

**AMSTRAD
CPC**

AMSTRAD 100% POUR 100%

**DES POKES POUR FINIR
RICK DANGEROUS 2
ET PRINCE OF PERSIA**



**VOTEZ POUR
LES 100 % A D'OR**

ISSN 0988-8160 - 33 - 21,00 F - 1,53 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

**N° 33 21 F
MENSUEL
JANVIER 91**

M 2256 - 33 - 21,00 F



TOUS LES JEUX SUR DISQUETTE ET CARTOUCHE POUR CPC ET CPC+

LA PUISSANCE DES CARTOUCHES

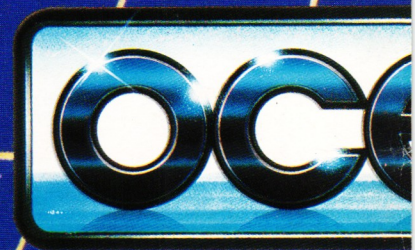


UNE MONDE DE FUN
COMPLÈTEMENT
NOUVEAU
ET SUPER
EXCITANT
AVEC LES
CARTOUCHES
DE JEU
AMSTRAD

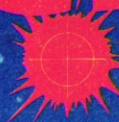


CES JEUX SONT
DISPONIBLES S
CAR LEUR TAILLE ET
DE JEU NE POUVAIENT PERMETTRE C

SKYROCK
LA SUPERRADIO



AVANCEES TOUCHES



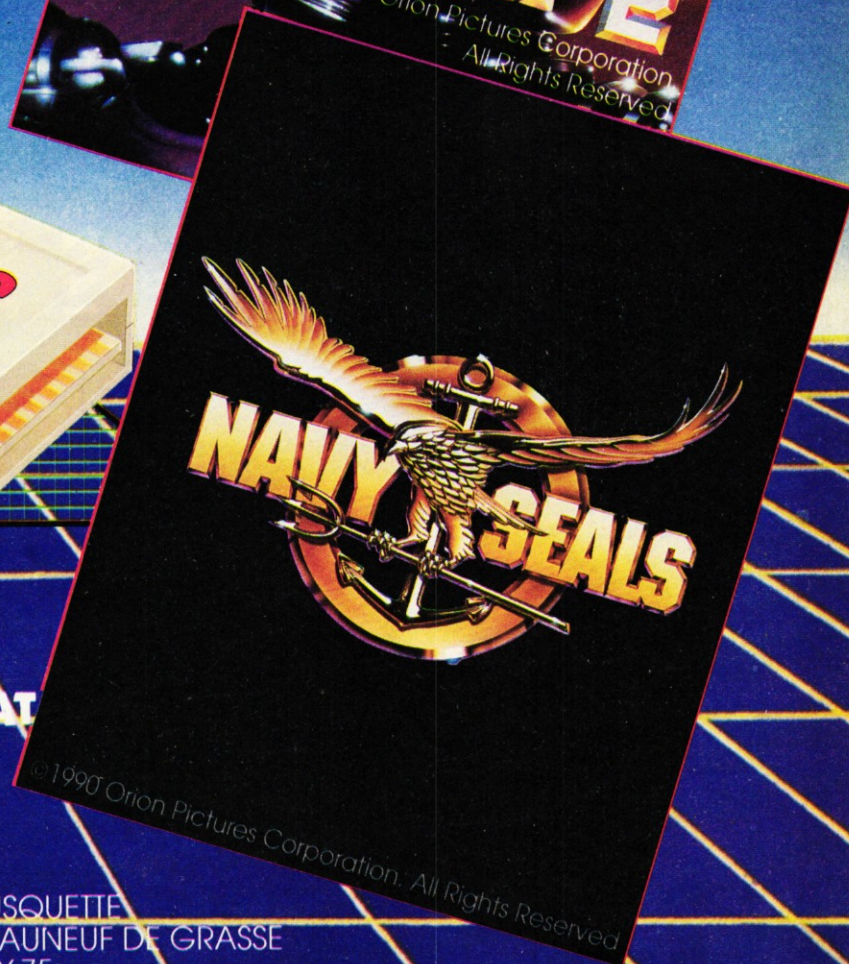
COMPATIBLE
AVEC

LE 464 PLUS
LE 6128 PLUS
LA GX 4000

ORDINAIRE
STABILITE

DES
GRAPHISMES
AMELIORES

EXCLUSIVEMENT
PAR CARTOUCHES
LEUR PROFONDEUR
NE PEUT LES REALISER SUR CE FORMAT



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

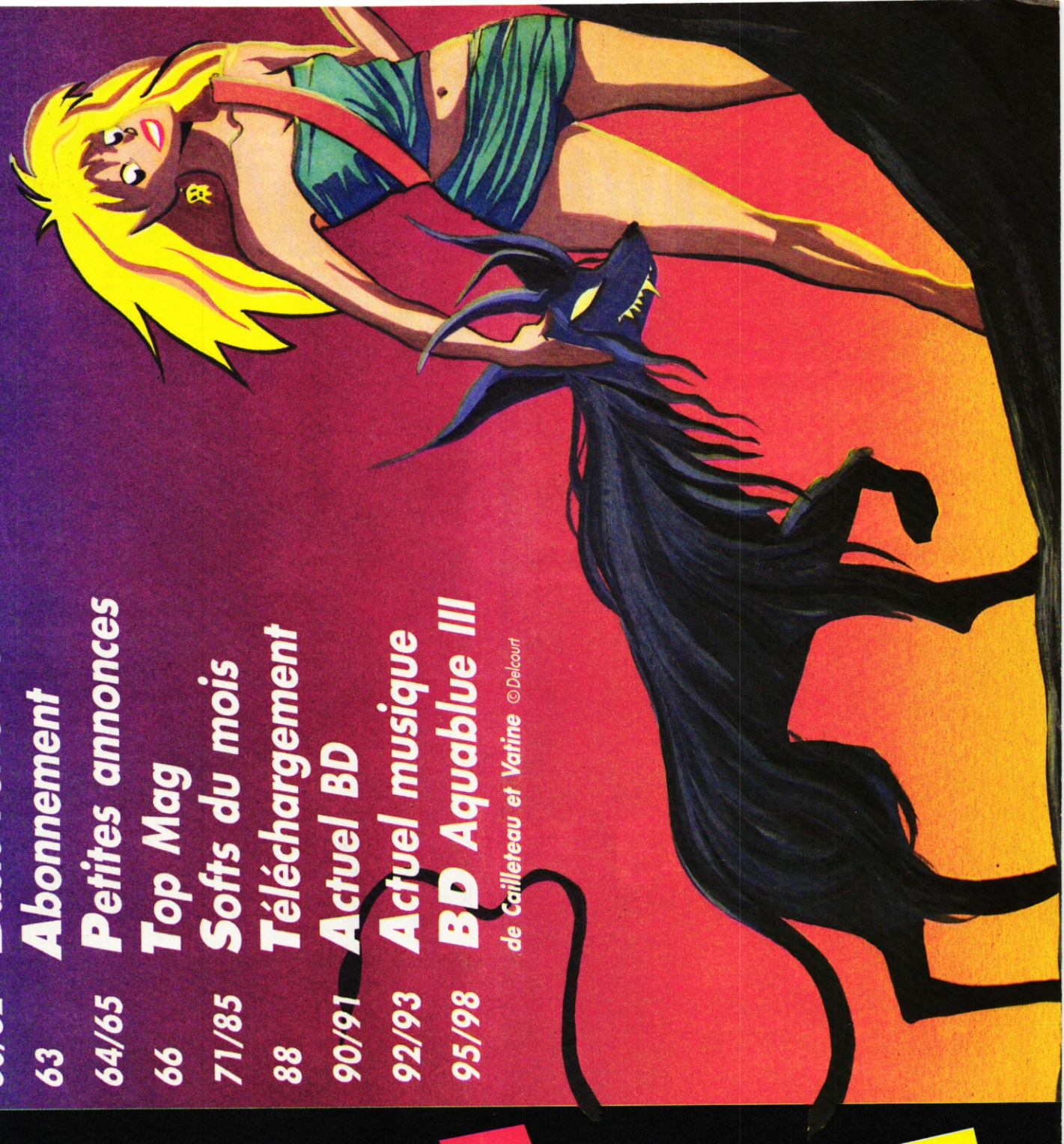
SON

6/13	Actuel
14/23	Softs à la Une
24/28	Votez pour les 100% A D'Or
33/35	Courrier des lecteurs
36/39	Pokes au rapport
40/41	Bidouilles
44/47	Listing
48/49	Initiation à l'Assembleur
50/51	Logon System
54/55	Help
56/57	Initiation à l'Arcade



