vous n'arrivez pas à vous placer sur le carré voulu. Dans un jeu où il s'agit justement de vitesse et de précision, où la moindre erreur fait échouer le plan que vous avez élaboré à grand-peine, c'est tout à fait insupportable ! Dommage, car en dehors de cela le soft aurait rivalisé sans problème avec les meilleurs du genre.



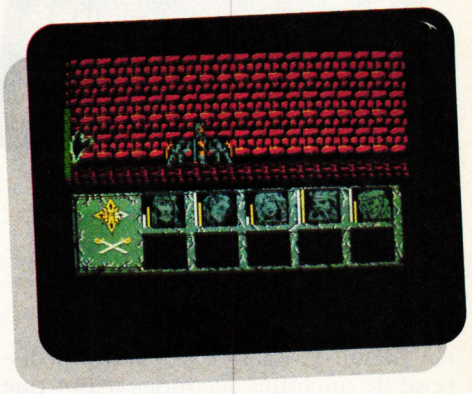


SOIZOC

PUZZNIC d' OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Richesse :	85 %
Scénario :	82 %
Ergonomie :	40 %
Notice :	-
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	60 %

DRAGONS OF FLAME 7



Voici le second volet de la saga DragonLance sur CPC. Deux ans après la sortie de Heroes of the Lance chez le même éditeur, nous retrouvons les compagnons de l'auberge qui luttent toujours contre Takhisis, la reine des ténèbres.

Dans le n° 9 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, nous avions consacré un important dossier à la saga de DragonLance et à sa transposition en pixels et octets. C'est la société américaine SSI qui avait obtenu alors les droits de conversion micro des scénarios de la saga dédiés au plus connu des jeux de rôles du monde : Advanced Donjons & Dragons. Et c'est l'Anglais US Gold qui était chargé d'effectuer la version Amstrad de ces jeux.

Il est dommage de constater que ce deuxième jeu arrive si tard sur CPC : quand on sait qu'à l'origine DragonLance est constitué de quelque quatorze volumineux scénarios, on a du mal à imaginer qu'on pourra jouer un jour la totalité des aventures des héros de la Lance sur nos bécanes chéries.

LE SLA-MORI

Dans Dragons of Flame, vos héros doivent se rendre à Pax Tharkas, la cité fortifiée où sont retenus prisonniers les femmes et les enfants des elfes Qualinesti. Pour entrer dans la cité, ils devront emprunter un passage secret connu seulement de quelques elfes. Heureusement, Gilthanas, futur prétendant au trône des Qualinesti escorte ses compagnons. Il est le seul à connaître l'endroit exact où se trouve l'entrée secrète du Sla-Mori, un très ancien tombeau où repose Kith-Kanan, le roi des elfes. Là, les héros devront explorer le dédale des couloirs souterrains qui courent sous la cité fortifiée de Pax Tharkas. Ils arpenteront le "hall des anciens" et le "corridor fermé" (appelé ainsi depuis le cataclysme, car les fondations de ce couloir sont complètement écroulées) où ils trouveront la tombe du roi des elfes. La légende dit que l'homme est toujours assis sur son trône entre deux gigantesques statues, ses mains reposant sur le pommeau de Wymrslayer, l'épée tueuse de dragons ! Il s'agit en fait d'une longue épée magique particulièrement efficace contre les dragons, puisqu'elle offre un bonus de quatre points de dommages contre ces immenses monstres.

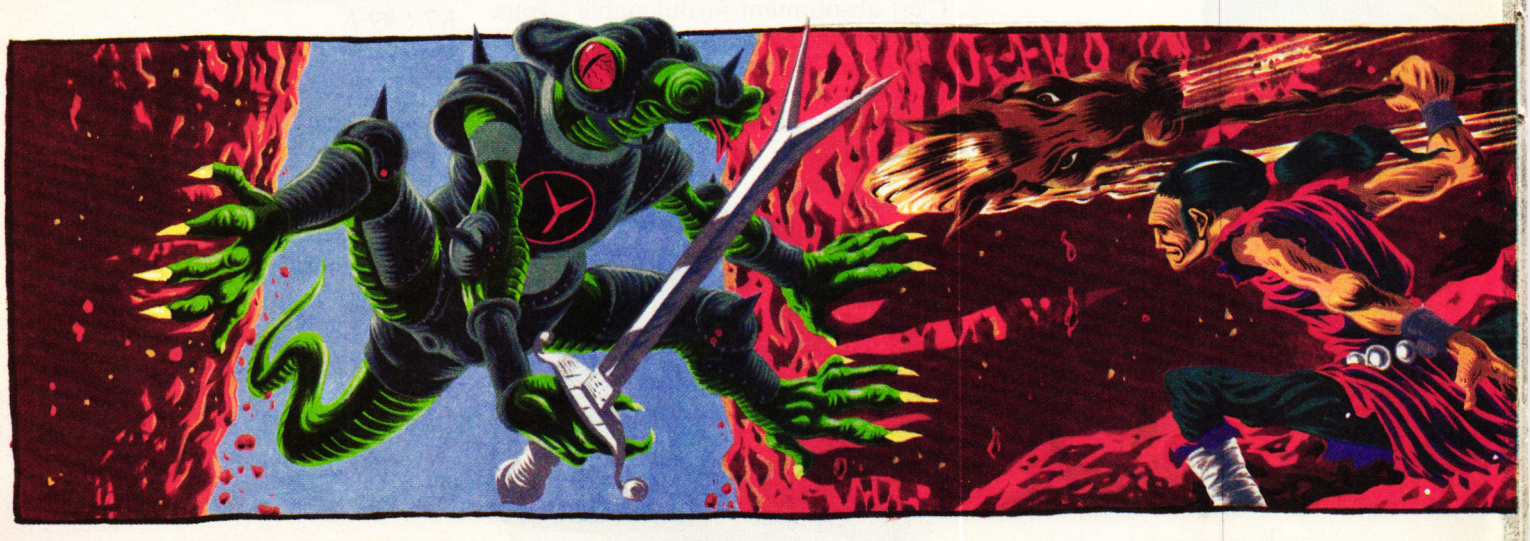
PAX THARKAS

Ensuite, les héros devront trouver un moyen de rentrer dans Pax Tharkas. Cette grandiose construction est empreinte d'une légende millénaire. Elle fut érigée par les Qualinesti et les nains de Thorbardin entre leurs deux territoires. Les deux peuples y habitèrent ensuite pendant près de mille cinq cents ans, mais quand le cataclysme arriva, les elfes retournèrent dans les forêts de Qualinesti et laissèrent la totalité de la cité aux nains...

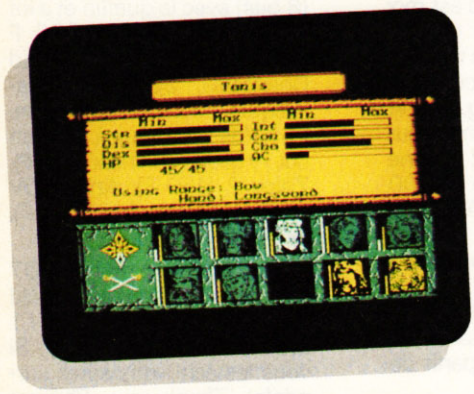
Vous devrez errer assez longtemps dans les couloirs souterrains avant de tomber sur un accès à la cité. Aussi, trouvez rapidement le moyen de lutter efficacement contre les monstres morts-vivants hantant les lieux. Certains ne peuvent être combattus qu'avec des armes magiques ou des lames en argent. Lisez attentivement la description de ces monstres dans le fascicule livré avec le jeu car vous y trouverez de nombreux renseignements fort utiles.

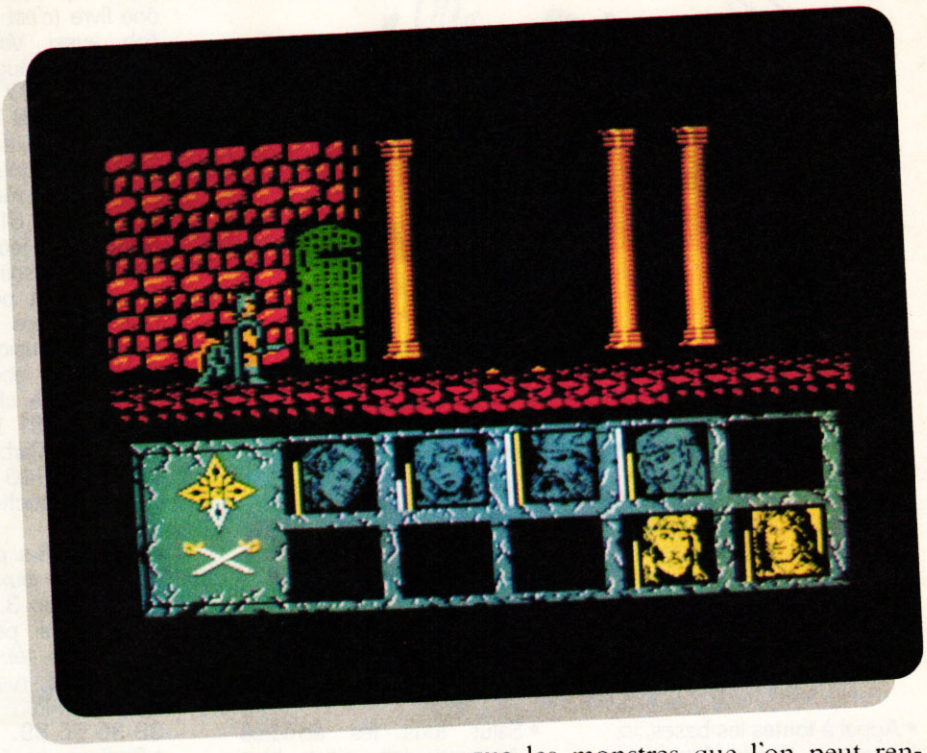
VEILLEZ SUR RAISTLIN

Dragons of Flame reprend le principe de jeu de Heroes of the Lance : une fenêtre graphique affiche les lieux que vous explorez où le personnage que vous dirigez représente votre chef de groupe, c'est-à-dire celui qui marche en tête. Chacun de vos héros est repré-



4%

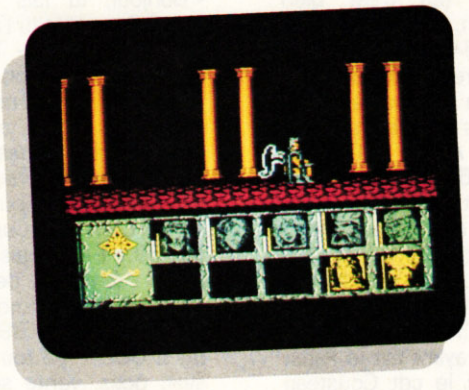




senté en bas de l'écran par un petit portrait à côté duquel vous remarquerez des barres signifiant ses points de vies. Lorsqu'un personnage tombe dans le coma, son portrait passe en jaune. Vous devrez alors rapidement le soigner pour lui éviter une mort certaine. N'oubliez pas non plus de ramasser ses possessions que vous lui restituerez lorsqu'il sera revenu à la vie. A ce propos, prenez bien garde de ne jamais exposer Raistlin le magicien dans les combats. Ce personnage possède, grâce à ses facultés magiques, une grande puissance et, s'il venait à mourir, votre réussite dans cette mission serait grandement compromise. De plus, Raistlin est le seul à pouvoir utiliser son bâton de "Magius" duquel il tire de nombreux pouvoirs. Un personnage bon ne pourrait toucher le bâton sans se prendre une violente décharge d'énergie.

Si vous réussissez à mettre la main sur Wyrmslayer, confiez-la à l'un de vos meilleurs guerriers, Caramon, Rivebise ou Tanis.

Enfin, exploitez au maximum les aptitudes de chacun de vos compagnons. Lorsque vous avez une porte à ouvrir,



faites faire ce petit travail de préférence à Tass le kender. N'oubliez pas que Lunedor, en tant que prêtresse, peut tourner les morts-vivants (*vade retro)* ou protéger le groupe contre le mal. Effectivement, si un sort de protection (protect evil) n'a pas d'effets apparents ou visuels, il affectera toutefois vos ennemis : leurs coups causant moins de dégâts qu'à l'accoutumée...

ATTENTION !

Finalement, Dragons of Flame ne séduira que les amoureux du genre. Les ceusses qui sont venus à bout de The Bard's Tale ou de Bloodwych retrouveront avec joie l'atmosphère particulière de ces jeux médiévaux fantastiques. Les autres, déçus par la gestion des combats peu pratique et la longue partie d'exploration inhérente à ce type de jeu, se lasseront rapidement et préféreront se tourner vers des softs d'arcade/aventure plus classiques...

Enfin, le fascicule, retraçant l'histoire du monde de Krynn et présentant tous les personnages de la saga ainsi que les monstres que l'on peut rencontrer, a été entièrement traduit en français. Cependant, à l'écran, tous les textes restent en anglais, ce qui gênera très certainement le non-anglophone peu habitué aux règles de AD&D.

Robby

DRAGONS OF FLAMES de SSI/ US GOLD
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	77 %
Son :	46 %
Animation :	62 %
Richesse :	84 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	82 %
Notice :	70 %
Longévité :	81 %
Rhaa/Lovely :	76 %

S

• Appel à toutes les bases. Ici le captain Kurck. Attention, l'Enterprise vd son ordin. de bord. C'est 1 6128 mono + impr. DMP 2000 + env. 200 softs orig. + livres langage machine. Même Spoke n'en croyait pas ses oreilles quand Scotty annonça son prix de vente : 2 800 F le tout. Anthony Gonzalez, 11, rue des Vanniers, 29300 Ruimperle. Tél. 98 39 14 15.

• Vds CPC 6128, coul. + joy. Pro 500 + rallonge + housses + nbx jeux ori. + bte rang. + livres : 3 300 F. La balle est dans votre camp, à vous de jouer. Stéphane Lange, 13, rue Jean-Racine, 78320 Mesnil-St-Denis. Tél. (1) 34 61 09 31.

• Pour les + pros, vds Amstrad PC 2286/40 + impr. 5000. Tél. 42 46 39 94, le soir, sinon répondeur. Dem. Martine.

• Rech. corresp. pour éch. jeux originaux CPC 6128. Yves Odet, 48, imp. de Brémont-Cessy, 01170 Gex. Tél. 50 41 58 76.

• Salut tous les acrocros d'Amstrad (ah c'est bien Amst.). Bon, fini de déconner. Le CTM 644 que poss. "Pirate 16" a rendu sa dernière image il y a 1 semaine, et depuis je suis en manque... De Silkworm ! Ach. à 800 balles ton CTM 644. The end, et Amst. c'est bien, Atari c'est nul ! Ça c'est bien vrai ! Franck Idelot, HLM de la Lande, rue du Levant, esc. 1, bt A, n°5, 56170 Quiberon. Tél. 97 50 15 31.

• Ch. pers. ayant fait le Paris-Dakar avec le cdt Cousteau pour lui vdre nouvelle drogue connue sous le nom de CPC 6128 coul. + 2 joy. + 130 jeux orig. (Doub. Dr. 1 et 2, A 100%...) + adapt. TV + boîte rang., vendu 3 000 F et en + des revues sur cette drogue super ! Frédérick Goeslier, 24, rue Geoges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. (1) 43 74 42 28.

• CPC AMSTRADIENNE ch. : (quelques bidouilles) Logo French (français), copieur de K7 (K7 à K7) en éch. de jeux orig., et aussi, attends, j'y pense, oui, je vds orig. D7, K7, one livre (c'est tout !?). Non, éch. aussi. Voilà c'est fini. Géraldine Pouget, Mas du Canal, 30127 Poellegarde. Tél. 66 01 69 73.

• A que salut, a que c'est moi qui ch. 1 nouvelle guitare. Heu, a que je me suis trompé, je ch. 1 CPC 6128 coul. avec manuel, nbx jeux orig., joy. et autres accessoires. Enfin tout ce qu'il faut pour 1 bonne guit. mais pas + de 3 000 notes de musique. A que si vous voulez écouter 1 morceau de ma chanson, app.-moi au 93 91 14 21, ou écr. à Mathieu Carbonnel, ch. de Vienne, 06440 Blousasc. Ma guit. est branchée à partir de 18 h, OK ?

• Salut, j'ai 8 s. pour vous dire que j'éch. jeux orig. (Elite, CC2, Rambo 3, Robocop, R. Dang...). J'ai pas de répondeur, alors tél.-moi. Fabrice Chopin, 36, rue des Sables, 45600 St-Père-sur-Loire. Tél. 38 36 55 89.

• Bonjour, tu fais pas pipi, hein ? Comment tu t'appelles ? - Amstrad 6128 - T'es venu tout seul ? - T'es con ou quoi ? je suis viendu avec mon monit. coul., mes 2 joy., adapt. TV, radio-réveil. Y'a aussi env. 30 D7 orig., mon bureau Amst., mon Hacker, et toute la collec' de *Cent Pour Cent* depuis fév. 89. - Bien, mais t'as quel âge ? - 2 ans et demi, mon adapt. 2 ans, et mon hacker 5 ans. Valeur : 7 398 F, vendu 5 000 F (le tout), à déb. avec poss. vente séparée. - C'est bien, maint. qu'est-ce qua tu vas nous chanter ? - Je suis pas viendu chanter, t'es con ou quoi ? Stéphane Daoudal, 13, rue de La-Dame-Mauve, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. (1) 34 64 06 79.

• Madame, Mselle, M., et autres, bonjour. J'ai l'honneur divin de vous annoncer qu'I am looking for un coresse (ou une) sur mon exquis CPC pour éch. des jeux classes et orig. David Etienne, Le Ligneul, 56490 Ménéac.

• Quick, je veux vous faire perdre votre fric, je suis un arnaqueur : CPC 464 roup 3 000 balles with DDI-1 D7 + joy. + games orig. + câbles Amcharge. Good n'ez pas ? j'te refile too une Gesa (8 bits) avec le gueflin et a lot of games, pour 999,999 F (suisses bien sûr). David Ohanessia, 33, rue Anna-Jacquin, 92100 Boulogne. PS : Vds Gesa jeux à part (eh oui, j'y gagne), Shinobi (100 F), Zillion 2 (150 F), Aztec ADV (150 F), Golden Axe (200 F), et R-Type (150 F).

• Good morning, moi vdre D7 orig. Super Wonderboy, Wild Street and Gabrielle 75 F l'1 avec surprise (ah ah ?). Si vous les ach. vous serez surpris(e). Thank you. Philippe Mercier, BP 4070, 10013 Troyes Cedex. Tél. 25 78 17 35 (ap. 18 h).

• Vade retro Satanas... Eh oui, je suis le diable en pers. des diables oui, mais des diableries... Pour sortir de l'enfer, vds CPC 464 + DDI-1 + + de 100 jeux orig. + kit téléch., le tout 2 500 F. Alors ne remuez pas les flammes de l'enfer, ah, ah ! Signé Satan le roi des Sintalbans. David Guiault, 34, les Oeillets, 55190 Void. Tél 29 89 87 93.

• Allo, ici les véritables Incorruptibles, on lance 1 AVIS DE RECHERCHE pour CPCien (ne)s voulant nous corrompre pour 1 modique somme (80 F à déb.). Pour cela, s'adresser à notre contact, Nicolas Tessereau, Messais, 86330 Saint-Jean-de-Sauves. Tél. 49 98 91 45 ap. 19 h. et surtout, aucun mot à nos admirateurs.

• Petit détective après enquête sur Manoir de Mortevielle rech. nvelle affaire. Souhaite évoluer et ch. enquête spatiale Arche Cpt Blood. Toutes pers. poss. doc. sur l'Arche, pour éch. ctre dossier Mortevielle, contacter l'indic Bernard Vittet, rte de la Vallée, 69380 Chessy. Tél. 78 43 99 90.

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

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE "LE NOUVEAU GENERALISTE"

LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE : VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PRO, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC..

35 F
Remboursable à la première commande (voir conditions dans le catalogue)

BREF, TOUTE LA MICRO, TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2ème prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes
Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3ème prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

GENERAL

COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

Challenges Tél. 47.00.37.36

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. **42 06 50 50**

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐ de 35 F.
Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société .....
Nom ..... Prénom .....
Fonction.....
Adresse .....
.....
C.P. ☐☐☐☐☐ Ville .....
Tél. : .....

AMST CPC 10

* sans obligation d'achat

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

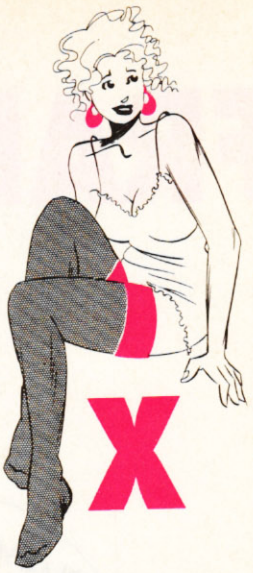
J'arrive!

TITUS
LES MEILLEURS JEUX VIDEO

Disney
SOFTWARE

© The Walt Disney Company

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



"I like sexe" ! Hum, c'est pas moi qui l'ai dit, c'est Raph. Le petit Cecco dont le dernier jeu, Délivrance, a été testé le mois dernier. "I like sexe", c'est le cheat mode qui vous rendra invincible dans son jeu. Il suffit que vous tapiez cette phrase à toute vitesse pendant la page de présentation. En fait, je lui en veux un peu à Raph. Il m'a mise dans une fâcheuse situation (voir le n°29). Depuis, les mecs à la rédaction me font la gueule. Tant pis, écrivez-moi, ça me remontera le moral.

Divine Miss X

Je t'écris du fin fond de mon château d'Avalon pour te dire que pour effacer mon ennui lors des réunions de la table ronde, je lis *Amstrad Cent Pour Cent*, ***le meilleur journal du monde. Mais venons-en aux choses sérieuses, j'ai quelques idées à te proposer. Tout d'abord, pourquoi ne pas faire une rubrique où Chris (par exemple) testerait une compilation pour laquelle il noterait chaque jeu, puis ferait la moyenne, donnant ainsi la note finale de la compilation. De plus, je trouverais intéressant qu'à la fin de chaque test de "Softs à la une", deux ou trois testeurs donnent un avis sur le jeu. Enfin, assieds-toi bien, ma fleur de feu, ma princesse des étoiles. Alors, bien calée ? Je te demande solennellement, moi, Odin dit le sauvage, de devenir mon épouse. Dis oui, je t'en supplie à genoux. Je me sens seul dans mon château ; et puis, la compagnie des fantômes n'est pas toujours très chaleureuse. Ne me dis surtout pas que tu as peur des fantômes, je ne te croirais pas. Et surtout, dis OUI ! Bon, le vieux roi Arthur m'a demandé de pourfendre un dragon qui terrorise la région. Bye Miss X.***
Odin le sauvage

Salut Odin,

Pour les compilations, ça faisait longtemps que l'idée nous trottait dans la tête et nous l'avons fait ce mois-ci. D'ailleurs, il serait bon que vous nous écriviez pour nous dire si ça vous plaît. De toute façon, nous allons continuer jusqu'au mois de décembre, on verra après. Nous ne pensons pas mettre plusieurs avis pour un même jeu.

Nous estimons que cela ne vous aide pas au moment de faire votre choix. Tous les habitués de *Cent Pour Cent* savent par expérience quels sont les testeurs qui ont les mêmes goûts qu'eux. Il leur est donc facile de se repérer. Pour les nouveaux lecteurs, ils ont tout le temps d'apprendre. Enfin, je suis aux regrets, très cher Odin le sauvage, de décliner ta demande en mariage. Et cela, non pas que tu sois indigne de moi, mais parce que ta vie à mes côtés serait un véritable enfer... Voilà je te laisse méditer sur cette dernière phrase et à bientôt.

Salut à toi beautifull Miss X

Si je t'écris aujourd'hui, c'est pour te faire part de mes joies, de mes envies et de mes inquiétudes. Tout d'abord, je tiens à rappeler en tant que fidèle lecteur (je vous lis depuis le n°1) que votre journal est super... Pour vous dire, j'y tiens autant qu'à mon vieil Amstrad. Justement, parlons-en d'Amstrad. Je crains qu'avec la sortie des nouveaux modèles, les éditeurs de jeux ne délaissent le 6128. Déjà, on sait que Robocop 2 ne sortira que sur cartouche. Mes inquiétudes sont-elles fondées ? Passons à des choses plus agréables. Tout d'abord, des propositions. :

1) Pourquoi ne pas mettre une page de jeux (comme ceux du numéro de juillet-août) tous les mois ?

2) Cela serait bien qu'avant Noël, dans votre magazine vous donniez dans chaque catégorie (aventure, arcade, simulation), les 2 ou 3 meilleurs titres que chacun se doit de posséder. Cela pourrait nous guider dans nos choix.

Enfin voici quelques critiques pour la forme (qui aime bien, châtie bien.) Les softs (parfois) que vous testez ne sont pas encore sortis dans les magasins. Je n'ai trouvé nulle part Turrican, Twinworld ou Secret Agent. Autre chose, j'ai eu le gros regret cet été de ne pouvoir participer à votre concours. En effet, la page était situé au dos du test de Bloodwich et pour rien au monde je ne l'aurais découpée. Alors, soyez sympa, mettez les concours au dos de la pub. Derniers mots : merci à toute l'équipe pour ce super journal et au bidouilleur ainsi qu'à Pokes pour les astuces.
Jean-Marc

Cher Jean-Marc,

Laisse-moi, tout de suite, te rassurer pour les jeux sur 6128. Les éditeurs ne vont pas les abandonner. Tu cites l'exemple de Robocop 2, mais je pourrais t'en donner d'autres qui vont dans le sens contraire (Total Recall, l'adaptation du dernier film de Schwarzie ne sortira que pour le 6128). Des jeux-concours toute l'année, non, je ne crois que ce soit une bonne idée. Pour la sélection des meilleurs softs par catégorie, ce n'est pas bête, mais en vous donnant notre avis, on risquerait de vous influencer pour le vote des "100 % A d'Or". Effectivement, nous testons parfois des jeux qui ne sont pas encore disponibles dans le commerce, mais cela ne vient pas de nous. Nos critiques sont écrites environ un mois avant que vous ne les lisiez, juste le temps pour les éditeurs de mettre les jeux en place dans les magasins. Il arrive aussi que cette mise en place ait du retard. Enfin, nous reconnaissons avoir fait une erreur en plaçant le coupon-réponse du concours au dos du test de Bloodwich, on ne le refera plus. Ciao Jean-Marc.

P.S : Merci à tous ceux qui m'ont envoyé une carte postale de leurs vacances et une grosse bise au gentleman Debugger pour sa super, mais trop longue, lettre.

Miss X

FRANCK C'EST ROSSE

C'est ce qui m'a d'ailleurs valu mon surnom de "Rhino", puisque, vous n'êtes pas sans le savoir, le rhino, c'est rosse aussi. Mais trêve de jeux de mots stupides, on croirait du Sined (aïe ! non, tape pas, aïe ! ouille ! pas sur la tête !), il est je crois temps de passer aux choses... sérieuses.

Avant que de commencer notre courrier habituel, mensuel et providentiel tout à la fois, il me semble essentiel de vous rappeler une fois de plus qu'il est complètement inutile d'envoyer des enveloppes timbrées auto-adressées, vu qu'on n'a absolument pas le temps de répondre personnellement à tout le monde, que si on vous l'a pas dit cent fois, on vous l'a jamais dit, alors, que vous pourriez écouter de temps en temps, quoi, que d'abord.

Remarquez, moi, ça m'arrange : avec 10 timbres à 3,30 F, je peux envoyer une lettre à mon grand-père Albert, en Transylvanie (message personnel à tous les alcooliques qui me lisent : je recherche également des bouteilles vides pour revendre les consignes et partir en vacances à Buenos Aires. Ecr. au jnl. qui trsmttr. Rep. ass. Stop.).

Ce mois-ci, un grand événement dans cette rubrique : désireux de battre tous les records du monde recensés et actuellement en vigueur, j'ai décidé de répondre à exactement 17 lettres d'un coup. Un peu de silence, je me concentre... Voilà : "Que tous ceux qui veulent savoir comment on fait des sprites aillent lire la rubrique de Poum "De l'action à l'arcade", ils seront comblés." Ouf, ce fut dur, mais je crois qu'on peut hétéro-loguer ce record dans le livre des bières de la même marque, non ?

Tiens, en parlant de Poum, j'ai un scoop à vous annoncer. Accrochez-vous à vos fauteuils, ça c'est de l'information : notre magicien maison est en train de se programmer un super soft de musique de derrière ses fagots. J'ai vu quelques écrans et fonctions, eh bien, je vous dis que ça. C'est pas pour le vanter ni parce qu'il est à côté de moi, mais ce soft au nom pas encore défini sera sûrement à la musique ce qu'OCP est au graphisme. Mais chut, c'est un secret, le répétez pas (en tout cas, pas pour moins de 1 000 francs).

Salut Franck,

Votre magazine est génial, superbe, géant (les mots me manquent)... Bon, Franck, I've got a very big problem. Grâce à vous, je programme un strip-poker. En faisant de belles images avec le géant OCP. Alors il y a 1 à 7 images (A1 à A7) qui vont du début à la fin, bien sûr. Comment charger une image par une en faisant si on a bon (à la question), ou faux en faisant si oui A1+1 donc LOAD "A2" ou LOAD "A1" si on a faux comme Teenage Queen. On gagne la femme une fois tout son fric, puis elle le regagne donc elle récupère ses habits (la salope). J'espère que tu pourras m'aider. Je

commence à désespérer, tu es l'unique aide possible, alors réponds vite s'il te plaît !
Le Brad

Mon cher Brad, je comprends que tu désespères : moi-même en lisant ta lettre... J'ai bien dû mettre trois heures à la déchiffrer (je l'ai laissée telle quelle exprès, t'étais bourré ou quoi ?). Cela dit, je crois avoir vaguement compris que tu recherches le moyen de décider quelle image charger en fonction des résultats du joueur (s'il gagne, la fille se déshabille, sinon elle se rhabille), c'est bien ça ?
Bon, c'est tout simple : si l'image A1 représente la fille complètement habillée et l'image A7, la fille complètement nue (oh oui !), les autres étant les étapes intermédiaires, il te suffit d'ajouter une variable et un sous-programme dans ton programme. Par exemple :

```
10 num=1:REM Numéro de l'image
```

Quand je joueur gagne, tu incrémentes num, et quand il perd, tu la décrémentes :

```
2000 IF gagne THEN num=num+1: GOSUB 5000
2010 IF perdu THEN num=num-1:GOSUB 5000
```

En 5000, on charge l'image portant le numéro "NUM" :

```
5000 LOAD "A"+STR$(num),&C000: RETURN
```

Ça n'est bien sûr qu'un exemple, hein. Il faudra vérifier que num soit bien compris entre 1 et 7 inclus, sinon le message "File not found" apparaîtra en plein milieu de la fille, ce qui risque de faire assez désordre (surtout si ça cache son petit min... Mais bon, tu m'as compris).
Voilà, à toi de jouer, et quand ton strip-poker sera terminé, pense à nous l'envoyer (juste pour qu'on ait corrigé les explications en début de programme...).

Cher Franck,
J'espère que tu publieras ma missive car j'ai un big problème avec le drive de mon CPC 6128 : depuis quelque temps, la tête de lecture se bloque (ça fait le même bruit qu'avec une D7 non formatée avec en plus un gros CLOC ! CLOC !), puis s'affiche le message d'erreur de lecture. Je suis allé voir mon revendeur qui a réparé mon drive (contre 60 F quand même) mais il (le drive, pas le revendeur) refusait alors de lire des D7 originales (Corsaires, Antiriad, R-Type...). Depuis, mon drive s'est souvent rebloqué (et encore 60 thunes pour lui (le revendeur, pas le drive). Je t'en prie, dis-môa que ce que je peux faire ! Pitié, sois sympa !
Laurent Lagarde

Ce n'est pas que je veuille absolument te faire peur, mais sache mon petit Lolo (je peux t'appeler "mon petit Lolo" ?) que ton drive a un gros problème : il est certainement complètement déréglé. Et apparemment, ton revendeur n'a pas réellement les compétences pour le réparer (la preuve, il ne te fait payer QUE 60 balles !)... La seule solution qui te reste est de le faire régler par quelqu'un de réellement compétent, et malheureusement, ça risque de te coûter un petit peu plus cher. Mais c'est là un bien maigre sacrifice comparé à l'obligation de te passer de drive, non ?

Ô, grand Franck Einstein,
Toi qui sais tout, tu dois bien te douter que si j'écris, c'est que j'ai un problème... Eh bien, oui ! J'ai deux questions à te poser, auxquelles je n'arrive pas à répondre moi-même.
- Comment rendre incopiables mes programmes (en Basic ou avec Disco) ;
- J'ai une amie qui a un CPC 464 et quand je lui mets un ON BREAK CONT, il lui répond SYNTAX ERROR IN... Y a-t-il d'autres mots ?
Un grand merci à l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent et bravo !
James

Pour une fois, commençons par la fin : comme tu le sais sûrement, le 6128 est sorti après le 464, et outre 64 Ko et un lecteur de disquettes supplémentaire, il comportait également quelques instructions Basic inexistantes dans le 464, dont le fameux ON BREAK CONT, alors que le 464 n'a que ON BREAK GOSUB... Cela dit, un moyen très simple et compatible tous CPC d'empêcher le BREAK consiste à placer dans les premières lignes de ton programme l'instruction POKE &BDEE,&C9. Résultat : la touche Esc est complètement déconnectée, même le Reset par Control+Shift+Esc ne marche plus !
Quant à rendre tes programmes incopiables, je n'ai malheureusement pas la place de te répondre ici, mais sache que Sined donnera (cf. n° 35) dans ses bidouilles tous les éléments nécessaires à ce genre de manip.

Hello man !
Comment ça va ? La forme ? Voilà, je t'écris pour te dire que j'ai un gros problème : à l'aide d'un utilitaire, j'ai transformé un programme BINAIRE en DATA (Basic). A l'origine, le programme binaire faisait 19 Ko, mais à présent, le programme Basic fait 92 Ko ! Et quand je veux le charger, le message de mémoire pleine apparaît ! Où sont donc les 128 Ko du CPC 6128 et comment charger ce prog Basic qui commence sérieusement à me faire criser ? A l'aide (au fait, où est passé Rubi ?). Salut, à la prochaine.
Jérôme Lemonnier

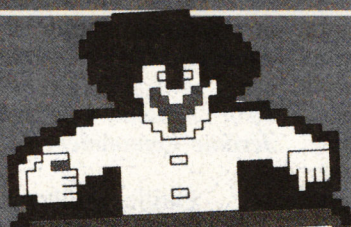
Ouille, ouille, ouille ! Qu'il est donc risqué d'aller bidouiller les yeux fermés le catalogue d'une disquette ! C'est le meilleur moyen de perdre définitivement ses fichiers... Sache pour ta gouverne que si les petits gars qui ont fait l'Amsdos ont décidé de coder différemment dans le catalogue un fichier binaire et un fichier Basic, c'était pas par pur sadisme, mais simplement parce qu'on ne charge pas l'un comme l'autre.
En d'autres termes, ce n'est pas parce que tu as "transformé" un fichier binaire en Basic que tu pourras le charger et le lister (c'était bien le but de la manœuvre, non ?). Alors tu vas te dépêcher d'aller le remettre en binaire et *illico presto*, sinon gare (si tu veux savoir comment faire, lis les bidouilles de Sined dans le numéro de juillet/août).
Les 128 Ko ? Ils sont bel et bien là, rassure-toi. Simplement, et sans entrer dans les détails, ils sont organisés sous forme de banques puisque le Z80 ne peut adresser que 64 Ko maximum. Conclusion, on a en fait 2 fois 64 Ko, et non 128 Ko à sa disposition (tu saisis la nuance ? Bon, c'est pas grave).
Quant à Rubi, il a malheureusement subi le sort commun à tous les grands génies : le bougre est à court d'idées pour sa rubrique. Mais que l'on se rassure, nous mettons actuellement au point une nouvelle rubrique de bidouilles d'enfer... Nous sommes en plein pour-parler avec l'un des meilleurs demo-makers sur CPC, alors un peu de patience... Hein ? Comment ça, "qui c'est ?" C'est une surprise ! D'autres questions ?

LE MOT DE LA FIN

Bon, on va peut-être pas passer la nuit là, hein, y'a des choses plus intéressantes à faire. Quoi qu'il en soit, avant que de vous suicider parce que vous butez sur un problème apparemment insoluble, n'oubliez jamais ce proverbe transylvanien qui me vient tout droit de mon grand-père Albert : "un gros problème n'est qu'une suite de petits problèmes". Atchao bonsoir.
Franck EINSTEIN

AVEC DISCO J'AI RÉUSSI 'A VENIR 'A BOUT DE KLAX!
J'AI ÉTÉ INVAINCU DANS SHADOW WARRIORS!
GLARG!
MAIS JE CROIS QUE JE N'AURAIS JAMAIS DÛ BATTRE SINED 'A BARBARIAN AVEC UN POKE DE DERRIÉRE
LES OCTEEEEETS!!
RÂÂÂ!
OUÉ! TUE! TUE! OUÉ VAS-Y! TUE! TUE!
DU CALME.
EGALITÉ DANS LES BOIS
MUKÄLA 90

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR



MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

AMSTRAD 464-6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

DES COMPILATIONS GEANTES

WHEELS OF FIRE
149/249 F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin'
+ Powerdrift **NOUVEAU**

LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

EDITION N° 1
129/249 F
+ Silkworm **NOUVEAU**
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

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

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

Un coffret de 4 HITS déments

TNT 149/249 F
+ Hard Drivin' **NOUVEAU**
+ Xybots
+ Dragon Spirit
+ ToobinPowerdrift
+ APB

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

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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

COMPILATIONS

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

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

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres 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

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

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

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

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

AMSTRAD 464-6128

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

micro CLUB

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	99/149F
BAD LANDS	99/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LOTUS TURBO ESPRIT...	109/149F
MONTY PYTHON	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER OFF ROAD RACER	99/149F
SWITCHBLADE	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	**99/169F**
JUDGE DREDD	**99/149F**
KICK OFF 2	139/179F
NEW YORK WARRIORS	**99/149F**
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
TIME MACHINE	**99/149F**

HIT PARADE

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F
STORMLORD 2 (Délivrance)	99/149F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
E-MOTION	109/149F
HEAVY METAL	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
NINJA SPIRITS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
TEENAGE QUEEN	99/229F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

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 (Casse Brique)	**N°11** Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	**N°12** Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	**N°13** Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	**N°14** Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	**N°15** Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	**N°16** Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	**N°17** Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	**N°18** Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	**N°19** Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	**N°20** Hypersports + Track'n Field (Sport)

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

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

% 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 . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

POKES AU RAPPORT

Hello les zaminches ! Vous pouvez tout de suite vous précipiter sur l'encadré du plus beau rose qui doit se trouver quelque part dans les pages de cette meilleure rubrique de pokes et bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER. Car je rappelle qu'à partir de ce mois, le pokeur le plus original gagne un Discology 6.0 offert par le Méridien Informatique !

C'est promis, le mois prochain j'expliquerai enfin à nos amis de province ce qu'est la ligne B du RER et nous retrouverons les fantastiques aventures des membres du Caca, le fameux Cercle Actif des Crackers sur Amstrad.
Mais passons à des choses plus sérieuses et voyons la livraison de pokes et astuces de ce mois d'octobre.

LE COIN DU DISCOBOLE

KLAX de DOMARK

L'ami Francis Ponceau de Ségonzac frappe encore ! Après avoir remporté haut la main le concours Impossamole (voir le résultat dans le précédent numéro de *Cent Pour Cent*), il signe ce mois-ci quelques bidouilles de derrière les octets. Nous commençons donc avec le très éprouvant Klax et, premièrement, voyons comment Francis s'est débarrassé du "dropmeter" (si vos trois pièces vous échappent vous perdez un crédit). Sur la disquette originale du jeu, rendez-vous en piste 6, secteur 12 et adresse &0031 où vous modifierez le 3C trouvé par un 00. Sauvegardez cette modification et vous pourrez désormais laisser tomber autant de pièces que vous le voudrez. Vous pourrez également obtenir le même effet en utilisant la fonction "rechercher" du menu Fonctions de l'éditeur de Disco. Recherchez alors la chaîne hexa suivante : 11,D3,2E,1A, BE,28, 01,3C et transformez le 3C par un 00.
Francis nous explique également comment s'octroyer des crédits en nombre illimité. Cela se passe en piste 5, secteur 15 et adresse &006B où l'on change le 35 trouvé par un 00. On peut également rechercher la chaîne hexa 21,D7,2E,35,AF,32,D3,2E à partir de la piste 01 pour obtenir le même effet une fois que l'on a remplacé le 35 par un 00.