58/59 **Initiation au Basic**
 60/62 **Basic Perfectionnement**
 63 **Abonnement**
 64/65 **Petites annonces**
 66 **Top Mag**
 71/85 **Softs du mois**
 88 **Téléchargement**
 90/91 **Actuel BD**
 92/93 **Actuel musique**
 95/98 **BD Aquablue III**

de **Cailleteau et Vatine** © Delcourt



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
 MEDIA SYSTEME EDITION 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. Tél. : 40 93 07 00.

31, rue Ernest-Renan, Alain KAHN
 Directeur de la publication : Philippe MARTIN

Directeur de la rédaction : Robert BARBE.

Rédacteur en chef-adjoint : Sabine CHAVANNE.

Rédacteur de la fabrication : Agnès VIDAL-VANQUET.

Responsable de la fabrication : Agnès VIDAL-VANQUET.

Première secrétaire de rédaction : Philippe ABTROI, Christian DELPY.

Secrétaires de rédaction : Philippe ARCHAMBAULT, Laurent COLON.

Secrétaires de rédaction : Philippe HELOUIN de MENIBUS.

Rédaction : Philippe ALTEAU, Michel ARCHAMBAULT, Alain MASSOUMI.

Ont participé à ce numéro : ALTEAU, JARRIL, Etienne LEROUX, Yann SERRA, François

NIER, Patrick GIORIANO, GRR, Denis Schreiber, Stéphane SCHREIBER, NISS, Stéphane

POUR, MELZO, Emmanuel VIGLIONE.

Couverture : Philippe CHAUVET.

Permanence téléphonique tous les jours de 10 heures à 18 heures.

Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER, KASS, Tél. : 42 94 05 15.

Concept visuel : Nathalie LEGAY, I.E.I. Lisses.

Maquette : Nathalie LEGAY, I.E.I. Lisses.

Moquette : Nathalie LEGAY, I.E.I. Lisses.

Impression : Impression est une société totalement indépendante d'Amstrad Interna-

tionale. [tous droits de reproduction réservés pour tous pays].

Média Systeme Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad Interna-

tionale. [tous droits de reproduction réservés pour tous pays].

SA au capital de 250 000 F RCS Nanterre B 341 347 024. Tous les documents qui nous

en cours. Distribution NMPPI. Dépôt légal Janvier 1990. Tous les documents qui nous

ont été envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent pro-

priété du magazine.

Les mots et logos réservés. © 1987 Amstrad International SA.

Publité : Tél. : 40 93 07 88.

Responsable de la publicité : Corinne FOUICART.

Chef de publicité : Christophe CANTALOUPI.

Assistant de gestion : Catherine PRONOST. Tél. : 40 93 07 00. 1 an/11 numéros :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne achèvement terre :

Service abonnements : Catherine PRONOST. Tél. : 40 93 07 00. 1 an/11 numéros :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne achèvement terre :

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.

THE DEMO



Vous devez commencer à bien connaître les Logon System, puisque ce groupe de sympathiques jeunes gens anime, depuis maintenant trois mois, une rubrique vous initiant à la programmation high-tech sur CPC, dans les pages de votre magazine favori. Rappelons que le Logon System est une association de neuf Français, amoureux fous de leur CPC. Leur but est très simple, repousser sans cesse les capacités de graphisme et d'animation du CPC d'Amstrad, à travers ce que l'on appelle les démos. Présents lors de la dernière édition d'Amstrad Expo, ils nous avaient fait la faveur de leur dernière production : The Démo !

Il s'agit en fait de la compilation sur une disquette du travail de tout le groupe. The Démo est intégralement en overscan et représentera, une fois terminée, une somme de choses qu'il est théoriquement impossible de faire sur un Amstrad CPC. C'est bien simple, le travail effectué par l'équipe se situe largement au niveau de certaines démos sur Atari ou Amiga, des machines 16 bits. Les Logon espèrent pouvoir faire circuler leur dernière production dans le domaine public au courant du mois de janvier. Cette démo circulera alors dans l'Europe entière et parviendra à tous les mordus du CPC ; un exemplaire sera même envoyé à Brentwood en Angleterre, aux studios de développement de la société Amstrad... En attendant, voici en exclusivité quelques écrans très surprenants de The Démo.

NON, NON ET NON !!!

Dans notre dernier numéro (n°33 de décembre 1990), quelques bugs malicieux ont profité de l'euphorie qui régnait à la rédaction à l'approche des fêtes de fin d'année pour venir semer la zizanie dans les pages de notre magazine.

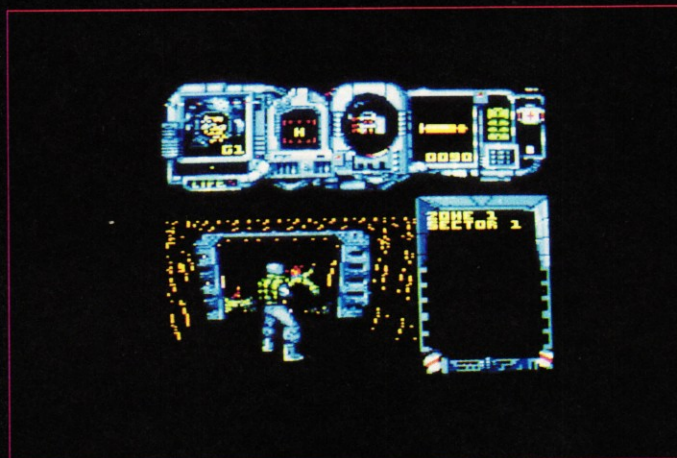
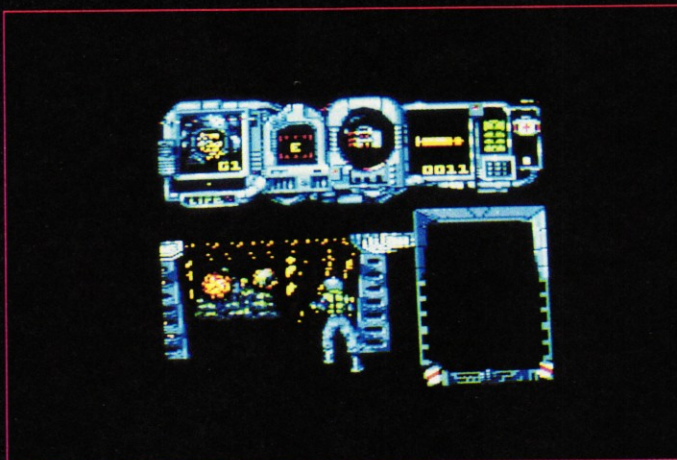
Prince of Persia : NON ! Prince of Persia de Broderbund n'est pas un jeu en cartouche comme pouvait le laisser croire le bandeau « cartouche » qui était placé dans la doublepage de test

que nous lui avons accordée. Ce jeu est disponible chez votre revendeur habituel et tourne aussi bien sur les CPC classiques que sur les CPC Plus. Au vu de l'excellente réalisation générale de ce jeu, il serait vraiment dommage de vous priver de Prince of Persia, si vous ne le possédez pas encore.

Robocop II : par contre, pour Robocop II d'Ocean, il s'agit bien là d'un jeu en cartouche ne tournant que sur les CPC Plus et la GX 4000 d'Amstrad. Mais là, je pense que vous l'aviez

compris après avoir lu le test du jeu. Lords of Chaos : le jeu d'aventure-rôle de Blade, testé le mois dernier par l'ami Lipfy, s'est vu octroyé la note de 74 % et c'est une erreur !!! Effectivement, il y a eu gourance totale, si vous reprenez le pavé de notes et en faites la moyenne en comptant deux fois la note du Rhaa/Lovely, vous vous apercevrez que sa note finale est en fait 84 %, ce qui lui donne droit à un 100 % Hit !!!

Molecularr : enfin, il manquait au listing du mois de décembre le petit



NARCO POLICE

Voici le nom du dernier jeu de la société espagnole Dinamic. Ce jeu vous entraîne dans un futur proche à la tête de trois groupes des forces de la Narco Police. Il s'agit d'investir l'île du Narco Processing Center, l'endroit où une énorme partie de la production mondiale de drogue est raffinée. Il s'agit d'un jeu que l'on pourrait qualifier d'arcade-stratégie. Effectivement, vous pénétrerez la forteresse des trafiquants de drogue par un dédale de tunnels dans lesquels vous déploierez vos hommes. Sur l'écran de votre CPC, vous avez alors droit à des séquences d'exploration animées où vous dirigerez le leader de votre groupe arme au poing. Test complet le mois prochain et je crois que nous avons là un hit qui devrait connaître le succès.

LE LISTING DU MOIS

Le listing de ce mois-ci est une sorte de Tétris mâtiné de Klax, et a été réalisé par Anthony Henriques qui habite Lucé. La photo qui se trouve dans le coin vous donnera une idée plus précise du jeu.



```

10 MEMORY &4FFF
20 LOAD "MOL1.BIN", &5000
30 LOAD "MOL2.BIN", &6A48
40 SAVE "MOLECULA.", B, &5000, &348F, &845D

```

chargeur Basic permettant de lancer le jeu. Vous allez enfin pouvoir jouer avec ce très bon jeu de réflexion-stratégie grâce au petit programme qui se trouve dans cette page.

DICK TRACY

Au moment où vous lisez ces lignes, Titus a entièrement terminé la réalisation du jeu Dick Tracy sur cartouche pour CPC Plus et GX 4000. L'adaptation du film du même nom s'avère être un jeu d'arcade un peu dans le

style du Robocop premier du nom, que l'on connaissait déjà sur CPC. Test complet dès le mois prochain dans nos colonnes.

WOLFEN & WONDER FRA

Avec cette nouvelle année, la rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent accueille deux nouveaux testeurs de jeux. Vous les retrouverez tous les mois, ils testeront pour vous les jeux qui les ont le plus accrochés. Wolfen,

Christophe Pottier, est un joueur de la nuit. Il affectionne tout particulièrement les jeux d'arcade-aventure et, baroudeur solitaire, il connaît les catacombes de Paris comme sa poche. Quant à Wonder Fra, François Daniel, c'est un véritable dieu du joystick. Frappa-dingue des salles d'arcades, Wonder Fra connaît absolument toutes les bornes d'arcade qui débarquent sur le sol français. Ce mec est capable de venir à bout de la borne de Ghoul's'n'Ghost avec une seule pièce de 5 francs...

LANKHOR ENCORE

On vous parlait, dans le numéro de décembre de la vague des jeux d'aventure déferlant sur le marché. Croyez-nous, elle est loin d'être passée. Pour preuve, la société Lankhor annonce deux jeux pour 91, ce qui, à ce rythme, les propulsera à la tête des boîtes d'édition spécialisées en matière d'aventure-rôle.

Mokowé réalisé par les auteurs de la Secte Noire retrace les malheurs d'un brave aventurier qui, au péril de sa vie, veut protéger les éléphants d'un massacre imminent. L'histoire se passe au Kenya (plus précisément

dans la région de Mokowé), alors attendez-vous à de très beaux décors en pleine jungle et autres paysages de rêve. Le tout se joue contre la montre, car le temps est un des facteurs importants pour la bonne réussite de l'aventure. Le plus grave est que la vie d'un simple écholo ne pèse pas lourd dans la balance des trafiquants.

Le deuxième jeu d'aventure est un cas bien particulier. Souvenez-vous, dans un des anciens numéros

d'Amstrad Cent Pour Cent, un certain Jean-Paul Renaud, gagnait haut la main la première place de notre concours écran, avec son « Manoir ». Si on rajoute à son talent son expérience (Les graphismes de Puffy Saga...), vous comprenez aisément que nous avons affaire à un pro, un vrai de vrai. Il ne manquait plus qu'une étincelle pour faire jaillir la flamme. L'étincelle fut, et la flamme se nomme « Fugitif ».



Lankhor



Ce jeu est une première mondiale (et je pèse mes mots) dans le domaine des techniques employées pour la réalisation des jeux d'aventures. Je vous sens alléchés, mais je garde la surprise pour le test. Il n'empêche que si vous insistez lourdement, je vous dirais de jeter un oeil sur les écrans, quelque part dans cette page, ils sont tous en mode 1. Fugitif s'annonce être un jeu très dur et entièrement géré par des icônes. A suivre...

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 époustouffant 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
2990^FTTC*
COMPLET

AMSTRAD

AMSTRAD FRANCE - HALUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

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

CPC 33

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : _____

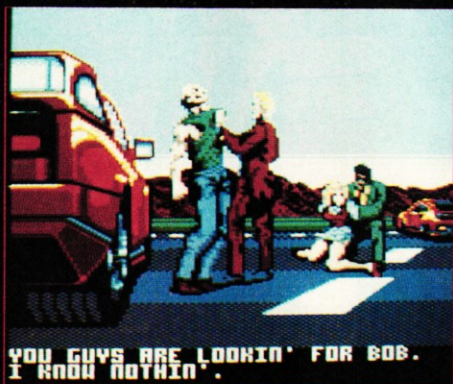
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES





CHASE H.Q. II

Originellement appelé SCI, ce jeu est donc la suite de CHASE H.Q. Il est développé par Ocean au format cartouche pour les CPC Plus et la GX 4000. Si on se rappelle la remarquable adaptation qu'avait effectuée l'équipe d'Ocean pour Chase H.Q. premier du nom et qu'on garde en mémoire les très bonnes performances de Burnin' Rubber, on peut s'attendre à un SCI détonant ! Et pourtant, la préversion avec laquelle nous avons pu jouer ne nous a pas totalement emballés. Mais ne précipitons pas notre jugement, car le jeu est encore susceptible de quelques améliorations et vous constaterez en regardant les photos que le travail réalisé est déjà digne d'intérêt. Pour vous en dire un peu plus, SCI reprend exactement le type de jeu de son prédécesseur, mais ajoute la possibilité au joueur de faire tirer le flic copiloté par le toit ouvrant de la voiture d'interception. D'autre part, certains de vos ennemis essaieront de vous barrer la route en hélicoptère, tout comme sur la borne d'arcade originale.



BTTF III

BTTF, ce sont les initiales de Back to the Future. C'est donc Image Works qui nous annonce l'adaptation en octets et pixels du troisième volet des aventures (cinématographiques) à travers l'espace-temps du jeune Marty Mac Fly. Espérons que Back to the Future III sur Amstrad soit de bien meilleure qualité que ne le fut Back to the Future II. Cette fois, Marty et Doc se rendront au temps du far-west à bord de leur De Lorean quelque peu customisée façon voyage temporel. Revue de détail d'ici un ou deux numéros...



ET BAT ALORS ?

Nous n'avons pu obtenir une version définitive du jeu avant le bouclage de ce numéro de janvier. Aussi cela repousse le test au mois prochain. Il faut savoir que si Bat (bureau des

affaires temporelles) a été à l'origine développé sur Atari par le Computer Dreams (un groupe de développement français), sa conversion sur CPC a été confiée à un studio de développement anglais.... Plus d'infos et, espérons-le, un test complet pour le mois de février.