Enfin, voici comment rendre Klax jouable avec un écran monochrome (effectivement, on a beaucoup de mal à distinguer certaines couleurs, ce qui est très embêtant pour ce jeu). Utilisez la fonction de recherche pour trouver la chaîne hexa suivante : 54,44,4D,55, 47,4A,4C,5C,56,40,4B,5B,57,4E,5A,54.
Faites attention lorsque vous saisirez cette chaîne, elle comprend 16 valeurs hexadécimales. Lorsque vous taperez la dernière de ces valeurs n'appuyez pas sur la touche RETURN pour la valider. Je m'explique : le nombre maximum de valeurs hexa que vous pouvez faire rechercher par Disco est justement 16. Aussi, lorsque vous entrez la seizième valeur, Disco lance automatiquement sa procédure de recherche et, si vous frappez la touche RETURN à la suite, vous interrompez cette recherche. Bon : 54,44,57,55,47, 5B,4C,5C,56,40,48,55,57, 4E,42,54 est la chaîne que vous entrez en remplacement de celle que vous venez de trouver pour obtenir un meilleur rendu des couleurs sur un écran monochrome. Voilà.

SHADOW WARRIORS d'OCEAN

Nous continuons avec Francis de Ségonzac qui nous propose maintenant d'obtenir des crédits en infinité pour Shadow Warriors. Pour cela, rendez-vous en piste 15, secteur 43 et adresse &00DF où vous changerez le 35 trouvé par un 00.
Mais vous pouvez également choisir de commencer le jeu par le niveau de votre choix. Allez alors en piste 11, secteur 47 et en adresse &0186 ; vous y trouverez un 31 signifiant qu'en temps normal vous commencez une partie par le premier niveau. Augmentez cette valeur de 1 (c'est-à-dire 32) pour commencer le jeu par le niveau 2. Vous pourrez mettre une valeur maximale égale à 36 pour attaquer le jeu par son sixième et dernier niveau.

SOLOMON'S KEY d'US GOLD

Une bidouille intéressante des deux compères qui forment le Duo d'Enfer 90. Afin d'obtenir des boules d'énergie infinies, recherchez la chaîne hexa A7,C8,E5,3D,32 et modifiez le 3D par un 00. Attention, pour que l'astuce fonctionne correctement, il vous faudra impérativement récupérer ce sort lors du premier niveau du jeu. Pour faire des bonds beaucoup plus grands que ne l'autorise ce jeu, recherchez la chaîne hexa 02,A7,C8,3D,32 et remplacez le 32 par un 00.

BATMAN d'OCEAN

Une autre bidouille originale de la part de Duo d'Enfer 90. Pour Batman, dernier du nom, the movie. Un des problèmes majeurs de ce jeu est le fait que vous jouez contre le temps. Recherchez la chaîne hexa 28,24,21,23,29. Ces cinq octets représentent le temps qui vous est imparti pour les cinq niveaux du jeu. Remplacez-les par FF,29,29,29,FF ce qui vous fera 255 minutes pour le premier niveau, 9 minutes pour les deuxième, troisième et quatrième niveaux (on ne peut pas en mettre plus) et 255 minutes pour venir à bout du Joker dans le dernier niveau.

CRAFTON & XUNK d'ERE INFORMATIQUE

Voici une bidouille de Vincent Lenoble pour obtenir 255 % en début de jeu au lieu des 99 % initiaux. Si vous possédez la compilation Les futuristes, rendez-vous en piste 10, secteur C4 et adresse &0021 et remplacez le 99 trouvé par un FF.
Si vous avez acheté votre Crafton bien avant la sortie de cette compilation, cherchez la chaîne hexa suivante : 36,25,07,3E,99,32,E1,EF et changez, là aussi, le 99 par un FF.

MULTIFACE II

On continue avec une petite liste de pokes à placer avec la Multiface II. Pour tout connaître sur la meilleure façon de poker un jeu avec la Multiface II, reportez-vous aux numéros 27 et 28 de *Cent Pour Cent*, en rubrique "Pokes au rapport", bien sûr.
Rapidement, je vous rappelle que certains jeux détectent, lors de leur chargement, la présence d'une multiface sur le port d'extension du CPC. Pour la rendre invisible, et afin de pouvoir poker quelques octets dans la mémoire de votre bécane il suffit de :
- Eteindre votre CPC.
- Connecter la multiface au cul de vo-

POKES AU RAPPORT

tre CPC.
- Allumer votre CPC.
- Appuyer sur le bouton rouge de la multiface pour faire apparaître le menu des commandes de la bébête en bas de votre écran.
- Appuyer simplement sur la touche R (comme RETURN).
- Lancer votre jeu par la commande appropriée.
- Et voilà.
- Votre multiface est invisible pendant le chargement de votre jeu.
- Cool.

BLACK TIGER d'US GOLD
POKE &5612,&00 : vies infinies.
STORMLORD de HEWSON
POKE &6B7D,&C9 : invulnérabilité.
SHADOW WARRIORS d'OCEAN
POKE &FCDF,&00 : crédits infinis.
POKE &BD86,&31 à &36 : choix du niveau (de 1 à 6).
OUT RUN d'US GOLD
POKE &2253,&00 : temps infini.
TURBO OUT RUN d'US GOLD
POKE &1487,&FF : 255 crédits.
GLIDER RIDER de QUICKSILVA
POKE &1309,&00 : invulnérabilité.
XEVIOUS de PROBE SOFTWARE
POKE &03F0,&FF : 255 vies.
TIME SCANNER d'ACTIVISION
POKE &1211,&00 : balles infinies.
SATAN de DINAMIC
POKE &48DC,&00 : supprime.
POKE &48DD,&00 : tous les monstres.
POKE &48DE,&00 : du niveau 1.
NINJA SPIRITS d'ACTIVISION
POKE &522D,&00 : crédits infinis.
SONIC BOOM d'ACTIVISION
POKE &8CC6,&00 : crédits infinis.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Nous retrouvons dans cette sous-rubrique un listing pour la version cassette de l'excellent Operation Wolf et quelques codes d'accès et autres combinaisons de touches.

OPERATION WOLF d'OCEAN
version K7
Alors que le mois dernier le talentueux Talenton nous offrait la totale sur Operation Wolf en disquette, j'ai reçu quelques courriers me réclamant la même chose pour le jeu dans sa version en cassette. Justement, Christian Diminiard nous a pondu un petit

```
10 ' OPERATION WOLF K7 100%
20 ' TOUT EN INFINITE
30 ' (CHARGEURS, GRENADES, ENERGIE)
40 ' PAR CHRISTIAN DIMINIARD
50 MODE 1
60 MEMORY &99FD
70 FOR I=&BE00 TO &BE36
80 READ A$
90 A=VAL("&"+A$)
100 POKE I,A
110 NEXT I
120 LOAD "!",&99FE
130 CALL &BE00
140 DATA 21,16,BD,36,C3,23,36,0E,23,36
150 DATA BE,C3,FE,99,21,17,BE,22,3F,A5
160 DATA C3,08,A5,DD,21,A9,A7,11,00,01
170 DATA CD,38,A7,21,2A,BE,22,52,A8,C3
180 DATA D3,A7,AF,32,81,2C,32,36,25,32
190 DATA 21,25,C3,00,6A
```

listing permettant de jouer un maximum de chargeurs, de grenades et d'énergie.
HAMMERFIST de V.I.D
Dans notre numéro 27, nous avions attribué la note de 91 % à cet excellent jeu doté de graphismes très fins et de nombreuses animations. Voici un truc de Thierry Frache, que ses amis surnomment Frachounet, pour franchir aisément les nombreuses parties d'Hammerfist. En cours de partie, transformez-vous en Metalisis (la nana) et appuyez sur la touche ESC pour mettre le jeu en pause. Ensuite, tapez les mots suivants sur votre clavier sans mettre d'espace entre eux : CHEAT GARY STEVEN. Appuyez derechef sur la touche ESC pour sortir de la pause. Puis, il vous suffit de presser simultanément sur les touches H, J et K pour avancer dans le jeu. Il sera nécessaire de répéter l'opération après chaque accès disque. Cette astuce fonctionne sur claviers Qwerty et Azerty.
PIPEMANIA d'EMPIRE
Voici les codes d'accès aux différents niveaux du jeu : FINE, NEWS, FAIL, SAIL, ERIC, TAPE, SLOW, ACHE. Et c'est encore Francis Ponceau qui nous a trouvé ça !
SATAN de DINAMIC
Le code d'accès à la seconde partie du jeu est : 01020304.
THE STRIDER d'US GOLD
Avant de commencer une partie, appuyez simultanément sur les touches Z et 0 (comme zéro), le bord de l'écran va alors flasher. Ensuite, vous pouvez commencer votre partie. Pendant celle-ci, appuyez sur la touche H pour mettre le jeu en pause. Ensuite, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et 1 pour avancer dans le jeu. Si vous appuyez sur les touches SHIFT et 0, alors vous recommencerez le niveau en cours mais avec toutes vos vies et le compteur de temps sera réinitialisé.
HARRICANA de LORICIEL
Un truc sympa de Yohann Rivallain pour passer toutes les étapes de ce jeu. Pour cela appuyez simultanément sur les touches DEL, les dix chiffres du pavé numérique, les flèches du curseur et le point du pavé numérique. A chaque fois que vous renouvellerez cette opération, vous franchirez une étape du grand raid.

CONCOURS PERMANENTS

DISCOLOGY 6.0 : je vous rappelle qu'à partir de ce numéro 30 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, celui-là même que vous tenez entre vos petites mains fébriles..., l'auteur de la bidouille la plus originale avec Disco se voit récompensé d'un soft. Pas n'importe lequel puisqu'il s'agit de la toute dernière version de Discology, la 6.0 ! C'est le Méridien Informatique, la société éditrice de Discology, qui vous offre ce soft tous les mois !
Eh bien, figurez-vous que ce mois-ci c'est le père Ponceau, Francis de son p'tit nom, qui empoche la dernière mouture de notre éditeur de secteurs préféré. Le meilleur pokeur de Ségonzac participant régulièrement à cette rubrique avec des bidouilles toujours originales, il était normal de le récompenser une fois de plus ; l'affreux jojo avait déjà remporté le concours Impossamole.

LE TEE-SHIRT MISS X :
Autre petit lot sympathique, le tee-shirt de Miss X vient récompenser chaque mois une bidouille ou astuce originale sous quelque forme quelle soit (édition sous Disco, poke avec la Multiface ou Cheat mode). Vous auriez tort de ne pas essayer de décrocher ce superbe tee-shirt représentant notre belle Miss X vue par Jean Solé himself ! Pour ce mois d'octobre, c'est Thierry Frache (grâce à son astuce pour Hamerfist) qui recevra ce lot dans une belle enveloppe craft adressée par mes propres soins.

CONCOURS CARTOUCHE

Puisque le parc des machines ludiques d'Amstrad vient de s'enrichir de nouveaux modèles, il fallait les accueillir dans cette rubrique. C'est pourquoi je lance un concours cartouche. Il s'agit de trouver une astuce pour un jeu en cartouche (c'est-à-dire dédié aux 464 et 6128 Plus ou à la GX 4000) et uniquement sous ce format. Là, il n'est plus question d'éditeur de secteurs ou de multiface mais de ce que l'on appelle un Cheat mode. C'est donc à vous de découvrir, par exemple, une combinaison de touches qui, pressées simultanément, octroient quelques avantages dans le jeu. Il est bien connu que la plupart des programmeurs de jeux en format cartouche prévoient ce genre d'astuce.
Donc, le premier ou la première qui me fait parvenir une astuce originale pour un jeu en cartouche (Burnin' Rubber ou Fire & Forget II, par exemple) sera récompensé d'un jeu... en cartouche ! Attention, la chose devra être inédite et non pompée dans un autre canard micro !

BANDE DE NAZES !

Justement, à propos de trucs pompés dans les autres canards, il faut que je vous rappelle une fois de plus que je n'aime pas être pris pour un con. Il est inutile que vous m'envoyiez du courrier si vos lettres ne contiennent que des ressucées des pokes et bidouilles du magazine *Joystick*. Pour en revenir à notre petit concours sur Impossamole, une trentaine d'entre vous ont ainsi purement et simplement prélevé une astuce publiée dans *Joystick* et me l'ont fait parvenir. C'est nul ! Nul, parce que l'astuce n'était pas originale puisque pompée dans un autre magazine, et de plus elle ne rentrait pas dans le cadre de ce concours. Il fallait me faire parvenir une bidouille permettant à Monty d'être invulnérable alors que celle de *Joystick* détournait le Game Over du jeu.
Bref, sachez que je veille à ce genre de choses en lisant régulièrement tous les magazines français et étrangers touchant de près ou de loin le monde des CPC.
Et plutôt que de pomper les bidouilles de *Joystick*, vous feriez mieux d'y lire le cours de bidouille de l'ami Patrice Maubert qui est très instructif !
Et la prochaine fois que des petis fûtés m'envoient des trucs pompés, je leur envoie Sined le barbare pour un règlement de compte à octet-corral !

VOS DESSINS

Par contre, je reçois de plus en plus de dessins illustrant les aventures de

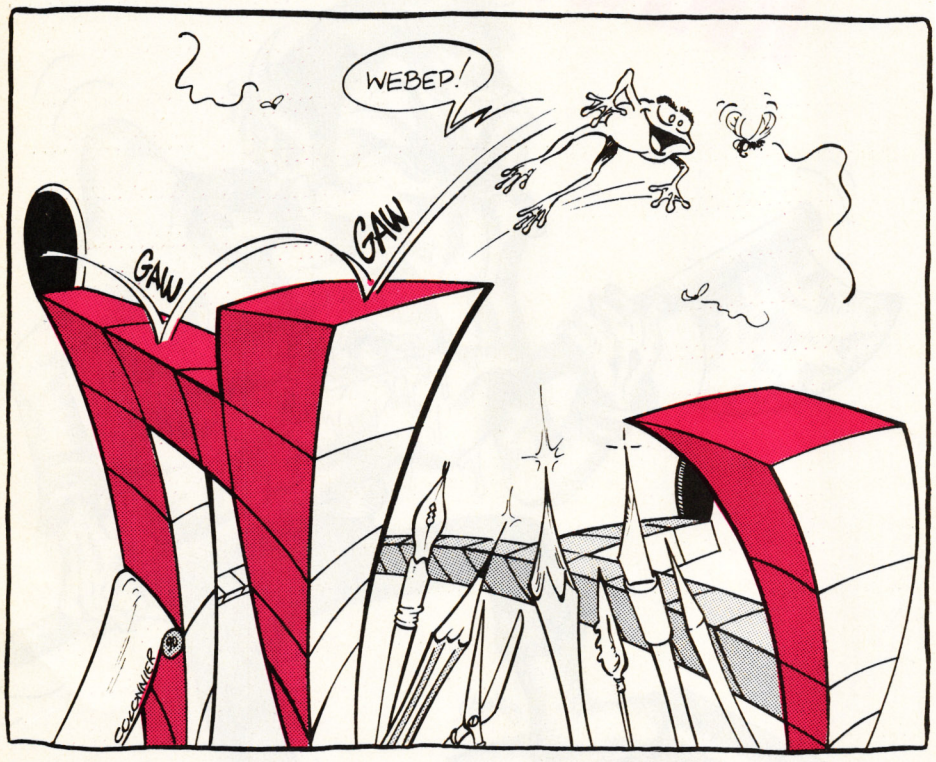
Pokes ! C'est très cool et cela me fait énormément plaisir. Désormais, dès qu'il me restera un peu de place dans la rubrique, je dégagerai un petit bout de page pour faire paraître les meilleurs d'entre eux. Celui de ce mois-ci est de L.Caillaud.

CALL &BCDSepth

Je ne pouvais conclure cette rubrique sans vous donner quelques nouvelles de notre ami Septh, l'Alsacien le plus marteau que je connaisse, Stéphane de son doux prénom. Rappelez-vous, c'est lui-même qui m'avait remplacé alors que j'étais parti pendant une année faire des parties de Tétris sur l'ordinateur du 516e Régiment du Train à Toul. Eh bien, rassurez-vous, Septh - qui est justement parti à l'armée alors que j'en revenais - se porte très bien. Par contre, il ne porte pas souvent le complet kaki et les brodequins à jambières attenantes (ou rangers) puisqu'il se morfond dans un bureau à faire joujou avec des ordinateurs toute la journée à Paris, à quelques stations de métro de chez lui... Le pôôôôôôôôôôvre ! Vous pouvez envoyer vos lettres de soutien moral et quelques paquets de gâteaux à l'adresse du journal, nous les ferons parvenir à Septh par la voie hiérarchique.

POKE &ROBBY,255

BAM-BAM



Ça lape les grenouilles ? Je vous vois à travers mon moniteur en cristal, impatient de finir les quelques lignes de datas qui restent pour avoir enfin un super jeu d'arcade en trois dimensions.

L'auteur de BAM est, et je me repète, Dominique Roux-Serret.
Il va de soi que si le cœur vous en dit, vous pouvez prendre sa place le mois prochain à condition tout de même de m'envoyer illico vos chefs-d'œuvre.

BAM, MODE D'EMPLOI

Logiquement, si tout s'est bien passé le mois dernier, vous avez deux casquettes accueillant les deux programmes du mois dernier. Sur la première se trouve le fichier BASIC et sur la deuxième le fichier DATAS que vous avez appelé, selon mes conseils, POPO1. BAS. Sauvez sur la deuxième casquette les deux prog bourrés de DATA dans l'ordre de leur parution. Appelez le premier POPO3.BAS et le deuxième POPO2.BAS. Vous êtes alors face à une casquette qui contient les fichiers POPO1.BAS, POPO3.BAS et POPO2. BAS.
Chargez ensuite, après avoir réinitialisé l'ordinateur, POPO3.BAS, insérez la première casquette et lancez le tout par un RUN. Après avoir corrigé les erreurs, le programme sauvera, à la suite du prog BASIC, BAM3.BIN. Faites la même chose avec POPO1. BAS qui sauvera BAM1.BIN et pour finir POPO2.BAS qui générera BAM2. BIN.
Votre casquette de jeu est prête et il ne vous reste plus qu'à déguster sans modération. Encore une fois, je me répète, envoyez-nous tout vos chefs-d'œuvre et ne vous inquiétez pas pour vos disquettes (laissez-moi un petit mot et, promis je vous les renvoie, parole de Poum). Sur ce, salut et au mois qui vient.

```
100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 MODE 1:ADR= 10000:FOR I%=0 TO  196
120 FOR J%=1 TO 8:READ A$
130 A%=VAL("&"+A$)
140 B%=(B%+I%+A%*J%) AND 255
150 POKE ADR+I%*8+J%-1,A%:NEXT J%
160 READ B$:IF B%=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I%*10:STOP
180 LOCATE 10,10:PRINT "LIGNE ";+1000
+I%*10" OK..."
190 NEXT I%:SAVE"BAM2.BIN",B,ADR, 1568
200 '
1000 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,8C
1010 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,20
1020 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,BC
1030 DATA 0B,0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,5D
1040 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,09
1050 DATA 0B,0B,0B,01,04,0C,18,18,3B
1060 DATA 0B,00,00,01,01,01,0A,01,D3
1070 DATA 04,0D,04,01,0B,04,0C,0C,3C
1080 DATA 05,02,0B,01,00,00,08,01,EA
1090 DATA 0B,00,00,07,00,00,0B,00,A6
1100 DATA 0C,18,19,1A,0B,01,01,01,31
1110 DATA 01,14,0A,01,08,00,03,10,91
1120 DATA 0B,00,03,00,03,04,0B,0C,D9
1130 DATA 00,00,00,00,0B,00,02,00,86
1140 DATA 03,01,0B,11,10,01,10,11,AE
1150 DATA 0B,01,18,18,0E,0E,0B,11,4A
1160 DATA 10,01,01,1B,0B,00,00,01,8A
1170 DATA 01,01,0A,01,04,0D,00,0C,F9
1180 DATA 0B,0C,18,18,18,0C,0B,00,61
1190 DATA 00,00,08,01,0A,01,01,08,94
1200 DATA 01,01,0A,01,18,0E,1A,1B,B3
1210 DATA 0B,0F,03,03,03,01,0B,03,13
1220 DATA 00,03,00,03,0B,00,03,00,21
1230 DATA 03,04,0B,00,0C,00,00,0C,A1
1240 DATA 0B,08,03,08,03,01,0B,11,8F
1250 DATA 10,00,10,11,0B,12,19,18,ED
1260 DATA 18,18,0B,0C,04,00,08,01,AA
1270 DATA 0A,01,01,01,01,01,0A,01,EE
1280 DATA 04,0D,04,01,0B,02,04,00,5B
1290 DATA 01,04,0B,01,01,01,11,01,FB
1300 DATA 0B,0F,0D,04,0D,0F,0B,01,3B
1310 DATA 18,18,0E,19,0B,0B,0B,0B,27
1320 DATA 0B,0B,0B,0B,0A,0B,0B,0B,AE
1330 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,42
1340 DATA 0B,0B,0A,0B,0B,0A,0B,0B,D5
1350 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,0B,77
1360 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0A,0B,01,CD
1370 DATA 01,08,01,00,0B,00,01,00,47
1380 DATA 08,01,0B,0C,04,01,04,0C,68
1390 DATA 0B,0C,0C,18,15,01,0B,18,C3
1400 DATA 18,18,18,18,0B,0C,0C,04,E6
1410 DATA 02,02,0B,0C,0C,0F,0C,01,77
1420 DATA 0B,01,03,12,01,01,0A,00,76
1430 DATA 08,01,00,01,0B,04,01,08,72
1440 DATA 01,0F,0B,0C,11,11,11,01,7C
1450 DATA 0B,18,00,01,00,18,0B,18,C0
1460 DATA 11,10,03,03,0B,04,0E,03,3F
1470 DATA 0D,04,0B,04,10,00,00,01,55
1480 DATA 0B,00,00,00,00,00,0A,01,2E
1490 DATA 00,00,00,0C,0B,0C,11,01,E4
1500 DATA 01,01,0B,18,00,19,00,18,4E
1510 DATA 0B,18,0C,00,12,01,0A,01,F3
1520 DATA 03,0E,0C,01,0B,01,11,02,9E
1530 DATA 00,04,0B,04,00,08,01,08,F6
1540 DATA 0B,01,00,02,00,04,0B,04,40
1550 DATA 10,01,00,03,0B,00,14,00,D9
1560 DATA 00,0C,0B,18,11,10,03,03,14
1570 DATA 0B,0E,0D,0F,0C,04,0B,01,0F
1580 DATA 10,00,00,01,0B,0D,00,00,78
1590 DATA 01,01,0B,01,00,07,00,01,AA
1600 DATA 0A,01,01,01,01,01,0A,01,F6
1610 DATA 01,01,01,04,0B,0C,0C,04,E7
1620 DATA 02,02,0B,03,0E,00,0E,0C,12
1630 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0A,0B,0B,8E
1640 DATA 0B,0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,17
1650 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,AB
1660 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,47
1670 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,EB
1680 DATA 0B,0B,0B,01,03,05,00,01,86
1690 DATA 0A,01,12,00,01,00,0B,00,42
1700 DATA 01,01,00,00,0B,01,01,08,F9
1710 DATA 00,0D,0B,18,18,18,18,18,3C
1720 DATA 0A,01,08,01,00,03,0B,00,03
1730 DATA 00,02,00,03,0B,01,10,00,08
1740 DATA 08,01,0B,01,0F,01,01,01,E7
1750 DATA 0B,00,03,00,00,00,0B,01,A8
1760 DATA 00,00,08,00,0B,18,18,1A,5F
1770 DATA 18,0E,0B,08,00,00,10,01,B4
1780 DATA 0B,00,00,00,00,03,0B,04,AE
1790 DATA 11,10,01,01,0B,0E,0E,01,53
1800 DATA 13,01,0B,01,01,12,01,1B,5D
1810 DATA 0B,01,01,01,01,01,0A,18,0A
1820 DATA 18,18,18,0E,0B,01,00,11,27
1830 DATA 00,01,0A,01,08,00,00,03,23
1840 DATA 0B,0C,0E,03,00,03,0B,10,FB
1850 DATA 11,01,08,01,0B,00,08,01,49
1860 DATA 01,00,0B,01,00,01,00,01,2D
1870 DATA 0B,18,18,18,1A,0E,0B,00,EB
1880 DATA 10,00,00,08,0B,00,01,08,59
1890 DATA 00,03,0B,07,0C,04,01,01,C7
1900 DATA 0A,01,10,01,01,01,0B,01,37
1910 DATA 01,00,00,01,0B,02,00,01,5F
1920 DATA 01,07,0B,0E,0E,0E,0E,0E,13
1930 DATA 0B,03,00,01,08,01,0B,03,A3
1940 DATA 00,01,00,03,0B,0B,0B,0B,BF
1950 DATA 0B,0B,0B,0A,0B,0B,0B,0B,3F
1960 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0A,0B,0B,C3
```

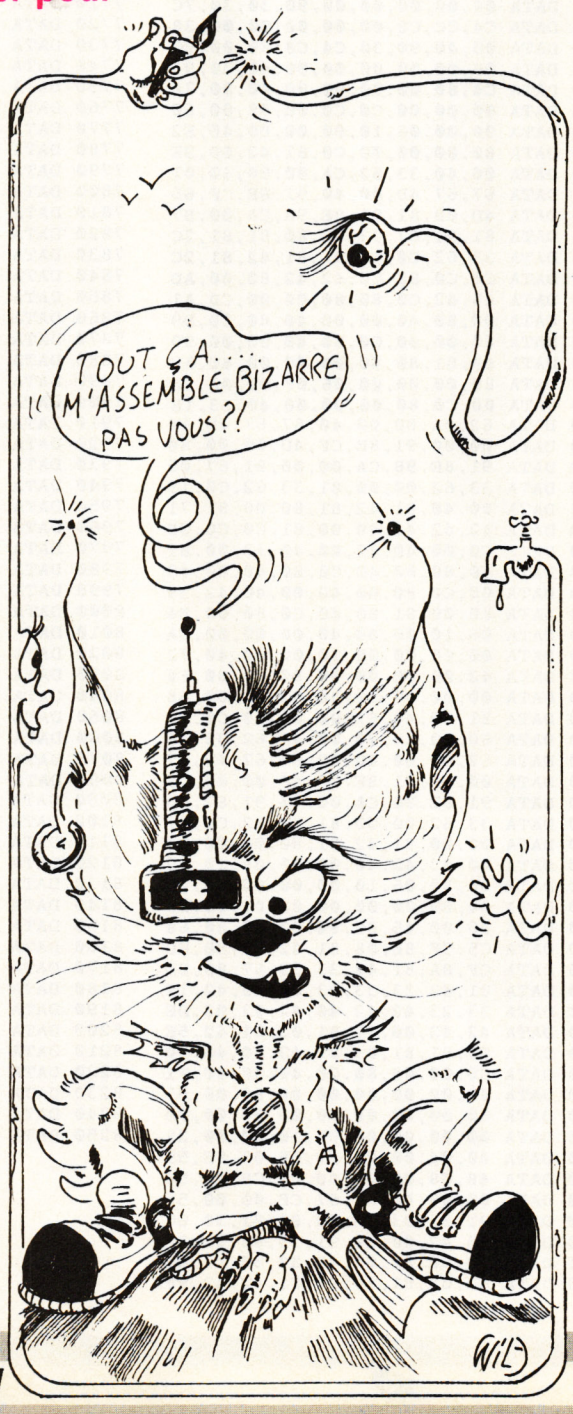
```
1970 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,0B,55
1980 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,F1
1990 DATA 0B,0B,0B,0A,0B,0B,0B,01,41
2000 DATA 01,01,00,02,0B,01,03,03,D6
2010 DATA 03,01,0B,01,00,00,00,01,30
2020 DATA 0B,01,01,01,01,01,0B,01,D4
2030 DATA 01,00,01,02,0B,19,00,18,A5
2040 DATA 18,18,0B,00,00,01,00,00,54
2050 DATA 0B,01,00,01,06,01,0B,01,26
2060 DATA 01,01,03,01,0B,01,01,00,CA
2070 DATA 01,01,0B,01,00,00,00,01,52
2080 DATA 0B,01,00,00,08,01,0B,18,FA
2090 DATA 00,18,00,18,01,00,00,00,F7
2100 DATA 00,00,0B,01,00,01,00,01,9A
2110 DATA 0B,01,03,08,03,01,0B,12,3A
2120 DATA 08,01,01,01,0A,01,00,03,1B
2130 DATA 00,01,0B,01,01,08,00,00,FF
2140 DATA 0B,18,18,18,00,18,0B,02,5F
2150 DATA 01,08,01,06,0B,01,00,01,68
2160 DATA 00,01,0B,01,03,01,03,08,99
2170 DATA 0B,01,00,01,00,01,0B,03,BD
2180 DATA 00,00,00,01,0B,01,00,00,AE
2190 DATA 00,00,0B,18,00,01,01,18,B4
2200 DATA 0B,00,00,08,00,00,0B,01,F4
2210 DATA 00,01,00,01,0B,01,03,01,1C
2220 DATA 08,0C,0B,0F,00,01,00,01,77
2230 DATA 0B,02,08,00,08,01,0A,01,F2
2240 DATA 00,00,00,00,0B,18,0C,01,F5
2250 DATA 08,19,0B,00,00,01,01,01,4D
2260 DATA 0B,0A,0B,0A,0B,0A,0B,0A,B5
2270 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,39
2280 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,0B,C3
2290 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,57
2300 DATA 0B,0A,0B,0B,0B,0B,0B,0B,F1
2310 DATA 0B,0B,0B,01,00,01,00,01,5D
2320 DATA 0B,01,01,01,01,01,0B,0C,49
2330 DATA 1B,0E,0E,01,0B,19,12,01,29
2340 DATA 01,01,0A,01,01,01,01,01,98
2350 DATA 0B,00,00,01,01,00,0B,02,41
2360 DATA 01,01,0E,1A,0B,01,00,01,5B
2370 DATA 00,01,0B,00,03,10,03,01,52
2380 DATA 0B,0C,01,04,0C,04,0B,18,39
2390 DATA 18,11,01,03,0B,10,10,10,61
2400 DATA 10,02,0B,00,00,00,04,00,12
2410 DATA 0B,03,01,01,01,18,0B,01,7C
2420 DATA 00,08,01,01,0B,08,04,0D,EE
2430 DATA 10,01,0B,04,0C,04,0C,00,51
2440 DATA 0B,18,11,01,01,00,0B,0D,FD
2450 DATA 04,01,10,10,0B,00,01,04,59
2460 DATA 0C,00,0B,01,01,12,01,18,52
2470 DATA 0B,01,00,00,00,01,0B,01,52
2480 DATA 03,10,03,01,0B,0C,00,03,B9
2490 DATA 03,0E,0B,18,11,01,01,01,6B
2500 DATA 0B,00,00,01,10,01,0A,01,CE
2510 DATA 01,00,04,01,0A,01,01,01,DE
2520 DATA 08,19,0B,01,01,01,00,02,18
2530 DATA 0B,01,01,01,01,01,0B,0E,BC
2540 DATA 0C,01,0E,11,0B,1A,0E,0C,9D
2550 DATA 04,01,0A,01,01,01,01,01,B7
2560 DATA 0B,00,00,00,00,00,0B,01,F7
2570 DATA 01,03,01,01,0B,0B,0B,0A,03
2580 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,7F
2590 DATA 0B,0B,0B,0A,0B,0B,0B,0B,FF
2600 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,8B
2610 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,1F
2620 DATA 0B,0B,0B,0B,0A,0B,0B,00,5E
2630 DATA 03,01,03,00,0B,0F,01,01,24
2640 DATA 01,06,0B,00,00,01,00,00,78
2650 DATA 0B,0D,04,01,01,01,0A,01,2E
2660 DATA 01,01,04,0C,0B,02,01,00,E7
2670 DATA 12,01,0B,01,01,00,01,00,64
2680 DATA 0B,03,03,08,03,03,0B,01,54
2690 DATA 19,01,01,01,0B,00,01,01,04
2700 DATA 01,00,0B,04,11,11,01,11,D0
2710 DATA 0B,00,00,00,00,04,0B,01,A0
2720 DATA 11,11,11,01,0A,01,08,01,E2
2730 DATA 01,00,0B,0D,04,01,01,01,C9
2740 DATA 0A,01,01,01,08,01,0A,01,C8
2750 DATA 01,11,01,01,0A,01,11,11,A1
2760 DATA 04,11,0B,0C,04,02,00,01,C0
2770 DATA 0B,04,11,01,00,01,0B,01,ED
2780 DATA 01,01,01,01,0B,03,03,08,25
2790 DATA 03,03,0B,01,08,12,14,01,13
2800 DATA 0B,00,01,01,01,00,0B,01,1F
2810 DATA 01,04,0D,11,0B,04,00,00,8A
2820 DATA 00,04,0B,0C,00,01,00,01,A1
2830 DATA 0B,0F,0E,12,01,01,0B,00,4C
2840 DATA 03,08,03,00,0B,01,01,01,74
2850 DATA 01,01,0B,00,00,02,00,00,6C
2860 DATA 0B,11,11,11,11,11,0B,0C,48
2870 DATA 04,01,04,0C,0B,19,00,01,37
2880 DATA 01,01,0B,02,01,15,01,06,FD
2890 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,71
2900 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,ED
2910 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,71
2920 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,FD
2930 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,91
2940 DATA 0B,0B,00,00,00,00,00,00,C2
2950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DA
2960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FA

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 MODE 1:ADR= 35000:FOR I%=0 TO  725
120 FOR J%=1 TO 8:READ A$
130 A%=VAL("&"+A$)
140 B%=(B%+I%+A%*J%) AND 255
150 POKE ADR+I%*8+J%-1,A%:NEXT J%
160 READ B$:IF B%=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I%*10:STOP
180 LOCATE 10,10:PRINT "LIGNE ";+1000
+I%*10" OK...
190 NEXT I%:SAVE"BAM3.BIN",B,ADR, 5800
200 '
1000 DATA 02,10,8D,4E,8D,4E,0C,0F,62
1010 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,4C,8D,2E
1020 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,4C,8D,02
1030 DATA 4C,8D,4C,8D,0C,0F,8C,4C,62
1040 DATA 8C,4C,02,10,CC,4E,CC,4E,C0
1050 DATA 8D,4E,0C,4E,0C,4E,8C,4E,C1
1060 DATA 8C,4E,8C,4E,8C,4E,8C,4E,C9
1070 DATA 8C,4E,8C,4E,8C,4E,8C,4E,D9
1080 DATA 0C,0F,0C,0C,02,10,8D,4E,4C
1090 DATA 0D,0F,4C,8D,4C,8D,CC,0F,AD
1100 DATA CC,0F,CC,4E,CC,4E,8C,4E,97
1110 DATA 8C,CC,8C,CC,0C,CC,4C,CC,5F
1120 DATA 4C,CC,0D,0F,0C,0C,02,10,18
1130 DATA 8D,4E,0D,0F,4C,8D,4C,8D,52
1140 DATA CC,8D,CC,0F,CC,0F,8C,4E,E2
1150 DATA 8C,4E,CC,0F,CC,0F,CC,8D,74
1160 DATA 4C,8D,4C,8D,0C,0D,8C,4C,30
1170 DATA 02,10,8D,CC,8D,CC,8D,CC,75
1180 DATA 8D,CC,0F,CC,0D,8D,0D,8D,D9
1190 DATA 4C,8D,4C,8D,0C,0D,0C,0D,35
1200 DATA CC,8D,CC,8D,CC,8D,CC,8D,99
1210 DATA CC,8D,02,10,0F,0F,0D,0F,E5
1220 DATA 4C,8D,4C,CC,4C,CC,4C,CC,C7
1230 DATA 4C,CC,0D,4E,0C,0F,CC,0F,64
1240 DATA CC,8D,CC,8D,4C,8D,4C,8D,E8
1250 DATA 0C,0D,8C,4C,02,10,8D,4E,5F
1260 DATA 0F,0F,4C,8D,4C,8D,4C,CC,B2
1270 DATA 4C,CC,4C,CC,0D,4E,0C,0F,63
1280 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,4C,8D,07
1290 DATA 4C,8D,0C,0D,8C,4C,02,10,BF
1300 DATA 0F,0F,0D,0F,4C,8D,4C,8D,85
1310 DATA CC,8D,CC,8D,CC,8D,CC,0F,51
1320 DATA CC,0D,CC,4C,CC,4C,CC,4C,83
1330 DATA CC,4C,CC,4C,CC,4C,CC,4C,3B
1340 DATA 02,10,8D,4E,0F,0F,4C,8D,6D
1350 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,0D,0F,A0
1360 DATA 8C,4E,8C,4E,0C,0F,4C,8D,D6
1370 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,0C,0D,02
1380 DATA 8C,4C,02,10,8D,4E,0F,0F,12
1390 DATA 4C,8D,4C,8D,4C,8D,4C,8D,0E
1400 DATA 4C,8D,0D,0F,8C,0F,CC,8D,29
1410 DATA CC,8D,CC,8D,4C,8D,4C,8D,35
1420 DATA 0C,0D,8C,4C,06,28,33,33,8A
1430 DATA 33,33,33,33,33,33,33,33,0E
1440 DATA 33,33,03,03,33,33,33,33,4A
1450 DATA 03,03,03,03,03,13,03,03,7E
1460 DATA 03,03,03,13,03,03,03,03,9A
1470 DATA 03,13,03,03,03,03,03,13,1E
1480 DATA 03,03,03,03,03,13,03,03,6A
1490 DATA 03,03,03,13,03,13,00,00,D1
1500 DATA 00,00,03,13,00,00,00,00,B6
1510 DATA 03,13,00,00,00,00,03,13,24
1520 DATA 00,00,00,00,03,13,00,00,45
1530 DATA 00,00,03,13,00,00,00,00,42
1540 DATA 03,13,00,00,00,00,03,13,C8
1550 DATA 00,00,00,00,03,13,33,33,FE
1560 DATA 22,00,03,13,33,33,22,00,54
1570 DATA 03,03,03,13,22,00,03,03,51
1580 DATA 03,03,22,00,03,03,03,03,DE
1590 DATA 22,00,03,03,03,03,22,00,FC
1600 DATA 03,03,03,03,22,00,03,03,D1
1610 DATA 03,03,22,00,03,13,00,00,A9
1620 DATA 00,00,03,13,00,00,00,00,EE
1630 DATA 03,13,00,00,00,00,03,13,BC
1640 DATA 00,00,00,00,03,13,00,00,3D
1650 DATA 00,00,03,13,00,00,00,00,9A
1660 DATA 03,13,00,00,00,00,03,13,80
1670 DATA 33,33,33,33,03,13,33,33,14
1680 DATA 33,33,03,03,03,13,33,33,60
1690 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,F4
1700 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,90
1710 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,34
1720 DATA 03,03,03,03,03,03,0C,08,47
1730 DATA 95,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,C1
1740 DATA 3F,3F,3F,6A,95,3F,3F,3F,47
1750 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,6A,D3
1760 DATA 60,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,30
1770 DATA 3F,3F,3F,95,60,3F,3F,3F,71
1780 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,95,6D
1790 DATA 30,95,3F,3F,3F,3F,3F,3F,5E
1800 DATA 3F,3F,6A,3F,30,95,3F,3F,F4
1810 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,6A,3F,85
1820 DATA 30,60,3F,3F,3F,3F,3F,3F,24
1830 DATA 3F,3F,95,3F,30,60,C0,C0,A4
1840 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,95,3F,0F
1850 DATA 0C,08,30,60,C0,C0,C0,C0,63
1860 DATA C0,C0,C0,C0,95,3F,30,60,46
1870 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,BE
1880 DATA 95,3F,30,90,30,30,30,30,41
1890 DATA 30,30,30,30,60,3F,30,90,13
1900 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,A3
1910 DATA 60,3F,60,30,30,30,30,30,19
1920 DATA 30,30,30,30,30,95,60,30,67
1930 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,0F
1940 DATA 30,95,90,30,30,30,30,30,A9
1950 DATA 30,30,30,30,30,60,90,30,21
1960 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,E1
1970 DATA 30,60,08,08,CC,CC,CC,CC,C9
1980 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,89
1990 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,51
2000 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,21
2010 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,F9
2020 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,D9
2030 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C1
2040 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,B1
2050 DATA CC,CC,CC,CC,02,08,30,60,7B
2060 DATA 30,60,30,60,30,60,30,60,4B
2070 DATA 30,60,30,60,30,60,02,08,21
2080 DATA 95,3F,95,3F,95,3F,95,3F,BD
2090 DATA 95,3F,95,3F,95,3F,95,3F,61
2100 DATA 0C,17,00,00,00,00,00,C0,0B
2110 DATA C0,00,00,00,00,00,00,00,43
2120 DATA 00,00,40,3F,3F,80,00,00,BA
2130 DATA 00,00,00,00,00,40,95,3F,CD
2140 DATA 3F,6A,80,00,00,00,00,00,F0
2150 DATA 00,95,3F,3F,3F,3F,6A,00,06
2160 DATA 00,00,00,00,C0,3F,3F,3F,91
2170 DATA 3F,3F,3F,C0,00,00,00,40,B3
2180 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F
2190 DATA 80,00,40,95,3F,3F,3F,3F,F1
2200 DATA 3F,3F,3F,3F,6A,80,95,3F,44
2210 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,E8
2220 DATA 3F,6A,C0,95,3F,3F,3F,3F,C5
2230 DATA 3F,3F,3F,3F,6A,C0,90,60,95
2240 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,51
2250 DATA C4,C8,90,30,C0,3F,3F,3F,E8
2260 DATA 3F,3F,3F,C0,CC,C8,90,30,6E
2270 DATA 30,95,3F,3F,3F,3F,6A,CC,74
2280 DATA CC,C8,90,30,30,60,95,3F,7B
2290 DATA 3F,6A,C4,CC,CC,C8,90,30,2E
2300 DATA 30,30,60,3F,3F,C4,CC,CC,B1
2310 DATA CC,C8,90,30,30,30,30,C0,F5
2320 DATA C0,CC,CC,CC,CC,C8,90,30,1D
2330 DATA 30,30,30,30,C4,CC,CC,CC,B5
2340 DATA CC,C8,40,90,30,30,30,30,21
2350 DATA C4,CC,CC,CC,C8,80,00,40,31
2360 DATA 30,30,30,30,C4,CC,CC,CC,E1
2370 DATA 80,00,00,00,C0,30,30,30,59
2380 DATA C4,CC,CC,C0,00,00,00,00,69
2390 DATA 00,90,30,30,C4,CC,C8,00,45
2400 DATA 00,00,00,00,00,40,90,30,95
2410 DATA C4,C8,80,00,00,00,00,00,D1
2420 DATA 00,00,40,30,C4,80,00,00,95
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,0D
2440 DATA C0,00,00,00,00,00,0C,20,A1
2450 DATA 00,00,00,00,00,C0,C0,00,E9
2460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,79
2470 DATA 40,33,33,80,00,00,00,00,50
2480 DATA 00,00,00,40,91,33,33,62,6C
2490 DATA 80,00,00,00,00,00,00,91,1C
2500 DATA 33,33,33,33,62,00,00,00,B4
2510 DATA 00,00,C0,33,33,33,33,33,A6
2520 DATA 33,C0,00,00,00,40,33,33,96
2530 DATA 33,33,33,33,33,33,80,00,0D
2540 DATA 40,91,33,33,33,33,33,33,D2
2550 DATA 33,33,62,80,91,33,33,33,6D
2560 DATA 33,33,33,33,33,33,33,62,F1
2570 DATA C0,91,33,33,33,33,33,33,4E
2580 DATA 33,33,62,C0,81,42,33,33,0B
2590 DATA 33,33,33,33,33,33,C1,C2,89
2600 DATA 81,03,C0,33,33,33,33,33,4A
2610 DATA 33,C0,C3,C2,81,03,03,91,8A
2620 DATA 33,33,33,33,62,C3,C3,C2,79
```

```
2630 DATA 81,03,03,42,91,33,33,62,A5
2640 DATA C1,C3,C3,C2,81,03,03,03,21
2650 DATA 42,33,33,C1,C3,C3,C3,C2,54
2660 DATA 81,03,03,03,03,C0,C0,C3,07
2670 DATA C3,C3,C3,C2,81,03,03,03,9D
2680 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,C3,C2,FB
2690 DATA 81,03,03,03,03,03,C1,C3,5F
2700 DATA C3,C3,C3,C2,81,03,03,03,0D
2710 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,C3,C2,83
2720 DATA 81,03,03,03,03,03,C1,C3,FF
2730 DATA C3,C3,C3,C2,81,03,03,03,C5
2740 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,C3,C2,53
2750 DATA 81,03,03,03,03,03,C1,C3,E7
2760 DATA C3,C3,C3,C2,81,03,03,03,C5
2770 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,C3,C2,6B
2780 DATA 81,03,03,03,03,03,C1,C3,17
2790 DATA C3,C3,C3,C2,81,03,03,03,0D
2800 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,C3,C2,CB
2810 DATA 40,81,03,03,03,03,C1,C3,4A
2820 DATA C3,C3,C2,80,00,40,03,03,36
2830 DATA 03,03,C1,C3,C3,C3,80,00,27
2840 DATA 00,00,C0,03,03,03,C1,C3,B3
2850 DATA C3,C0,00,00,00,00,00,81,C6
2860 DATA 03,03,C1,C3,C2,00,00,00,B8
2870 DATA 00,00,00,40,81,03,C1,C2,7E
2880 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,DE
2890 DATA 40,03,C1,80,00,00,00,00,4F
2900 DATA 00,00,00,00,00,81,C0,00,85
2910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7D
2920 DATA 00,40,80,00,00,00,00,00,7D
2930 DATA 0C,19,00,00,00,00,00,40,C3
2940 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,53
2950 DATA 00,00,00,D1,C0,00,00,00,6F
2960 DATA 00,00,00,00,00,00,40,F3,E7
2970 DATA C5,80,00,00,00,00,00,00,D4
2980 DATA 00,00,40,F3,C5,80,00,00,69
2990 DATA 00,00,00,00,00,00,D1,F3,F0
3000 DATA C5,CA,00,00,00,00,00,00,89
3010 DATA 00,40,F3,F3,C5,CF,80,00,29
3020 DATA 00,00,00,00,00,40,F3,F3,36
3030 DATA C5,CF,80,00,00,00,00,00,71
3040 DATA 00,D1,F3,F3,C5,CF,CA,00,51
3050 DATA 00,00,00,00,40,F3,F3,F3,E8
3060 DATA C5,CF,CF,80,00,00,00,00,28
3070 DATA 40,F3,F3,F3,C5,CF,CF,80,C7
3080 DATA 00,00,00,00,D1,F3,F3,F3,4B
3090 DATA C5,CF,CF,CA,00,00,00,40,CB
3100 DATA F3,F3,F3,F3,C5,CF,CF,CF,AD
3110 DATA 80,00,00,40,F3,F3,F3,F3,73
3120 DATA C5,CF,CF,CF,80,00,00,D1,27
3130 DATA F3,F3,F3,F3,C5,CF,CF,CF,21
3140 DATA CA,00,40,F3,F3,F3,F3,F3,D5
3150 DATA C5,CF,CF,CF,CF,80,40,F3,FC
3160 DATA F3,F3,F3,F3,C5,CF,CF,CF,0E
3170 DATA CF,80,D1,F3,F3,F3,F3,F3,92
3180 DATA C5,CF,CF,CF,CF,CA,40,D1,7D
3190 DATA F3,F3,F3,F3,C5,CF,CF,CF,A7
3200 DATA CA,80,00,40,F3,F3,F3,F3,FF
3210 DATA C5,CF,CF,CF,80,00,00,00,73
3220 DATA C0,F3,F3,F3,C5,CF,CF,C0,0A
3230 DATA 00,00,00,00,00,D1,F3,F3,25
3240 DATA C5,CF,CA,00,00,00,00,00,E6
3250 DATA 00,40,D1,F3,C5,CA,80,00,C2
3260 DATA 00,00,00,00,00,00,40,F3,2A
3270 DATA C5,80,00,00,00,00,00,00,07
3280 DATA 00,00,00,D1,C0,00,00,00,2B
3290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,40,53
3300 DATA 80,00,00,00,00,00,06,48,6D
3310 DATA 00,00,00,00,00,40,00,00,25
3320 DATA 00,00,40,D5,00,00,00,00,79
3330 DATA C0,FF,00,00,00,C0,EA,FF,5D
3340 DATA 00,00,40,FF,EA,FF,00,40,F5
3350 DATA D5,FF,EA,FF,00,D5,FF,FF,C9
3360 DATA C2,FF,C0,FF,FF,FF,C2,FF,60
3370 DATA FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,73
3380 DATA FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,08
3390 DATA C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,74
3400 DATA FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,9F
3410 DATA FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,4C
3420 DATA C2,FF,FF,FF,FF,EB,C2,FF,58
3430 DATA FF,FF,FF,EB,C2,EA,FF,FF,CD
3440 DATA EB,C3,EA,D5,FF,FF,EB,FF,4A
3450 DATA D5,FF,FF,FF,FF,C0,FF,FF,2A
3460 DATA FF,FF,EA,D5,FF,FF,FF,EA,27
3470 DATA D5,D5,FF,FF,FF,D5,FF,D5,F1
3480 DATA FF,FF,C0,FF,FF,D5,FF,FF,D4
3490 DATA FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,94
3500 DATA EB,D5,FF,FF,FF,FF,EB,D5,FC
3510 DATA FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,50
3520 DATA FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,28
3530 DATA EB,D5,FF,FF,FF,FF,EB,D5,A8
3540 DATA FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,14
3550 DATA FF,FF,EB,D5,FF,EA,FF,FF,86
3560 DATA C3,D5,EA,D5,FF,FF,C3,D5,F7
3570 DATA D5,D5,FF,C3,D7,C0,FF,D5,DB
3580 DATA FF,D7,EA,FF,FF,D5,FF,EA,94
3590 DATA D5,FF,EB,D5,FF,D5,FF,FF,7E
3600 DATA EB,D5,C0,FF,FF,FF,EB,D5,79
3610 DATA FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,1D
3620 DATA FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,45
3630 DATA EB,D5,FF,FF,FF,FF,EB,D5,15
3640 DATA FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,D1
3650 DATA FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,11
3660 DATA C3,D5,FF,FF,FF,FF,C3,D5,B9
3670 DATA FF,FF,FF,EB,D7,C0,FF,FF,5B
3680 DATA FF,EB,EA,D5,FF,FF,FF,FF,88
3690 DATA D5,FF,FF,FF,FF,C0,FF,FF,28
3700 DATA FF,FF,EA,EA,FF,FF,FF,EA,39
3710 DATA D5,EA,FF,FF,FF,D5,FF,EA,95
3720 DATA FF,FF,C0,FF,FF,C2,FF,FF,C6
3730 DATA FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,36
3740 DATA FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,40
3750 DATA FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,46
3760 DATA FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,CE
3770 DATA FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,F0
3780 DATA FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,0E
3790 DATA FF,FF,EB,C2,FF,EA,FF,FF,F4
3800 DATA EB,C2,EA,80,FF,FF,C3,EA,7B
3810 DATA 80,00,FF,FF,D7,C0,00,00,6F
3820 DATA FF,FF,EA,00,00,00,FF,EA,43
3830 DATA 80,00,00,00,FF,80,00,00,96
3840 DATA 00,00,C0,00,00,00,00,00,B6
3850 DATA 06,48,80,00,00,00,00,00,B4
3860 DATA EA,80,00,00,00,00,FF,C0,87
3870 DATA 00,00,00,00,FF,D5,C0,00,B8
3880 DATA 00,00,EB,D5,FF,80,00,00,C8
3890 DATA EB,D5,FF,EA,80,00,EB,D5,9F
3900 DATA FF,FF,EA,00,EB,D5,FF,FF,F0
3910 DATA FF,C0,EB,D5,FF,FF,FF,FF,82
3920 DATA EB,D5,FF,FF,FF,FF,EB,D5,3A
3930 DATA FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,DE
3940 DATA FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,06
3950 DATA C3,D5,FF,FF,FF,FF,C3,D5,96
3960 DATA FF,FF,FF,FF,FF,D5,FF,FF,B6
3970 DATA FF,FF,D5,D5,FF,FF,FF,FF,B4
3980 DATA EA,D5,FF,FF,FF,FF,FF,EA,CF
3990 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,C0,FF,4A
4000 DATA EB,D7,FF,FF,EA,D5,FF,C3,DD
4010 DATA FF,FF,C2,EA,D5,EB,FF,FF,CC
4020 DATA C2,FF,EA,FF,FF,FF,C2,FF,F1
4030 DATA FF,C0,FF,FF,C2,FF,FF,FF,96
4040 DATA FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,3B
4050 DATA C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,B7
4060 DATA FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,F2
4070 DATA FF,FF,C2,FF,FF,FF,EB,D7,E3
4080 DATA C2,FF,FF,FF,FF,C3,C2,FF,0F
4090 DATA FF,FF,D5,EB,C2,FF,FF,FF,94
4100 DATA EA,D5,C2,FF,FF,FF,C2,EA,AD
4110 DATA EA,FF,FF,FF,C2,FF,C0,FF,42
4120 DATA FF,FF,C2,FF,FF,D5,FF,FF,2B
4130 DATA C2,FF,FF,EA,D5,FF,C2,FF,C1
4140 DATA FF,FF,EA,FF,C2,FF,FF,FF,FD
4150 DATA FF,C0,C2,FF,FF,FF,FF,FF,7C
4160 DATA C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,50
4170 DATA FF,FF,FF,FF,C2,FF,FF,FF,E3
4180 DATA FF,FF,C2,FF,FF,FF,FF,FF,F8
4190 DATA C2,FF,FF,FF,FF,FF,C2,FF,E4
4200 DATA FF,FF,FF,FF,EA,FF,FF,FF,57
4210 DATA FF,FF,C0,FF,FF,FF,FF,FF,7E
4220 DATA EA,D5,FF,FF,FF,FF,FF,EA,59
4230 DATA FF,FF,EB,FF,FF,FF,C0,FF,58
4240 DATA EB,D7,FF,FF,D5,D5,FF,C3,42
4250 DATA FF,EB,D5,EA,D5,EB,FF,EB,62
4260 DATA D5,FF,EA,FF,FF,EB,D5,FF,67
4270 DATA FF,C0,FF,EB,D5,FF,FF,FF,DB
4280 DATA FF,EB,D5,FF,FF,FF,FF,EB,B1
4290 DATA D5,FF,FF,FF,FF,EB,D5,FF,0D
4300 DATA FF,FF,FF,EB,D5,FF,FF,FF,17
4310 DATA EB,EB,D5,FF,FF,FF,EB,C3,25
4320 DATA D5,FF,FF,FF,FF,C3,D5,FF,A9
4330 DATA FF,FF,D5,EB,D5,FF,FF,FF,4D
4340 DATA 40,D5,D5,FF,FF,FF,00,40,17
4350 DATA D5,FF,FF,FF,00,00,C0,FF,93
4360 DATA FF,FF,00,00,00,D5,FF,FF,FF
4370 DATA 00,00,00,40,D5,FF,00,00,AA
4380 DATA 00,00,40,FF,00,00,00,00,F6
4390 DATA 00,C0,0C,1E,00,00,00,00,AA
4400 DATA 00,40,80,00,00,00,00,00,4A
4410 DATA 00,00,00,00,00,C0,C0,00,B2
4420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,62
4430 DATA 40,0F,0F,80,00,00,00,00,A5
4440 DATA 00,00,00,40,85,0F,0F,4A,11
4450 DATA 80,00,00,00,00,00,00,85,81
4460 DATA 0F,0F,0F,0F,4A,00,00,00,59
4470 DATA 00,00,C0,0F,0F,0F,0F,0F,33
4480 DATA 0F,C0,00,00,00,40,0F,0F,03
4490 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,80,00,A6
4500 DATA 40,85,0F,0F,0F,0F,0F,0F,CF
4510 DATA 0F,0F,4A,80,85,0F,0F,0F,A6
4520 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,4A,9A
4530 DATA C0,85,0F,0F,0F,0F,0F,0F,5B
4540 DATA 0F,0F,4A,C0,D5,EA,0F,0F,FC
4550 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,84,48,2B
4560 DATA D5,FF,C0,0F,0F,0F,0F,0F,20
4570 DATA 0F,C0,0C,48,D5,FF,FF,85,5F
4580 DATA 0F,0F,0F,0F,4A,0C,0C,48,73
4590 DATA D5,FF,FF,EA,85,0F,0F,4A,CF
4600 DATA 84,0C,0C,48,D5,FF,FF,FF,03
4610 DATA EA,0F,0F,84,0C,0C,0C,48,A8
4620 DATA D5,FF,FF,FF,FF,C0,C0,0C,DF
4630 DATA 0C,0C,0C,48,D5,FF,FF,FF,B3
4640 DATA FF,FF,84,0C,0C,0C,0C,48,E4
4650 DATA C0,D5,FF,FF,FF,FF,84,0C,A0
4660 DATA 0C,0C,48,C0,D5,EA,FF,FF,A2
4670 DATA FF,FF,84,0C,0C,0C,84,48,33
4680 DATA D5,FF,C0,FF,FF,FF,84,0C,B3
4690 DATA 0C,C0,0C,48,40,FF,FF,D5,E6
4700 DATA FF,FF,84,0C,48,0C,0C,80,33
4710 DATA 40,FF,FF,EA,D5,FF,84,48,AD
4720 DATA 84,0C,0C,80,00,D5,FF,FF,FC
4730 DATA EA,FF,84,84,0C,0C,48,00,A4
4740 DATA 00,D5,FF,FF,FF,C0,C0,0C,12
4750 DATA 0C,0C,48,00,00,40,FF,FF,37
4760 DATA FF,FF,84,0C,0C,0C,80,00,B4
4770 DATA 00,00,C0,FF,FF,FF,84,0C,A9
4780 DATA 0C,C0,00,00,00,00,00,D5,AD
4790 DATA FF,FF,84,0C,48,00,00,00,A6
4800 DATA 00,00,00,40,D5,FF,84,48,85
4810 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,ED
4820 DATA 40,FF,84,80,00,00,00,00,A7
4830 DATA 00,00,00,00,00,C0,C0,00,5F
4840 DATA 00,00,00,00,07,28,00,00,72
4850 DATA 40,C0,C0,00,00,00,00,C0,7A
4860 DATA 84,0C,80,00,00,40,4A,0C,8C
4870 DATA 0C,48,00,00,40,4A,0C,84,B0
4880 DATA 48,00,00,85,84,48,C0,0C,10
4890 DATA 80,00,85,84,48,EA,0C,80,8F
4900 DATA 00,85,84,80,D5,84,80,40,16
4910 DATA 4A,0C,80,D5,84,48,40,4A,D8
4920 DATA 0C,80,40,EA,48,40,4A,48,BA
4930 DATA 00,40,C0,C0,40,4A,48,00,B6
4940 DATA 40,EA,48,85,84,48,00,40,4A
4950 DATA EA,48,85,84,48,00,40,EA,33
4960 DATA 48,85,84,80,00,40,EA,48,97
4970 DATA 85,84,80,00,40,EA,48,C0,C0
4980 DATA C0,80,00,40,EA,48,D5,84,25
4990 DATA 80,00,40,EA,48,D5,84,80,87
5000 DATA 00,40,EA,48,D5,84,80,00,26
5010 DATA 40,EA,48,D5,84,80,00,40,82
5020 DATA EA,48,D5,84,80,00,40,EA,AB
5030 DATA 48,D5,84,80,00,40,EA,48,E7
5040 DATA D5,84,80,00,40,EA,48,D5,40
5050 DATA 84,80,00,40,EA,48,D5,84,A1
5060 DATA 80,00,40,EA,48,D5,84,80,3B
5070 DATA 00,40,EA,48,D5,84,80,00,12
5080 DATA 40,EA,48,D5,84,80,00,40,A6
5090 DATA EA,48,D5,84,80,00,40,EA,07
5100 DATA 48,D5,84,80,00,40,EA,48,7B
5110 DATA D5,84,80,00,40,EA,48,D5,0C
5120 DATA 84,80,00,40,EA,48,D5,84,A5
5130 DATA 80,00,00,C0,80,D5,84,80,27
5140 DATA 00,00,40,00,D5,84,80,00,98
5150 DATA 00,00,00,D5,84,80,00,00,78
5160 DATA 00,00,D5,84,80,00,00,00,87
5170 DATA 00,D5,84,80,00,00,00,00,C5
5180 DATA 40,C0,00,00,00,00,00,00,95
5190 DATA 80,00,00,00,00,00,07,28,9E
5200 DATA 00,00,C0,C0,80,00,00,00,7E
5210 DATA 40,FF,EA,C0,00,00,00,D5,4A
5220 DATA FF,FF,85,80,00,00,D5,EA,29
5230 DATA FF,85,80,00,40,FF,C0,D5,0C
5240 DATA EA,4A,00,40,FF,84,D5,EA,00
5250 DATA 4A,00,40,EA,48,40,EA,4A,98
5260 DATA 00,D5,EA,48,40,FF,85,80,4D
5270 DATA D5,84,80,40,FF,85,80,C0,9B
5280 DATA C0,80,00,D5,85,80,D5,84,9B
5290 DATA 80,00,D5,85,80,D5,84,80,30
5300 DATA 00,D5,EA,4A,D5,84,80,00,F1
5310 DATA D5,EA,4A,D5,84,80,00,40,D8
5320 DATA EA,4A,D5,84,80,00,40,EA,F5
5330 DATA 4A,D5,84,80,00,40,C0,C0,BD
5340 DATA D5,84,80,00,40,EA,48,D5,06
5350 DATA 84,80,00,40,EA,48,D5,84,57
5360 DATA 80,00,40,EA,48,D5,84,80,E1
5370 DATA 00,40,EA,48,D5,84,80,00,A8
5380 DATA 40,EA,48,D5,84,80,00,40,2C
5390 DATA EA,48,D5,84,80,00,40,EA,7D
5400 DATA 48,D5,84,80,00,40,EA,48,E1
5410 DATA D5,84,80,00,40,EA,48,D5,62
5420 DATA 84,80,00,40,EA,48,D5,84,EB
5430 DATA 80,00,40,EA,48,D5,84,80,AD
5440 DATA 00,40,EA,48,D5,84,80,00,AC
5450 DATA 40,EA,48,D5,84,80,00,40,68
5460 DATA EA,48,D5,84,80,00,40,EA,F1
5470 DATA 48,D5,84,80,00,40,EA,48,8D
```

```
5480 DATA 40,C0,00,00,40,EA,48,00,01
5490 DATA 80,00,00,40,EA,48,00,00,CB
5500 DATA 00,00,40,EA,48,00,00,00,AB
5510 DATA 00,40,EA,48,00,00,00,00,21
5520 DATA 40,EA,48,00,00,00,00,40,2D
5530 DATA EA,48,00,00,00,00,00,C0,CF
5540 DATA 80,00,00,00,00,00,40,00,3F
5550 DATA 04,10,00,00,40,80,40,80,9B
5560 DATA D0,80,81,42,E0,E0,81,03,75
5570 DATA D0,E0,81,03,D0,E0,81,03,CB
5580 DATA D0,E0,81,81,D0,80,C0,03,9A
5590 DATA C0,80,C0,03,03,D1,40,81,BB
5600 DATA 03,8A,40,81,C0,80,80,40,36
5610 DATA C0,C0,00,80,C0,48,40,00,0E
5620 DATA C0,48,00,00,C0,C0,00,00,0E
5630 DATA 40,80,07,28,00,00,40,C0,3B
5640 DATA C0,00,00,00,00,C0,84,0C,F7
5650 DATA 80,00,00,40,4A,0C,0C,48,4D
5660 DATA 00,00,40,4A,0C,84,48,00,11
5670 DATA 00,85,84,48,C0,0C,80,00,E7
5680 DATA 85,84,48,EA,0C,80,00,85,F8
5690 DATA 84,90,D5,84,80,40,4A,0C,39
5700 DATA 90,D5,84,48,40,4A,0C,90,9F
5710 DATA 60,EA,48,40,4A,48,30,60,D5
5720 DATA C0,C0,40,4A,48,30,60,EA,35
5730 DATA 48,85,84,48,30,60,EA,48,D1
5740 DATA 85,84,48,30,60,EA,48,85,42
5750 DATA 84,90,30,60,EA,48,85,84,D3
5760 DATA 90,30,60,EA,48,C0,C0,90,13
5770 DATA 30,60,EA,48,D5,84,90,30,7A
5780 DATA 60,EA,48,D5,84,90,30,60,0E
5790 DATA EA,48,D5,84,90,30,60,EA,EF
5800 DATA 48,D5,84,90,30,60,EA,48,83
5810 DATA D5,84,90,30,60,EA,48,D5,D4
5820 DATA 84,90,30,60,EA,48,D5,84,CD
5830 DATA 90,30,60,EA,48,D5,84,90,1F
5840 DATA 30,60,EA,48,D5,84,90,30,BE
5850 DATA 60,EA,48,D5,84,90,30,60,8A
5860 DATA EA,48,D5,84,C0,30,60,EA,93
5870 DATA 48,D5,84,95,C0,60,EA,48,43
5880 DATA D5,84,95,3F,C0,EA,48,D5,F7
5890 DATA 84,95,3F,6A,EA,48,D5,84,87
5900 DATA 95,3F,6A,EA,48,D5,84,95,7A
5910 DATA 3F,C0,EA,48,D5,84,95,C0,C3
5920 DATA 00,C0,80,D5,84,C0,00,00,8B
5930 DATA 40,00,D5,84,80,00,00,00,42
5940 DATA 00,D5,84,80,00,00,00,00,E8
5950 DATA D5,84,80,00,00,00,00,D5,65
5960 DATA 84,80,00,00,00,00,40,C0,29
5970 DATA 00,00,00,00,00,00,80,00,31
5980 DATA 00,00,00,00,07,28,00,00,D4
5990 DATA C0,C0,80,00,00,00,40,FF,E4
6000 DATA EA,C0,00,00,00,D5,FF,FF,DD
6010 DATA 85,80,00,00,D5,EA,FF,85,D0
6020 DATA 80,00,40,FF,C0,D5,EA,4A,30
6030 DATA 00,40,FF,84,D5,EA,4A,00,20
6040 DATA 40,EA,48,60,EA,4A,00,D5,42
6050 DATA EA,48,60,FF,85,80,D5,84,2C
6060 DATA 90,60,FF,85,80,C0,C0,90,1D
6070 DATA 30,D5,85,80,D5,84,90,30,0F
6080 DATA D5,85,80,D5,84,90,30,D5,8E
6090 DATA EA,4A,D5,84,90,30,D5,EA,96
6100 DATA 4A,D5,84,90,30,60,EA,4A,2C
6110 DATA D5,84,90,30,60,EA,4A,D5,7B
6120 DATA 84,90,30,60,C0,C0,D5,84,62
6130 DATA 90,30,60,EA,48,D5,84,90,A4
6140 DATA 30,60,EA,48,D5,84,90,30,33
6150 DATA 60,EA,48,D5,84,90,30,60,EF
6160 DATA EA,48,D5,84,90,30,60,EA,F8
6170 DATA 48,D5,84,90,30,60,EA,48,B4
6180 DATA D5,84,90,30,60,EA,48,D5,2D
6190 DATA 84,90,30,60,EA,48,D5,84,4E
6200 DATA 90,30,60,EA,48,D5,84,90,C8
6210 DATA 30,60,EA,48,D5,84,90,30,8F
6220 DATA C0,EA,48,D5,84,90,C0,6A,23
6230 DATA EA,48,D5,84,C0,3F,6A,EA,F4
6240 DATA 48,D5,84,95,3F,6A,EA,48,83
6250 DATA D5,84,95,3F,6A,EA,48,D5,B1
6260 DATA 84,C0,3F,6A,EA,48,40,C0,8C
6270 DATA 00,C0,6A,EA,48,00,80,00,52
6280 DATA 00,C0,EA,48,00,00,00,00,30
6290 DATA 40,EA,48,00,00,00,00,40,A4
6300 DATA EA,48,00,00,00,00,40,EA,BE
6310 DATA 48,00,00,00,00,40,EA,48,C4
6320 DATA 00,00,00,00,00,C0,80,00,64
6330 DATA 00,00,00,00,40,00,0C,10,20
6340 DATA 00,00,00,00,00,40,80,00,D0
6350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,88
6360 DATA 00,C4,C0,00,00,00,00,00,10
6370 DATA 00,00,00,00,40,CC,90,80,D0
6380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,40,A0
6390 DATA C4,CC,90,60,80,00,00,00,84
6400 DATA 00,00,00,C4,CC,CC,90,30,A8
6410 DATA 60,00,00,00,00,00,C0,CC,90
6420 DATA CC,CC,90,30,30,C0,00,00,C4
6430 DATA 00,40,CC,CC,CC,CC,90,30,04
6440 DATA 30,30,80,00,40,C4,CC,CC,E0
6450 DATA CC,CC,90,30,30,30,60,80,6C
6460 DATA C0,C0,CC,CC,CC,CC,90,30,84
6470 DATA 30,30,C0,C0,40,95,C0,CC,CA
6480 DATA CC,CC,90,30,30,C0,C8,80,A6
6490 DATA 00,40,3F,C0,CC,CC,90,30,3F
6500 DATA C0,CC,80,00,00,00,C0,3F,7F
6510 DATA C0,CC,90,C0,CC,C0,00,00,3B
6520 DATA 00,00,00,95,3F,C0,C0,CC,2A
6530 DATA C8,00,00,00,00,00,00,40,3A
6540 DATA 95,3F,C4,C8,80,00,00,00,89
6550 DATA 00,00,00,00,40,3F,C4,80,F7
6560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,57
6570 DATA 00,C0,C0,00,00,00,00,00,7F
6580 DATA 0C,10,00,00,00,00,00,40,1B
6590 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,13
6600 DATA 00,00,00,C4,C0,00,00,00,63
6610 DATA 00,00,00,00,00,00,40,CC,0B
6620 DATA 95,80,00,00,00,00,00,00,30
6630 DATA 00,40,C4,CC,95,6A,80,00,A9
6640 DATA 00,00,00,00,00,C4,CC,C0,75
6650 DATA C0,3F,6A,00,00,00,00,00,99
6660 DATA C0,CC,C0,30,C4,C0,3F,C0,AE
6670 DATA 00,00,00,40,CC,C0,30,30,B2
6680 DATA C4,CC,C0,3F,80,00,40,C4,6A
6690 DATA C0,30,30,30,C4,CC,CC,C0,D2
6700 DATA 6A,80,C0,C0,30,30,30,30,2C
6710 DATA C4,CC,CC,CC,C0,C0,40,90,74
6720 DATA 30,30,30,30,C4,CC,CC,CC,C4
6730 DATA C8,80,00,40,30,30,30,30,54
6740 DATA C4,CC,CC,CC,80,00,00,00,B4
6750 DATA C0,30,30,30,C4,CC,CC,C0,4C
6760 DATA 00,00,00,00,00,90,30,30,7C
6770 DATA C4,CC,C8,00,00,00,00,00,38
6780 DATA 00,40,90,30,C4,C8,80,00,3C
6790 DATA 00,00,00,00,00,00,40,30,94
6800 DATA C4,80,00,00,00,00,00,00,78
6810 DATA 00,00,00,C0,C0,00,00,00,60
6820 DATA 00,00,06,10,00,00,00,40,E2
6830 DATA 80,00,00,00,C0,81,42,00,2E
6840 DATA 00,40,33,62,CA,00,00,40,01
6850 DATA 67,67,4D,00,40,91,8E,CF,65
6860 DATA 4D,00,81,91,8E,9B,CA,00,B7
6870 DATA 81,91,67,33,62,80,81,81,2C
6880 DATA 33,62,C0,42,81,81,42,81,2C
6890 DATA C0,C0,81,C0,42,42,80,00,AD
6900 DATA 40,42,C0,80,80,00,00,C0,A1
6910 DATA 00,80,40,00,00,40,80,80,D9
6920 DATA 40,00,00,C0,80,40,00,00,99
6930 DATA 00,81,80,40,00,00,00,40,A3
6940 DATA 80,00,00,00,06,0F,00,00,2B
6950 DATA 00,C0,80,00,00,00,40,33,1B
6960 DATA 62,8A,00,00,40,67,67,4D,14
6970 DATA 00,00,91,8E,CF,4D,00,00,80
6980 DATA 91,8E,9B,CA,00,00,91,67,05
6990 DATA 33,62,00,00,81,33,62,C0,19
7000 DATA 00,40,81,42,81,80,00,81,71
7010 DATA 42,42,42,40,00,81,C0,C0,0B
7020 DATA C0,00,40,42,00,40,42,00,B1
7030 DATA 40,80,00,40,C0,80,40,00,49
7040 DATA 00,C0,80,00,40,00,00,40,39
7050 DATA 00,00,81,80,40,C0,80,00,E4
7060 DATA 06,10,00,00,40,00,00,00,3A
7070 DATA 00,00,C0,00,00,00,00,40,72
7080 DATA 42,00,00,00,00,80,C0,80,F4
7090 DATA 00,00,40,80,40,62,00,00,48
7100 DATA 81,80,40,62,00,00,40,C0,E1
7110 DATA 80,C0,80,00,00,40,62,33,3F
7120 DATA 62,8A,00,40,62,67,67,4D,62
7130 DATA 00,40,91,8E,CF,4D,00,00,CE
7140 DATA 91,8E,9B,CA,00,00,91,67,D3
7150 DATA 33,62,00,00,81,33,62,C0,67
7160 DATA 00,00,81,42,81,80,00,00,B7
7170 DATA 40,03,42,40,00,00,00,C0,0B
7180 DATA 80,80,06,10,00,00,00,00,2D
7190 DATA 00,00,00,00,00,08,00,00,B5
7200 DATA 00,00,45,0C,84,00,40,80,68
7210 DATA C5,CF,8E,08,81,42,91,9B,DD
7220 DATA CF,8A,81,42,33,33,67,80,BD
7230 DATA 81,42,33,33,23,80,40,42,1E
7240 DATA 33,23,42,42,40,42,03,03,DE
7250 DATA 42,42,00,81,81,03,81,42,5E
7260 DATA 00,81,81,03,81,42,00,40,90
7270 DATA C0,C0,03,80,00,40,00,40,F1
7280 DATA 42,00,00,00,00,00,80,00,53
7290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FB
7300 DATA 00,00,00,00,06,10,00,00,29
7310 DATA 00,04,00,00,00,00,00,8E,59
7320 DATA 48,08,00,00,00,CF,CF,0C,54
7330 DATA 00,00,40,67,67,CF,00,00,55
7340 DATA 91,33,33,CA,00,00,91,33,6C
7350 DATA 33,42,00,40,91,33,03,42,27
7360 DATA 00,40,81,03,42,80,00,81,68
7370 DATA 42,03,81,80,00,81,42,42,FF
7380 DATA 03,80,00,81,42,C0,03,80,D5
7390 DATA 40,03,80,81,42,00,40,42,B1
7400 DATA 00,81,42,00,C0,C0,00,81,C1
7410 DATA 80,00,C0,80,40,C0,00,00,49
7420 DATA 00,00,40,C0,00,00,06,10,C3
7430 DATA 00,00,C0,00,00,00,00,00,1B
7440 DATA C0,80,00,00,40,80,81,C0,C2
7450 DATA 00,00,40,80,81,13,80,00,21
7460 DATA 40,42,40,13,62,00,40,13,63
7470 DATA C0,03,62,A2,00,81,62,03,DB
7480 DATA 42,D1,00,81,33,81,42,C0,D6
7490 DATA 00,81,42,42,91,62,00,40,0F
7500 DATA 42,03,03,62,00,00,C0,03,90
7510 DATA 03,C0,00,00,00,81,03,80,86
7520 DATA 00,00,00,40,C0,80,00,00,A6
7530 DATA 00,00,80,C0,00,00,00,00,8E
7540 DATA 40,40,00,00,00,00,00,00,BE
7550 DATA 06,0E,00,00,00,00,00,00,58
7560 DATA 00,00,04,00,00,00,00,48,24
7570 DATA 0C,8A,00,00,04,4D,CF,CA,A7
7580 DATA 40,80,45,CF,67,62,81,42,68
7590 DATA 40,9B,33,33,81,42,40,13,44
7600 DATA 33,33,81,42,81,81,13,33,B0
7610 DATA 81,80,81,81,03,03,81,80,08
7620 DATA 81,42,03,42,42,00,81,42,AF
7630 DATA 03,42,42,00,40,03,C0,C0,46
7640 DATA 80,00,00,81,80,00,80,00,8A
7650 DATA 00,40,00,00,00,00,06,10,7C
7660 DATA 00,00,08,00,00,00,04,84,A0
7670 DATA 4D,00,00,00,0C,CF,CF,00,84
7680 DATA 00,00,CF,9B,9B,80,00,00,44
7690 DATA C5,33,33,62,00,00,81,33,97
7700 DATA 33,62,00,00,81,03,33,62,8A
7710 DATA 80,00,40,81,03,42,80,00,E1
7720 DATA 40,42,03,81,42,00,40,03,D4
7730 DATA 81,81,42,00,40,03,C0,81,BF
7740 DATA 42,00,00,81,42,40,03,80,F4
7750 DATA 00,81,42,00,81,80,00,40,59
7760 DATA 42,00,C0,C0,00,00,C0,80,3B
7770 DATA 40,C0,00,00,C0,80,00,00,E3
7780 DATA 06,10,00,00,00,C0,00,00,B9
7790 DATA 00,00,40,C0,00,00,00,00,B1
7800 DATA C0,42,40,80,00,40,23,42,7A
7810 DATA 40,80,00,91,23,80,81,80,7C
7820 DATA 51,91,03,C0,23,80,E2,81,2D
7830 DATA 03,91,42,00,C0,81,42,33,9C
7840 DATA 42,00,91,62,81,81,42,00,D2
7850 DATA 91,03,03,81,80,00,C0,03,B6
7860 DATA 03,C0,00,00,40,03,42,00,C9
7870 DATA 00,00,40,C0,80,00,00,00,81
7880 DATA C0,40,00,00,00,00,80,80,C1
7890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,49
7900 DATA 00,00,06,10,40,80,00,00,6B
7910 DATA 00,00,81,42,C0,00,00,00,4E
7920 DATA C5,91,33,80,00,00,8E,9B,28
7930 DATA 9B,80,00,00,8E,CF,4D,62,36
7940 DATA 80,00,C5,67,4D,62,42,00,EC
7950 DATA 91,33,9B,62,42,00,40,91,86
7960 DATA 33,42,42,00,40,42,81,42,26
7970 DATA 42,00,40,81,81,C0,42,00,C7
7980 DATA 40,40,C0,81,80,00,80,40,9B
7990 DATA 00,C0,00,00,80,40,40,80,B3
8000 DATA 00,00,00,80,40,C0,00,00,53
8010 DATA 00,80,40,42,00,00,00,00,03
8020 DATA 40,80,00,00,06,10,00,40,B1
8030 DATA C0,00,00,00,45,91,33,80,8D
8040 DATA 00,00,8E,9B,9B,80,00,00,AA
8050 DATA 8E,CF,4D,62,00,00,C5,67,E8
8060 DATA 4D,62,00,00,91,33,9B,62,5D
8070 DATA 00,00,C0,91,33,42,00,00,84
8080 DATA 40,42,81,42,80,00,80,81,FB
8090 DATA 81,81,42,00,00,C0,C0,C0,2C
8100 DATA 42,00,00,81,80,00,81,80,A9
8110 DATA 40,C0,80,00,40,80,00,40,61
8120 DATA C0,00,00,80,00,00,81,80,E8
8130 DATA 00,80,00,40,C0,80,40,42,C0
8140 DATA 00,00,00,00,C0,C0,06,10,FA
8150 DATA 00,00,00,80,00,00,00,00,52
8160 DATA 00,C0,00,00,00,00,00,81,3A
8170 DATA 80,00,00,00,40,C0,40,00,A2
8180 DATA 00,00,91,80,40,80,00,00,05
8190 DATA 91,80,40,42,00,40,C0,40,96
8200 DATA C0,80,45,91,33,91,80,00,CE
8210 DATA 8E,9B,9B,91,80,00,8E,CF,09
8220 DATA 4D,62,80,00,C5,67,4D,62,98
8230 DATA 00,00,91,33,9B,62,00,00,02
8240 DATA C0,91,33,42,00,00,40,42,F5
8250 DATA 81,42,00,00,80,81,03,80,3D
```

L'HOMME DU SCROLL MIGNON

Il y a bien des milliers d'années, notre planète était peuplée de créatures appelées hommes, dont la principale préoccupation était de chasser pour remplir leurs estomacs. Maintenant, il existe des terrains de chasse moins périlleux : les supermarchés.




```
TEXT    EQU  39600
FONTE   EQU  37000
        ORG  40000
;
; Préparer la table des
; adresses des 16 lignes.
;
INIT    LD   HL,49152+12*80
        LD   B,16
        LD   IX,TABLE
BOUCLE  LD   (IX+0),L
        LD   (IX+1),H
        INC  IX
        INC  IX
        CALL #BC26
        DJNZ BOUCLE
;
; Compteur dans une lettre.
;
PROG    LD   A,3
        INC  A
        LD   (PROG+1),A
        CP   4
        JR   NZ,SCROL
;
; Compteur dans le texte.
;
        XOR  A
        LD   (PROG+1),A
COMPT   LD   HL,TEXT-1
        INC  HL
        LD   (COMPT+1),HL
        LD   A,(HL)
        OR   A
        JR   NZ,SCROL
        LD   HL,TEXT
        LD   (COMPT+1),HL
;
; Décale les 16 lignes
; a gauche.
;
SCROL   CALL #BD19
        LD   A,16
        LD   IX,TABLE
GLISSE  LD   L,(IX)
        LD   H,(IX+1)
        INC  IX
        INC  IX
        LD   D,H
        LD   E,L
        INC  HL
        LD   BC,79
        LDIR
        DEC  A
        JR   NZ,GLISSE
;
; Complete la colonne
; de droite.
;
REMPLI  LD   HL,(COMPT+1)
        LD   A,(HL)
        DEC  A
;
        LD   DE,64
        LD   HL,0
        LD   B,8
MULTI   RRA
        JR   NC,PASADD
        ADD  HL,DE
PASADD  SLA  E
        RL   D
        DJNZ MULTI
;
        LD   A,(PROG+1)
        SLA  A
        SLA  A
        SLA  A
        SLA  A
;
        ADD  A,L
        LD   L,A
        LD   A,H
        ADC  A,0
        LD   H,A
;
        LD   BC,FONTE
        ADD  HL,BC
;
        PUSH HL
        POP  IY
        LD   IX,TABLE
        LD   B,16
        LD   DE,79
BOURRE  LD   L,(IX+0)
        LD   H,(IX+1)
        INC  IX
        INC  IX
        LD   A,(IY+0)
        INC  IY
        ADD  HL,DE
        LD   (HL),A
        DJNZ BOURRE
;
        RET
;
TABLE   DB   0
;
```

Le carnet de chèques a remplacé les armes de jet, le stylo s'est substitué au silex, mais il existe toujours le même rituel : c'est le premier passé qui prend ce qu'il y a de meilleur. Rien à voir avec le cours assembleur, diront certains ! Nous penserons simplement que ces gens n'ont pas lu le titre.
Ce mois-ci, nous vous avons concocté un petit plat de chez nous : un scrolling. Faire défiler des caractères à l'écran est tout ce qu'il y a de plus simple. Mais nous voulons vous prouver ici la petite chose suivante : lorsqu'un programme est mis au point, il n'est pas forcément nécessaire de se laisser aveugler par ce qui saute aux yeux. En ce qui nous concerne, il nous faut afficher des caractères à l'écran. La plupart des novices diront qu'il nous faut passer par une routine du style &BB5A. Réécrire ce genre de programme serait laborieux car nous n'en avons pas vraiment besoin. Ce qu'il nous faut, c'est une partie de ce programme. Celle qui se chargera de transporter les données des caractères vers l'écran. Le second fait est que plus le travail est mâché lors de la disposition des données et moins le programme aura à travailler lors de son exécution. Nous devons donc organiser les données de manière qu'elles soient le plus directement accessibles pour le programme.