PC 1512.

IL DEVRAIT ETRE OBLIGATOIRE A LA MAISON.



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 5990^F TTC.*
AMSTRAD PC 1512 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 4490^F TTC.
Prix public généralement constatés.

AMSTRAD

AMSTRAD 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+ - 6990^F TTC.

NARC

TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



ocean®

NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là. Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps...

Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire! Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant la complètement essoufflé.

Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big? Non, il est **Mr. BIG!**

AMSTRAD CBM AMIGA ATARI ST

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

STOP INFOS CPC PLUS

AMSTRAD FRANCE ASSURE !

Vous êtes très nombreux à posséder maintenant un 464 Plus ou un 6128 Plus. S'il s'agit là de votre premier micro-ordinateur, pour la plupart d'entre vous, vous êtes également un bon paquet qui êtes passés du CPC classique au CPC Plus (et comme vous avez eu raison !). Les deux modèles de CPC (l'ancien et le nouveau) sont totalement compatibles en ascendance ; c'est-à-dire que tous les programmes créés sur CPC fonctionnent normalement sans problème sur un CPC Plus.

Mais voilà, vous avez été fort déçus de constater que la plupart de vos vieux programmes sur CPC refusent absolument de se charger sur votre nouveau CPC Plus et ce, essentiellement avec les programmes de jeux du commerce...

Scandale ? Pas du tout ! Il faut savoir que les problèmes de compatibilité existant entre les CPC classiques et les CPC Plus sont du même tonneau que ceux qu'ont pu rencontrer d'autres standards de machines en leur temps. Les exemples de produits créés sur une machine et refusant de tourner correctement sur une même machine plus évoluée sont nombreux.

Ainsi, Apple avait connu des problèmes similaires entre son Macintosh de base et son Macintosh II, Atari avec ses modèles de ST et les nouveaux STE, Commodore avec ses Amiga 500 et Amiga 2000, et même le grand IBM avec tous les problèmes rencontrés sur un logiciel créé sur un PC XT et porté sur un PC AT.

En ce qui concerne nos CPC Plus, l'explication des problèmes de compatibilité avec les anciens CPC est trop technique pour trouver place dans cette rubrique. Rapidement, sachez que bon nombre de program-

mes utilisaient sur CPC des vecteurs qui sont maintenant dédiés à l'Asic. Et comme il est pour l'instant hors de question d'utiliser par programmation les spécificités de cette nouvelle puce, c'est le blocage irrémédiable. Cela arrive notamment avec tous les jeux qui allaient, lors de leur chargement, vérifier sur le port d'extension de la machine, la présence ou non d'une interface d'exploration de la mémoire, la Multiface II.

Bien sûr, tous les programmes du commerce édités depuis l'arrivée des nouvelles machines Amstrad sont entièrement compatibles sur CPC et CPC Plus. Nous imaginons mal qu'un éditeur se dispense d'effectuer des tests de compatibilité entre les deux machines avant le lancement de son produit.

Mais voilà, qu'allez-vous faire de tous vos programmes qui refusent de tourner sur votre beau CPC Plus tout neuf, alors que vous possédiez déjà une logithèque bien étoffée sur votre vieux CPC ? Amstrad France intervient alors en vous proposant une solution efficace et toute simple. Il s'agit tout simplement de vous procurer une cartouche incluant les anciennes Rom (mémoire mortes) des CPC. Ainsi, dès que vous voudrez utiliser un logiciel qui refusait de se charger jusque-là sur votre machine, il vous suffira d'enficher cette cartouche dans le port prévu à cet effet et de relancer le logiciel pour avoir la joie de vous en servir comme vous pouviez le faire sur un ancien CPC.

Cette cartouche est disponible dès ce mois de janvier dans tous les points de vente diffusant les matériels Amstrad. Le moyen le plus rapide et le plus simple de se la procurer étant encore d'aller faire un tour sur le serveur Minitel 3615 AMSTRAD, où une rubrique a été spécialement créée pour passer commande de votre cartouche.

Son prix est de 69 F TTC.



TOP 15 DE NOEL

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DERNIER
1	ROBOCOP 2 Ocean	NEW
2	TOTAL RECALL Ocean	NEW
3	LINE OF FIRE US Gold	NEW
4	GOLDEN AXE Virgin	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Gremlin	NEW
6	SCI (CHASE HQ 2) Ocean	NEW
7	E-SWAT US Gold	NEW
8	PUZZNIC Ocean	NEW
9	NAVY SEALS Ocean	NEW
10	STRIDER 2 US Gold	NEW
11	SHADOW OF THE BEAST Gremlin	NEW
12	TURTLES NINJA Mirrorsoft	NEW
13	SECRET AGENT Ocean	NEW
14	CELICA GT4 RALLY Gremlin	NEW
15	PANG Ocean	NEW

TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean
2	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean
3	LA COLLECTION 2 Ocean
4	SEGA ARCADE TURBO US Gold
5	10 JEUX SPECTACULAIRES Gremlin

Vente par correspondance

92.94.36.00

Depuis PARIS 16.92.94.36.00
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
RER La Défense — Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES
Métro et RER Les Halles — Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

CARTOUCHE

GAZZA II

60%

La rédaction du magazine est composée de quelques grands amateurs de football. Il faut avouer que nous n'étions pas gâtés avec les simulations de ballon rond sur CPC, aussi c'est avec impatience que nous attendions tous le premier jeu du genre en format cartouche. C'est Robby, spécialiste éclairé en la matière, qui nous donne son avis sur *Gazza II* d'Empire.

Gazza c'est Paul Gascogne, le joueur anglais. C'est effectivement le surnom que lui donnent ses fans en Angleterre. Ce joueur était peu connu en France jusqu'à la dernière coupe du monde de football qui s'est déroulée cet été en Italie. Le parcours qu'il a réalisé jusqu'en demi-finale de cette épreuve avec son équipe nationale l'a révélé au public mondial. C'est un joueur de talent, un battant doté d'une frappe de balle puissante, doué d'une très bonne vision de jeu et les défenses adverses redoutent ses montées de terrain balle au pied : très incisives, elles sont souvent à l'origine d'un but.

C'EST QUOI ? UN BON JEU DE FOOT

Il est bien entendu que réaliser une bonne simulation footballistique sur micro-ordinateur n'est pas chose aisée. La chose dépendant, pour beaucoup, des capacités de mémoire et de traitement de la machine. Cependant, s'il n'était pas possible de réaliser sur un simple CPC un jeu à la hauteur d'un *Kick Off II* comme on peut le jouer sur Atari ST ou Amiga, les nouvelles capacités des CPC Plus et de la GX 4000 offrent de quoi créer un très bon jeu de foot.

A notre avis, il est plus intéressant que le terrain soit représenté dans le sens de la largeur sur l'écran de l'ordinateur. Il est plus facile de suivre les évolutions de vos joueurs dans un scrolling horizontal. Cette représentation est plus avantageuse car elle affiche une plus grande portion du terrain. De plus, il est beaucoup moins handicapant de diriger ses tirs vers la gauche ou la droite de l'écran, alors qu'une représentation verticale du terrain oblige à un certain temps d'adaptation lorsque votre équipe attaque vers le bas de l'écran.