A notre avis de vieux praticiens, ce qui compte le plus est le coding, soit la manière dont sont orchestrées les données. Nous allons vous le prouver immédiatement en vous donnant l'exemple d'un scrolling horizontal.

DIS CODING CONG !

La partie se chargeant du coding est le programme Basic créateur de la fonte. Il permet de stocker quarante caractères en mémoire, qui sont préalablement agrandis en ayant leur hauteur doublée. Pourquoi passer par un programme Basic plutôt que par l'assembleur pour faire ce genre de choses ? Parce qu'il est plus simple d'intervenir sur des chaînes dans ce langage. Peu importe le temps que prendra la préparation, c'est l'exécution qui compte. La première ligne du programme permet de spécifier quels seront les caractères à coder. Vient ensuite le moment de récupérer la matrice de tous les caractères contenus dans la chaîne. Pour cela, chacun d'eux est affiché en 1,5, soit sur la première colonne de la cinquième ligne en mode texte. Une exploration graphique à l'aide de la commande TEST permet de connaître quels sont les points affichés des caractères sélectionnés. Cela fait, le caractère en cours de traitement est affiché en taille double. Ce sont les boucles FOR-NEXT qui contiennent ce recalibrage de caractères. Rien ne vous empêche de sauver la page écran pour retravailler la fonte sous OCP. Il ne tient aussi qu'à vous d'ajouter des couleurs à ce triste jaune que nous vous proposons. Nous ne travaillons ici que le principe et le look du résultat vous incombe directement.

ALDO RYTHME LA CLASSE

Voici le bête principe du listing assembleur. Comme il faut que les caractères glissent sur l'écran, il est impossible de les afficher en une seule fois. Nous les enverrons donc à l'écran par colonnes. Comme ils font quatre octets de large, il faudra quatre appels de la routine pour afficher un caractère dans son intégralité. De ce fait, il est logique que la matrice de ces caractères soit stockée en colonne puisqu'elle est affichée de la même manière. Avant d'afficher un caractère, les seize lignes formant alors le scrolling à l'écran sont décalées d'un octet vers la gauche libérant ainsi la colonne de droite. Cette colonne libre est ensuite remplie par les octets manquant pour former le dernier caractère, voire le suivant. Le principe est donné, passons à la réalisation.

DATAS D'ATTAQUE

La petite routine implantée dans ce programme sous forme de codes hexadécimaux sert à stocker la fonte en mémoire à l'adresse 37 000. Toutes les données des caractères sont stockées à l'octet. Il faut alors savoir comment. Sachez que dans le mode 0, un caractère fait quatre octets de large. Normalement, il faut huit octets pour représenter sa hauteur mais dans notre cas, comme nous avons doublé cette taille, il en faudra seize. Pour répondre aux contraintes citées dans le paragraphe précédent, il nous faut implémenter les caractères par colonnes. Le premier octet composant un caractère est celui en haut à gauche, le suivant se situe sous le premier, etc. Lorsque la colonne est finie, nous passons à la seconde et de file en aiguille, on se pique. C'est donc à cette tâche que travaille la petite routine. Si vous augmentez le nombre de caractères prévus, soit quarante, il vous faudra modifier tout ce programme, ce qui ne sera pas compliqué si vous en avez compris le principe.
La troisième partie du premier programme Basic sert à implanter la chaîne de caractères à scroller. Le message peut être quelconque, quoique les caractères utilisés doivent, bien entendu, avoir été cités dans la fonte à utiliser. Remarquez que ce n'est pas le code Ascii du caractère qui est sauvé, mais sa position dans la chaîne de fonte. "Sauvez-moi tout ça, mes cailles", est le dernier ordre à donner.

QUELQUES MOIS PLUS TARD...

C'est toujours la même chose. S'il y a des listings, il y a moins de texte et dans le cas contraire, il y a moins de listings. Dis-moi, Monsieur 100 %, tu peux pas les faire un peu plus grandes, tes pages ???

Poum & Sined

```
10 '
11 ' Créateur de la fonte
12 ' & du texte codé.
13 '
14 A$=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
15 MODE 0:FOR I=1 TO LEN(A$)
16 LOCATE 1,5:PRINT MID$(A$,I,1)
17 IF INT(I/21)=I/21 THEN F=F+1
18 FOR J=0 TO 32 STEP 4
19 FOR K=0 TO 14 STEP 2
20 T=TEST(J,334-K)
21 Y=398-K*2-F*32
22 X=J+(I-1)*32-F*640
23 PLOT X,Y,T:PLOTR 0,-2
24 NEXT K,J,I
25 '
26 DATA 11,88,90,21,00,C0,CD,4C
27 DATA 9C,21,A0,C0,06,50,C5,E5
28 DATA 06,10,ED,A0,2B,CD,26,BC
29 DATA 10,F8,E1,23,C1,10,EF,C9
30 FOR i=0 TO 31:READ c$
31 POKE 40000+i,VAL("&"+c$)
32 NEXT i:CALL 40000
33 '
34 B$="VIVE AMSTRAD 100%"
35 B$=B$+STRING$(10,32)
36 FOR I=1 TO LEN(B$)
37 A=INSTR(A$,MID$(B$,I,1))
38 POKE 39599+I,A
39 NEXT I
40 '
41 SAVE"FONTE",B,37000,3000
```

```
1 '
2 ' Lanceur
3 '
4 MEMORY 37000
5 MODE 0
6 LOAD"fonte.bin",37000
7 LOAD"scrol.bin",40000
8 CALL &9C40
9 CALL &9C58:GOTO 9
```

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

EDITION N° 1 ..... 125/242
Silkworm+Double Dragon
Xenon+Gemini Wing 125/242
MONDE DES MERVEILLES . 145/192
New Zeland Story+Rainbow Island
Super Wonderboy+Bubble Bobble
SILVER COLLECTION 175/225
Pacmania+Strike Force Harrier
Star Wars+Ikari Warriors+Skate Ball
International Soccer
LES FOUS DU FOOT 175/225
Kick off+Foot Manager 2
Figthing soccer
CECCO COLLECTION 125/172
Exolon+Cybernoid 1+2
Stormlord
LES JUSTICIERS 2 ..... 145/192
Ghostbusters 2 + Cabal +
Op. Thunderbolt
HEROES 145/192
Barbarian 2 + Starwars
Permis de tuer + Running Man
HIT 14 ..... 175/225
N. Mansell's + Netherwold
+ Thanatos + Sigma 7 + Saboteur 2
+ Zynaps + BombJack 2 + Airwolf etc.
TOPS D'OR 1 ..... 175/225
Navy Moves + After Burner
+ Strike F. Harrier + Skateball
Star Wars + Zynaps
TOPS D'OR 2 ..... 175/225
Ikari Warriors + Skateball
+ Last Ninja 2 + Exolon + TT Racer
LES AVENTURIERS 145/192
Indiana Jones + Strider
Vigilante + Forgotten Worlds
WORLS CUP 90 COMPIL 155/192
Kick off + G. Lineker Hotshot
Tracksuit manager
LES FANATIQUES 242
Fire and forget + Arche
Captain Blood + Super ski + Titan
Grand Prix 500 + Crafton et Xunk
SIX SUPER CARS 135/215
Nigel Mansell's, 3D Grand Prix
Overlander, Asphalt, Buggy2, Fury
TOP 17 ..... 155/215
Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, 1942
Commando, Saboteur 1+2, Sygma 7,
DOUBLE ACTION 142/192
Double Dragon + Wec le Mans
Real Ghosbusters + D. Thompson Oc.
LES MAITRES NINJAS 125/172
Double Dragon + Last Ninja 2
LES VAINQUEURS 139/192
Forgotten worlds+Tiger Road
+Thunderblade+Last Duel+Blasteroids
LES BARBARES 142/192
Barbarian 2+Renegade 3
+Double détente+Guerilla War
12 JEUX FANTASTIQUES 142/192
Stormlord+Superscrambble
+Skate Crazy+Artura+H.A.T.E. etc.
LA COLLECTION (15 jeux) .. 169/239
Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun
Crazy cars+Match day+Match Point, etc.
ADIDAS CH. SOCCER 125/172
ALPHA KHOR 189
AMC SENIOR 125/169
APPRENTICE 97/142
ARMALYTE 97/155
BACK TO THE FUTURE 2. 105142
BLOODWYCH 142/192
BOMBER 142/192
BRIDGE SIMULATOR 215
CASTLE MASTER 97/142
CARMEN SAN DIEGO 242
CHASE HQ 97/142
CONTINENTAL CIRCUS 97/142
CRACKDOWN 105/140
CRAZY CARS II 135/165
CYBERBALL 97/142
CYCLES 97/162
DAMES SIMULATOR 215
DAN DARE 3 ..... 97 /142
DARK CENTURY 135/169
DEFENDER OF THE EARTH..... 125/169
DEFENDER OF THE CROWN.. 172
DRAGON OF FLAME 105/192
DR DROOM'S 135/172
DOUBLE DRAGON 2 ..... 97/142
DYNASTY WARS 105/145
EAGLES RIDER 189
ESCAPE FROM THE PLAN..... 97/142
F15 STRIKE EAGLE 109/169
F16 COMBAT PILOTE 142/192
FER ET FLAMMES..... 249
FIRE AND FORGET2..... 135/172
FLIMBO'S QUEST 97/142
GALAXIE FORCE II..... 115/155
GRAND PRIX 97/165
GREAT COURTS 145/189
GREMLINS 2 ..... 97/142
GUNSHIP..... 192/242
HOSTAGES 165/220
HOT ROD 97/142
IMPOSSAMOLE 97/142
INTERNAT. 3D TENNIS 97/142
IRON LORD 172/220
ITALY 90 WINNERS 125/175
IVANOE 97/142
KARATEKA 145/189
KICK OFF 2..... 135/169
KLAX 97/142
LA SECTE NOIRE 172
LE MANOIR MORTEVILLE..... 192
L'ESPION QUI M'AIMAIT..... 97/142
LIVERPOOL 97/142
LODE RUNNER 145/189
MANCHESTER UNITED 97/142
MEURTRE A VENISE..... 192
MIDNIGHT RESISTANCE 97/142
MINDSTRECHERES 192
MOBILEMAN 145/192
MONTY PYTHON 97/142
MOON BLASTER 142/192
NIGHT HUNTER 192
NINJA SPIRIT 97/142
NINJA WARRIORS 97/142
ORIENTAL GAMES 97/142
PINBALL MAGIC 145/189
PINBALL SIMULATOR 205
PIRATES..... 169
PLAYER MANAGER 135/175
PLOTTING..... 97/142
POP UP 155
Q 8 ..... 125/155
RAINBOW ISLAND 97/142
RICK DANGEROUS II 97/142
RISK 97/142
ROBOCOP II 97/142
SATAN 192
SECRET AGENT 97/142
SHADOW WARRIORS 97/142
SHERMAN M4 ..... 165/225
SHUFFLEPUCK CAFE 145/192
SILENT SERVICE 169
SIM CITY 145/192
SNOWSTRIKE 105/142
STORMLORD 2 ..... 97/142
STUNT CAR RACER 97/142
SWITCHBLADE 97/142
TARGHAN 192
TENNIS CUP 159/189
TIE BREAK 97/142
TINTIN SUR LA LUNE..... 142/192
TURRICAN 97/142
TWINLORD 192
WILD STREET 135/169

MICRO CLUB 95 F

Uniquement en disquette

ARKANOID 1+2
GAUNTLET 1+2
OUT RUN + ROAD BLASTER
ENDURO RACER + SUPER HANG ON
IK+ + YIE AR KUNG FU
GRYSOR + GREEN BERET
CALIFORNIA + WINTER GAMES
STREET FIGHTER + TIGER ROAD
PLATOON + PREDATOR
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK
ACE OF ACES + INFILTRATOR
RENEGADE + TARGET RENEGADE
TOP GUN + SLAP FLIGHT
ROLLING THUNDER + RYGAR
D. THOMPSON + SUPER TEST
MATCHDAY 2 + BASKET MASTER
WONDERBOY + WIZZBALL
QUARTET + RAMPAGE
HYPERSPORTS + TRACK'N FIELD

UTILITAIRES

ADES DEBUGG 280
ADVANCED OCP ART STUDIO ... 245
AMSTRADIVARIUS..... 145/195
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR 290
AUTOFORMATION BASIC 290
BUDGET FAMILIAL 225
CALCUMAT..... 390
COLORDUMP 2 disc..... 199
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
FACTURES FACILES..... 285
GESTION DOMESTIQUE..... 240
GESTION BANCAIRE 6128 245
GESTION DE FICHIER 6128..... 290
GRAPHEUR 275
GRAPHIC CITY 245
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
MAXAM disc 299
MAXAM rom 399
MENTEL minitel malin + câble 350
MEPHISTO 205
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR. 525
STATGRAPH 350
THE INSIDER disc 129
RAMDOS 279
RODOS 299
ROMDOS 299
ROMBOARD 349
EPROM ERASER 595
MULTIPLAN..... 495
PACK GESTION 675
PACK PRINTER 6128 475
PROTEXT disc..... 349
PROTEXT rom 399
PAGE PUBLISHER PAO 325
PENTEL 670
PSYCHO-TEST..... 185
SPRITES ALIVE 349
TASWORD + MAIL MERGE..... 425
TEXTOMAT..... 390
TRAFFIC CB 189
TRAFFIC EMISSION 249
TRAFFIC SWL 249
UTOPIA rom 299
VECTORIA 3 D 399
HORLOGE ASTRALE 325
MIROIR ASTRAL 295
PREVISIONS ASTRALES 355

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME 4/3e 195
ANGLAIS DEBUTANT 6/5e 195
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e 225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP 195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.. 195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP 195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP 195
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
FRANCAIS REUSSITE 3e 150
FRANCAIS REUSSITE 4e 150
FRANCAIS REUSSITE 5e 150
FRANCAIS REUSSITE 6e 150
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP..... 150
J'APPRENDS A LIRE M/CP..... 150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP ...150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP. 150
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 FRANCAIS 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 FRANCAIS 220
MICRO BREVET MATH-ALGEBRE... 220
MICRO BREVET MATH-GEOMETRIE 220
MICRO BREVET HISTOIRE 220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE 220
MULTICOURS 3e..... 245
MULTICOURS 4e..... 245
MULTICOURS 5e..... 245
MULTICOURS 6e..... 245
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1 225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CE1/2 . 225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM1 .. 225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM2 .. 225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1 .. 225
NATHAN ECOLE MATHS CE2 225
NATHAN ECOLE MATHS CM1 225
NATHAN ECOLE MATHS CM2 225
PREMIER PAS ANGLAIS..... 245

HATIER

FRANÇAIS DU BREVET 290
MATHS DU BREVET 290
ORTHOGRAPHE CE2 195
ORTHOGRAPHE 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
FRANCAIS 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..... 199/250
ORTHO CM 199
SCIENCES PRIMAIRES..... 199
FRANCEGEO-MICROGEO 245
DESTINAT. MATHS CE1/2.... 175/199
DESTINAT. MATHS CM1/2.... 175/199
DESTINATION MATHS 6/5e. 175/199
4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM . 225
4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3e 225

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

NOUVEAU

***AMSTRAD 6128 PLUS COULEUR** 3990 F
***AMSTRAD 464 PLUS COULEUR** 2990 F
***+ 10 jeux gratuits**
CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC..... 135
AMSTRAD EN FAMILLE 135
BIEN DEBUTER CPC..... 99
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR..... 145
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 SEGA 192
QUICKJOY JUNIOR 85
QUICKJOY STICK 99
QUICKJOY 2..... 89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER... 105
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 192
QUICKJOY IR INFRAROUGE 390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT..... 195
QUICKJOY VI JETFIGHTER..... 145
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

BOITIERS DE RANGEMENT

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

ETIQUETTES

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

PERIPHERIQUES

SCANNER DART DISC 775
SCANNER DART CASSETTE.. 775
DIGITALISEUR ARA 1090
DIGITALISEUR VIDI 890
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC.... 485
LECTEUR CASSETTE + CABLE..... 245
LECTEUR DISQUE DDI-1 1395
LECTEUR DISQUE FD-1 1295
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR. 525
SYNTHE. VOCAL TMPI D ou K7 545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP D ou K7. 625
7 LOGICIEL Educt. vocaux..... 195
ADAPT. TELE AMSTRAD MP3 475

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

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D..... 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

ACCESSOIRES

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

AFFAIRES FANTASTIQUES !

TUNER TELE AMSTRAD MP3 475
LECTEUR DDI-1 POUR 464 1395
LECTEUR FD1 2e LECTEUR 1295
Dans la limite des stocks disponibles

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran
HOUSSE 464 COUL. OU MONO 87
HOUSSE 6128 COUL.OU MONO 87
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 NL10 79
HOUSSE STAR LC10 79

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC... 125
DOUBLEUR JOYSTICK 49
DOUBLEUR DE BUS..... 159
Câble Imprimante 149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER 149
CABLE EXTENSION JOYSTICK..... 49
CABLE EXTENSION PORT..... 170
CABLE FD1..... 139
CABLE MAGNETO CASSETTE..... 49
CABLE MINITEL CPC..... 55
CABLE PERITEL CPC..... 119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464) 1M. 109

DISQUETTE NETTOYAGE 3'' : 69 F

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO 245
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT 1690
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT = ... 575
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD 192
LECTEUR CASSETTE + CABLE..... 245

Réf.	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	75 F	142 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

DISQUETTES 3 " 15 F 75*

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

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

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30**

JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

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

PORT : LOGICIEL JEUX **18 F**
IMPRIMANTES **60 F**
ORDINATEUR **120 F**
UTILITAIRES + ACCESSOIRES **25 F**
DOM TOM + ETRANGER **+ 60 F**
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur
☐ Je paie 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

CPC 30

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur ..... DISC ☐ K7 ☐

PROGRAMMATEUR D'EPROMS 475 F

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. Basic/Langage machine, copie ROM à ROM, édite, vérifie, etc. etc.

ROMBOARD 349 F

Boîtier de connexion de 8 roms + 2 sorties bus
Indispensable pour l'utilisation des roms.

ROM VIERGE 16 K 60 F
EPROM ERASER Effaceur de Rom 595 F

Le Meilleur logiciel de Création de Jeux !

SPRITES ALIVE DISC 349 F

Si vous voulez réaliser vos propres jeux ayant un aspect **PRO**, c'est SPRITES ALIVES qu'il vous faut.
- Usage Basic simple.
- Mouvement souple PIXEL par PIXEL.
- Detecteur de Collisions vraies.
- Compatible Souris, Joystick, Clavier.
- 23 K de mémoires programmées
- Commandes automatiques de missiles.
- Mode Labyrinthe automatique.
- 64 Sprites Super-Chouettes.
- 70 commandes supplémentaires en Basic.
- Puissant, Hyper rapide grace au Compiler.
- 6 programmes de démo Basic.
- 2 programmes de démo Compiler.

UTOPIA : Donnez plus de puissance à votre CPC ! Un atelier complet dans une ROM utilitaire de 16 K comprenant 50 commandes supplémentaires 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

LA NOUVEAUTE 90 !

THE MUSIC MACHINE 595 F

- Permet de composer de la musique, on peut éditer, sauvegarder, charger. Sons, rythmes et instruments
- C'est aussi une chambre d'échos avec plusieurs effets
- The Music machine sert également de batterie, huit tonalités de DRUM, sont programmées, mais on peut en reproduire d'autres
- Compatible 100% Midi
- Sorti Hifi + Micro
- Disquette ou Cassette

TURBO PEDALE 269 F

Frein + accélérateur au pied compatible tous Joysticks

PROTEXT Traitement de Texte

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 : 349 F**

MAXAM Assembleur-Désassembleur

Assembleur-Désassembleur, 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**

PAGE PUBLISHER P.A.O. DISC 325 F

- Publication assistée par ordinateur 6128
- Créez très facilement vos documents, posters, petits journaux, logos, Fanzines, etc.
- PAGE PUBLISHER P.A.O. permet le contrôle, aussi bien de l'impression que du graphisme.
- Compatible toutes imprimantes matricielles, EPSON, DMP 2160/3160
- Géré par ICONES et MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. peut être piloté par clavier ou joystick.
- RECONNU COMME LE N° 1 DE LA MICRO EDITION PAR LA PRESSE EN GB POUR SON RAPPORT QUALITE/PRIX.

GRAND CONCOURS PAGE PUBLISHER P.A.O. 2500 F DE PRIX (demandez bulletin de participation à JESSICO.

COLORDUMP 2 DISC : 199 F

Enfin l'image couleur sur imprimante à partir de votre CPC. Un régal pour les yeux avec l'imprimante STAR LC10 Couleur !
Compatible Epson + DMP 2000/3000 avec rubans couleurs. (ROUGE, BLEU, JAUNE ou NOIR) au prix de 59 F le ruban.

PACK QUALITAS + V.2 DISC : 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.

890 F

AMSTRAD 464 / 6128

Video Image Digital Interface

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

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

Simplement le meilleur !

JOYSTICK JETFIGHTER VI 145 F

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F

"MICRO MAG" *Le plus efficace* "ST MAG" C'EST UN PRODUIT EXCELLENT "AMTIX"

Golden screw driver award

" 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

SUPER 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 pour CPC 464/664	499 F
Extension Mémoire 256K pour CPC 464/664	1090 F
Extension Mémoire 256K pour CPC 6128	1090 F
Silicon Disc 256K pour CPC 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.

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU SCANNER DART 795 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

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 Disc

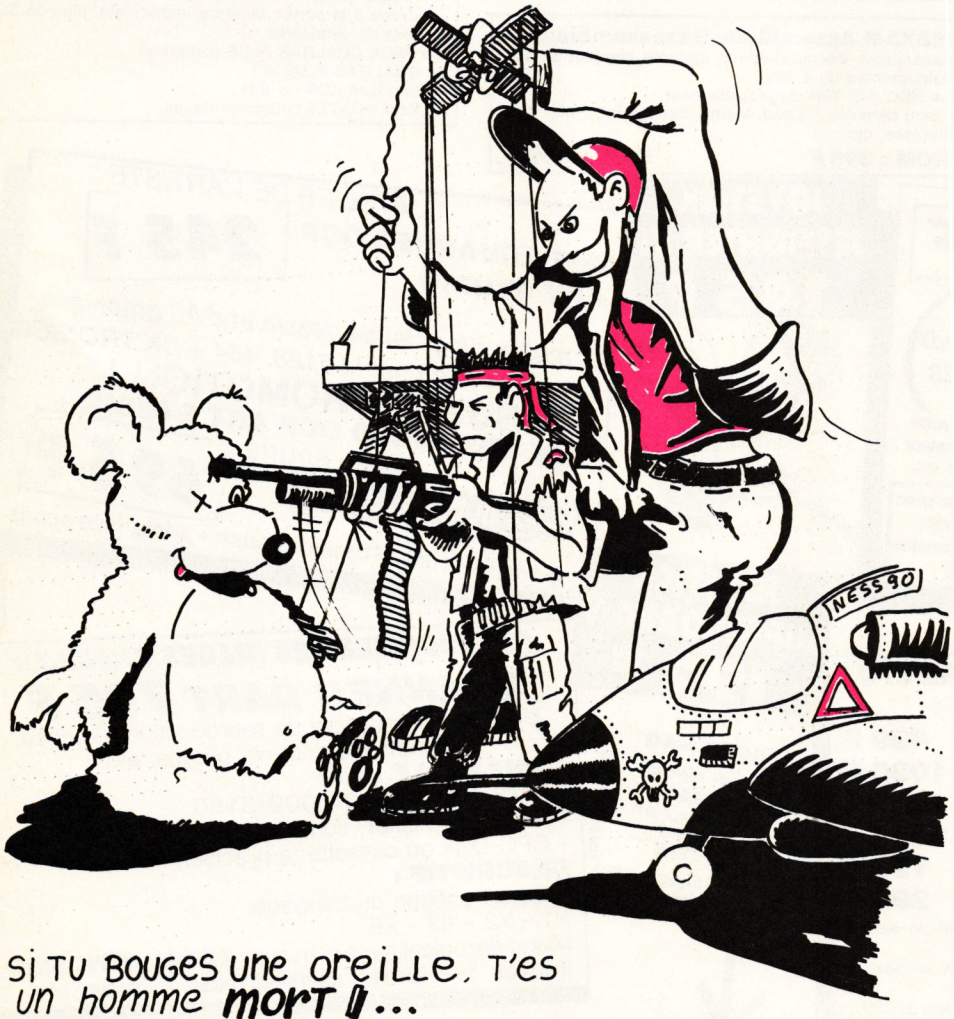
129 F

LECTEUR 3.50/800 K POUR CPC

Indispensable pour les usagers ayant besoin de capacité de stockage 800 K - 80 pistes - Double faces.
Pour utiliser pleinement le Drive il est nécessaire d'avoir un des 3 logiciels suivants **RODOS - ROMDOS - RAMDOS.**
— ROMDOS et RAMDOS sont deux logiciels identiques sauf que ROMDOS est en Rom et nécessite l'utilisation d'un ROMBOARD pour installation, tout comme RODOS.
RAMDOS est livré en disquette. Ils sont tous les deux compatibles avec AMSDOS, CPM 2.2, et CPM +.
— RODOS livré en Rom est le plus complet, il offre plus de 50 commandes supplémentaires, configure automatiquement le drive B, offre un silicon disk, un buffer d'imprimante, l'accès disk est 3 fois plus rapide, compatible avec Amsdos, idéal pour les utilisateurs expérimentés.
Cependant si c'est uniquement le stockage que l'on recherche nous vous conseillons Romdos ou Ramdos.

LECTEUR 3.50 + ROMDOS 1295 F
LECTEUR 3.50 + RAMDOS 1195 F
LECTEUR 3.50 + RODOS 1295 F

DE L'ARCADE A L'ACTION



... si tu bouges une oreille, t'es un homme **mort** !...

Salut tout le monde. Vous savez que vous avez beaucoup de chance, car pour une fois, dans un canard, on vous balance plein de routines d'affichage de sprites et croyez-moi, il y en aura pour tous les goûts.

Laissons de côté tout le caca que l'on n'a pas appris à l'école buissonnière. Vous savez, si je veux faire un super méga tac-tac-poum-poum (moi-moi), je dois au moins savoir gérer un sprite de plein de façon, histoire de choisir celui qui convient le mieux (c'est comme pour les courses au Mammouth, on regarde pas seulement la qualité ou le prix mais les deux ensemble, d'où le terme qualité-prix). A savoir, pour faire votre choix sur la méthode d'affichage adéquate, il faut se poser les questions suivantes :
Sur quel fond je travaille ? (noir ou sur un décor), quel est le mode utilisé (0 à 2), les sprites doivent passer devant ou derrière le décor ? Ai-je assez de temps pour me permettre des calculs longs pour un affichage par point, ou je me réduis à travailler à l'octet ? Ai-je un rencart avec Delphine ce soir et je ne sais quoi encore ?

Prenons les choses une par une, et, pour ne pas être trop brouillon, prenons ces choses par le début. Les choses, c'est les routines de sprite, et je vous en donne plusieurs quelque part dans ces pages, elles sont de plus en plus performantes et de plus en plus gourmandes en temps de calcul, donc de plus en plus lentes.

SOYONS BREF EN ECHANGE

La première n'est pas une routine de sprite (ça commence bien), elle remplace le BC26 de l'Amsdos ou votre propre BC26 car elle travaille sur le registre DE au lieu de HL.

Pourquoi ? Me direz-vous. Très bonne question, humm, humm. L'affichage d'un sprite est un transfert de la mémoire Ram vers la mémoire écran (&C000 à &FFFF). Si l'instruction LDIR est utilisée pour transférer les données d'une zone à l'autre, c'est le registre DE qui pointera à l'écran et HL sur le sprite mémorisé par les routines du mois dernier. A partir de là, il est simple de comprendre qu'il vaut mieux réécrire la routine que d'utiliser deux EX DE,HL (avant et après avoir fait appel au BC26 classique), non ? Ah, bon...

Ne vous laissez pas intriguer par le 8 placé dans l'accu qui s'additionne à "D", car additionner &800 au registre DE ou 8 au registre D est strictement la même chose (c'est Regis de MBM qui me l'a fait judicieusement remarquer). A propos de MBM, vous lui

avez fait sauter sa boîte aux lettres ? (cf. numéro 28 page 8).

Aussi différentes que soient ces routines de sprite, elles utilisent toutes le même noyau. A savoir, le registre DE pointe à l'écran, HL sur le sprite et B compte le nombre de lignes à afficher par sprite. Ensuite, on réutilise B pour faire soit un compteur de lignes, soit un transfert du type LDIR à travers BC. Dans tous les cas, on doit sauver BC par le premier PUSH de chaque routine qui sera désempilé en fin de programme, pour boucler tant que toutes les lignes ne sont pas affichées. Idem pour DE qui se frotte le nez sur l'écran. On le sauve par un PUSH et, en fin de transfert, on calcule son adresse inférieure après l'avoir récupéré par un PUSH DE.

Il va de soi que, pour optimiser le tout, on pourrait se passer des opérations de sauvegarde du registre DE et faire les calculs du BC26 en fonction de la longueur du sprite. Seul inconvéniant, la routine ne marchera que pour les sprites de la même longueur, à vous de voir.

LES GOUTS ET LES DOULEURS

La première routine est la simplicité même, c'est pour cette raison que je ne vais pas m'y attarder. On prend bêtement la valeur de chaque octet du sprite et on le force à l'écran. Bien sûr, la matrice rectangulaire du lutin écrasera tout le contenu du décor. Vous trouverez son utilité pour vérifier la bonne mémorisation de vos dessins ou, dans le cas d'animation, sur fond zéro (PAPER 0, ou des octets écran remplis de 0).

XOR LE SHERIF DE L'ESPACE

A l'époque des Sorceri plus ou pas plus et des Billy la banlieue beaux et pas beaux (1 et 2), le mode XOR était le chouchou des programmeurs. Dans toutes les autres routines, s'il y avait un décor, il fallait le sauver avant d'afficher le sprite et cela faisait royalement ch..., humm, humm, embêtait royalement le programmeur. Avec le mode XOR, pas de problème de ce genre, on appelle la routine, elle affiche le sprite, on rappelle la routine, elle remet les choses comme au début.

C'est propre et sans bavure, du moins presque car si le sprite passait devant un décor, on se retrouvait avec une cacophonie de couleurs en ut majeur pas conseillé au puriste.
Mais bon, il a fait ses preuves et rien ne vous empêche de l'essayer. Son principe est simple : 1 XOR 1 = 0 et 1 XOR 0 = 1. Si on tient compte que 0 XOR 0 = 1 on en déduit très facilement que A XOR B sera égal à C et A XOR C sera égal à B. Vous voyez, on récupère notre B tout en l'ayant perdu de vue quelques instants (essayez en mode direct sous Basic, c'est magique).

UN PAR UN OU UNE MARRAINE ?

La suite est plus intéressante. On place comme tout à l'heure les octets avec un plus qui est le test du contenu de l'octet sprite. Si cet octet est différent de zéro (AND A), on l'affiche, sinon on ne touche à rien. Le résultat, un écran assez propre avec en plus un zoli petit bonhomme placé dedans.

Comme vous vous en doutez, le résultat n'est pas encore parfait ; en fonction des modes, on trouvera une traînée plus ou moins importante autour du lutin. Prenons le mode 0 du CPC, par exemple. Chaque octet contient les valeurs pour des points côte à côte, imaginez le point à droite de l'octet à droite d'une ligne de sprites en rouge et son voisin de gauche de la couleur du fond ; avec la méthode d'affichage par octet, on verra apparaître un point noir à gauche du lutin. C'est pire pour le mode 1 et catastrophique pour le mode 2. Mais bon, cela reste un très bon compromis dans le choix de votre routine.

ENCORE UNE PETITE

Et c'est la dernière pour aujourd'hui. On peut afficher un sprite derrière les décors ; pour cela on teste l'octet à l'écran, si on trouve un zéro on place l'octet du sprite, sinon on continue la lecture. En deux mots, c'est l'inverse de la routine d'affichage par octet et elle garde les mêmes inconvéniants.
Bon, assez pour les listings mais, comme vous vous en doutez, il existe encore un bon paquet de méthode pour l'affichage des sprites. Par exemple, on peut améliorer la méthode à l'octet ou celle par transparence pour ne plus travailler sur un octet mais au pixel. Pour cela on utilise les instructions OR ET AND qui vident et testent les points à l'aide de masques.
Une autre bonne méthode consiste à remplir la future surface occupée par le sprite de l'encre 15 (c'est ça un masque, le vrai qui sera placé par des OR), ensuite le fond est tout propre pour afficher en force notre sprite par des AND. Et voilà, plus de test de pixels. Sympa, non ?

Que dire de plus si ce n'est que l'on peut choisir quelques couleurs pour les décors d'avant-plan et le reste des couleurs pour les décors d'arrière-plan et, en fonction des valeurs lues, afficher ou pas les lutins ; ce qui donne un effet de profondeur au jeu car le personnage se baladera tantôt devant, tantôt derrière les objets. Il est évident que les dessins ne seront plus faits de la même façon et devront respecter une très grande rigueur.

ET LE DECOR DOCTEUR ?

La sauvegarde du décor pose toujours de gros problèmes aux débutants. Il existe également ici plusieurs méthodes. La plus simple, on sauve le rectangle sur lequel sera positionné le sprite, on affiche par une méthode quelconque le sprite, on attend un peu et on restitue l'écran pour continuer sur la sauvegarde et l'affichage.
Sachez deux choses, il faut se débrouiller pour avoir un laps de temps le plus court possible entre l'effacement du sprite et l'affichage de ce dernier, ce qui se comprend fort simplement en pensant que, durant ce temps, l'écran devient tout nu et le sprite disparaît momentanément du decor. Le résultat d'une mauvaise programmation de ce genre est une animation qui clignote et c'est vraiment pas beau. Baaaaa, caca.
La deuxième chose à savoir est que pour obtenir un résultat parfait, il faut savoir se synchroniser avec le balayage de l'écran (FRAME en Basic, BD19 en Assembleur, IN A,(C) en Assembleur pro, etc.).
Je sais, vous n'y comprenez rien et vous vous dites : "il est bien gentil le petit Poum, il nous dit plein de trucs, genre Synchro-balai et des mots zarbi mais nous donne pas le mode d'emploi". Stop, ne vous affolez pas, ce sera le sujet de notre rubrique très bientôt et promis, il y aura plein d'exemples et si vous n'y comprenez encore rien de rien (non je ne regrette rien), allez faire un tour du côté de Jo Lascience, il est là pour vous servir de son mieux (avec tout son amour paternel).
Sur ce, amusez-vous-la bien et rendez-vous pris pour le mois de novembre.

Gros bécots, Poum

Dernière nouvelle :
En possession des docs, Poum a été enlevé par les membres du Caca. Budget et d'autres sont sur ses traces. Promis, le mois prochain nous aurons notre revanche.

HELP

Heureux d'Encourager Les Perdus ? C'est bien, continuez comme ça et que les dieux de l'aventure vous aident dans votre valeureuse quête à travers les tonnes de disquettes de jeux trop durs si on n'est pas aidé par autrui pour en voir la fin.

Comme le disait Lipfy le mois dernier, c'est la guerre. C'est la guerre entre chien et chat, entre Miss X et Sined (qui n'en peut plus de se voir refuser des soirées en tête à tête), c'est la guerre à celui qui trouvera le plus rapidement les pokes pour Turrican, c'est la guerre à qui fera le meilleur score au tennis, squash, golf... Tiens, c'est la guerre dans le Golfe, et qui prend tout dans les dents ? C'est les tontons ricains. Avec le choc pétrolier que cela va engendrer, ils vont débourser un max, car Irak. Vous me direz, pour les bons tonton-béret-baguettes que nous sommes, ce n'est pas mieux : la France Iran son quatre heures.

M'enfin, notre propos n'étant pas de politiser *Cent Pour Cent*, on passe à des choses beaucoup plus sérieuses, à savoir vos trucs et astuces pour venir à bout des jeux trop difficiles sinon (Cela m'interpelle au niveau de mon vécu auprès de notre maître à tous qu'est Septh (Salut toi, ça gaze dans ta chambre ?)). Vous me direz, si la politique nationale, mondiale voire intergalactique vous chante, faites un tour du côté de *Paris Match*, *d'Ici Paris* et autres grands canards qui vous mettent à jour les grands événements mondiaux.

IRON LORD PAR LE PETIT BOUT

Il existe, quelque part du côté de Versailles (vous savez, le château, les jardins, les petits oiseaux, le chant des cigales et la brise dans la nuque...), un sympathique personnage qui tient absolument à se faire appeler Moah. Pourquoi je vous parle de Moah, je veux dire de toi... ? Euh... De lui ? C'est qu'il nous appelle au moins tous les mercredis pour faire un petit coucou. Driiiing ! driiiing !

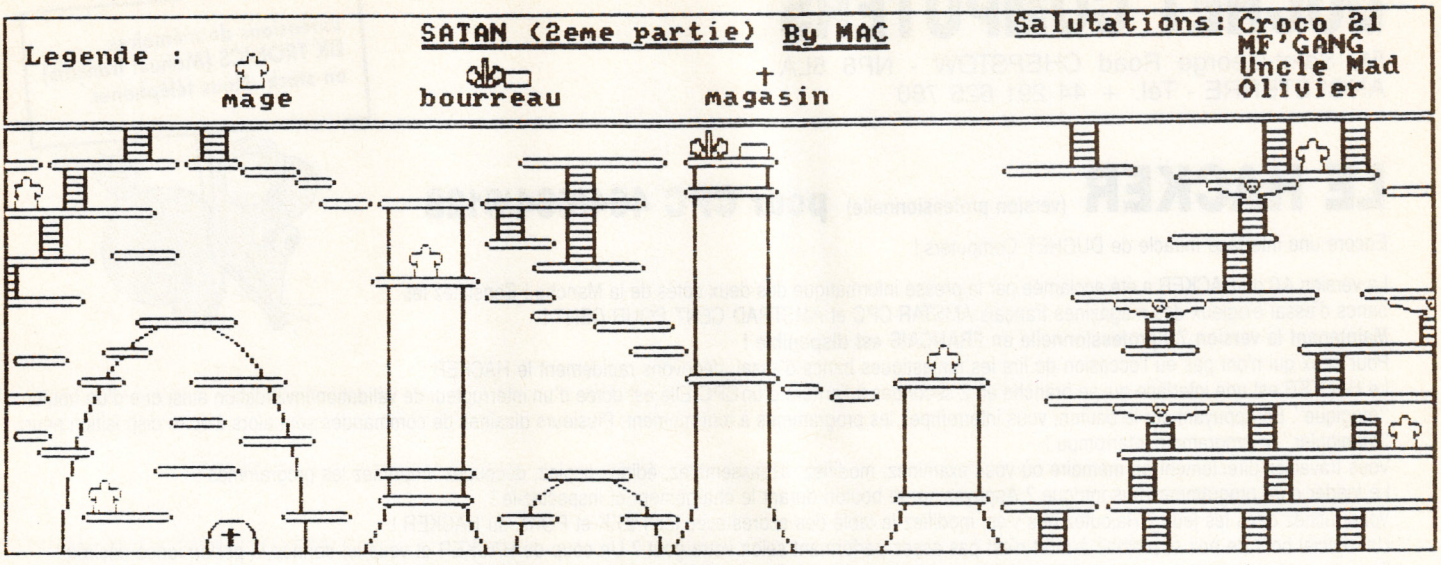
- MSE bonjour.
- Allo, je peux parler à Poum ? Tuuuuuu ! tuuuu... !
- Mouais ?
- Allo, Poum ? C'est Moah.
- Salut Toah, ça boume ?
- Ouais. Je t'appelle pour te donner plein de trucs pour Iron Lord. En fait, c'est juste pour gagner quatre armées dans ce jeu que je trouve génial. Je suis bête, c'est toi qui l'a testé avec 98 %. Mais bon, ça te tente ?
- 97 %, et puis quoi ? Qu'est-ce qu'elle a ma tante ? Allez, sans blague, envoie la sauce, je suis preneur, c'est mieux que rien.
- Hummm, humm (c'est le son qu'émet le gosier d'un individu qui s'éclaircit la voix). Pour commencer, il faut voir le marchand et acheter des dés pipés. Parler de la pluie et du beau temps et placer avec habileté dans la conversation une histoire de collier volé. Ensuite, aller jouer aux dés pour se faire plein de ronds (au moins plus de 200 pesos), aller faire un tour du côté des malabars pour se faire quelques bras de fer.

Après cette longue frime devant la serveuse, il suffit de la prendre dans un coin et de causer du collier. Aller voir le mercenaire et lui acheter le collier sans oublier de papoter avec ce dernier. On prend le collier et une armée en guise de bonus.

- Pas mal, continue, tu m'intéresses.
- Je te fais un aveu, je suis un peu bloqué. Mais attention, j'ai une autre piste. Tu vois, tu vas montrer ta supériorité au tir à l'arc, va voir ensuite le moine et parle-lui des moines guerriers, donne la coupe à l'herboriste, prends la potion et son armée. Va revoir le moine et donne-lui la potion. Il sera tellement content que tu peux lui demander s'il connaît quelqu'un pouvant t'aider. Alors va faire un tour chez le templier et parle-lui du bras de fer.

Tu vois, en tout tu as quatre armées, une chez le marchand, une chez l'herboriste, une chez le moine et enfin la dernière chez le templier.

- Pas mal, continue, tu m'intéresses.
- T'es vache, car je suis encore bloqué, mais j'ai quand même quelques idées qu'il serait sage de développer. Pourquoi pas prendre le cidre du meunier, le donner au templier et prendre son armure ? Ça résoudrait la lacune du début de la solution. Une armure irait comme un gant au mercenaire, qu'en dis-tu ?
- Mouais, pas mal, continue, tu m'intéresses.



- On peut également prendre le vin chez le templier, le donner à l'aubergiste qui paiera le meunier et comme ça on se met une armée en poche. Pour finir, je propose de donner du fric au meunier pour qu'il donne en échange son armée. Tout cela peut faire sept armées (le rêve).
- Pas mal, continue, tu m'intéresses.
- Euhhh. Je viens de te dire que c'était fini, ne m'en demande pas trop. Ecoute, Poum, c'est pas que je m'ennuie mais je dois réviser mon cours de math car demain c'est l'exam. Salut.
- Salut, Toah. Comme convenu, je t'envoie le chèque et bien le bonjour aux trois Louis !

LE DIABLE AU CORPS

Dans le numéro de juillet, notre Viking de service nous narrait sa mésaventure avec le diable en personne et se plaignait sans cesse d'être habité par Satan (à force, ce n'était plus Satan mais un vrai lifting). Bref, un mois plus tard, on reçoit une lettre de Muller Mattias habitant la belle ville de Ménéac, nous proposant le plan du deuxième level de ce jeu. Regardez ce que j'appelle du boulot de pro. Encore bravo, et on attend avec impatience vos prochains plans et trucs et astuces.
A propos de plans, je dois signaler que notre dévoué Valéry Vigand nous envoie les plans complets de Bloodwych et de Bards Tale. Le seul problème est que je me demande comment vous en faire profiter tellement ils sont importants. Mais c'est une affaire à suivre.

MOI L'ANE ?

OK, je saute du coq à l'âne, je vais vous parler de Moah. Euhhh, je vais vous reparler de Moah, donc je ressaute à l'âne. Non, la première fois je ne sautais pas du coq donc il n'y a aucune raison que j'atterrisse sur l'âne. Heureusement, parce que je ne sais pas si vous êtes au courant, mais atterrir sur un âne, ça fait très mal, surtout s'il n'est pas sellé, encore que... Il m'avait timidement adressé une bafouille sur Oxphar. La voici dans son intégralité, même si je déteste ce jeu.

OXPHAR, O QUE C'EST TARD

En effet, il est au moins 3 heures du matin et j'ai faim, soif et surtout envie de piquer un somme, histoire de faire un petit tour du compteur. Alors voici de façon expéditive, Oxphar par Moah. Non pas lui, l'autre (à propos, c'est quoi ton non, le vrai ?).
Prends CB, E, insère carte, prends couteau, marteau, hameçon, arc, bourse, sabre, clé et pétard. En deux mots, fais les courses pour la semaine et ne repasse pas par la case départ pour toucher les 20 000 F. N, tue dragon avec arc, O, pêche poisson avec hameçon, coupe poisson avec couteau, pierre du bonheur, prends parchemin, O, soulève pavé, prends sac de sable, O, tue nain avec sabre, O, frappe Rox avec marteau, O, 645123, E, E, E, E, S, E.
Prends équerre et compas, O, N, O, O, O, O, N, donne équerre et compas, N, tire chevillette, prends amphore et feuille, S, E, E, insère clé, prends carte du mal, N, S, N, vie, dépose flingue, prends bague, O, accroche amphore, prends botte, N, donne feuille, prends épée, O, baise Moudra (non, non, n'y voyez aucune allusion malsaine), vole coupe, prends coup, E, S, E, S, S, O, N. Tranche jeu, prends carte du bien, S, E, E, E, S, pose épée, bague, bourse et coupe, O, N, O, O, O, O, N, N, prends ciseaux et hache, S, S, E, E, E, N, enfile botte, N, élimine guerrier avec hache, E, équilibre, bien, mal, S, Oxphar, E, sablier, N, violet, orange, vert, N, O (même si cela vous paraît impossible). Soigne folie, pose carte bien et mal, O, monte nacelle, pose sac, coupe corde, S, E, prends bourse, bague, coupe et épée, O, O, donne argent, prends collier, E, donne bague, prends cœur, E, Savanah, place collier, épée, coupe, cœur.
Pour finir, je vous donne la blague de Moah, je veux dire lui, avec laquelle il a commencé sa lettre, mais moi (je me demande si c'est bien moi, parce qu'avec Moah je ne sais plus si je suis moi ou autre chose), je la place à la fin. Donc, disais-je, pour finir voici une blague. C'est vraiment bête car c'est une devinette : Quel est le personnage dont l'arc est célèbre ? Réponse, pas tout de suite, réfléchissez un peu.

JE T'ATTENDS, TOUT LE TEMPS, CHAQUE INSTANT

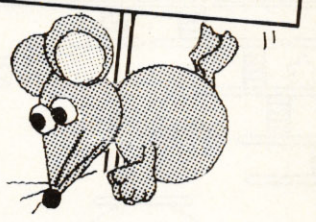
Je parle du facteur qui doit m'apporter plein de courrier pour la rubrique "Help" et, pendant que vous y êtes, pour les listings qui seront payés plein-plein et la rubrique "Arcade", merci pour lui (c'est moi).
La réponse à la devinette : Je pense que c'est Himède, car Archimède. Bof ! je la trouve moins bonne alors je ne vous la raconte pas et je me contente de vous saluer et de vous souhaiter plein de bonnes choses.

Poum, pas Poum

DUCHET COMPUTERS

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

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



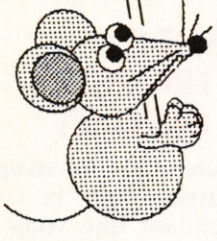
LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER" professionnel 7.0 ne vaut que **495,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

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



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

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DD1 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français.**

La CARTE FO.DOS ne vaut que **420,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

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

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

DUCHET COMPUTERS

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

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

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

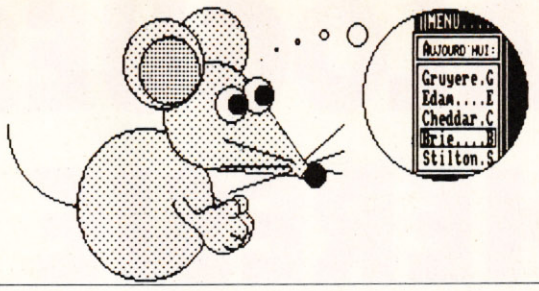
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + **44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

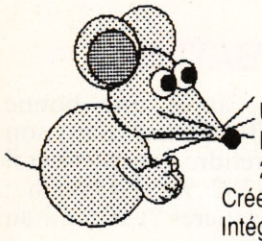
DUCHET COMPUTERS

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 !

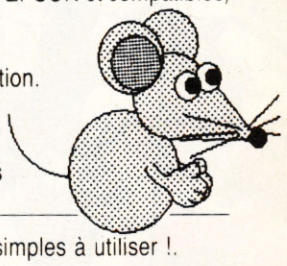


PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)



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 3

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 3...**
NEMESIS EXPRESS 3 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 3 possède un ''renifleur'' automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 3 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 3 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 3 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.
NEMESIS EXPRESS 3 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 3 (Disc 3'') en français ne vaut que ..... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)
Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1400 cassettes avec NEMESIS EXPRESS 3.

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'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

CATALOGUES ET HERESIE

Comme vous l'avez remarqué, depuis quelque temps on vous apprend à piloter des formules 1 pour être dignes des plus grands de ce monde. Mais attention...

Piloter oui, mais ne pas confondre la conduite avec la mécanique. En deux mots, pour l'instant on s'occupe des vecteurs système pour ensuite être capable de se débrouiller sans. Plus tard, nous verrons comment faire la cour aux circuits de votre bécane comme la lecture et écriture des secteurs, le tout sans aucun appel système (euh, dis p'tit Poum, ça fait un peu plus de deux mots, non ?).

LE CATALOGUE

On est toujours épaté de voir à la téloche les sondages genre : "3,24 % des Français mettent deux sucres dans leur café du matin." Si on considère que 34,65 % des Français ne prennent pas de café et que, pour le reste, 12,92 % n'aiment pas le sucre, on comprend facilement pourquoi les journaux informatiques ludiques consacrés exclusivement aux CPC ayant des pages de bidouilles écrites par Sined et Poum marchent si fort (NDSepth : et l'âge du capitaine, t'y as pensé à l'âge du capitaine ?).

Pour faire ce type de sondage, ceux de l'INSEE et autres boîtes envoient sur le terrain des agents pour voir qui a quoi dans le ventre. Sur CPC c'est pareil, on place une disquette dans la fente de notre bête préférée, on envoie l'agent répondant au matricule BC9B, il va faire un tour du côté de chez Fred et revient avec plein d'informations. Mais pour ne pas rester dans l'abstrait, suivons de très près une journée de notre agent BC9B enquêteur de catalogues.

TOUS LES MATINS...

Au petit matin, après une bonne douche, l'agent BC9B saute dans son falzard et sans prendre son café (car il fait partie des 12,92 %) (NDSepth : avec combien de sucres ?) se rend au bureau. La secrétaire :
- Salade de lokoum.
- De lokoum salade.

Elle lui donne le planning de la journée : tu vas travailler sur la ville Face-A dans le quartier User-Courant. N'oublie surtout pas, avant de partir, tu préviens monsieur DE de l'emplacement qu'il doit te réserver pour stocker tes informations, sinon il les mettra où bon lui semble et, pour les retrouver, bonjour l'angoisse.

Et voilà notre héros sorti des sentiers battus à la recherche d'informations. Comme tout aventurier, il pourra rencontrer un paquet de problèmes, par exemple, une zone occupée par le Basic ou ses variables. Dans ce cas, la Carry sera à 0 et le flag Zéro à 1 (donc, si le buffer est occupé, JR NC ou JR Z Erreur).

La lecture peut être vaine car l'utilisateur avait oublié d'insérer la disquette, ou encore impossible (disque non formaté, etc.). Mêmes résultats, mêmes tests. Dans le cas contraire, si tout se passe bien, la Carry est à 1 et le Zéro à 0 (JR C ou JR NZ Pas d'erreur).

Comme vous le constatez, si vous voulez traiter les erreurs, de deux choses l'une, ou on tient compte de l'erreur rencontrée par l'emplacement d'un buffer occupé. Dans ce cas, on branche la routine d'erreur par un JR NC,ERR ; dans le cas contraire, on ne traite que les erreurs de lecture en se branchant par un petit JR Z,ERR.

Tout ça c'est bien gentil, mais pour utiliser ce docteur il faut savoir encore quelques petits trucs que l'on ne trouve pas dans les livres, seulement dans les bidouilles du *Cent Pour Cent* (vous me direz, c'est pour ça que l'on nous paye si mal).

Les données du catalogue sont stockées, si tout va bien, dans le buffer pointé par DE avant l'appel du vecteur. L'organisation est légèrement différente de ce que l'on a l'habitude de voir avec des éditeurs de secteur

comme Disco et compagnie. Le début du fichier est marqué par un 255, sa longueur est de 11 dont 8 pour le nom et 3 pour l'extension (le point séparateur n'apparaît pas dans les noms des fichiers, OK ?).
Encore un dernier détail, l'appel du BC9B n'empêche en rien l'affichage de la belle page de catalogue à l'écran. Pour supprimer cet inconvénient, il suffit de poker avant l'appel de la routine un &C9 à l'octet &BB5A et le remplacer par &CF dès son retour.
Pour être encore plus complet, on peut également inhiber les messages d'erreur de l'Amsdos (Disc missing, Read fail, etc.) en passant par des vecteurs comme le BC6B qui ne marche absolument pas sur 6128 ou les RSX cachées du Dos qui, elles, par contre, marchent très bien. Mais c'est une autre histoire.

L'AUTRE HISTOIRE DES RSX

Il existe neuf RSX qui ne peuvent être appelées à partir du Zicba. Imaginez toute cette puissance inexploitable. Leur emploi est assez délicat mais loin d'être impossible. Tout est dans le passage de paramètre. Avant de voir comment elles fonctionnent, voici quelques explications. Avec ces commandes, vous pouvez autoriser ou interdire l'affichage des messages d'erreur (sympa pour réécrire la commande CAT), initialiser les paramètres du disque (sympa pour les accès super rapides), sélectionner un format particulier (sympa pour les copains), lire et écrire directement les secteurs en mémoire (sympa la grammaire), formater les pistes (sympa les scratchages), balader la tête de lecture sur les pistes (sympa comme boîte à rythme), lire le statut du lecteur (sympa comme lecture) et enfin fournir le nombre d'essais pour les opérations de lecture, formatage et écriture (sympa tatrac).
La première commande inhibe et autorise l'affichage des messages d'erreur, je dirais même plus, non seulement elle interdit l'affichage, mais elle ne lance même pas la routine des erreurs (en deux mots, rien à l'écran et pas de R, I ou C à faire, juste à gérer à sa manière).

LA MAGIE DE L'AMSDOS

Les RSX, moins connues sous le nom de Resident System eXtension, si notre mémoire ne nous fait pas défaut, sont des petits programmes uniquement en langage machine qu'on appellera directement à partir du Basic par l'intermédiaire d'un mot clef dont l'initiale est "†" sur Qwerty et "ù" sur les claviers Azerty. Malheureusement, les RSX consacrées à ce sacré con de lecteur vont de 1 à 9. Comme la première lettre des tokens est aussi la dernière, donc la seule, il faut mettre son bit 7 à 1, soit ajouter 128 à son code Ascii (format des RSX oblige). De ce fait, les RSX sont difficilement implantables sous Basic. Même si leur installation était réalisable, le format des paramètres qu'elles réclament n'est pas matériellement possible depuis ce langage dit évolué. Il est donc obligatoire de passer par une petite moulinette en langage machine permettant de récupérer les informations si précieuses au bon fonctionnement des routines.

Si nous vous montrons comment appeler ces programmes résidant en Rom à partir du Basic, faire la petite moulinette si chère aux puristes du Basic sera pour vous un jeu d'enfant. Voici donc le problème soumis :
Comment appeler une RSX à partir de son nom tout en sachant que nous aurons besoin de presque tous les registres, donc l'impossibilité de passer son adresse par l'un de ceux-ci. C'est ici que tout se corse. Heureusement que l'Amsdos contient un petit vecteur à l'adresse &18. Ce RST (ReStarT) permet de lancer une routine située sur une Rom de second plan. Pour cela, il suffit de le faire suivre par un mot contenant l'adresse d'un tampon contenant lui-même l'adresse de la routine (un mot), puis du numéro de Rom (un octet). Cela donne l'embrouillamini infâme que nous avons utilisé dans le source ci-joint. Par exemple, si nous parlons de lancer une routine imaginaire située en &CCCC sur la Rom 3, étant donné que ces données seront à l'adresse &4000, il nous suffit d'écrire :

```
RST &18
DEFW &4000
RET
```

Le vecteur ira chercher avant tout l'adresse du tampon, soit &4000, puis y prendra le mot contenant l'adresse de la routine, soit &CCCC et enfin soutirera de la mémoire l'octet de commutation de Rom comprenant la valeur 3. Cette forme d'appel est très pratique car aucun des registres, si ce n'est IX, n'est modifié par ce lancement. Comme les conditions d'entrée des RSX utilisent souvent HL, il n'est pas possible de travailler avec un autre vecteur ; presque tous nécessitent ce double registre. Seules quelques opérations, comme l'inhibition des messages d'erreur, ne font pas appel à HL et sont donc accessibles différemment.

```
;
        ORG   #9000
        ENT   $
; Cherche l'adresse du RSX.
        LD    HL,COMM
        CALL  #BCD4
        RET   NC
; Actualisation du tampon.
        LD    (AD),HL
        LD    A,C
        LD    (ROM),A
; Mise en place paramètres
; de la routine à appeler.
        LD    HL,#8000
        LD    C,#C1
        LD    D,0
        LD    E,D
; Appel de la routine (les
; deux octets qui suivent
; pointent sur le tampon
; contenant l'adresse et le
; numéro de Rom désirés).
        RST   #18
        DW    AD
        RET
; Adresse de la routine.
AD      DW    0
; Numéro de Rom.
ROM     DB    0
; RSX de lecture de secteur
COMM DB     #84
;
```

```
;
        LD    HL,NUMCOM
        CALL  #BCD4
; Si erreur, casse toi.
        RET   NC
; Sinon, inhibe les
; messages d'erreur.
        LD    A,#FF
        JP    #1B
NUMCOM DEFB 1+#80
;
```

C'EST DE SA FAUTE

Je tiens à signaler haut et fort que si nous manquons ici de place, c'est parce que Poum s'est largement étalé, voire répandu sur le catalogue. Nous tâcherons d'être plus concis le mois prochain. En attendant, bons RSX.

Et Sined dans le Poum

INITIATION AU BASIC

Dis-donc gars, c'est bien beau de papillonner en programmation Basic, mais faudrait un peu penser à assurer ta base... En effet, je viens de me rendre compte avec stupeur que tu es quasi nul en CP/M ! Tu me rappelles mon voisin qui se dit as du volant mais qui ne sait pas changer sa roue de secours ! Bonjour l'angoisse...

Rassure-toi, je vais juste te dire le peu qu'il faut absolument savoir, promis. Je vais essayer d'être le moins chiant possible mais il faut que tu y passes, désolé, alors colle ton chewing sur ton joystick en attendant.

C'EST QUOI LE CP/M ?

C'est le "système d'exploitation des disquettes" des Amstrad CPC (et PCW), donc ça n'existe pas sur un CPC 464 sans drive.

C'est une sorte de langage, de programme, qui permet de lire et écrire sur disquette. Tu as bien été obligé de t'en servir pour formater une disquette vierge ou, à ton insu, quand sous Basic tu fais CAT, SAVE ou LOAD. Il faut que je mette un peu d'ordre dans tes idées décousues.

D'abord un peu de vocabulaire, commençons par les synonymes : on dit aussi Dos (Disk Operating System) ou System. CP/M est une marque de Dos parmi d'autres, et qui signifie Control Program for Micro-computers. Voilà une vache de question qu'on ne posera pas aux "Grosses Têtes" de RTL...

Et où qu'il est planqué le bougre ? Eh bien, il est réparti en trois endroits !

1 - En Rom (mémoire morte) ; pour le CPC 464 avec drive DDI c'est le boîtier noir qui s'enfiche à l'arrière.

2 - Sur les deux premières pistes d'une disquette "formatée système" (on en reparlera).

3 - Dans les programmes utilitaires de la disquette CP/M livrée avec l'appareil.

Y'a plusieurs versions de CP/M pour Amstrad ? Eh oui... La première historiquement est la 2.2 livrée avec le drive DDI extérieur pour CPC 464. Elle reste ma préférée. Puis, avec le CPC 6128, on a livré une autre variante de la 2.2 et le "CP/M PLUS" ; plus évolué, pour... spécialistes... Si tu as un 6128, je te conseille la 2.2, voire une copie de la 2.2 pour 464 (c'est ce que je fais car je la trouve plus pratique).

ACHTUNG ! Une disquette formatée

sur CPC 6128 avec le CP/M PLUS ne peut être lue sur un CPC 464 ! Alors, pense à tes copains prolos qui ont un 464...

POURQUOI TU FORMATES ?

Tu comprendras mieux quand tu sauras comment sont fabriquées les disquettes. Un film plastique mince et de trois mètres de large sort d'une machine d'enduction de vernis magnétique (sur les deux faces). Il est ensuite découpé avec des emporte-pièce de divers diamètres ; ces gros confettis s'appellent des "cookies" (biscuits). Ceux-ci reçoivent un axe de renfort collé et sont sertis dans une enveloppe rigide (3 pouces ou 3 pouces 1/2) ou souple (5 pouces 1/4).
Une enveloppe rigide (avec sa mécanique) coûte plus cher que le cooky lui-même, ce qui explique les énormes différences de prix avec les 5 pouces 1/4. C'est comme ça...
Pour écrire sur cette matière brute, il faut d'abord la "ligner", c'est-à-dire y tracer (magnétiquement) des pistes de guidage concentriques, ainsi que des repères de début de secteur sur chacune d'elles. C'est le formatage. C'est un travail que le fabricant de disquettes ne peut faire car il ignore le type de micro qui va les utiliser : 40 ou 80 pistes ? 8, 9, 15 ou 16 secteurs par pistes ?
Aucun micro-ordinateur ne peut écrire directement sur des disquettes vierges venant d'être déballées ; il faut d'abord les formater à l'aide du Dos utilisé. C'est comme ça...
Pour les Amstrad CPC, il s'agit d'un formatage par face de 40 pistes (numérotées de 0 à 39) divisées chacune en 9 secteurs. Un secteur peut recevoir 512 octets. Fais le calcul.
512 x 9 x 40 = 184 320 octets par face.
Ah ! au fait... le Ko informatique fait 1024 octets (c'est comme ça, tout augmente ma brave dame !), donc une face de disquette fait 184 320 / 1024 = 180 Ko (même si un CAT t'affiche 178 K). Tu t'y retrouves ? Dis-toi que les 2 K qui manquent correspondent à la place de la "table des matières" de la disquette, que tu peux afficher par CAT ; très partiellement car elle contient en fait bien d'autres choses.

LES TROIS FORMATS : SYSTEME, DATA ET VENDEUR

En formatage système, les pistes 0 et 1 sont utilisées par du CP/M, il ne reste donc que 38 pistes soit 171 K, même si un CAT t'affiche 169 K.
En format "data", pas de CP/M recopié, on gagne ainsi 9 K. Mais c'est une fausse économie qui risque de te coûter cher en ennuis par la suite. Formate toujours en système, crois-moi...
Le format "vendeur" est issu d'une vieille histoire mesquine de copyright. C'est du "système" mais sans recopie du CP/M ; sa place y est seulement réservée afin que l'acheteur du logiciel en question puisse y recopier le CP/M de sa disquette par l'utilitaire SYSGEN.COM. Délirant, désuet et sans intérêt.
Que choisir ? Le format système en version 2.2 (ou en CP/M PLUS si tu fais appel au Bank Manager du CPC 6128, ce qui serait assez rare...).

ON Y PLONGE !

Avec une disquette quelconque formatée système dans le drive, tape ICPM (ou ùCPM avec un clavier Azerty).
Cette commande charge le programme contenu sur les deux premières pistes de la disquette. On quitte donc le Basic, on est "sous CPM" et le curseur A> attend ta commande.
Essaie DIR. C'est comme CAT sous Basic mais sans les tailles de fichiers. Il y a d'autres commandes utiles comme TYPE, REN et ERA mais je préfère t'en parler plus tard. Ce que je tenais surtout à te dire maintenant c'est que si ta disquette était formatée DATA tu n'aurais pas pu taper ICPM, et pour trafiquer ta disquette tu l'aurais bel et bien dans le... Dos !
DIR, TYPE, ERA et REN sont des commandes internes présentes sur toute disquette ayant été formatée système. Mais on peut aller bien plus loin avec les programmes utilitaires présents sur la disquette d'origine, ceux ayant une extension .COM ou .EXE. Il suffit de taper leur nom à la suite du curseur A> (sans l'extension), exemple FILECOPY. Il suffit que ces programmes soient sur la disquette engagée ; on dit que FILECOPY, FORMAT ou DISCKIT2 sont des commandes externes, puisqu'elles ne figurent pas dans le CP/M de base.

LES COMMANDES CP/M A CONNAITRE

CTRL P : ça te met en ECHO IMPRIMANTE ; dès lors, tout ce que l'écran affichera sera reproduit sur l'imprimante. S'annule par un second CTRL P. Très utile, avec DIR par exemple.
CTRL C : interrompt une opération, c'est le Break du CP/M.
DIR : affiche le contenu de la disquette, comme CAT en Basic mais sans les tailles et sans les octets disponibles. En revanche, on a droit aux jokers "*" et "?" ; ainsi DIR *.BAS n'affichera que les .BAS
Nota : "?" remplace un caractère, "*" remplace tous les caractères. Pour désigner les fichiers sans nom d'extension c'est * suivi d'un point.
ERA nom de fichier : effacement. Tu as droit aux jokers, par exemple ERA *.BAK ou ERA TRUC?.*.
Nota : C'est analogue au IERA sous Basic, mais il y a moins de caractères à taper...
REN nouveau nom = ancien nom : pour débaptiser un fichier. (jokers non admis).
TYPE nom de fichier : liste à l'écran le contenu d'un fichier ASCII, c'est-à-dire ce qui n'est pas .BAS, .BIN, .COM ou .EXE. On n'a pas le droit aux jokers, ce qui paraît logique...
B: pour passer sur le drive B: (si t'es

riche). Le curseur devient B>. A: fera le retour inverse.
Après ces commandes internes au CP/M de base passons aux externes, c'est-à-dire appelant des utilitaires de la disquette Dos. Ils sont parfois suivis de paramètres optionnels.
FILECOPY nom de fichier (pour copier un ou des fichiers d'une disquette sur une autre). L'écran demande alors de remplacer la disquette Dos par la disquette source, puis par la cible ("target"). Les jokers sont admis. Pour copier tous les fichiers, tu taperas :
FILECOPY *.*
Opère de même pour faire une sélection. Demande confirmation pour chacun d'eux en tapant Y ou N. Cela te dispensera d'avoir à taper leurs noms...
DISCKIT2 (ou DISCKIT3 en CP/M PLUS) : ils sont spécifiques aux disquettes systèmes livrées avec les CPC 6128. Ils proposent par menus successifs le formatage ou la duplication de disquettes.
Et maintenant voyons les "plus" de l'ancien CP/M 2.2 fourni avec les drives DDI 1 pour CPC 464 : Pas de DISCKIT mais :
DISCCOPY : fait la duplication d'un disque, avec formatage simultané de la cible si nécessaire.
COPYDISC : idem mais pour deux drives, copie A: vers B:. C'est la méthode la plus rapide qui existe pour dupliquer une disquette (non protégée bien sûr).
COPYFILE : idem FILECOPY mais pour deux drives ; de A: vers B:.
FORMAT : seul = formatage système, ou avec options D (DATA) ou V (Vendor). Bien plus rapide à mettre en oeuvre que DISCKIT !
Pour quitter le CP/M et revenir au Basic c'est tout bêtement CTRL-SHIFT-ESC.

LES UTILITAIRES DU COMMERCE

Certaines opérations CP/M intéressantes sont possibles avec les utilitaires de la disquette d'origine, mais au prix d'un immense effort intellectuel et nerveux. Fort heureusement certains éditeurs ont admirablement simplifié cela.
Mon préféré dans le genre est pourtant un ancêtre (1985 !), c'est "ODD-JOB" de "Pride Utilities". Depuis, on a fait plus puissant, mais il demeure à mon avis le plus pratique d'emploi pour la magouille quotidienne. Parmi ses fonctions multiples citons seulement les plus fréquemment utiles :
- Ressusciter un fichier effacé par erreur.
- Rendre un fichier ineffaçable (Read Only), ou invisible (par CAT ou DIR).
- Faire le ménage rapidement : effacements, changements de noms.
- Formater des disquettes en vitesse turbo ; spectaculaire pour du travail en série.
Et au "second degré"...
- Savoir où (pistes et secteurs) se trouve tel fichier.
- Et de là visualiser, voire modifier, les octets (en hexa et en ASCII) de chaque secteur. Par exemple, pour franciser les messages en anglais d'un programme en langage machine (à condition de conserver les longueurs de ces phrases) !
Indirectement, ces deux dernières options permettent de mieux comprendre comment sont enregistrés les fichiers sur une disquette.

FIN DE LA TORTURE

Je suis sûr que tu t'es dit tout à l'heure : "Ah... Tiens donc, mais c'est pour ça que ça avait tant merdé l'autre fois..." Ou encore : "Il pouvait pas le dire plus tôt que je pouvais faire comme ça ?" Maintenant que toi y en a tout savoir, toi y en a plus faire de grosses bêtises. Heureux ? Ouais ! Alors pourquoi tu râlais tout à l'heure parce qu'il n'y avait pas de listing Basic dans ce fichu article ?

Jo LASCIENCE

Maths, Français, Langues, Sciences, Histoire, Géographie...

Toute une Gamme de logiciels éducatifs de la maternelle aux classes terminales.

Une longueur d'avance dès la RENTRÉE

LOGICIELS ÉDUCATIFS MICRO éditions

16, rue des Fossés
35000 RENNES
Tél. 99.63.71.11

disponibles chez les principaux revendeurs, les FNAC...

Je désire recevoir gratuitement le catalogue de vos logiciels. CPC 30

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

C.P. ..... Ville .....

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.*

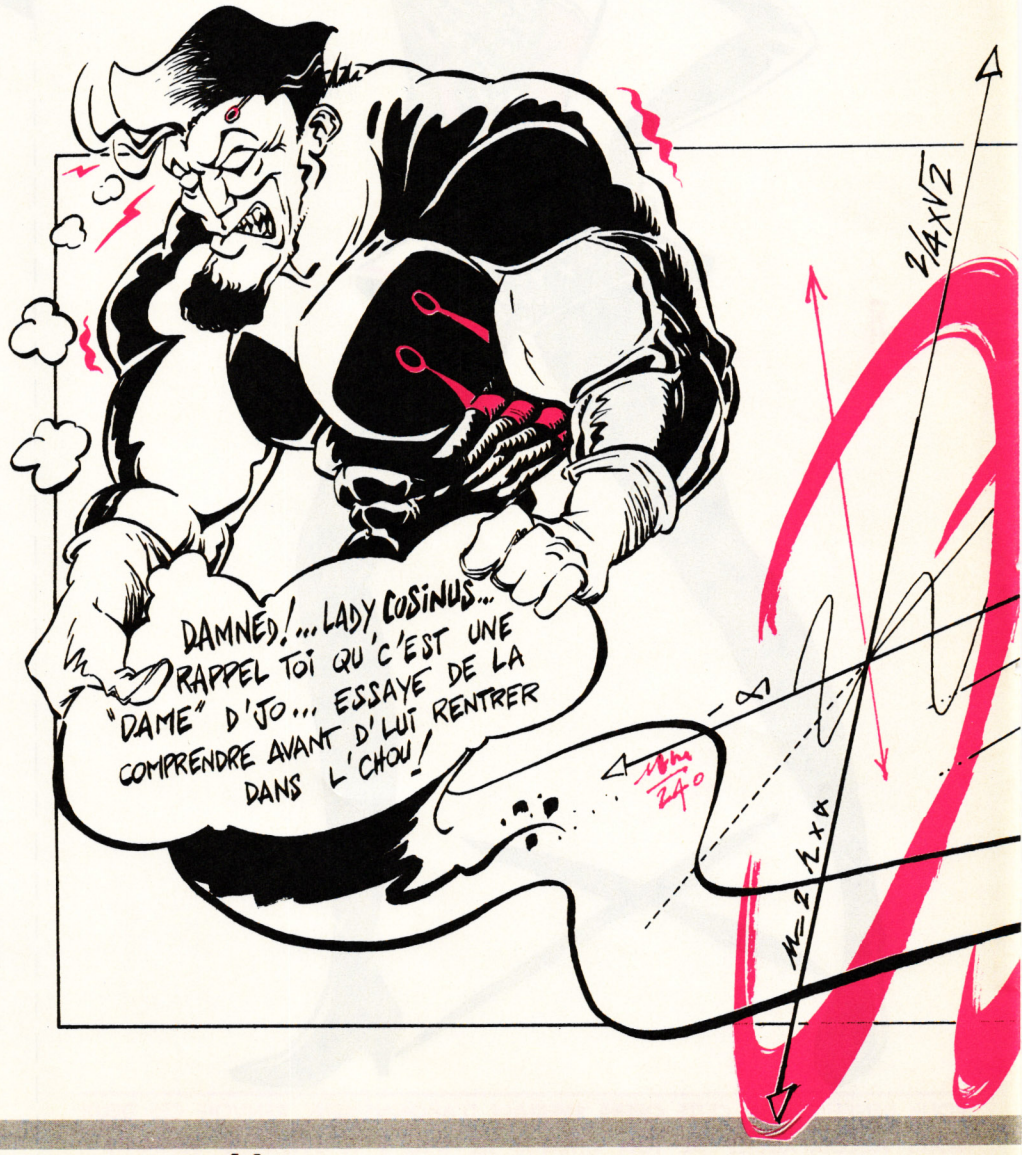
PERFECTIONNEMENT EN BASIC

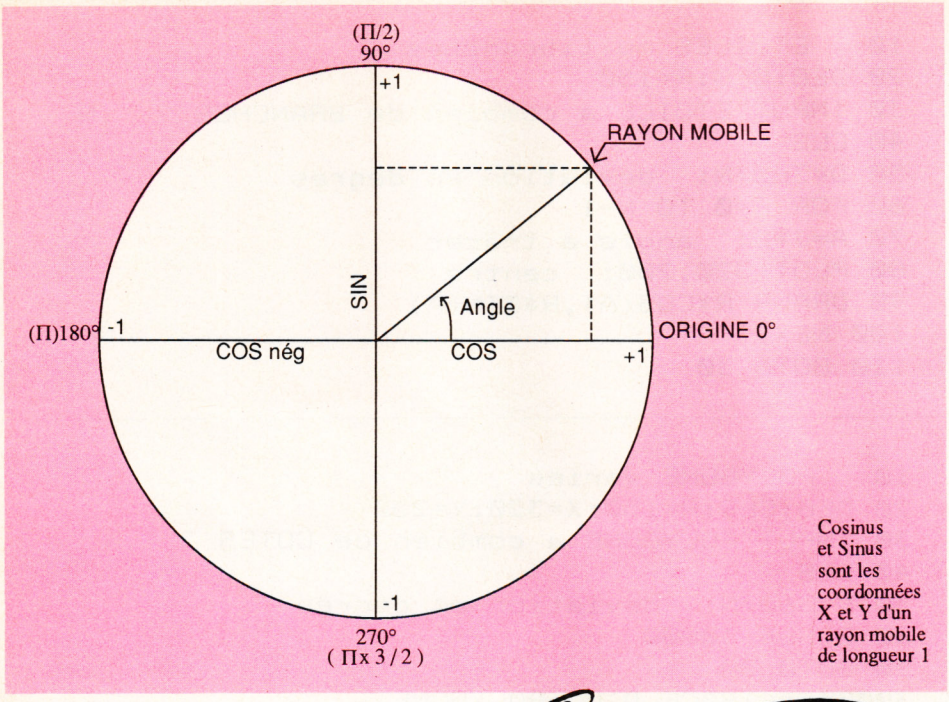
Ce coup-ci, j'ai décidé de t'aider quand tu programmes du graphisme ou des animations avec quelque chose de circulaire. J'vais éclaircir tes brumes au sujet de ces deux Romains, sans arc et sans flèches, et qui n'ont jamais pris la tangente : Sinus et Cosinus. (Chouette mon intro, hein ?)