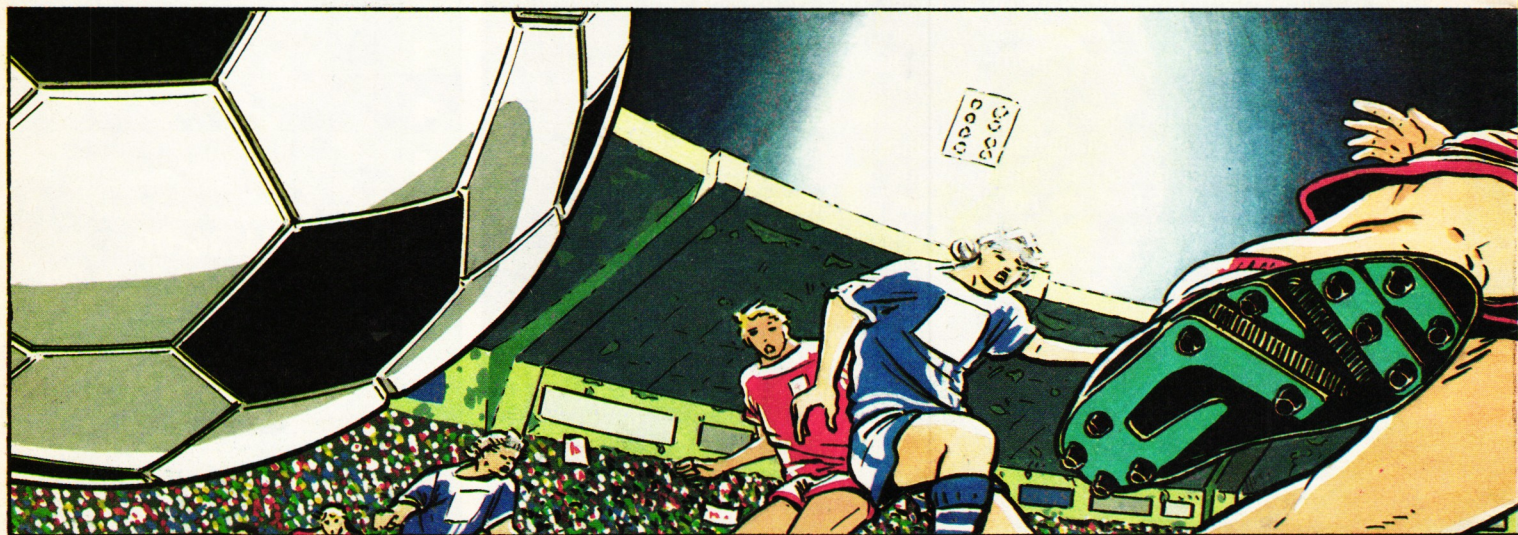
Puisque vous devez changer de terrain lors de la mi-temps, il faut prendre le réflexe d'inverser ses commandes de jeu. Imaginez un jeu d'arcade où votre vaisseau serait collé en haut de votre écran et évoluerait dans un scrolling vertical allant de haut en bas. Vous seriez très déconcerté...

Le genre de représentation du terrain



précitée est notamment utilisée avec succès dans *Emlyn Hugues International Soccer* sur CPC, ce jeu fait d'ailleurs office de référence en la matière. Pour ce qui est de la représentation des joueurs, nous pensons qu'une vue légèrement plongeante, située à moins de trois mètres au-dessus du sol, est la plus appropriée. Elle a pour avantage d'offrir une bonne perspective et permet à tout moment de savoir à quelle hauteur se trouve la balle.

Une simulation de foot où le ballon reste collé au sol n'est pas une simulation de foot ! Une représentation de l'ombre de la balle (plus ou moins grosse selon sa hauteur) sur le terrain est un atout supplémentaire. Enfin, le joueur doit pouvoir construire un véritable jeu de passes grâce à des commandes simples (les deux boutons des paddles Amstrad le permettront aisément), diriger ses tirs comme bon lui semble, notamment sur les coups



de pieds arrêtés (corners, dégagements de but, penalties, etc). Il doit pouvoir intercepter une balle au sol ou en altitude, jouer avec la tête... Bref, le bon jeu de foot en cartouche serait un Emlyn Hugues utilisant, entre autres, les facilités de scrolling et de sprites des CPC Plus.

ET GAZZA II ALORS ?

Il est clair qu'à l'origine les développeurs de ce jeu étaient pleins de bonnes intentions. Gazza II offre une représentation du terrain vu du dessus et dans le sens horizontal sur les trois quarts de l'écran. Les joueurs sont représentés en légère perspective et il n'y a aucun problème pour différencier les deux équipes. En bas de l'écran, se trouve un « scanner » du terrain qui devrait normalement aider les joueurs à situer la position des leurs sur le terrain.

Malheureusement, les membres de votre équipe sont représentés par un pixel que l'on a beaucoup de mal à repérer sur le scanner en question. De plus, comme il ne nous est pas permis de définir une tactique de jeu (4-4-2, 4-3-3, formation avec libéro, etc.) on ne sait jamais si l'on joue avec un arrière, un demi ou un avant.

Une remarque toutefois : si le jeu original propose des joueurs de taille plutôt petite, il est possible de les quadrupler. Pour cela, sur la page de présentation, donnez rapidement une dizaine de coups de joystick vers le haut. Lorsque le titre Gazza II aura diminué de moitié vous pourrez commencer une partie avec des joueurs nettement plus visibles.

Pour ce qui est de la gestion des joueurs, vous dirigez l'homme qui se trouve le plus près du ballon. Vos coéquipiers sont gérés par la machine et suivent plus au moins la direction du ballon selon les mouvements offensifs ou défensifs.



jeu de foot en cartouche sur Amstrad, les inconditionnels du football micro devront donc se rabattre sur Gazza II, faute de mieux.

Robby

Pour effectuer une passe, il faut diriger le curseur du paddle dans la direction du joueur visé et appuyer sur le bouton de feu.

Une pression brève déclenchera un tir court et en laissant le doigt appuyé plus longuement sur le bouton, on en décoche un plus puissant et plus long. On aurait aimé noter une différence entre la simple passe et le tir au but. Ainsi, il nous a été impossible de soulever la balle du sol par un tir : le jeu aérien est donc totalement prohibé. Pour un jeu de foot d'origine anglaise, ça la fout mal...

Gazza II ne restera donc pas dans les mémoires comme étant une bonne simulation de foot. Ce jeu a cependant le mérite d'exister mais le désavantage d'être le premier du genre sur une nouvelle machine. Et comme aucun éditeur n'a encore annoncé un autre

GAZZA II de EMPIRE
Distribué par **TITUS**
Cartouche pour 464 & 6128
Plus et GX 4000



Graphisme :	71 %
Son :	60 %
Animation :	58 %
Richesse :	46 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	44 %
Rhaa/Lovely :	51 %



GOLDEN AXE

82%

Une histoire de princesse, d'abominable démon et de héros. Il n'en fallait pas plus à Wolfen, nouvelle recrue d'Amstrad Cent Pour Cent et fana de jeux d'arcade saignants.

Le célèbre Golden Axe enfin adapté sur CPC a le mérite de respecter presque intégralement la version originale. La musique d'introduction m'a tout de suite rendu sympathique cette conversion, mais la première confrontation avec le jeu m'a incité à la méfiance vis-à-vis de ses performances. Par souci d'objectivité et par fierté, je me devais de vaincre les premiers monstres du jeu et... O surprise !

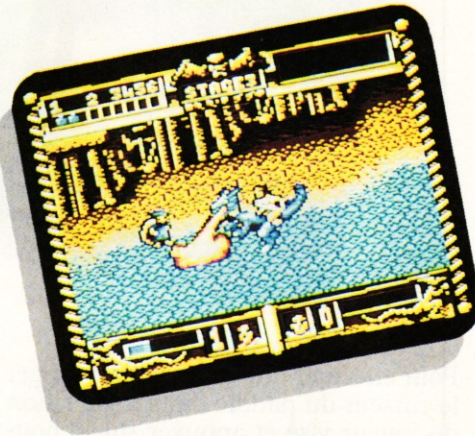
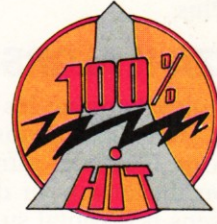
CONVERSION COLOREE

Les programmeurs ont préféré privilégier la couleur à la finesse des graphismes. Les seize couleurs (mode 0) utilisées offrent donc de larges compensations visuelles, particulièrement saisissantes au niveau 5. Ainsi, malgré la basse résolution graphique, la page de changement de round, par exemple, est remarquable.