Je sais que COS et SIN ça te rappelle de pénibles souvenirs, on ne les ravivera pas. Primo parce que ma méthode pour expliquer ces bidules n'a strictement rien à voir avec celle des profs ; secondo parce que l'on ne parlera que de ce qui est utile en Basic. OK ?
Même si tu n'as jamais entendu parler de sinus et de trigonométrie, je suis sûr que tu vas comprendre.
Par expérience, je sais aussi que je vais recevoir des lettres d'injures de certains mathématiciens très orthodoxes (des gais lurons !). Qu'ils sachent déjà que ma corbeille à papier leur est grande ouverte...

LES ANGLES EN BASIC

En Basic, un angle se mesure dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et à partir de l'horizontale. C'est bizarre, c'est très spécial mais c'est comme ça. Exemple :
Imagine un cadran de pendule. Le 3 c'est l'origine : entre le 3 et le 1 c'est un angle de 60°. Entre le 3 et le 5 c'est un angle de -60° (ou de + 300°). Entre le 3 et le 9 c'est 180°. Un angle de 90° ressemble ici à la lettre L et à rien d'autre ! OK ?
Alors tu vas me demander : "Et la lettre V c'est quoi comme angle ?". En Basic c'est la superposition de deux angles : 60 et 120°, mais sans tracer à l'écran le trait de leurs origines horizontales. On en fera un à l'écran tout à l'heure.
Tu constates qu'ici quand on parle d'angle, on pense cercle (le cadran d'horloge) : un tour dans le "bon sens trigonométrique" = 360°, deux tours = 720°.
Oui mais y en a qui continuent à exprimer les angles en "radians", cette unité barbare de barbus qui vaut la bagatelle de 57,295718 degrés toutes taxes comprises. Un demi-cercle fait chez eux 3,1416 (PI) radians (180/3,14... = 57,29x). Et tu sais pourquoi ils mesurent leurs angles en morceaux de PI ? Parce que dans tous les autres Basic (y compris celui des PC) il n'y a rien d'autre !
Mais nous sur CPC il suffit de déclarer DEG dans un programme pour que l'unité d'angle soit le degré. Et qu'on ne me raconte pas qu'en RAD c'est plus rapide qu'en DEG ! J'ai fait des tests chronométrés sur des





Cosinus et Sinus sont les coordonnées X et Y d'un rayon mobile de longueur 1

calculs déments avec moult SIN et COS, et j'affirme que ça met exactement le même temps. Ah, mais !
Bon ! Revenons à nos tracés d'angles : Désolé mon gars, mais pour tracer une sorte de grand L il n'existe pas de commande Basic directe qui fera ça. C'est toujours à coups de DRAW que ça se trace. Donc il faut lui dire les "coordonnées X Y" du point d'arrivée. Et qui va nous les calculer en fonction de l'angle voulu ? Eh bien, c'est justement ces fonctions COS et SIN.

LES FONCTIONS SIN ET COS

Imagine une croix de deux mètres sur deux (Amen), avec en son centre un axe où peut pivoter une barre de un mètre de long.
Donc, en faisant tourner cette barre, comme une aiguille d'horloge, elle va venir recouvrir chacune des branches de la croix. Tu y es ?
C'est pas tout. On éclaire le tout par le haut, le bas, la gauche, la droite. En cette barre, va faire deux ombres portées sur deux branches de la croix.
En faisant tourner cette barre, ces ombres vont s'allonger ou se raccourcir, et même passer d'une branche à l'autre. Tu vois le topo ? IF NOT compris THEN GOSUB figure 1.
Bon ! La longueur de l'ombre présente sur l'une des branches verticales s'appelle le sinus. Celle sur une branche horizontale c'est le cosinus. Ne disons plus ombre mais "projection", c'est le terme officiel.
Faisons tourner cette barre-rayon. On part de zéro : sinus = 0 et cosinus = 1 mètre. A 90° (verticale en haut) sin = 1 et cos = 0. A 180° (à gauche) sin = 0 et cos = -1 (puisqu'il est passé de l'autre côté de l'axe). A 270° (verticale en bas) sin = -1 et cos = 0. A 360 x c'est identique à 0°.
Rappelle-toi que les sinus et cosinus d'un angle ça va de -1 à +1. Pas plus. Pour chaque angle, compris entre 0 et 360° il y a un combinaison cosinus/sinus.
En fait, COS ou SIN c'est un nombre par lequel il faudrait multiplier le rayon du cercle pour obtenir la longueur de la projection. Vite un exemple clair !
Le rayon est de 12 cm et l'angle de 30° : PRINT SIN(30) —> 0,5 ; donc la longueur du segment vertical "projeté" est 12 x 0,5 = 6 cm. PRINT COS(30) donne 0,87 ; donc le segment horizontal

fait 12 x 0,87 = 10,4 cm.
Autrement dit, pour nos coordonnées graphiques COS donne X et SIN donne Y. C'est super important de se rappeler que X et Y correspondent à cos et sin ! (Pense à cousine pour COS SIN).
Vite un cas pratique !

LE V DE LA VICTOIRE

Dessinons à l'écran un grand V dont la pointe sera au centre (X = 320 : Y = 200), et la longueur des branches (rayon) de 150. On avait dit angles de 60 et 120°.

```
10 CLS:R=150
20 DEG : ' super important !
30 PLOT 320,200 : ' balle au centre
40 DRAWR R*COS(60),R*SIN(60):' trait de droite
50 PLOT 320,200 : ' retour au centre
60 DRAWR R*COS(120),R*SIN(120):' trait de gauche
```

- Au lancement il faut un DEG, sinon c'est RAD qui est pris par défaut par le CPC. Inutile de le répéter, ça reste en mémoire tout comme MODE, PAPER ou BORDER.
- Avec DRAW au lieu de DRAWR (relatif) il aurait fallu écrire

```
40 DRAW 320+COS(60)*R,200+SIN(60)*R
```

Ce serait chiant ! Alors vive DRAWR.
Essaie le petit programme ETOILES, et comme nombre de branches demandées tu entres 3, 4, 5 et 200.

```
10 ' ETOILES multibranches
20 DEG:CLS:R=150
30 INPUT"ETOILE a combien de BRANCHES ? ",N
40 CLS
50 D=360/N:' deviation en degres
60 FOR J=0 TO N-1
70 A=J*D:' angle a tracer
80 PLOT 320,200:' centre
90 DRAWR R*COS(A),R*SIN(A)
100 NEXT
110 GOTO 30
```

FORMEZ LE CERCLE

Jusqu'ici on n'a tracé que des rayons, mais on peut aussi tracer des points du cercle. Ultra simple : dans le programme ETOILES ligne 90 remplace DRAWR par PLOTR. En demandant "200" tu auras un cercle en pointillés. Mais il y a mieux à faire : on va tracer des CORDES, c'est-à-dire des segments de droite qui relient deux points du cercle (On ne passe plus par le centre). C'est comme ça qu'on trace des polygones avec un nombre quelconque de côtés. Et quand il y en a beaucoup ça fait un... cercle.
Fais-moi vite le plaisir de saisir ce grandiose petit listing au nom charmant de POLYGONE. Et sauvegarde-le car il va resservir.
C'est la même technique que précédemment, mais là on part du point droit (ligne 30010) et on trace nos côtés.
En nombre de côtés à demander essaie 3, 4, 6, 25, 50 et 200.
Avec ce rayon de 150 en mode 1, tu as déjà un superbe cercle avec 25 côtés (et c'est rapide) : ceux à 50 et 200 côtés ne sont pas mieux et sont plus lents. Une sage moyenne est 36 côtés (10°) pour faire des cercles en toutes circonstances.

```
10   POLYGONE varies
20 DEG:CLS:R=150:X=320:Y=200
30 INPUT"POLYGONE a combien de COTES ? ",N
40 CLS
50 D=360/N:' deviation en degres
60 GOSUB 30000
70 GOTO 30
30000 ' TRACE D'UN POLYGONE
30010 PLOT X+R,Y
30020 FOR J=0 TO 360 STEP D
30030 DRAW R*COS(J)+X,R*SIN(J)+Y
30040 NEXT
30050 RETURN
```

Hé ! Tu veux des élipses ? Facile ! Deux lignes à modifier :

```
30010 K=1.5:PLOT X+R*K,Y
30030 DRAW R*COS(J)*K+X,R*SIN(J)+Y
```

Hé ! Tu veux une spirale à cinq tours ? Tu recharges d'abord mon POLYGONE d'origine, puis tu ajoutes ces trois lignes :

```
55 R=150:K=0.99:FOR M=1 TO 5
65 NEXT
30025 R=R*K
```

Demande 30 côtés, mais essaie aussi 3, 4 et 5 côtés.
Et surtout fais-moi l'effort de comprendre le rôle, l'effet de ces modifications. Comme ça tu pourras en inventer des bien mieux que les miennes ! Allez, encore une dernière... tape

```
30025 R=R-1
```

Et puis R=R-3 mais avec 20 côtés : je te laisse la surprise...

ON PREND LA TANGENTE

Il y a encore TAN (tangente) et ATN (arc tangente). Ces fonctions trigonométriques servent très rarement en graphisme, mais plutôt en calculs de géométrie avec les triangles rectangles. Arc tangente donne l'angle sous lequel on voit une tour de 63 mètres située 100 mètres :

```
DEG:PRINT ATN(63/100)
```

réponse 32,2°
En somme, la syntaxe est Angle = ATN(hauteur/distance).
Tangente c'est l'inverse : je suis à 100 m de cette tour, je la vois sous un angle de 32,2°. Quelle est sa hauteur ?

```
PRINT TAN(32.2)
```

réponse 63 mètres.
Nota : c'est valable pour des triangles rectangles ; donc la tour n'est pas celle de Pise et le bonhomme a ses yeux le plus près possible du sol. C'est pour ça que j'ai pris de grandes distances face à la taille normale d'un mateur matheux.

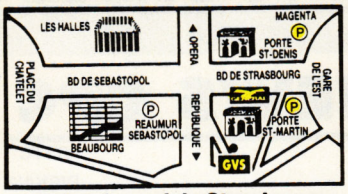
T'AS PAS LA SINUSITE ?

Tu vois qu'on peut faire des choses terribles en quatre lignes de Basic, il suffit de se souvenir que :
- En Basic un angle ça part de l'horizontale à droite et ça tourne comme on dévisse.
- Les DRAW X,Y deviennent, des DRAW COS(),SIN() et idem pour les DRAWR, PLOT et PLOTR.
- Et qu'il faut commencer par DEG...

J'ai été vache avec ta cervelle aujourd'hui, mais TAN PI, car avoue que ça valait le coup d'œil ! Dis merci au monsieur...

Jo LASCIENCE

PARIS

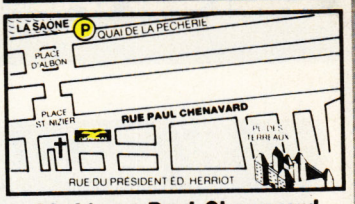


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

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

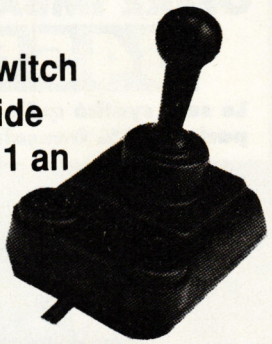
TUNER TELE AMSTRAD MP3

490 FTTC

La télévision sur votre CPC

GENERAL STICK

6 Microswitch
extra solide
Garantie 1 an



129 FTTC

DISQUETTES CPC BULK

Offre promotionnelle

15,90 FTTC l'unité

BOITIER PLASTIQUE 3F TTC

IMPRIMANTE MT 81

GARANTIE 2 ANS

PROMOTION
155 CPS - 9 aiguilles
80 colonnes

1390 FTTC

pour commander, se renseigner, jouer et gagner, c'est simple : tapez
3615 code GVF

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à
295 FTTC
GENERAL vous offre la boite de rangement DS 40

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à
495 FTTC
GENERAL vous offre la boite de rangement DD 40L avec serrure

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à
695 FTTC
GENERAL vous offre la boite de rangement DD 80L avec serrure

GENERAL

PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

EMULATEUR MINITEL CPC
MENTEL
450 FTTC

SERVEUR VIDEOTEX CPC
KENTEL
580 FTTC

L'ARTISTE DU MINITEL
PENTEL
680 FTTC

DIGITALISEUR SECAM
ARA
1190 FTTC

DIGITALISEUR SEMI-PRO
VIDI
connection comprise
2360 FTTC

SYNTHETISEUR TECHNIMUSIQUE
OFFRE IMBATTABLE
545 FTTC
Le seul synthé qui parle 100% français.

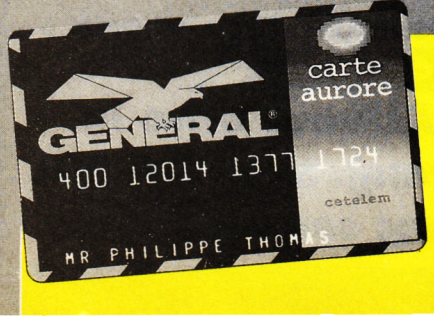
NEWS CPC

	F.TTC DISK/K7
THE SEARCH FOR SHARLA	NC
NIGHT HUNTER	180
DYNASTY WAR	149/99
ADDIDAS CHAMP FOOT	149/99
ARMALYTE	159/99
BACK TO THE FUTUR 2	169/119
DRAGONS OF FLAME	199/109
EDITION N°1	99/149
ESCAPE PLANET ROBOT	149/99
FIRE AND FORGET N°2	140/180
FLIMBO'S QUEST	149/99
KICK OFF 2	149/99
LIVERPOOL	149/99
LORDS OF CHAOS	NC
MINDSTRECHERS	199
ORIENTAL GAMES	149/99
PLAYER MANAGER	NC
Q 8	159/129
SECRET OF SILVER BLAD	NC
STORMLORD 2	NC
TIME	NC
TURRICAN	149/99
DOUBLE DRAGON 2	149

DISCOLOGY 6.0
Le plus célèbre copieur pour CPC
Editeur-copieur
exploreur
350 FTTC

GESTION BANCAIRE
10 comptes
30 postes
Statistiques
Prélèvement
250 FTTC

3615 code GVF
DEMANDEZ LE CATALOGUE
"LE NOUVEAU GENERALISTE"
ET GAGNEZ UNE CLIO
UN VOYAGE AU SOLEIL
UNE CONFIGURATION
ET SON IMPRIMANTE
ET BEAUCOUP D'AUTRES LOTS !!



CARTE AURORE

Acheter à crédit sans aucune formalité ! Vous avez fait votre choix ? Présentez simplement votre carte Aurore Générale : Vous signez et vous repartez immédiatement avec vos achats sans avoir à verser un seul centime comptant. La carte Aurore c'est la liberté pour vos achats chez Général. Quand vous utilisez votre réserve, elle se reconstitue automatiquement par vos versements. Elle devient donc à nouveau disponible pour réaliser ce dont vous avez envie.

ET DE PLUS, ELLE EST GRATUITE.

P A PARIS, LES AXES ROUGES VOUS OUVRENT LA ROUTE DE GENERAL ... QUI MET A VOTRE DISPOSITION **2 HEURES DE PARKING GRATUITES** POUR TOUT ACHAT EGAL OU SUPERIEUR A 1000 F
PARKING BONNE NOUVELLE AU N° 2, Rue d'Hauteville à l'angle du boulevard Bonne Nouvelle

GENERAL

PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464+

FICHE TECHNIQUE:

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

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

1990 FTTC

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

2990 FTTC

NOUVEAU

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans frais, après acceptation du dossier

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128+

FICHE TECHNIQUE:

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

NOUVEAU

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans frais, après acceptation du dossier

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

2990 FTTC

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

3990 FTTC

CONSOLE GX4000

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur:	Z80
Mémoire vive:	64 K
Lecteur:	Cartouches 512 Ko, 1 Mo ou 2 Mo
Affichage:	32 couleurs parmi 4096
Son:	Stéréo Automatic Sound Generation 3 voies
Sprites:	16
Prises Joystick:	2 prises digitales + 1 analogique
Connection TV:	Par prise Péritel fournie

NOUVEAU

GARANTIE 2 ANS

990 FTTC

GENERAL PRO

Tél : 42 06 00 66 - Fax : 42 38 24 23

Général a décidé une fois de plus de s'imposer comme le leader. Pour cela, Général vient de mettre à votre disposition,un département qui va enthousiasmer les utilisateurs professionnels.

Notre mission: Vous permettre d'optimiser votre investissement et de vous donner le meilleur rapport qualité prix.

Notre puissance: Une équipe de conseillers techniques de haut niveau vous accueillant dans notre show-room.

Nos atouts: Des services vous assurant une sécurité maximum dans un temps minimum, des formations à la hauteur de vos besoins.

pour commander, se renseigner, jouer et gagner, c'est simple : tapez
3615
code
GVF

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg 75010 PARIS

6 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 60 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) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

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

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

- **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.

(Dom-Tom et étranger, 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. _____

CPC 10-90

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
Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE"		35F	
		TOTAL COMMANDE	
		+ FORFAIT DE PORT	
		+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
		TOTAL A REGLER	

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.

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 professionels, 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 COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT 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 exercises 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 auprés 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 AMSTI ou MIS ;
7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

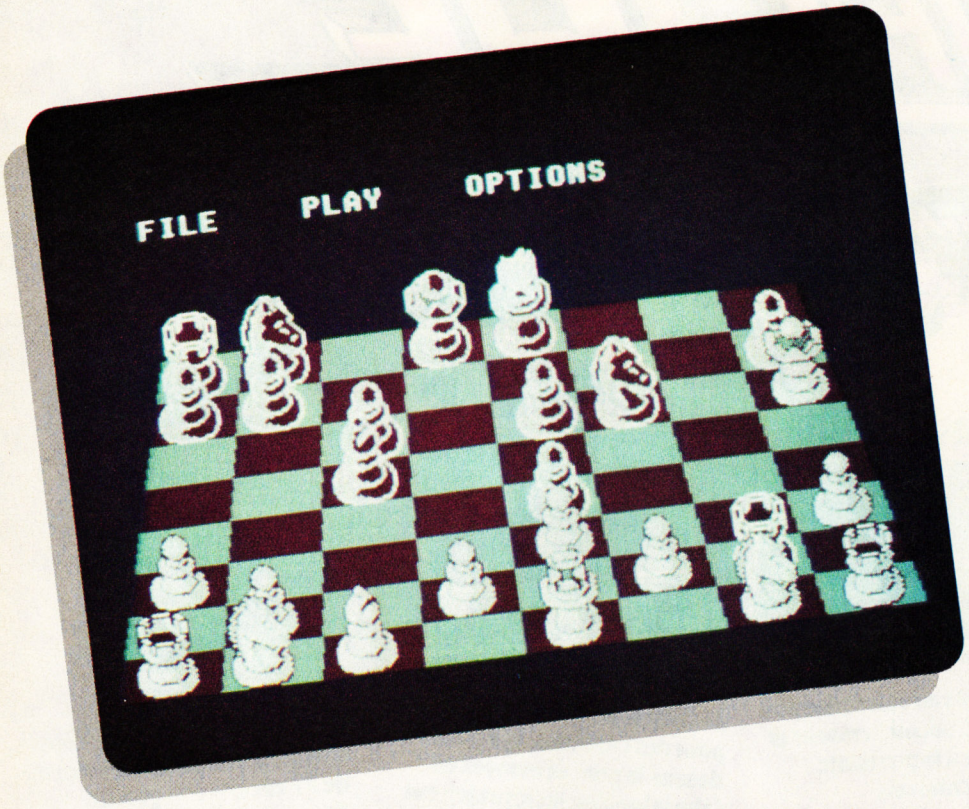
En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

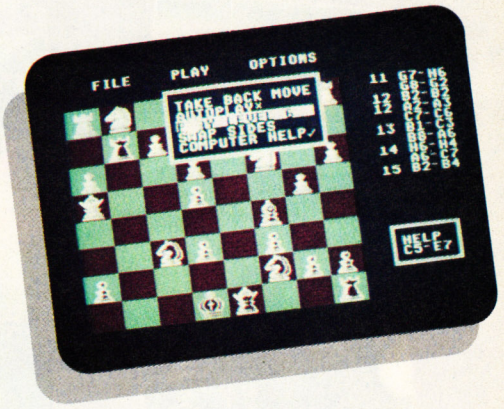
CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

Challengers Tel : 47.00.37.36

CHESSMASTER 2000

63%





Si les jeux d'échecs ne sont pas légion sur notre machine, il en existe tout de même quelques-uns de bonne facture. L'arrivée de Chessmaster 2000 va-t-elle détrôner Cyrus II. Le suspense est à son paroxysme. Lisez la suite de l'article au lieu de baver comme des chiens galeux.

Attention, avec ses huits niveaux de difficulté et sa présentation en 2 ou 3D, Chessmaster ne se laissera pas prendre au mat du berger, même au niveau le plus facile (par contre Poum lui a fait sa fête en trois minutes. Normal, ses origines l'ont poussé dès son plus jeune âge à jouer avec ces petites pièces de bois et d'ivoire. Ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme le Persan perçant). Mais revenons à Chessmaster. Il dispose de tout un tas de petites options qui ne manquent pas de charme.

LE FOU DES OPTIONS

L'échiquier est surplombé de trois étiquettes commandant chacune un menu déroulant. Le premier, comme c'est souvent le cas, concerne la gestion des fichiers. On peut ainsi sauvegarder ou charger une partie, recommencer au début et même changer les couleurs de l'écran. Celles mises par défaut sont de loin les plus supportables, bien qu'un peu ternes. Si vous préférez les couleurs plus fluo, libre à vous.

Bien sûr, vous pouvez commencer bêtement une partie contre l'ordinateur sans toucher aucun des menus. Vous vous retrouverez alors face à un écran en 2D (d'une platitude extrême), au niveau de la difficulté 2, toutes les pièces prêtes à livrer combat. Mais il est plus sympa de s'amuser à trifouiller dans les options. Vous découvrirez ainsi qu'il est possible d'afficher sur le côté de l'échiquier les coordonnées ou de demander de l'aide à l'ordinateur et même, ô raffinemment suprême, de préparer une situation spéciale, semblable aux problèmes d'échecs que vous trouvez dans les journaux.
Vous pouvez évidemment revenir en arrière, changer de côté avec l'ordinateur, ou carrément laisser ce dernier jouer seul. Toutefois une fonction manque cruellement : il est impossible de forcer l'ordinateur à jouer, et au niveau 8 il n'est franchement pas pressé. Alors si vous désirez passez des heures devant votre CPC immobile...

AU SUIVANT

Malgré toutes ces options, Chessmaster n'apporte vraiment rien de neuf. La présentation manque franchement de couleurs, un spectrum ferait aussi bien. La vision 3D ne peut même pas être considérée comme un plus. Dans ce mode, il est impossible de bien apprécier la position des pièces sans faire tourner le plateau. Or cette fonction est douloureusement absente de la gestion du soft.
Pour ce qui est de la force du jeu, l'ordinateur se défend et comblera les débutants et les joueurs occasionnels ; par contre les mordus de la science des échecs seront sûrement déçus.

CHESSMASTER 2000 de SOFTWARE TOOLWORKS
Distribué par UBI SOFT

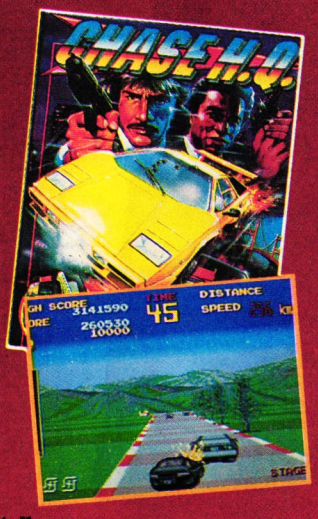
Graphisme :	50 %
Son :	55 %
Animation :	70 %
Richesse :	65 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	-
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	60 %

WHEELS OF FIRE

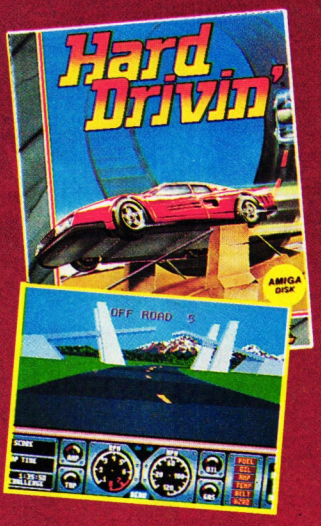
Éprouvez toutes les émotions de la course à grande vitesse avec les quatre simulations de course de voiture les plus sensationnelles.

LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE COURSE DE VOITURE

Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Luttez pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.



Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.



Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides – c'est la simulation de conduite suprême.

C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!

DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224

Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved ™ Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN ™& © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA ™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT ™ and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd

CARTOUCHE

FIRE & FORGET II

76%

PAS BETE LE JEU

Je ne vais pas vous raconter tous les détails de ce jeu car il y en a vraiment trop. Sachez simplement que, malgré les apparences, vous n'êtes pas en face d'un simple et vulgaire jeu de voiture : en effet, il faudra en comprendre le principe et trouver toutes les astuces qui vous permettrons d'avancer vers la victoire finale.
Avec Fire & Forget II, on assiste à une

belle réussite qui présage le meilleur pour le futur sur nos machines. Dans l'attente d'autres softs de qualité, je vous propose de voir ce que l'ami Robby pense de Crazy Car II et de faire ensuite votre choix : dans les deux cas, vous ne serez pas déçus !

Poum

**Vous venez d'acheter votre CPC Plus ou votre console GX 4000 ? Vous avez eu un léger aperçu de ses possibilités avec Burnin' Rubber? Il est temps de voir ce que messieurs les éditeurs nous proposent comme surprise côté tuture.
A vrai dire, le seul éditeur en tête est Titus qui nous propose d'un coup Fire & Forget II et Crazy Car II. (Cf. au début du canard le test du plus beau des plus beaux, Robby.)**

UNE VILLE MENACEE

Un jour, dans des temps bien futurs (même que ça se passe après Mad Max), une bande de méchants pas beaux se dirigent vers la Capitale pour la faire sauter avec leur grosse bombe atomique. Allez savoir pourquoi, mais les méchants (c'est toujours comme ça) ils ont des armes impressionnantes et toujours des objectifs à détruire. Le pire dans notre histoire, c'est que pour ne pas être dérangés par des gentils héros comme vous et moi, ils ont prévu le pire : à savoir la formation d'un convoi de cinq camions protégés par de nombreuses bébêtes plus vilaines les unes que les autres. Il va de soi que le camion de tête est celui du grand chef pas beau et que c'est votre cible. C'est lui qui vous narguera en fin de chaque level en vous lançant des : "t'as gagné une bataille mais la guerre n'est pas finie !".

PLUS VILAIN QUE MOI TU MEURS

Il existe un bon paquet de petites bestioles dans le jeu qui ne vous veulent pas vraiment du bien. Prenez les mouchards qui, comme leur nom l'indique, renseignent leurs supérieurs de votre position, ou les motards sans scrupules, ou les tours placées sur les bords de la route qui tirent sur tout ce qui bouge, et j'en passe et des pires... Dans cette jungle sans loi, vous êtes seul. Seul contre tous et, pour arriver à votre fin, il faudra parcourir de nombreux kilomètres à bord de votre voiture superpuissante qui ne demandera que quelques gouttes de kérosène pour se transformer en avion (mon ami James était vert à la vue de cette prouesse technologique...). Pour le bon fonctionnement de la voiture, il faudra donc faire souvent le plein en fuel et en kérosène. Cela ne pose pas trop de problèmes car on les trouve un peu partout en plein milieu de la route.

FIRE & FORGET II de TITUS
Cartouche : 269 F

Graphisme :	80 %
Son :	78 %
Animation :	82 %
Richesse :	78 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	—
Longévité :	74 %
Rhaa/Lovely :	80 %

100% HIT

S

Pour ceux qui ont le combat dans le sang

LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

RICK DANGEROUS

PC ST/AG 299 F

UN JEU QUI A DU PUNCH

Franck Bruno's BOXING

COMMANDO

CPC D 199 F

NOTE 87 % PAR AMSTRAD 100 %

SAVAGE

Des effets spéciaux très soignés, une bande sonore décoiffante, des couleurs et graphismes éclatants, des passages inoubliables, un MUST - AMSTRAD 100 %.

IKARI WARRIORS

D'excellents graphismes, animations et bruitages - TILT

CPC K7 149 F

PRIX DU MEILLEUR JEU D'ACTION

NAVY MOVES

PC	ST/AG	CPCP/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation Commando © 1989 Capcom USA. Franck Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. © Microprose/Firebird. Navy Moves © 1989 Dinamic.

UBI SOFT

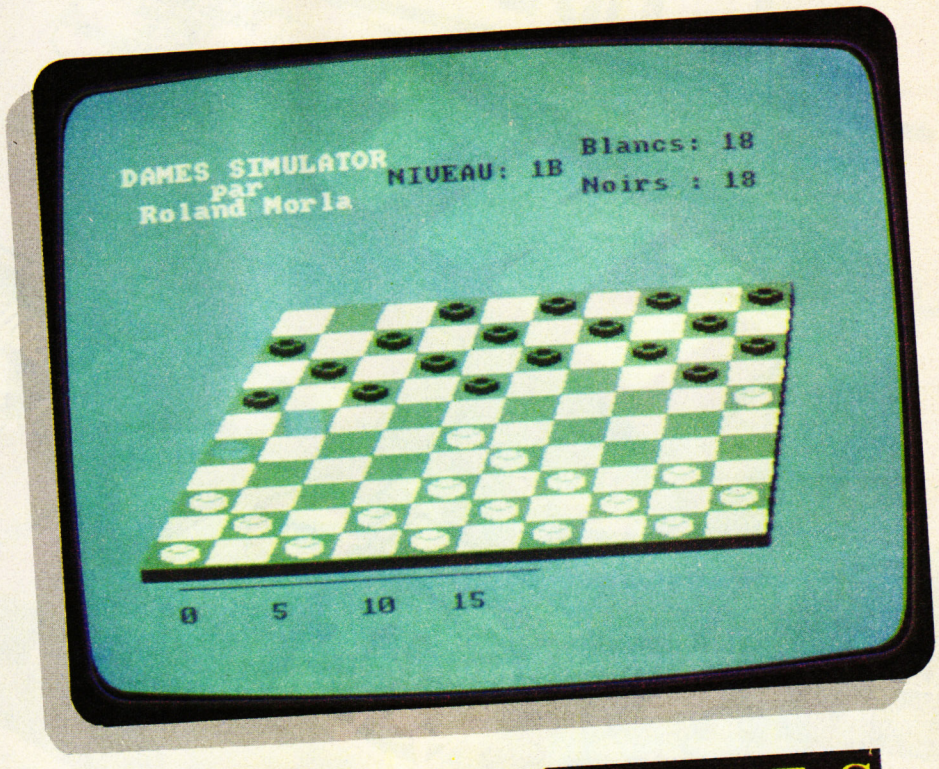
Entertainment Software

UBI SOFT 8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois Tél. : 16.1.48.57.65.52

DAMES SIMULATOR

62%

Nous savons depuis belle lurette que nos bécanes sont faites pour jouer. Avec beaucoup de patience et de persévérance, on a rallié les parents à notre cause. Et papy et mamy, dans tout ça ?



La trace la plus lointaine que l'on trouve de ce jeu de société est un traité fait par A. Torquemada en l'an 1547. On jouait à l'époque sur un damier de soixante-quatre cases (car le jeu s'inspirait des échecs). Ce fut bien plus tard, en 1700 et des bananes, que fut modifié le damier et que le nombre de pions passa à quarante. Il faut savoir que le jeu de dames pratiqué en Europe est appelé "dames à la polonaise".

QUE DE CULTURE MON CHER POUM

Je vous en bouche un trou avec ma culture générale sur les jeux de société, non ? Si vous désirez faire comme moi, de deux choses l'une : soit vous vous inscrivez par correspondance aux cours du professeur Chaitou (moyennant la somme de huit mille francs par mois), soit vous prenez sous la main la dernière édition du Quid.
Tout ça pour dire que ces messieurs d'Infogrames nous proposent un simulateur de dames en trois dimensions avec la gestion d'un joueur par l'ordinateur. Vous définissez au départ la couleur de vos pions si vous désirez commencer la partie, le niveau de dificulté et quelques autres options qu'offre ce jeu.

ET PAPY ET MAMY

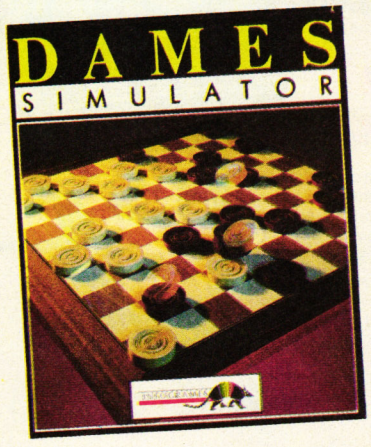
Oh ! les keums ! C'est papy et mamy qui vont se la donner ! Surtout que le programme joue 'achement bien et que les animations et autres bruitages sont au strict minimum : ainsi, ils ne seront pas trop brutalisés. Il faudra un long moment pour qu'ils se fassent au coup du déplacement du curseur, mais bon : le temps, ils ont que ça quand papy n'est pas au square du coin pour faire une partie de pétanque ou mamy occupée au tricot.
En plus, s'ils ont oublié les coups permis, l'ordinateur leur montrera les coups jouables, évitant ainsi toute triche de leur part.

SUPER ORDINATEUR

Qui sait, vous êtes peut-être, comme moi, un des derniers joueurs de dames âgés de moins de soixante ans, et vous vous régalez en prenant des raclées par un minable ordinateur ? Même si les graphismes sont maladroits et le visuel peu attirant, il ne faut pas oublier que l'ordinateur joue comme un pro, ce qui entre nous est l'essentiel pour un jeu dit de réflexion.

Monsieur Poum

DAMES SIMULATOR
d'INFOGRAMES
Prix : n.c.



Graphisme :	60 %
Son :	-
Animation :	40 %
Richesse :	30 %
Scénario :	-
Ergonomie :	68 %
Notice :	60 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	78 %

S

C'EST HALLUCINANT ... C'EST TNT

Allumez le cordeau et reculez pour TNT – les jeux pleins d'action de Tengen. Mettez votre habileté à l'épreuve avec cinq succès de machines à sous représentant ce qu'il y a de mieux dans l'action arcade. Humoristique... Passionnant... Stimulant... Une variété et un rapport qualité/prix inégalés... Forcez la caisse.

C'est superb

Hard Drivin'

La simulation de conduite suprême. Eprouvez toutes les sensations de la course automobile en trois dimensions réalistes solides.

"Ce jeu est une réussite dans le genre." Joystick

"En trois mot, une réussite ememplaire!" Generation 4

© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

APB

Un jeu farfelu de gendarmes et de voleurs. Des poursuites à grande vitesse, des arrestations dangereuses et des fusillades, le tout dans une action folle de dessin anime. Alors, attention – l'agent Bob surveille le quartier!

"Ca fait un excellent soft et une très bonne adaption du jeu d'arcade." Amstrad CPC

"Cette conversion du jeu d'arcade est bien réussie, et agréable à jouer." Generation 4

© 1989, 1987 TENGEN INC.
All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

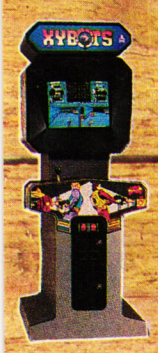
TOOBIN'

Engagez-vous dans les tubes avec les Tube Dudes. Franchissez les rapides et relevez les défis de l'eau vive pour une journée bien remplie passée à descendre les tubes.

"Etant a la fois original, prenant, rapide et très sympa, les programmeurs de Domark peuvent facilement faire un hit avec ce logiciel." Generation 4

"Un hit des salles d'arcade connu de tous." Micronews

© 1989, 1988 TENGEN INC.
All rights reserved.
™ Tengen Inc. ™ Atari Games Corporation



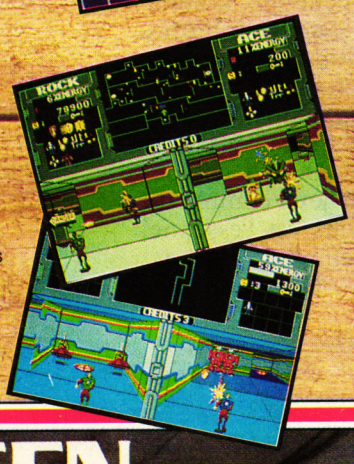
XYBOTS

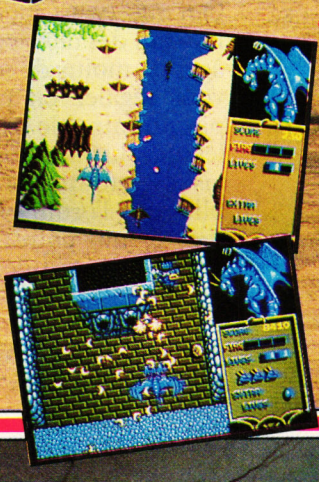
Le jeu suprême double action, écran divisé. Gardez un pas d'avance sur les robots meurtriers. Action anéantissante pour un ou deux joueurs.

"Xybots est une adaptation de qualité." Generation 4

"Xybots est un jeu d'arcade qui a déclenché les passions." Micronews

© 1989, 1987 TENGEN INC.
All rights reserved.
™ TENGEN INC.





DRAGON SPIRIT

Frayez-vous un chemin dans les cieux dans un combat désespéré de grabuge et de destruction. Une mission où vous risquez votre vie. La défaite ou la victoire dépend de votre habileté. Avez-vous le Dragon Spirit?

"Très Bien! C'est un très bon jeu, où rapidité et finesse sont demandés." Joystick Hebdo

"Dragon Spirit est un jeu d'action qui est doté de bonnes qualités de réalisation." Amstar & CPC

© 1989 TENGEN INC. All rights reserved
™ & © 1987, NAMCO LTD

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

Artwork and Packaging © 1990 Domark Ltd.
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR + 44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

DOMARK

DEFENDER OF THE EARTH

72%

Si je vous dis Flash Gordon, Mandrake, Lothar et le Fantôme du Bengale, vous me répondez ? Canal +, bien sûr ! En effet, c'est sur cette chaîne privée de presque trois millions d'abonnés que l'on peut suivre les aventures de Defenders of the Earth.
L'histoire de nos super héros est très simple. Le grand méchant pas beau, Ming, veut à tout prix devenir le maître du monde (Ô le vilain !) et nos héros sont là pour l'en empêcher.

Pour cela, Flash pénètre seul dans la forteresse de Ming, armé d'un simple révolver. Il devra parcourir plein de salles et affronter une armée de bestioles en tout genre.
Il empruntera les portes en vrai gentleman pour aller d'une pièce à l'autre (hors de question de passer par les fenêtres ou autre ruse de défenseur du bien de bas quartier).

LA SOLITUDE DES HEROS

La gloire des héros dignes de ce nom se fait dans la solitude. Regardez Robby : c'est de ses propres mains qu'il a sculpté son visage pour devenir le charmeur imbattable avec qui nous avons la joie de travailler...
Pour Flash, c'est pareil : il est seul. Par contre, ses amis peuvent l'aider de l'extérieur en jetant des sorts ou en se servant de leurs pouvoirs magiques. C'est ainsi que certaines portes s'ouvriront, laissant le passage libre, des ennemis paralysés ou les systèmes d'alarme neutralisés.

LES JAMBES A SON COU

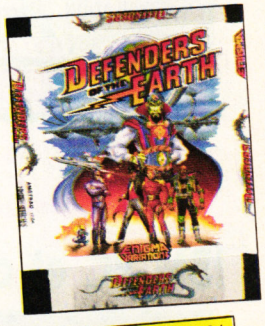
Vous verrez comme moi que le début du jeu paraît assez rude, et on maudit jusqu'à la huitième génération les programmeurs de DOTF.
Cela sans compter sur la longue et dure réflexion du père Poum. En effet, si l'on s'appelle Flash c'est qu'on a le pouvoir de se déplacer très vite et c'est la seule chose qui le gardera en vie. Courir le plus vite possible tout en évitant les bestioles (surtout ne perdez pas votre temps à les descendre une par une, mais passez par-dessus comme à saute-mouton). Essayez d'emprunter les portes, même fermées. Si le passage n'est pas possible, appelez de l'aide en appuyant sur la touche 1 du clavier (je vous recommande vivement de jouer au clavier, car les touches ne sont pas redéfinissables).

UN JEU RAPIDE

DOTF se révèle très rapide, je dirais même trop rapide. Les couleurs du CPC sont exploitées à fond les gamelles et les graphistes ont fait du très bon travail malgré l'emploi du Mode 0 (seize couleurs, mon cher Lacsap). On regrette un peu la petitesse des sprites et les bruitages pas vraiment convaincants.
Pour finir, le jeu me paraît très mimi, mais vachement costaud. Alors le premier qui m'envoie sur l'original des pokes ou autres bidouilles recevra un tee-shirt Miss X, OK ?

Poum

DEFENDER OF THE EARTH
de ENIGMA VARIATIONS
Distribué par UBI SOFT
D7 : 99 F
DISC : 149 F



Graphisme :	88 %
Son :	60 %
Animation :	86 %
Richesse :	84 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	50 %
Longévité :	74 %
Rhaa/Lovely :	80 %

S

UBI SOFT présente :

LES GÉANTS DU SPORT

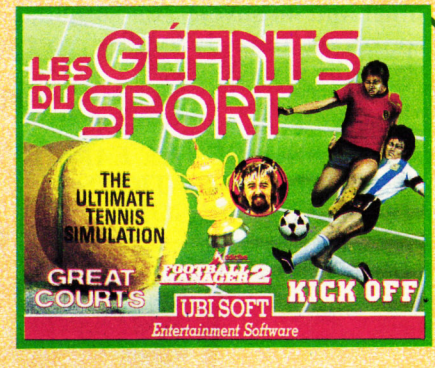
AMSTRAD D + K7

Version K7 **169 F**

Version Disc **229 F**

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

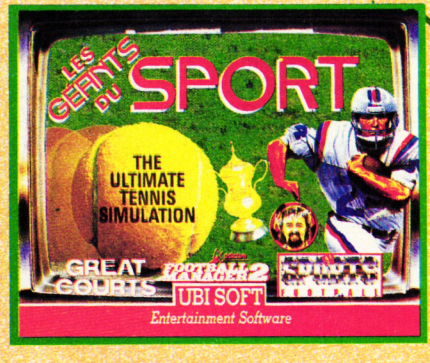
ATARI ST / AMIGA



299 F

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2

IBM PC et compatibles



299 F

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

Enfin, les HITS de la SIMULATION SPORT réunis en une compilation exceptionnelle !

CONTIENT :

GREAT COURTS : primé CEN DOR 89, catégorie simulation sportive ; élu TILT D'OR CANAL+

KICK OFF : CEN DOR 89, catégorie Simulation Sport TILT D'OR CANAL+

Mais aussi des Simulations de rugby américain, de football, d'automobile, de bobsleigh...

(voir liste des jeux par format ci-contre)

POUR 169 F SEULEMENT (version CPC K7)

VIVEZ COMME SI VOUS Y ÉTIEZ LES MOMENTS LES PLUS EXCITANTS DES GRANDES COMPÉTITIONS SPORTIVES...

LES GÉANTS DU SPORT
La compil réservée aux champions !

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Great Courts, 3 D Grand Prix © 1989, 1988 UBI SOFT.
Kick Off © 1989 Anco Software Ltd
TV Sport Football © Cinemaware Corp. Football Manager 2 © 1988 Addictive Games.
E. Hughes International Soccer © 1988 Audiogenic.
Bobsleigh, TT Racer © 1986 Digital Integration.

JAMES BOND 007™

L'ESPION QUI M'AIMAIT

C'est Bond · Il est de retour · C'est 007

James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pour sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir.

Utilisez vos compétences pour mettre fin à la menace de domination globale en cherchant à vous montrer plus malin que les mercenaires de Stromberg et à éviter une guerre nucléaire entre l'Est et l'Ouest.

Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par 'Q' – voiture au moteur gonflé et truffée d'armes.

Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.

Ne laissez pas passer L'espion qui m'aimait – un tour de force de la programmation!

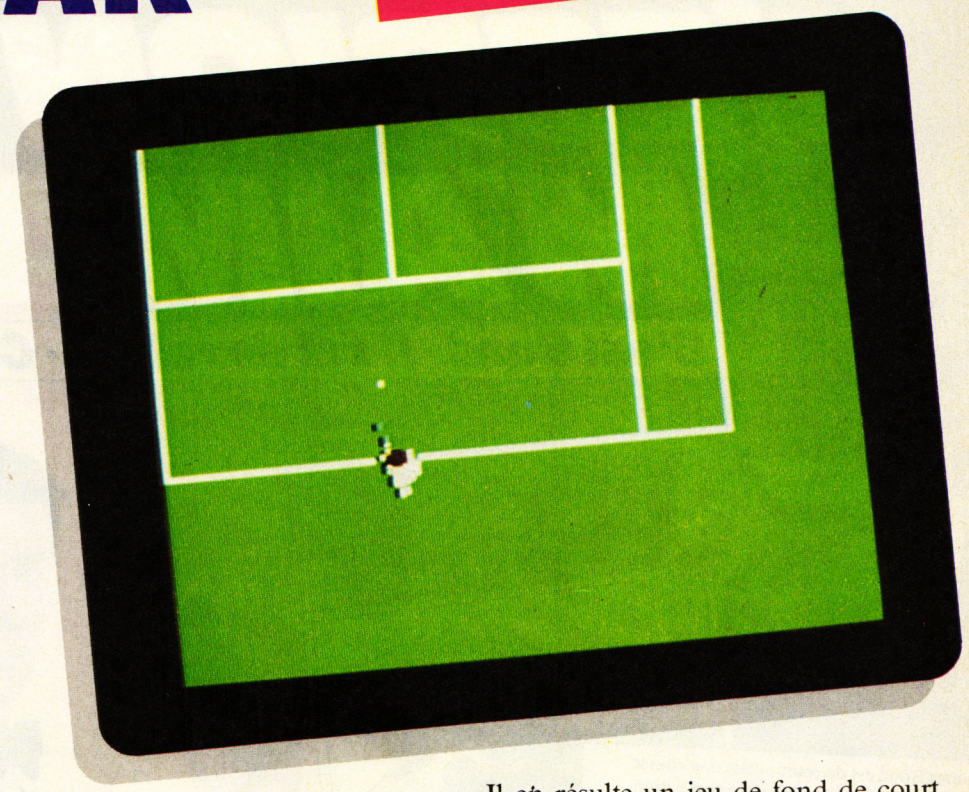
DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmé par: The Kremlin
1990 Eon Productions Ltd/MAC B. Inc. The Spy Who Loved Me
© 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 United Artists Company. All rights reserved.
Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company.
All rights reserved.
'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc
Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR.
Tel: +44(0) 81 780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

TIE BREAK

66%

Voilà, comme nous vous l'avions indiqué, un nouveau soft de tennis. Son nom est tout un programme. C'est certainement la meilleure simulation de tennis suédois ancienne version. Du crocodile à 100 % : je ne veux pas dire qu'il est 100 % Amstrad, mais c'est ainsi que l'on appelle les joueurs qui ne quittent pas leur ligne de fond de court.



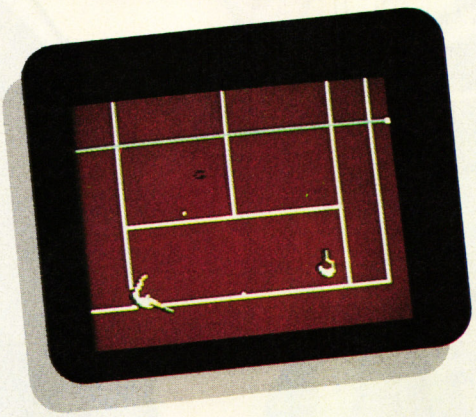
On était déjà pas mal habitué au tennis sur micro, avec Great Courts et Tennis Cup sans compter le tout récent International 3D Tennis de Palace Software, et pourtant il manquait un point de vue. Ne cherchez plus, vous l'avez trouvé : avec Tie Break, vous suivez le match suspendu à quelques mètres au-dessus du court.

DU SIMPLE AU DOUBLE

Bien sûr, avant de vous lancer dans un tournoi avec vos petits camarades, un passage en mode entraînement permet de vous faire la main sur les commandes du jeu. D'abord, le choix du terrain gazon et PVC (pour les amateurs de surface rapide), ou terre battue et gazon synthétique pour les autres. Il faut savoir si vous jouez en double ou en simple. Dans le premier cas votre partenaire peut être géré par l'ordinateur ou par un autre joueur.
Vous choisirez ensuite la tension de votre raquette. Plus elle est forte et plus votre balle part vite... et loin : alors attention à ne pas jouer les bâches !

A VOS COMMANDES

Une fois en action, pas besoin de déplacer le joueur, l'ordinateur s'en charge : il suffit en fait de frapper la balle. Bien sûr, vous pouvez donner à la fois un effet et une direction, c'est la moindre des choses. Pour les effets, pas de problème, ils sont de trois ordres : pour le lift, à droite, en arrière pour le lob et à gauche pour couper la balle. Si vous désirez taper comme une brute, appuyez sur le bouton de feu. Le coup ne part pas quand vous dirigez le joystick, mais au moment de le relâcher. Pour la direction, les choses se compliquent un peu puisque cela dépend du moment où vous frappez la balle. Pour un coup droit, plus vous frappez tôt, plus la balle partira à gauche : inversement pour le revers. La difficulté vient du fait que c'est l'ordinateur qui décide du coup droit ou du revers.
Pour finir, parlons un peu de la montée au filet. D'après la notice, on peut effectuer des volées. Personnellement, je ne l'ai pas réussi souvent et l'intérêt est quasiment nul, puisqu'il s'agit de dépasser la ligne de fond de court d'à peine un mètre et de renvoyer la balle avant qu'elle touche le sol.
Par contre, des bugs j'en ai trouvé quelques-uns, et qui ne figurent pas dans la notice. Lorsque vous jouez en double à deux joueurs, les receveurs changent de côté, ce qui n'est écrit nulle part dans les règles de l'ATP...



Il en résulte un jeu de fond de court où la seule façon de gagner est de promener son adversaire de droite à gauche, et si possible d'avant en arrière, en espérant qu'il sorte la balle avant vous.

Lipfy

TIE BREAK d'OCEAN
distribué par SFMI
K7 : 129 F
Disc : 179 F

Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Richesse :	65 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	70 %
Longévité :	55 %
Rhaa/Lovely :	50 %

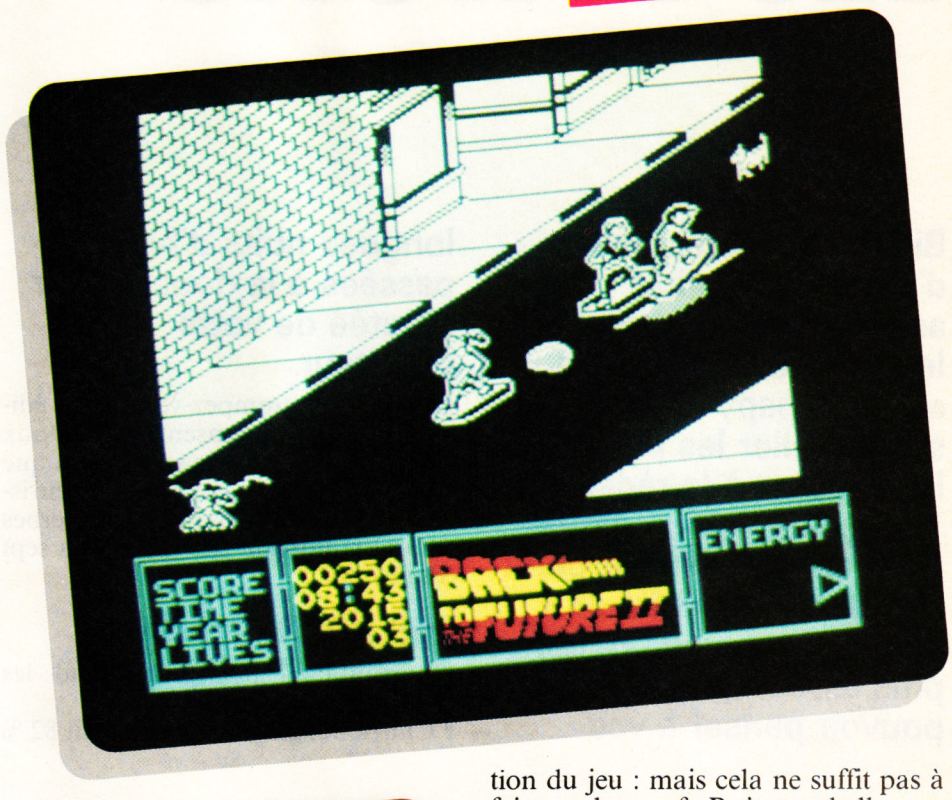
S

BACK TO FUTURE II

48%

Comprends bien, mon petit Marty : j'ai vu ton futur et il n'est pas vraiment enviable. Si ton histoire est à refaire, c'est que dans un futur plus proche il y aura une erreur : nous allons donc partir ensemble pour la réparer,puisqu'il est encore temps. Suis-moi... dans le futur.

Cela pourrait être un des raisonnements de Doc dans la fantastique saga des *Retour vers le futur*, le film. Imaginez un peu : vous connaissez à l'avance votre avenir. Vous jugez, vous réfléchissez, et vous décidez de modifier le cours de l'histoire. Arrêtons là les suppositions et voyons à quoi ressemble le jeu.



CINQ JEUX EN UN

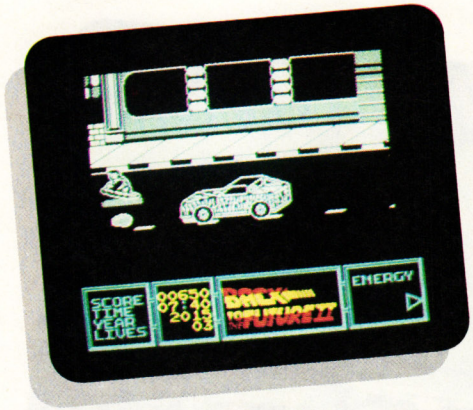
Le héros, Marty McFly (vous), se trouve en 2015 dans les rues de Hill Valley. Equipé de son hoverboard (sorte de skateboard à propulsion électromagnétique), il doit arriver le plus vite possible à la mairie de la ville pour empêcher une catastrophe qui doit arriver à son futur fils. Les rues sont infestées de loubards, de chiens, de voitures et de mamies qui traversent les rues sans crier gare. Il faudra bien sûr éviter tout ce beau monde.

Plus tard, Marty devra faire sortir Jennifer (c'est la nana du film et sa copine en même temps) de chez elle. Pour cela, il doit contrôler l'ordinateur qui gère les entrées-sorties, une scène assez rasoir, je l'avoue.

Encore plus tard, Marty devra rectifier une erreur dans le passage du temps : ainsi , il lui faudra faire un saut dans le passé (par rapport au futur dans lequel il est), en 1985.

Encore plus tard qu'encore plus tard, Marty devra reconstituer sa propre image qui s'est complètement emmêlé les pattes. En gros, vous avez droit de jouer à un Taquin contre la montre.

Pour finir, et trois fois encore plus tard, Marty se trouve en 1955. C'est l'époque du yéyé et autre houla-houp. Il doit échapper aux griffes de son plus grand ennemi, Biff.



UN FILM GEANT, UN JEU CH...

Vous ne connaissez pas les trois films ? La honte sur vous, car c'est l'occasion de se marrer un bon coup. Par contre, vous ne connaissez pas le jeu ? Eh bien ! Tant mieux, car c'est l'occasion de ne pas perdre votre temps et votre argent derrière le CPC et d'aller voir le film.

L'animation est très mauvaise, les graphismes à jeter à la poubelle, l'intérêt inexistant. Soyons clair : les seuls bons points sont le scénario (il a de qui tenir), les musiques et la présentation du jeu : mais cela ne suffit pas à faire un bon soft. Petite poubelle...

Poum

BACK TO THE FUTURE II
d'IMAGE WORKS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 109 F
Disc : 149 F

Graphisme :	50 %
Son :	88 %
Animation :	40 %
Richesse :	70 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	30 %
Notice :	50 %
Longévité :	20 %
Rhaa/Lovely :	20 %

S

DES COMPIL PLEIN LES RAYONS

Bientôt les fêtes de fin d'année : va falloir acheter des cadeaux pour le petit frère, la grande sœur, le papy et la mamy sans oublier les parents et les copains à la rédac... Tout ça c'est bien gentil : mais après avoir fait plein de courses à droite et à gauche il ne vous restera plus assez de sous pour pouvoir penser à vos longues nuits d'hiver passées à la douce lueur bleutée de votre moniteur.

Eh bien ! détrompez-vous : les éditeurs de logiciels pensent toujours aux petits consommateurs sans le sou que nous sommes. C'est ainsi que fleurissent à l'approche des fêtes de superbes compil réunissant des hits et des sept (moins hits).

LES DIEUX DU CIEL

On pourait l'appeler "A fond les gamelles dans les cieux".

• Chuck Yeagers, noté d'un petit 82 % dans le n° 13 de votre revue, fit comme tout simulateur de vol le bonheur de Lipfy. Accompagné d'un manuel très complet tout en français qui vous apprendra plein de trucs sur les zincs et le maniement de votre appareil.

• ATF passa également dans les main de l'inconditionnel pilote de la rédac. Vous êtes à bord d'un engin du futur dans des décors en 3D face pleine. Un jeu fort bien réalisé avec plein de missions et une dificulté très bien dosée.

• ACE et ACE2 sont réunis pour la vie. A bord de votre jet AWAT vous êtes le dernier des derniers qui sauvera le pays de l'invasion ennemie.

• Striek Force Harrier. Encore un jeu pour les fous de l'air. A bord d'un chasseur britannique, vous devez accomplir plein de missions en tout genre.

• Tomahawk. Je le gardais pour trois raisons en fin de test :
1 dans toute la compil, c'est le seul jeu qui ne parle pas d'avions mais de chars d'assaut ;
2 j'ai passé des nuits et des nuits à bord de ce char et le seul reproche que je lui faisais, c'était ses missions, un peu genre mission impossible ;
3- Parce que.

Chuck Yeagers

LES DIEUX DU CIEL
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 169 F, (D7) 199 F
NOTE : 88%

Les avions ne vous intéressent pas ? Vous préférez cogner et décapiter tout ce qui bouge, à commencer par le p'tit frangin ? Pas de problème, vous trouverez votre bonheur en lisant le chapitre qui suit.

HEROES

• Licence To Kill, connu pour sa musique qui circule un peu partout dans les démos. C'est également le chouchou de Pierre et Matt. Vous devez retracer les aventures de James Bond 007. Pour cela, vous prenez

l'hélico pour dégommer plein de bestioles au sol, vous marchez comme dans Rambo, vous prenez une Jeep et pour finir vous vous retrouvez dans la flotte avec votre combinaison de plongée. Un bon jeu.

• Running Man. Ici on assiste à l'impossible. Ils ont essayé de faire rentrer Schwarzenegger sur une disquette. Vu la taille du bonhomme, c'était un désastre, mais bon : cela ne fait pas grand-chose dans une compil qui comporte de très bons jeux comme :

• Brarbarian II. Le grand chouchou de Pierre. Il en rêve encore. Attention : ne pas confondre ce Barbarian, premier du nom, avec lequel Sined s'est taillé une réputation en béton. Un jeu très beau, très grand et plein d'intérêt. Un 98 % le prouve dans le n° 15.

• Star Wars. C'est l'adaptation du film. Un jeu en fil de fer qui fera le bonheur des fanas du film, sans plus.

HEROES
De DOMARK, distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 149 F, (D7) 199 F
Note : 7 %

Laissons les guerriers de côté et passons à des choses plus vertes.

LES GEANTS DU SPORT

• Great Courts. Un match de tennis contre l'ordinateur ou son pote préféré. Une animation 3D avec plein de sprites. On peut préférer Tennis Cup de Loriciel, mais les goûts et les couleurs... Du très bon, tout de même.

• 3D Grand Prix. Un super vieux jeu de voitures qui, à l'époque, représentait le must sur nos machines. Il va de soi que Wec Le Man n'était pas encore programmé.

Great Court

• TT Racer. Sur votre moto vous allez user vos futals en cuir sur les plus grand circuits du monde. Un jeu rapide et bien réalisé mais, comme 3DGP, il a pris quelques rides.

• Bobsleigh. Glissez sur la glace à bord de votre luge. Moi, j'aime mieux Winter Game de chez Epyx.

L'intéret de cette compil c'est les jeux sur gazon. Imaginez seulement trois super jeux de foot dont l'introuvable...

• Emlyn Hughes International Soccer. Sous ce nom barbare se cache selon Lipfy, Robby et Pierre - bref, pour toute la rédac - le jeu de foot le plus complet. Il n'est pas au premier abord impressionnant, mais vous aurez enfin un jeu capable de répondre à tous les délire possibles sur un terrain. Le must des musts.

• Football Manager 2. Il est aussi sur la disquette et je me demande pourquoi.

• Kick Off. Premier du nom est aussi célèbre que EHIS. Rien que pour ces deux jeux de foot, la compil mérite votre attention.

LES GEANTS DU SPORT
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 169 F, (D7) 229 F
Note : 90 %

Dans le genre j'en mets plus que les autres, Loriciel ne pouvait faire mieux. Treize jeux pour une compil, pas mal non ?

13 SUPER HITS

• Billy La Banlieue. Il m'a fait rêver durant de longues nuits. Très propre, très sympa et plein de surprise. Probablement le meilleur jeu de cette compil.

• 5e Axe. Un jeu à scrolling horizontal, super rapide pour l'époque (cela fait un bail, mes agneaux).

• Mach 3. Un jeu sans trop d'intérêt mais qui est par contre fort bien programmé. A bord d'un super vaisseau de l'espace, vous avancez dans un décor 3D et dégommez tous les ennemis tous plus beaux les uns que les autres.

• Billy II. La suite du premier qui mérite tout mon mépris.

• Rally II. Le premier jeu que j'ai eu l'occasion de voir sur CPC. Une course de voitures vraiment démodée.

• Fusion. Atteindre le cœur de la base ennemie. On retrouve le style des jeux avec plein de salles à explorer.

• Infernal Runner. Demandez à Robby ce qu'il en pense. Le classique des classiques des jeux de plate-forme.

• Mata-Hari. L'espionne de tous les

temps doit affronter des vilains pour délivrer son amant chéri. Un jeu très moyen.

• 3D Fight. Encore un vieux de la vieille. Mais bon dieu ! Loriciel a sorti un bon paquet de jeux super sympa. Alors, pourquoi tant de haine ?

• Foot, Charly Diams et Mission sont les trois autres jeux de cette compil qui, malgré sa richesse, ne nous gâte pas par sa qualité.

13 SUPER HITS
Distribué par Loriciel
Prix : n.c.
Note : 70 %

Encore de l'Ubi. Voici une compil qui devrait être sur votre table dès ce soir. On y trouve trois méga jeux, deux très bons et un seul " bof".

LES BATTANTS

• Frank Bruno's Boxing. C'est le "bof". Franck est un des champions de boxe anglais. C'est tout pour ce jeu.

• Ikari Warriors. Tout le monde connaît Ikari, c'est le frère de Commando et c'est aussi bien. C'est un des bons jeux.

• Commando. C'est le deuxième bon jeu. Il est le frère d'Ikari.

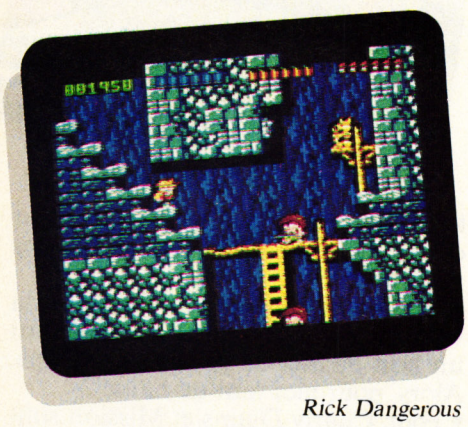
• Navy Moves. *Le nec plus ultra* des

Scan by Gi@nts 2015

jeux espagnols. Dans le genre" tu feras pas plus dur on ne fait pas mieux". Hyper bien dessiné et super bien animé. Tout y est, c'est le premier méga jeu de la compil.

• Savage. Un petit bijoux de beauté et d'innovation. On ne s'en lasse pas et il fit un carton sur nos bécanes. C'était le deuxième méga jeu.

• Rick Dangerous. Rien que pour lui, vous allez acheter cette compil. Allez voir tout le bien que l'on en pense dans le n° 26 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Rick, c'est une aventure extraordinaire, à travers laquelle vous affronterez quatre mondes différents. Vous allez rencontrez tous les pièges que l'homme peut imaginer. Rick est l'un des meilleurs jeux de plate-forme de l'année 1990.



Rick Dangerous

LES BATTANTS
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 159 F, (D7) 199 F
Note : 92 %

Si vous êtes cinéphile, si vous adorez les adaptations du grand écran sur nos machines, voici une compil qui devrait vous laisser rêveur.

CLAP CINE

• Licence to Kill. Voir plus haut dans la compil Heroes.

• Vivre et laisser mourir. Live and Let Die en anglish, qui retrace également les aventures de James Bond. Cette fois, notre héros aura tout le mal du monde à venir à bout des méchants sur son bateau. Un jeu assez rapide.

• Tuer n'est pas jouer. La moins bonne adaptaion de James. Allons, ne chipotons pas avec les mots, elle est la moins bonne tout en étant très mauvaise. Beurk.

• Charlie Chaplin. On retrouve l'époque du cinéma muet et bien sûr le roi des années 20, Charlot en personne.

• Ghostbusters. Allez à la chasse aux fantômes dans un jeu pas terrible qui possède tout de même une musique assez sympa.

• Aliens. Dans les pages du téléchargement, Robby nous fait tout un topo sur ce jeu, alors courez y jeter un oeil. Le stress par excellence. Mais dites-

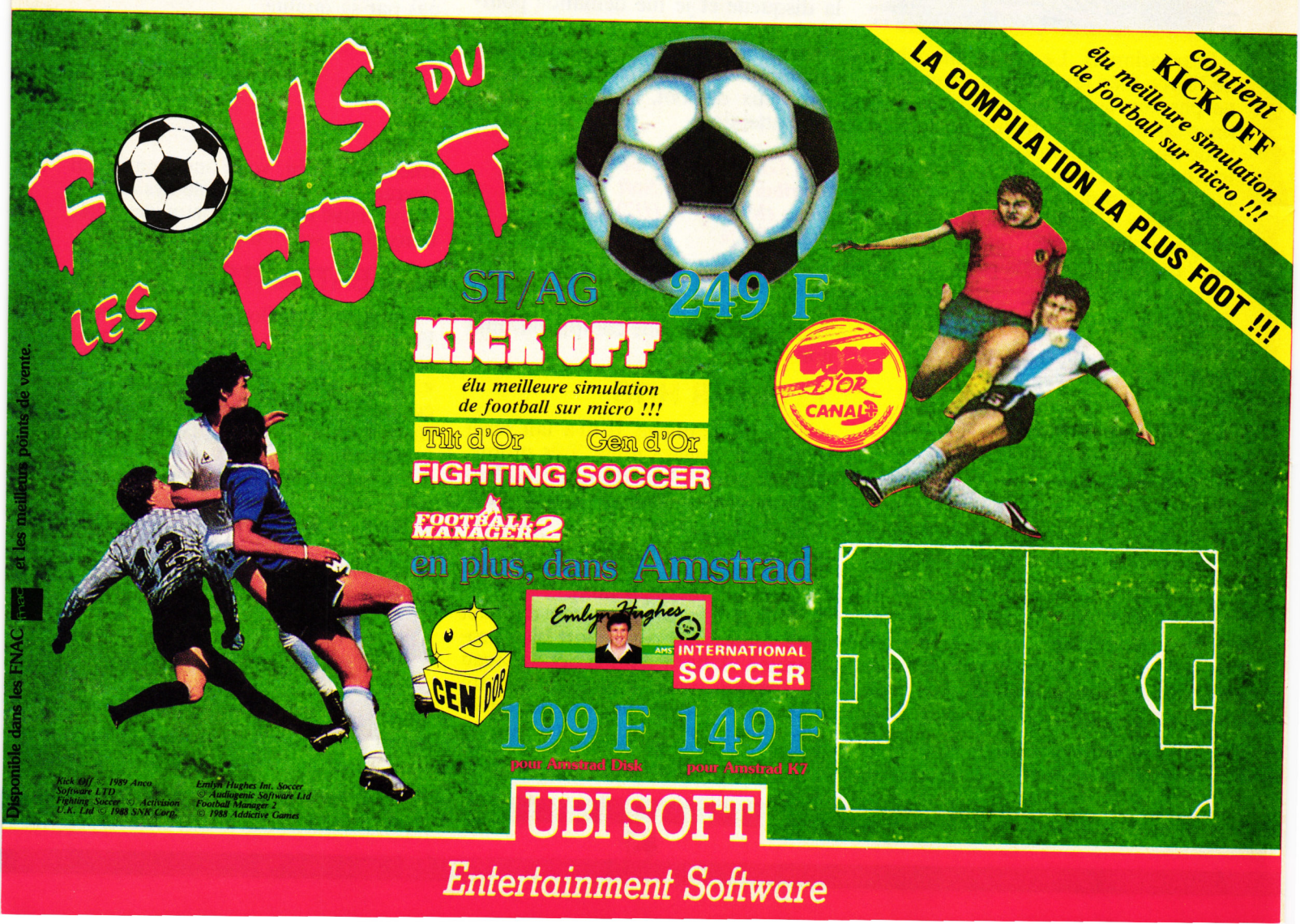
moi, M. Ubi, comment joue-t-on à Aliens sans le plan ? Hummmm ?

• Wonder Boy. Ce fut un très bon jeu dans les salles d'arcade et probablement sur d'autres machines; par contre les pauvres possesseurs d'Amstrad que nous sommes n'avons pas été gâtés. Tant pis ...!

• Quartet. L'équipe commando doit délivrer des gentils aux mains de méchants pas beaux de l'espace. Pas géant les amis, pas géant du tout...

CLAP CINE
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 159 F, (D7) 219 F
Note : 60 %

Ne nous éloignons pas trop. Voici un jeu pour amateurs de dessins animés



que nous propose l'éditeur Ubi Soft. Eh les mecs ! y en a que pour eux ? Ah bon !

CARTOONS

• Dynamite Dux. C'est chris qui va être content : c'est tout à fait le style de jeux qu'il affectionne. Un canard qui canarde tous les pas canards du monde. Assez marrant.
• Super Wonder Boy. En testant ce

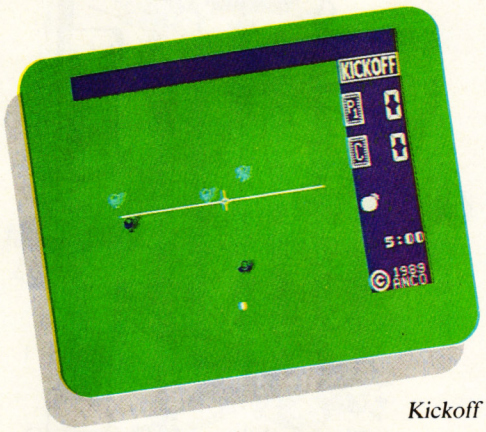
jeu, Robby se montra très déçu du résultat. Il n'empêche qu'il reste très jouable malgré ses deux couleurs.
• Tobin. A bord de ma bouée je fais plouf ! et plaf ! et j'éteins le CPC.
• Tom et Jerry 2. Un jeu où je retrouve mes héros d'il y a vingt ans. Ne mérite pas le détour. En revanche on assiste à deux pages de présentation où Tom et Jerry sont à croquer.

CARTOONS
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 159 F, (D7) 219 F
Note : 56 %

On retrouve chez les mêmes la même chose en moins consistant. Regardez la compil Les Geants du sport et comparez.

LES FOUS DU FOOT

• Kick Off. On l'a déja.
• Emlyn Hughes International Soccer. Aussi.
• Foot Manager 2. Aussi, mais tant pis.
• Fighting Soccer. Est aussi en jeu de



Kickoff

foot, vu du dessus qui ne vous décrochera pas de votre EHIS.
En deux mots : si vous aimez le foot, pas d'hésitation.

LES FOUS DU FOOT
Distribué par UBI Soft
Prix : (K7) 149 F, (D7) 199 F
Note : 86 %

HEROS LEGENDAIRES

Dans un tout autre registre, nous trouvons quatre petits jeux mimi de chez Ocean.
• Rainbow Islands. C'est le père Soizoc qui va être content, je me souviens de son sourire lui arrivant jusqu'aux oreilles à la vue de ce petit jeu trop trognon. Un bon point pour la compil.
• Super Wonder Boy. Eh oui ! on peut toujours trouver les mêmes chez les autres... Voyez plus haut, on en parle.
• Bubble Bobble. Dans un monde rassemblant les meilleurs éléments d'un potager, vous devez mettre vos réflexes et votre logique à rude épreuve.
• The New Zeland Story. Là, on fait le bonheur de Matt. Tout comme Soisoc, il adorait ce jeu, alors un autre bon point pour la compil.

HEROS LEGENDAIRES
Distribué par SFMI
Prix : (K7) 149 F, (D7) 199 F
Note : 78 %

LE TOP MAG

Les deux gagnants du mois sont Daniel Salon de Verneuil et Michaël Duchêne de Brest. 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.

- 1 DOUBLE DRAGON — Virgin
- 2 ROBOCOP — Ocean
- 3 CHASE H.Q. — Ocean
- 4 OPERATION WOLF — Ocean
- 5 BARBARIAN II

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

TOM & JERRY 2 © 1989 Microgenius GmbH. Tom & Jerry © 1989 Turner Entertainment Inc. All rights reserved. DYNAMITE DÜX TM SUPER WONDERBOY TM and SEGA © Sega Enterprises Ltd. 1987. Licensed to Activision (UK) Ltd. Tecmo Super Bowl © 1989 Tecmo Ltd. Licensed from SEGA Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1987, 1988, 1989 © Activision (UK) Ltd. BUGGY BOY © 1987 Elite Systems Ltd. Licensed from © Tatsumi Corp. Original Game developed by Tatsumi Electronics Co. TM "Buggy Boy" owned by Tatsumi Corporation © Japan. Converted by Teque Software Developments Ltd © 1989, 1988 Tengen Inc. All rights reserved. TM Tengen Inc. TM Atari Games Corporation © Denmark

COMPIL SPECIAL DESSINS ANIMÉS

CONTIENT : DYNAMITE DÜX + TOM & JERRY 2 + SUPER WONDER BOY

...mais aussi TOOBIN et BUGGY BOY. Pour vous une superbe compilation qui vous fera entrer dans l'univers merveilleux des CARTOONS...
Formats disponibles : AMSTRAD DISC et K7, ATARI ST, AMIGA.

159 F Amstrad Disc
229 F Amstrad K7
269 F Atari ST Amiga

SUPERWONDER BOY, Le héros défenseur de Wonderland.

TOM & JERRY 2, Les inséparables ennemis.

DYNAMITE DÜX, avec les deux incroyables BIN et PIN.

Photos d'écran sur différents formats ; les autres versions peuvent varier.

UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE - Tél. (16.1) 48.57.65.52

TOP DE POUM

1 TETRIS
2 RICK DANGEROUS
3 HIGHWAY ENCOUNTER
4 INDIANA JONES
5 NETHERWORLD

TOP DE MATT

1 SHUFFLEPUCK CAFE
2 DOUBLE DRAGON II
3 SKWEEK
4 ROBOCOP
5 BUMPY

TOP ARCADE

1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE H.Q.
3 OPERATION WOLF
4 R-TYPE
5 SHINOBI

TOP MUSIQUE

1 BARBARIAN
2 CYBERNOID II
3 RENEGADE
4 GRYZOR
5 AFTERBURNER

Palace Software

- 6 DRAGON NINJA — Imagine
- 7 RICK DANGEROUS — Firebird
- 8 DOUBLE DRAGON II — Virgin
- 9 GRYZOR — Ocean
- 10 AFTERBURNER — Activision
- 11 BATMAN — Ocean
- 12 TARGET RENEGADE — Imagine
- 13 A.M.C. — Opérasoft
- 14 TITAN — Titus
- 15 SHINOBI — Virgin

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

★ EXCEPTIONNEL ★
COMPIL SIMULATION DE VOL

169F Amstrad K7
229F Amstrad Disc
299F IBM PC et compatibles

UBI SOFT
présente :

LES DIEUX DU CIEL...

CONTIENT :
STRIKE FORCE HARRIER
CHUCK YEAGER'S Advanced Flight Trainer

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

... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!

Pour vous 6(*) hits de la Simulation de vol réunis en une superbe compil qui vous fera voler à MACH 3...

AMSTRAD D + K7
IBM PC et Compatibles
* CHUCK YEAGER
* STRIKE FORCE HARRIER
* Ace
* Ace2
* Atf
* Tomahawk
} dans la version Amstrad seulement

Chuck Yeager © Electronic Arts.
Strike Force Harrier © 1987 Mirrosoft Ltd.
ACE + ACE2 © 1989 Artronic Products Ltd
ATS, Tomahawk © 1986 Digital Intégration.

(*) détail des titres ci-contre

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

TELECHARGEMENT VOTRE

Pour ce mois d'octobre, Papy Robby vous a sélectionné un jeu totalement angoissant ! Aliens, l'adaptation du film, dont le titre évoque les sueurs froides que vous avez pu connaître dans les salles obscures est un des titres que vous pourrez télécharger 24 heures sur 24 sur les services télématiques du 3615 AMCHARGE et du 3615 AMSTRAD.

Au cours d'une soirée magnétoscope chez Lipfy, nous avons revu avec plaisir *Alien*, le film de Ridley Scott. Et, c'est après avoir vu sa suite, *Aliens* (de James Cameron) que Sined, me susurra l'idée de vous toucher deux mots d'Aliens, le jeu sur CPC. Voici donc un "Téléchargement vôtre" spécial Aliens !

ALIEN, LE FILM

Rappelez-vous, 1979, *Alien, le 8e Passager*, sort sur les écrans. Un film fantastique qui marquera la fin des années 70 : le Nostromo, vaisseau spatial de commerce, retourne vers la terre avec ses soutes pleines de minerais. A son bord, sept membres d'équipage ne pensent qu'à la solde qu'il toucheront après leur long convoyage à travers l'espace. Mais, Maman, l'ordinateur du vaisseau interrompt le sommeil cryogénique de l'équipage bien avant son arrivée dans notre système solaire. Ripley et ses coéquipiers naviguent au large d'Acheron, une planète quasi inexplorée.

De cette planète, un membre d'équipage reviendra avec un parasite collé sur le visage. Alien va naître d'un accouchement sanglant et décimer un à un les spationautes du Nostromo. Seule Ripley en réchappera avec sang-froid en faisant exploser le gros vaisseau et, dans un ultime face à face avec le monstre, réussira à s'enfuir avec la navette de secours.