Par contre, les sprites sont assez petits et peu détaillés. Mais, à l'instar de la borne d'arcade, les plus méchants de vos adversaires sont deux fois plus grands que vous. Et dans l'ensemble, tous les décors du jeu ont été parfaitement respectés et retranscrits à l'écran

du CPC, donc on ne se plaindra pas trop.

Bon, vous seul pouvez encore prétendre libérer la princesse et le roi du royaume de Yuria. Vous êtes la dernière chance pour tuer Death-Adder, leur ravisseur, et récupérer la hache d'or. Et pourtant, ça semble mal barré dès le départ : la gestion des déplacements est loin d'être évidente à pren-



dre en main mais, après quelques instants, on arrive, par exemple, à maîtriser d'une double poussée du joystick les charges que peuvent effectuer les personnages contre les hommes de Death-Adder.

PRENEZ LE MEILLEUR LANCEUR DE SORTS

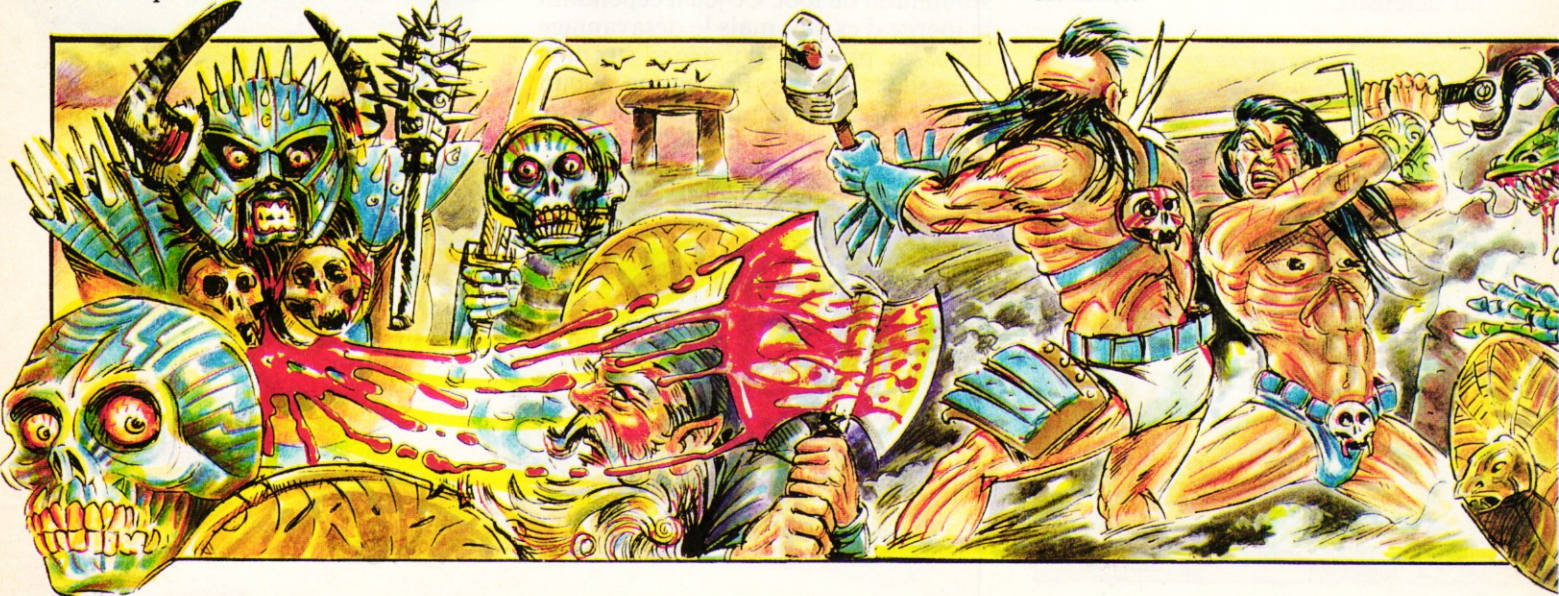
La possibilité du choix des personnages reste, là aussi, fidèle au Golden Axe d'origine. Incarnerez-vous Tyris-Flare la séduisante amazone - dont la

maîtrise de la magie est la meilleure - Ax-Battler le guerrier - moyen en magie - ou bien leur préférerez-vous Gilius-Thunderhead le nain, est carrément médiocre dans ce domaine.

A l'encontre de la borne d'arcade, aucun personnage n'étant plus efficace qu'un autre au combat, autant choisir celui qui utilise le mieux la magie.

C'est le nombre de fioles magiques que vous possédez qui déterminera la puissance de vos sorts. Donc, essayez d'en récupérer le plus possible, cela écourtera quelques combats, vous évitant ainsi des duels prolongés. Par exemple, les six niveaux de pouvoir que maîtrise Tyris-Flare sont très utiles, face aux gros méchants de fin de niveaux.

La nuit, des lutins-voleurs viendront troubler le repos de vos héros. En les frappant, vous récupérez alors les précieuses fioles magiques. Ne ragez pas trop vite si vous ne parvenez pas à ajuster correctement vos coups. Il faut, en fait, placer votre personnage sur la même ligne horizontale que ces chenapans, pour les atteindre avec précision. Et pour corser l'affaire, le temps est limité.



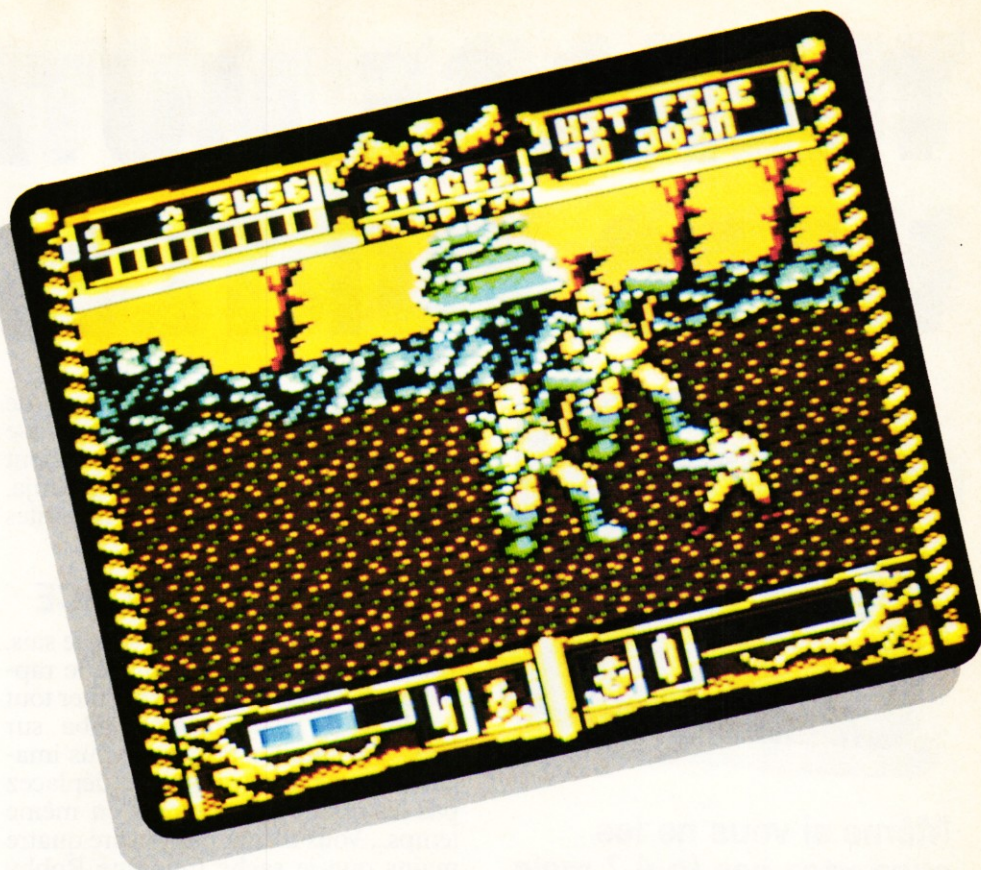
CREEZ UN DUO DE CHOC

Le grand intérêt de cette adaptation est la possibilité de jouer à deux. L'espérance de vie s'en trouve rallongée puisque le nombre des ennemis à se répartir reste le même. Mais, bien sûr, il n'y a pas plus de potion ni plus de barres d'énergie. En début de jeu, vous disposez de trois crédits. Vous pourrez donc continuer deux fois votre partie si vous jouez en solitaire ; et seul un joueur aura la possibilité de le faire dans le cas d'une partie en duo avec votre meilleur ami.