ALIENS, LE RETOUR

1986, *Aliens* fait un véritable tabac. Le titre du film donne la mesure, c'est Alien avec un "S", il y aura donc cette fois plusieurs Aliens. Ripley, après avoir dérivé pendant 57 années dans l'espace, est rapatriée sur terre par un vaisseau spatial. Elle est accusée par une commission d'enquête d'avoir détruit volontairement le Nostromo dont elle avait la responsabilité. Elle apprend avec effroi qu'Acheron, la planète sur laquelle avaient été découverts des œufs d'Aliens est, depuis, habitée par des colons et qu'ils n'ont rencontré aucun problème.
Mettant en garde les autorités quant aux risques que courent les colons face aux Aliens, Ripley n'est pas prise au sérieux jusqu'au jour où la terre ne reçoit plus signe de vie d'Acheron. Ripley accepte alors de partir avec une troupe de Marines en direction d'Acheron pour affronter de nouveau les Aliens.

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

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

TÉLÉCHARGEMENT !

À VOUS DE JOUER !

BUTHIGIEG 89

Mindas France

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

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

Je désire recevoir

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F	=	F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F	=	F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F	=	F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F	=	F
Total	=	F
Frais de Port	=	15 F
A payer	=	F

Précisez votre ordinateur
☐ CPC 464 ☐ CPC 6128

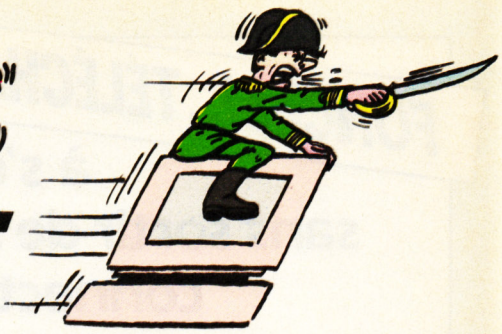
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

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

Signature :

CPC 29

LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT



3615 CODE AMSTRAD

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

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

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

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

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques 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 _____

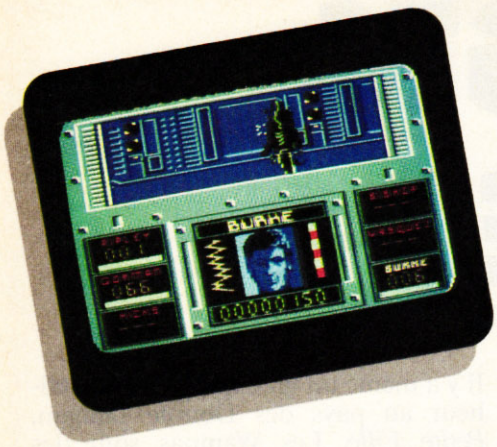
Adresse : _____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

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

CPC 29

AMSTRAD



ALIENS SUR CPC

Lorsque vous aurez téléchargé Aliens, le jeu, sur votre CPC vous serez aux commandes d'un circuit vidéo vous permettant de surveiller les moindres faits de vos hommes à travers le complexe de la base construite pour les colons. Chacun d'eux est équipé d'une mini-caméra restituant ce qu'ils voient sur votre écran.

Par une simple pression sur une touche de votre clavier vous pourrez sélectionner avec lequel de vos six hommes vous allez jouer. Il s'agit en fait d'appuyer sur la lettre représentant l'initiale de chaque nom, à une exception près puisque deux hommes ont la même initiale. Voici donc les noms de vos hommes avec, entre parenthèses, la lettre correspondante au clavier (R)ipley, (G)orman, (H)icks, B(I)shop, (V)asquez, (B)urke. Lorsque vous sélectionnez un personnage, son visage apparaît au centre de l'écran; à sa gauche : le niveau de ses fonctions biologiques, à droite : ses réserves en munitions.

Je vous conseille fortement de laisser tomber le joystick et de ne jouer qu'au clavier étant donné le nombre important de fonctions qui ne sont accessibles qu'avec ce dernier. Dans la fenêtre principale, en haut de l'écran, sont affichés les décors dans lesquels se trouve le personnage sélectionné.

Grâce aux flèches du curseur, vous pouvez déplacer un viseur blanc représentant le point d'impact de votre arme si vous décidez de tirer en appuyant sur la touche SHIFT. Vous passerez dans la pièce voisine en pointant ce même viseur sur une porte et en pressant la barre d'espace.

La base des colons est composée de 256 pièces. Certaines sont éclairées (décors rouges) alors que d'autres ne le sont pas (décors bleus). C'est dans ces dernières que vous aurez le plus de chance (ou de malchance) de rencontrer un terrible alien ! Vous entendrez un signal sonore vous indiquant qu'un danger se trouve dans la pièce. De votre rapidité à localiser l'alien dépendra votre survie : ajustez-le et tuez-le avant qu'il ne fonde sur vous !

Vous avez maintenant pour mission de déployer vos hommes dans la base et de trouver la pièce où se trouve la reine des aliens afin de l'éliminer. Plus vous progressez dans le dédale de la base, plus vous rencontrez des excroissances gluantes générées par les aliens. Il vous faut détruire systématiquement ces excroissances et les empêcher de gagner la salle de contrôle et la salle des générateurs d'énergie, sans quoi tout le réseau électrique serait rapidement condamné et vous priverait de lumière dans toutes les salles.

Je vous recommande vivement de dessiner un plan des lieux afin de mieux vous repérer dans la base et d'éviter ainsi les salles habitées par les aliens. Pour cela, vous serez aidés par les numéros affichés en dessous de chacun des noms des personnages. Il s'agit du numéro de la salle dans laquelle ils se trouvent, en sachant qu'en début de jeu tous vos hommes sont dans la salle 01.

Vous ne pourrez vous ravitailler en munitions que dans une seule pièce, l'armurerie. En cours de partie, vous rencontrerez peut-être Newt (prononcez nioute), c'est une petite fille, la seule qui ait échappé aux aliens. Habituée aux allées et venues des monstres, elle pourra vous indiquer un chemin vous évitant de fâcheuses rencontres, si vous parvenez toutefois à la suivre.

Enfin, il arrive qu'une mare d'acide se répande à l'endroit où vous avez descendu un alien : ne marchez surtout pas dessus. Cet acide très corrosif vous tuerait rapidement.

Dernier conseil, jouez avec Aliens le soir dans votre chambre, toutes lumières éteintes, vous vous surprendrez parfois à vous laisser aller à quelques sursauts de terreur....

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.

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Le froid étend ses grandes ailes, et nous avons tous besoin de carburants propres à nous réchauffer les oreilles. Du coup, je ne vous propose que du sanglant, du destroy, du sauvage, du bestial, bref une dose supérieure de **Decibels** et d'**Energie.**

LES DEGENERES

Savez-vous comment les dinosaures ont disparu de la surface de la terre ? Ils ont tout simplement été dévorés par Beefcake, un membre du groupe rock **Gwar** à l'appétit colossal. Des

Gwar

vérités de cet acabit, Gwar en débite par centaines. Pour exemple, laissez-moi vous présenter quelques autres membres de cette ancienne troupe de théâtre reconvertie en groupe de trash-core barbare et gore. Il y a Oderus, qui subit une transplantation du cerveau avant chaque concert, Technodestructeur, qui a bien voulu quitter sa banlieue d'Uranus (Amtartica) pour venir atomiser les Terriens, ou Sexecutionner, qui porte tout simplement bien son nom. Il y a même une fille, Gwar Woman, bien décidée à tuer tous les humains de sexe mâle, excepté les membres de son groupe pour avoir encore quelques personnes avec qui parler. Vous l'aurez compris, Gwar, c'est du Grand-Guignol, dans la lignée d'Alice Cooper et de *Rocky Horror Show.* A voir sur scène en faisant gaffe aux jets de sang. Quant à leur album (New Musidisc), c'est l'apocalypse, du métal en fusion, et des textes 100 % délirants.

Tout à fait dans un autre genre, mais bien atteint aussi, voilà les **Wampas,** un groupe français bourré d'humour, d'originalité, de sauvagerie, et de sens mélodique. Leur nouvel album, *Les Wampas vous Aiment* (Eurobond), est superbe. La voix et les textes, au sommet de cette pyramide destroy, y sont d'ailleurs pour beaucoup. Le chanteur n'hésite pas, et ce pour notre plus grand plaisir, à déglutir des textes on ne peut plus minimaux (genre *Ratatata, tatatatatata ratatatatata hey...* etc.).

METAL REEDITIONS

Pour accompagner la sortie du nouvel album de Rory Gallagher, *Fresh Evidence,* Musidisc réédite en compact la totalité des enregistrements solo du guitariste irlandais. Si vous aimez le blues... Et pour les hardeux, je conseillerais *Top Priority, Defender,* ou le live *Irish Tour,* avec ses solos en furie et ses dérapages Chicago blues.

La même boîte réédite aussi Skid Row, le premier groupe du guitariste Gary Moore (l'Irlandais avait alors seize ans). Attention : aucun rapport avec le groupe de hard actuel Skid Row, dont le chanteur Sebastien Bach fait chavirer le cœur des minettes hardeuses. Ce premier disque de Gary Moore est un véritable condensé des années 70, mariant folk, blues et pop, à d'incroyables dérapages symphoniques. A noter que Gary Moore (ancien Thin Lizzy), est récemment revenu en force au blues, son premier amour.

Sautez aussi sur les rééditions CD de David Bowie, qui sont truffées d'inédits et de raretés. Indispensables : *Hunky Dory,* qui touche au sublime, *Ziggy Stardust,* dense et électrique, le baroque *Aladdin Sane, Young American,* soul et précieux, et *Station to Station.*

Il y a même un tube qui ferait un malheur au pays des Double Dragon, *Petite Fille.* Les Wampas sont des sales gosses !

Finissons ce chapitre en beauté avec les **Rolling Bidochon,** groupe à l'identité secrète qui, après s'être attaqué aux Sex Pistols (ils s'appelaient alors les Sex Bidochon), parodie cette fois les Rolling Stones sur un CD corrosif. Même la pochette de leur *Sales Gueules* (Wotre Musique) est un pastiche du *Some Girls* des Stones. Les musiques sont fidèles aux versions originales. Quant aux textes, en français, ils lorgneraient plutôt du côté de San Antonio et du Professeur Choron.

MACHINES EN FURIE

Dix groupes et chanteurs(ses) français(es) réunis sur une même compilation, c'est ***Rapattitude*** (Labelle Noir-

Virgin). Un disque qui nous fait découvrir la nouvelle scène rap hexagonale, dont Assassin, porte-parole de la banlieue nord de Ripas, Dee Nasty (cf. *Cent Pour Cent* n° 27), et deux groupes de Ragamuffin (le nouveau style reggae, avec des textes à rallonges rapés à 3 000 à l'heure), Saï Saï, et Tonton David. La chanson de Tonton David *("issu d'un peuple qui a beaucoup souffert, je suis issu d'un peuple qui ne veut plus souffrir")* est littéralement obsédante. Et une superbe pochette signée Mondino !

Un groupe écossais qui fait dans la house industrielle. **Finitribe,** brandissant le sampler comme un étendard, a réussi un excellent album, électronique, moderne, et très mélodieux (*Crossing 10 K* chez One Little Indian).

NOUVEAUX GROUPES

Révélation. Leur nom est sur toutes les lèvres des fouineurs du hard. Et c'est normal, ce groupe est un cadeau du ciel. **Faith no More** est porté par un chanteur charismatique (Michäel Pat-

Faith no More

ton). Un petit conseil : lâchez votre *Cent Pour Cent* quelques instants et courez acheter leur nouvel album *the Real Thing* (Barclay). Un disque habité, de fusion, sorte de hardcore rap progressif en furie. Ou quelque chose comme ça car la musique de Faith no More est indescriptible.

Il y a peu, je vous parlais du nouvel album de **Niagara,** avec les guitares destroy du guitariste des **Urban Dance Squad.** Ce n'est finalement pas lui qui jouera sur scène avec le duo français, Niagara ayant débauché pour leurs concerts le guitariste du groupe **Federation Francaise du Funk.**

Fans d'Anthrax, n'ayez aucune inquiétude, leur nouvel album *Persistance of Time* (Island) ne vous décevra pas. Il y a même une reprise de Joe Jackson, *Got the Time*, avec un superbe travail sur les voix. Et toujours cette basse d'une extrême sauvagerie. Tournée française en novembre (voir dates ci-jointes).

Si vous n'aimez pas le trash, et qu'Anthrax vous laisse froids, j'ai ce qu'il vous faut : **Rausch**, un groupe allemand qui mériterait amplement un énorme succès international. Rausch joue bien, vite et fort. Ils retrouvent pourtant l'équilibre de musicalité des premiers Bowie. Avec, en prime, des paroles (en anglais) originales et vindicatives (*Leipzig DC*, sur le label Heartbeat).

Le rock sudiste (attention : celui du Sud des Etats-Unis) a eu son moment de gloire, avec Lynird Skynird, ou Molly Hatchet. Et il semblerait qu'il reprenne du poil de la bête. Le nouveau venu s'appelle **Little Caesar** (Wea), met en avant les guitares qui

balancent, et se permet de reprendre un classique du rythm'n blues, *Chains of Fools*, avec une aisance déconcertante. Chœurs féminins et sensuels, voix virile, et guitares hard. Un groupe à suivre...

Je finirai avec une nouvelle pour les Barbarian's maniacs. Si je vous dis **Maria Whittaker** ? OK, la guerrière qui pose (en chair plus qu'en os) sur la pochette du soft Barbarian 2. Eh bien, devinez quoi ? Cette top model superstar en Angleterre sort son premier 45 tours, *Stop Right Now (Take my number)*. Sined en a des sueurs froides et fera tout pour avoir son numéro de téléphone !

CONCERTS ANTHRAX/IRON MAIDEN

Anthrax

29 et 30 octobre : Paris (Zénith)
25 novembre : Grenoble (Summum)
28 nov. : Toulouse (Palais des Sports)
29 nov. : Marseille (Palais des Sports)

RADIO DU MOIS : CANAL 9

Quelques mots sur une radio rock totalement recommandée par les Deux Doigts... Quelques mots seulement, car seuls les Parisiens (et Banlieusards) peuvent profiter de la fréquence 90.9. Pour la programmation journée, la playlist ci-dessous vous en donnera une bonne idée. Quant au soir, entre 20 h et 22 h, place aux émissions spécialisées. Sont particulièrement conseillées *Ondes Parallèles* le lundi, consacrée aux indépendants/découvertes/fanzines, les *Enfants Electriques* le mardi (avec présence des journalistes du magazine *Best* le troisième mardi de chaque mois), et une superbe émission soul/rythm'n blues le jeudi, *125e Rue*. Et pour bientôt, du trash et du hard le mercredi. Pas mal non ?

INVITES DU MOIS : CANAL 9 et DRET LA SQUATTEUSE

Enfin une playlist de lecteur. Enfin, dans le cas présent, il s'agit d'une lectrice, qui vous donne ses disques préférés, en faisant preuve de beaucoup de goût, et de quelques remarques à leur sujet.

CANAL 9
1 - BONNIE RAITT : *Nick of Time*
2 - IGGY POP : *Home*
3 - PIXIES : *Velourian*
4 - VISITEURS : *Tout le Monde Ment*
5 - 2 LIVE CREW : *Banned in the USA*

DRET LA SQUATTEUSE
1 - BERURIERS NOIRS : *Souvent Fauché, Toujours Marteau* (comme moi)
2 - METALLICA : *The Call of Ktulu* (sombrez dans le chaos)
3 - WAMPAS : *Les Wampas vous Aiment* (100 % délire)
4 - PARABELLUM : *Le Dernier Trocson* (pour ceux qui apprécient les bonnes bourres)
5 - DEAD CAN DANCE (...pour planer)

Patrick GIORDANO

IMAGES

Dessinateur du mois très classe. Jetez un œil sur vos anciens numéros de **Cent Pour Cent,** Alteau avait tapissé leurs pages de ses dessins diaboliquement drôles. Une interview s'imposait. Elle suit. Là, juste en dessous...

INVITE DU MOIS : ALTEAU

Les débuts

"Je dessine depuis tout petit, mais j'étais hyper mauvais à l'école. J'ai heureusement eu la chance de rencontrer Deliège, le dessinateur de Bobo, quand j'avais dix ans (j'ai vingt ans aujourd'hui). Quatre ans après, il m'a fait travailler sur ses bandes. C'est lui qui m'a vraiment donné le goût du dessin. Il m'a tout appris, et je le considère toujours comme un très grand dessinateur."

Le pays de la BD

"Je suis originaire de Liège. Une grande ville pour la BD. Il y a les studios Morris, Macherot, Deliège, et bien d'autres. "

L'après Bobo

"J'ai fait quelques trucs pour le journal *Spirou.* Puis des publicités, des décors et des pochettes de disques... Et aussi les couleurs de *Tatayet*, la série très connue (en Belgique) de Cauvin et Saive, sortie chez Marsu éditions."

Manu

"Je suis très content d'avoir bossé avec Frank Margerin sur le premier album des aventures de Manu, tirées du dessin animé. La suite est déjà en préparation, et développera l'univers de Manu, sa petite soeur, ses parents... Bosser avec Margerin, c'est fabuleux, on se marre bien... Il a fait les crayonnés et les mises en page, je me suis chargé de l'encrage. J'ai aussi fait deux

strips pour le nouvel album *Margerin présente...* consacré aux matous."

Le rock

"Je m'estime comme un dessinateur rock qui utilise un esprit de BD classique belge, mais en l'adaptant à notre époque. Je suis aussi en train de monter un groupe, tendance oi!. Je chante, et je cherche d'ailleurs un guitariste, si ça intéresse quelqu'un... Sinon, j'écoute du oi!, du ska, et du punk. Et je viens de faire une pochette pour une compilation italienne, avec notamment le groupe **Klass Kriminale.** A écouter !"

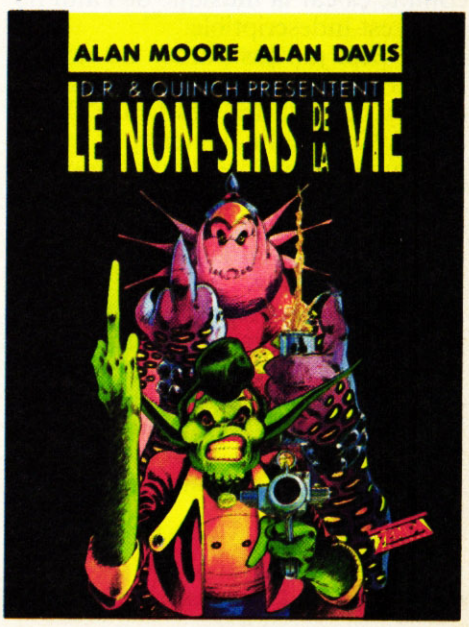
Les jeux

"Je joue peu, car j'ai pas de machine. Je suis plus attiré par la vidéo... Bien que je m'éclate dans les bistrots, tu sais, sur les machines où tu dégommes un max d'ennemis en te prenant pour Luke Skywalker... Et côté CPC, j'ai bien aimé l'adaptation de Bobo."

ALBUMS DU MOIS : HUMOUR

On connaissait les séries politique fiction d'Alan Moore, mais on était loin de se douter que celui que les Anglais comparent à Shakespeare avait écrit une étonnante série d'humour, *le Sens de la vie,* enfin disponible en France grâce aux éditions Zenda. En plus, les dessins sont signés Alan Davis, un Anglais spécialiste du sup'héros de (grande) qualité. Un petit bonjour à *Excalibur,* publié dans le magazine *Titans,* en passant. Bon, revenons au *Sens de la vie.* Il s'agit des aventures de deux jeunes tarés qui passent leur temps à semer la terreur autour d'eux. Il y a DR, genre intello, fanatique d'armes chimiques et nucléaires, et son pote Quinch, qui passe son temps à écluser des bières et à cogner et braquer tout ce qui bouge autour de lui. Les deux compères ne reculent devant rien, mettent le feu partout, s'amusent à créer des conflits galactiques, et iront même jusqu'à faire décimer leur bataillon par un gigantesque monstre lors de leur service militaire. Voilà des gens qui savent s'amuser, et un album 100 % excellent qui se marie à merveille avec les délires de Faith No More ou de Metallica (*cf.* "Les deux doigts dans la prise", juste à côté...).

On reste dans le délire, la moralité en plus : c'était il y a de nombreuses années, vingt-six albums (de BD) exactement. Dans le village de Rajevols, tombait une météorite qui allait miniaturiser tous ceux qui la touchaient. De fil en aiguille, tous les habitants du village se retrouvèrent réduits à la taille des figurines des *Maîtres de l'univers.* C'est-à-dire pas grands, et attention où vous marchez ! Et les "petits hommes", car c'est d'eux qu'il s'agit, reconstruisirent leur monde à l'abri des "grands curieux", dans un château abandonné. Cette BD, toute simple, mais si facile à aimer, a fait le plaisir de plusieurs générations de lecteurs du magazine *Spirou.* Et son créateur, **Séron,** continue, toujours au même endroit (éd. Dupuis), truffant ses histoires de facéties narratives et d'expériences graphiques. Dans le dernier album paru, *Voyage entre deux mondes,* des petits hommes évadés de prison utilisent un translateur qui les renvoie en l'an 22, bien que



l'on continue d'apercevoir leur image holographique au XXe siècle, et vice versa. Enfin, c'est quelque chose comme ça : sachez simplement que cet album est si frais et drôle qu'il nous embrouille le cerveau entre les siècles. Sachez aussi que tous les albums de la série sont de qualité. A vous de piocher...

Les "petits hommes" nous embrouillent la tête

LE SAVIEZ-VOUS ?

Festival de la BD anglo-saxonne de Villeneuve-d'Asq (banlieue lilloise), deuxième année, toujours en novembre. Si vous habitez dans le Nord, guettez les dates, et courez-y. Le magazine *Scarce* sort pour l'occasion un numéro spécial consacré au festival.

David Lynch, le réalisateur d'*Eraserhead*, d'*Elephant Man*, de *Dune* et de *Blue Velvet*, est aussi créateur d'une série de bande dessinée. Comme on pouvait s'y attendre, c'est encore plus zarbi que ses films. Cette chose étrange et répétitive s'appelle *The Angriest Dog in the World*, et est publiée dans des journaux américains aussi sérieux que le *LA Reader* ou le *NY Press* !

Si vous avez aimé le film *Dick Tracy*, découvrez la BD, ça vaut amplement le coup, et il y a six tomes parus aux éditions Futuropolis.

C'est la folie : on est submergé de romans classiques adaptés en bandes dessinées. Faut dire que ça évite aux scénaristes de se casser la tête, et aux éditeurs de galérer pour lancer un personnage inconnu. Entre autres, vous pouvez trouver Peter Pan (Alpen), Harry Dickson, héros mythique de Jean Ray, Fantomas, et le professeur Challenger (créé par Conan Doyle !), ces derniers chez Dargaud.

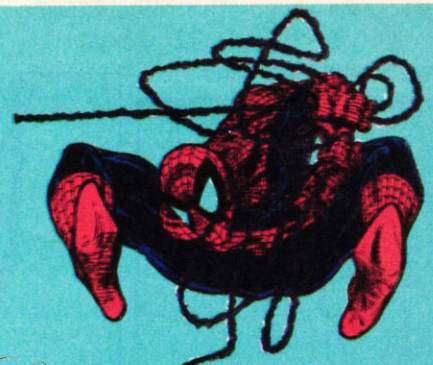
Eric Cartier dessine plus vite que son ombre. Lignée Ouin, Max, Benito... Son héros Flip est le zonard type, qui court toujours après une pièce. Dans un paquet de café, Flip va trouver un billet cadeau pour une île paradisiaque. Gags et aventures s'enchaînent. Originalité de ce mini-album publié par Rakham ? Il n'y a pas de texte, les bulles sont dessinées. Du coup, on lit ça comme un dessin animé, sans débander. Et on évite les discours inutiles.

Flip in paradise (BD sans texte)

Patrick GIORDANO

COMICS SELECTION ACTUALITE/ CENT POUR CENT SPIDERMAN / TODD MCFARLANE

My god ! J'ose espérer que le Canadien McFarlane va pointer son nez au festival de Villeneuve-d'Asq en novembre. Car son nouveau comic, *Spiderman* (Marvel), est de première classe. Une perfection, des couvertures au moindre détail de toile jetée sur de sombres punks par notre Parker adoré. Et Mc Farlane a enfin résolu les imperfections qui traînaient çà et là lors de ses précédentes "Spiderexpériences" (Mary-Jane notamment, qu'il fait de plus en plus sexy). Spiderman s'y retrouve face à un horrible monstre, véritable machine à tuer, scènes de bastons à l'appui (à déconseiller aux petites natures). Si vous cherchez d'anciens travaux du Canadien fou, sachez qu'il a dessiné pas mal de trucs pour Marvel, de Hulk à Daredevil, en passant par la série très populaire (aux USA) *GI Joe*.



Spiderman par Todd McCarlane

Scan by Gigants 2015

MARVEL COMICS PLUS

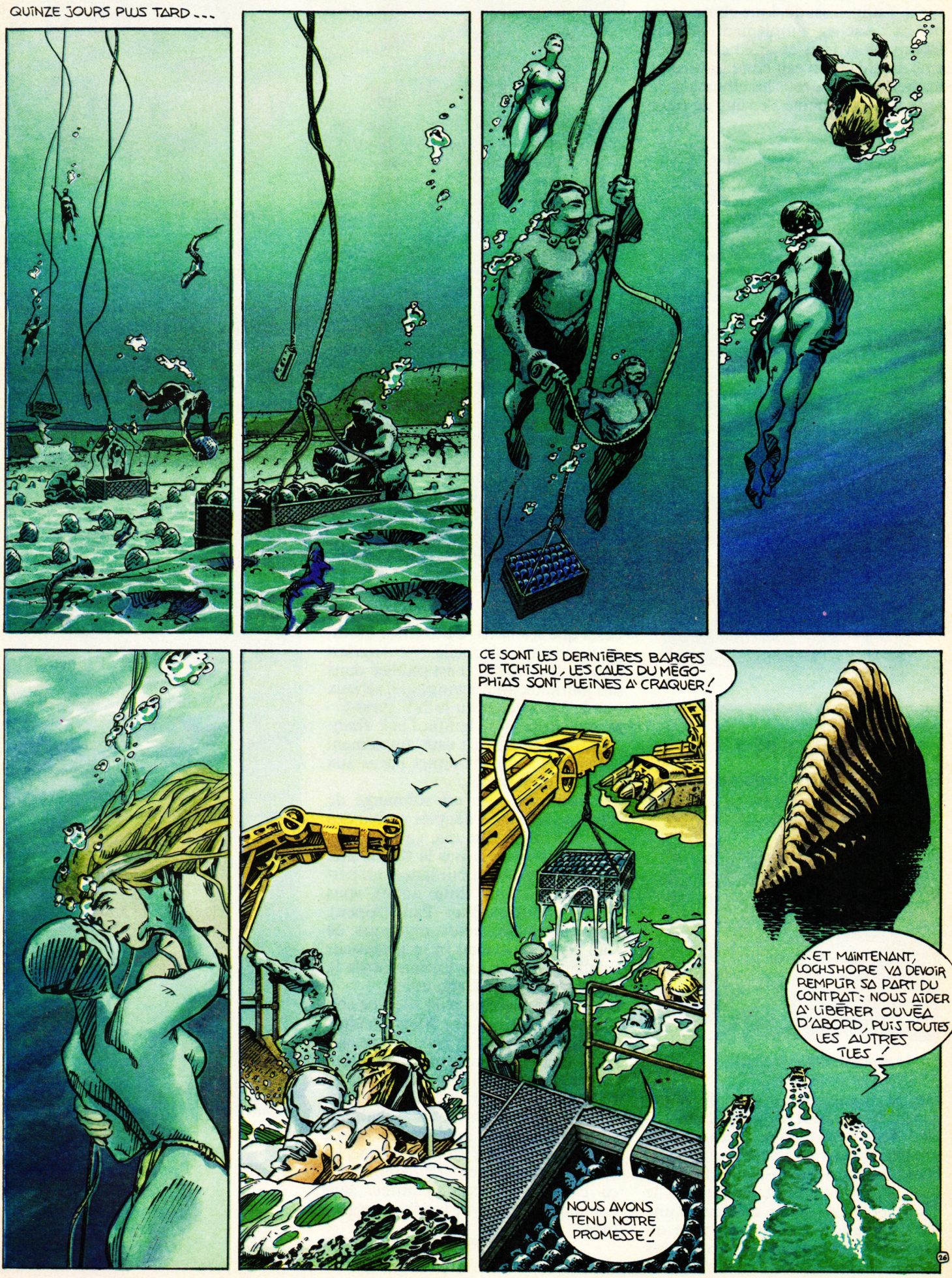
Sacré mélange proposé par le magazine anglais *Strip* (Marvel). On y trouve ainsi pêle-mêle Marshall Law, le chasseur de sup'héros psychopathes, ***Gengis Grimtoad*** (par Alan Grant, John Wagner, et dessins tout en finesse de Ian Gibson), une série d'héroïc Fantasy dans laquelle ne manquent ni dragons, ni chevaliers, ni mages jeteurs de sorts, ainsi que quelques BD franco-belges, comme Thorgal de Rosinski et Van Hamme. Le mélange fonctionne. Chez le même éditeur, les fans d'*Excalibur* seront comblés avec ***The Knights of Pendragon***. Couverture d'Alan Davis, et Captain Britain au milieu d'un comics gore à souhait. Le n°1 commence carrément par une horrible scène d'empoisonnement collectif dans un burger londonien. Burp !

Power Pack (Puissance 4 en France), sous la houlette du scénariste Mike Higgins, va changer radicalement. Nouveaux venus : l'alien Elan et Franklin Richards (ses parents l'envoient vivre avec la famille Power !). En plus, les parents des PP vont tout apprendre sur la double identité de leurs rejetons. Aïe, je sens dépressions nerveuses et engueulades se profiler à l'horizon...

Dernière nouvelle : Marvel adapterait Toxic en BD. Je téléphone à Melvin et je vous en dis plus le mois prochain. Bye.

Vous pouvez trouver ces comics originaux à la librairie Actualité, 38, rue Dauphine, 75006 Paris. tél. 43 26 35 62.

AQUABLUE III



...JE VOUS RÉPÈTE QUE VOUS ÉNERVER NE CHANGERA RIEN, MORGENSTERN !

...MES "APPUIS" REFUSENT DE DÉPLACER LE CORPS EXPÉDITIONNAIRE DE LA LÉGION AVANT LA RÉÉLECTION DE LEUR CANDIDAT À LA PRÉSIDENCE. L'AFFAIRE D'AQUABLUE SENT LE SOUFFRE ET ILS CRAIGNENT QU'ELLE NE LEUR JOUE UN TOUR DANS LES URNES !

MAIS BON SANG, VENEZ VOIR ICI, SUR PLACE !

JE ME CONTREFICHE DE VOS MAGOUILLES POLITIQUES ! CE QU'IL NOUS FAUT, CE SONT DES RENFORTS ! L'ENNEMI PEUT NOUS BALAYER D'UNE PICHENETTE !

DÉBROUILLEZ-VOUS, MORGENSTERN ! MAIS JE VOUS RAPPELLE QUE NOUS N'EN SERIONS PAS LÀ SI VOUS AVIEZ ÉTÉ CAPABLE DE VOUS DÉBARRASSER DE VOTRE NEVEU ! MÉDITEZ LÀ-DESSUS ! TERMINÉ !

ME DÉBROUILLER ! COMMENT VEUT-IL TENIR UN PÉRIMÈTRE PAREIL AVEC DU SHATTERTON ET DES BOUTS DE FICELLE !

IL FAUT ABSOLUMENT TROUVER UN MOYEN, SINON JE SUIS FINI !

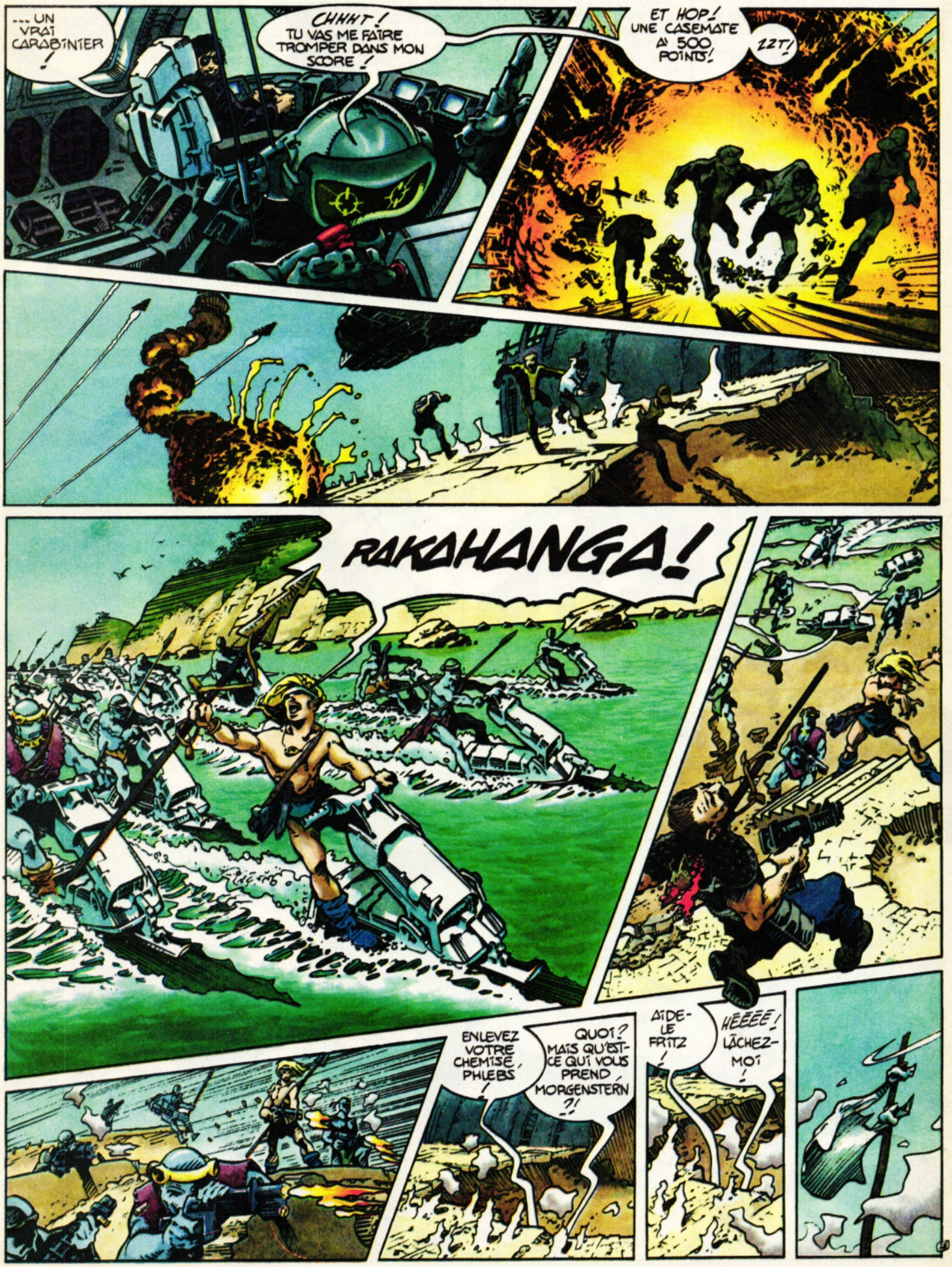
...

ET VOUS AUSSI, MORGENSTERN !

COLONEL...

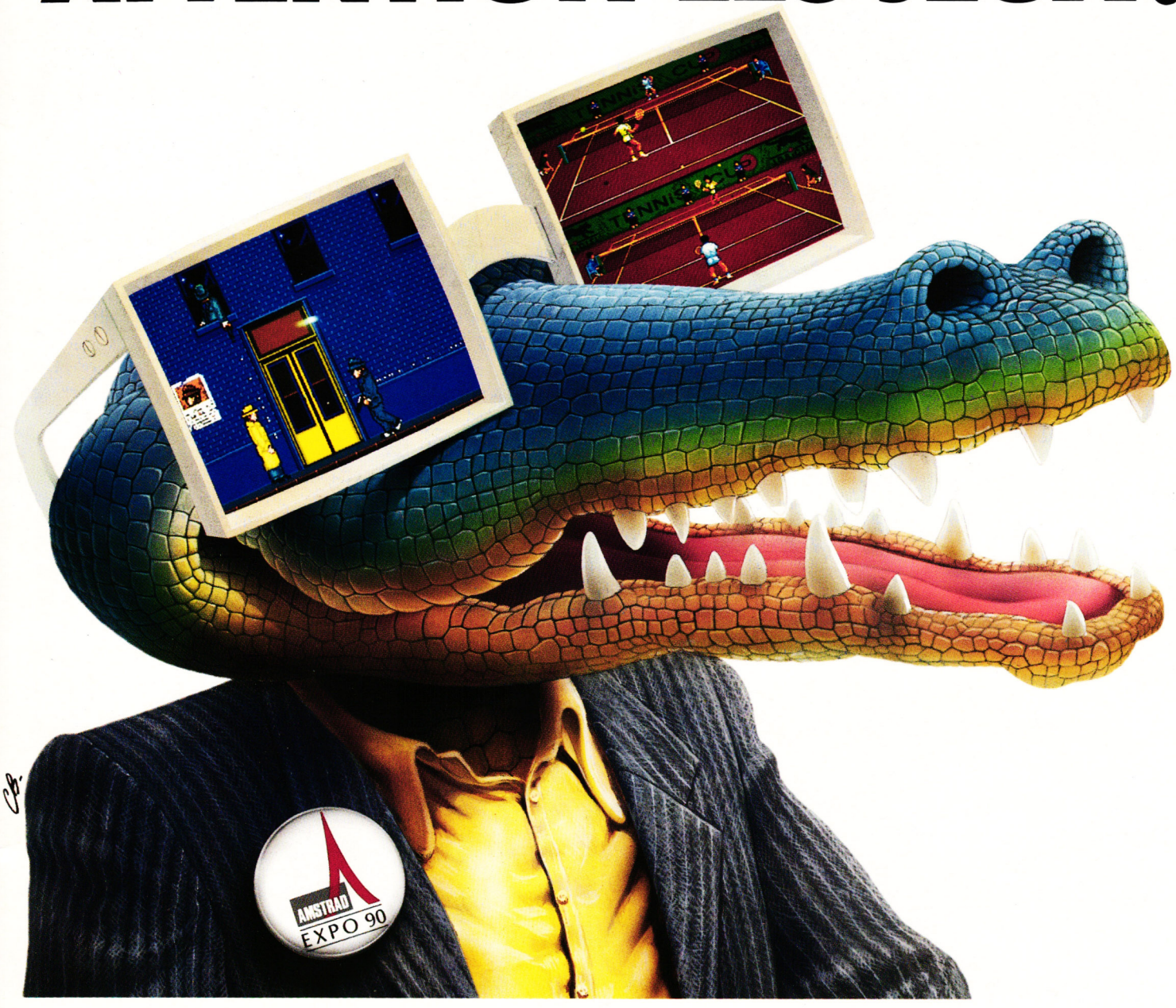
ÇA VA BARDER ! ILS REVIENNENT EN FORCE !

BELLISSIMO, CYBOT ! JOLI CARTON !


--- UN VRAI CARABINIER !
CHHHT ! TU VAS ME FAIRE TROMPER DANS MON SCORE !
ET HOP ! UNE CASEMATE A 500 POINTS !
ZZT !
RAKAHANGA !
ENLEVEZ VOTRE CHEMISE, PHLEBS !
QUOI ? MAIS QU'EST-CE QUI VOUS PREND, MORGENSTERN ?!
AIDE-LE FRITZ !
HEEEEE ! LÂCHEZ-MOI !

A suivre...

AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX !



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Biensûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraine sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous déccourirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste -

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD AMIGA ATARI ST

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

ocean®

©1990 CAROLCO PICTURES, INC.