DES COUPS SPECIAUX

Outre le maniement des armes, votre personnage peut également charger un adversaire. Cette attaque, moins meurtrière qu'un moulinet d'épée, est pourtant hautement recommandée. Elle permet d'être toujours mobile et de se débarrasser plus rapidement de vos adversaires. Le combat à l'épée, bien que plus efficace, exige de rester au même endroit durant deux à trois secondes, secondes durant lesquelles vous serez vulnérable et que mettront à profit les sbires de Death-Adder pour vous porter un coup en traître. Certains de vos adversaires utilisent d'étranges montures. Vous pourrez, vous aussi, les monter après avoir désarçonné leurs cavaliers. En appuyant sur le bouton de tir, vous utiliserez alors cet atout supplémentaire ; le souffle carbonisant d'un dragon par exemple (très efficace pour exterminer rapidement une fournée de méchants).

Une autre espèce de ces montures improvisées utilise sa queue pour balayer ses assaillants. Si vous la maîtrisez, faites-lui alors traverser l'écran de haut en bas pour vous maintenir à distance respectable des coups de vos ennemis.



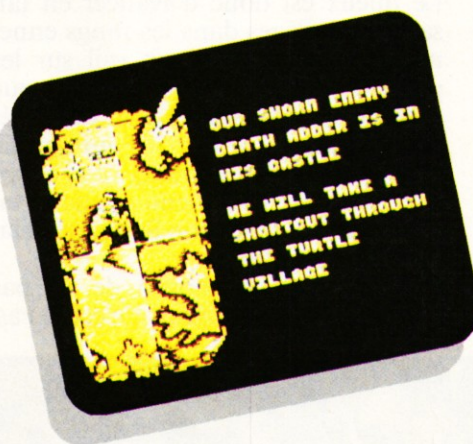
VRAIMENT PRENANT

La décomposition soignée des mouvements des sprites, ajoutée à la variété des coups, rend le jeu agréable et prenant. Cependant, la fausse perspective utilisée et certaines scènes quelques

gues heures de jeux (ou plutôt de baston) vous attendent. Une fois surmontées, les premières difficultés de jouabilité ne seront plus qu'un bon souvenir en comparaison de ce qui vous attend.

Wolfen

GOLDEN AXE de VIRGIN GAMES
Distribué par SFMI



Graphisme :	68 %
Son :	74 %
Animation :	71 %
Richesse :	90 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	86 %
Notice :	87 %
Longévité :	87 %
Rhaa/Lovely :	82 %
	85 %

peu fouillées rendent les combats hasardeux. Dans le feu de l'action, il est parfois peu aisé de distinguer un déplacement vers le fond de l'écran d'un saut sur place.

Malgré ces quelques défauts, cette adaptation du hit de Séga est très prenante et l'on entre vite dans le jeu. Seules les brèves coupures dues au chargement des différentes parties de l'aventure laissent à peine le temps de souffler. Ce grand classique de l'arcade devient vite un challenge pour tout amateur d'arcade-aventure, et de lon-



S

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

82%



Même si vous ne les supportez pas (qui ? mais les Tortues Ninja !), vous aurez toutes les chances de succomber au charme du soft. C'est mignon tout plein, bien réalisé (donc bien adapté), et surtout assez varié pour éviter l'ennui. C'est du moins ce qu'en pense mister Matt Murdock !

Nous, à Cent Pour Cent, les Tortues, on les adore. Vous pensez, ces héros de BD, dès le premier jour de leur création, avaient déjà tout pour deve-

nir de parfaits petits personnages de jeux vidéo. Et leur parfaite maîtrise des arts martiaux les rapprochaient déjà de la famille des Dragon Ninja, Double Dragon, et des autres sprites bastonneurs...

L'UNION FAIT LA FORCE

Les Tortues sont quatre. Je sais, je sais, vous étiez au courant, mais je le rappelle car il vous faudra en profiter tout au long de cette méga stonba sur CPC. Attention, n'allez pas vous imaginer des choses : vous ne déplacez pas les quatre personnages en même temps... Vous n'avez pas encore quatre mains que je sache (quoique Robby envisage sérieusement d'essayer la chose en ayant recours à la chirurgie esthétique, et ce pour pouvoir jouer à plusieurs jeux en même temps !).

Non, vous déplacez un seul personnage, mais en ayant la possibilité de le remplacer par un de ses camarades à n'importe quel moment de la partie. Le mieux est donc d'avancer en faisant des ravages dans les rangs ennemis, tout en gardant un œil sur les points de vie de votre tortue. Dès que ceux-ci commencent à flirter méchamment avec le zéro (ce qui signifie la mort de la tortue jouée), vous changez de tortue (un menu s'affiche en appuyant sur la touche Return du clavier de votre CPC).

C'est le meilleur moyen de ne pas perdre de personnages (si c'est le cas,



prenez votre mal en patience : vous pourrez les délivrer dans les niveaux suivants).

OH ! LA BELLE BOUCHE D'EGOUT !

Le soft est très varié, chaque partie caractéristique de New York devenant un nouveau type de terrain de combats entre les tortues mutantes et les mercenaires de Shredder. On commence d'ailleurs directement dans les rues de la ville, qui deviennent un véritable labyrinthe. Les chars et les fantassins vous coursent, le tout avec des sprites très réduits et des graphismes minimaux. Cette partie fait d'ailleurs penser au premier stage de Moonwalker (sur CPC).

Vos chances de survie étant limitées, le mieux est d'emprunter les bouches d'égout (des petites taches jaunes sur



les routes). C'est par ce biais que vous pourrez délivrer la belle journaliste April O'Neil des griffes du Foot Clan !

DONATELLO, RAMASSE LES SHURIKEN

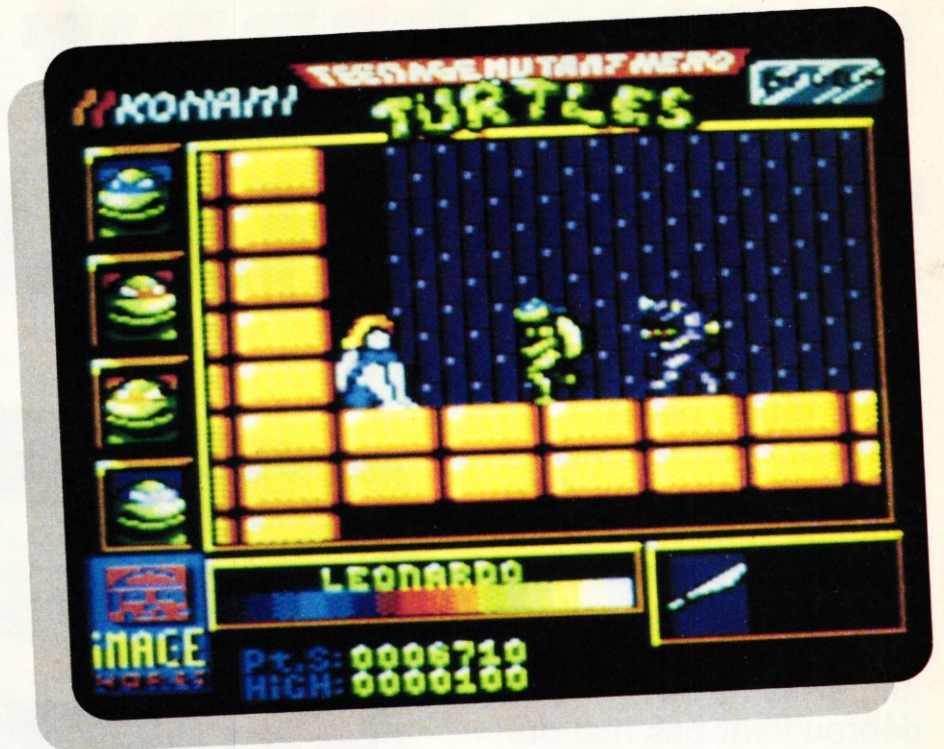
Les égouts (tout comme les immeubles que vous devrez visiter) sont habités de toutes sortes de créatures dégénérées. Des horreurs que l'on se fait plaisir à dégommer. Chaque tortue manie une arme différente, bien qu'il soit dommage qu'elles aient toutes le même effet sur les adversaires. Par contre, les sprites se sont cette fois agrandis, et le jeu y gagne en jouabilité, les Tortues frappent, sautent (superbe saut Ninja avec le joystick vers le haut), et trouvent même des armes en chemin.

Des petites merveilles de grande utilité (tirs, invisibilité, missiles pour détruire les barrières, cordes pour passer d'un gratte-ciel à l'autre), mais malheureusement livrées en quantité limitée... Un petit détail quand même pour les utilisateurs de joystick : on change d'arme en appuyant sur la touche « S » du clavier.

GLOIRE AUX PIZZAS !

Que fait une Tortue Ninja quand elle est blessée et n'a vraiment plus le moral ? Dans le film ou la BD, elle appelle SOS Pizza. Eh bien, c'est la même chose dans le soft. Quand vos points de vie viennent flirter avec le zéro absolu, priez pour trouver une pizza sur votre route, car elle seule, pourra vous redonner une énergie suffisante pour exploser à coups de nunchaku (c'est l'arme de Michael-Angelo) les caïds de fin de niveau.

Tiens, en passant, pour les vilains qui encaissent coup sur coup, utilisez plusieurs tortues. Vous porterez ainsi un



maximum de coups à l'adversaire, gardant vos quatre personnages en vie.

AU SECOURS ! JE SAIS PAS NAGER !

Après avoir délivré la jolie journaliste April O'Neil, les Tortues vont devoir désamorcer les bombes placées par Shredder dans les eaux polluées de l'Hudson. Cette fois, pas de baston, mais une épreuve de course contre la montre.

En nageant ! Gloup, gloup, c'est pas évident, mais vous serez obligés de réussir cette mission pour partir à la recherche de Shredder au volant du mythique bus des Tortues Ninja.

UN BUS LANCE-MISSILES

Conduire un bus en écrasant les piétons, c'est rigolo. Mais le problème, c'est que ce petit malin de Shredder a mis plein de barrières partout, vous empêchant ainsi d'atteindre les buildings importants. Une seule solution : vous précipiter dans les immeubles rencontrés et y dénicher des missiles. Boum ! ah ! ha ! ah ! les missiles font de gros dégâts !

GLOIRE AUX TORTUES

Le soft est mignon, et possède surtout une grande jouabilité. On s'éclate, on découvre, et on se bat pour le finir. Il y a dans les Tortues Ninja une bonne dose d'arcade pure, mais aussi un petit côté aventure (où trouver les objets, à quel endroit servent-ils) et tactique bien sympathique. On atten-

dait impatiemment leur arrivée sur CPC, et on n'a pas été déçu. Encore merci, les Tortues ! Et puis, n'hésitez pas aller voir le film. Ce n'est pas un chef-d'œuvre du septième art, mais il est très très drôle. Un véritable jeu d'arcade aventure sur écran géant...

Matt Murdock



Graphisme :	85 %
Son :	72 %
Animation :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	87 %
Ergonomie :	82 %
Notice :	75 %
Longévité :	83 %
Rhaa/Lovely :	85 %



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

82%

Allez, roulez petits bolides. C'est la ronde infernale des Lotus dans laquelle vous allez entrer. Ne pensez pas que seule la Ferrari est une voiture mythique. Certaines anglaises ne se débrouillent pas mal du tout. Il y eut en d'autres temps la Lotus Europa, il y a maintenant la Turbo Esprit.

Pour recevoir la coupe Lotus, vous allez devoir affronter sur des circuits spécialement sinueux une quinzaine d'autres voitures de la même marque, ainsi, pas de favoritisme, c'est votre maniement du volant qui décidera de la victoire.

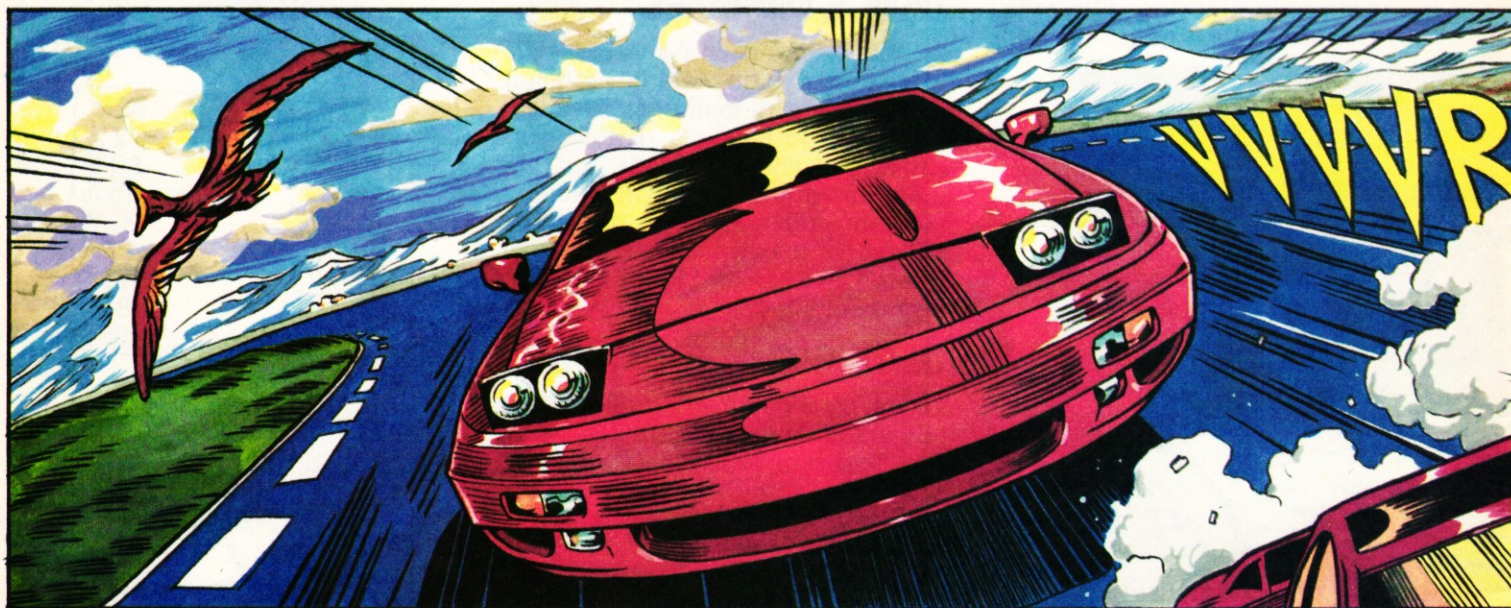
SEUL CONTRE QUINZE

Que vous jouiez seul ou à deux, vous n'aurez pas d'ami. Pas de quartier, il faut absolument arriver dans les huit premiers, sinon c'est l'élimination dé-

finitive ; quelle que soit votre position au classement général. Chaque course est un recommencement perpétuel. La première course vous plonge brutalement dans le bain. Sur la grille de

départ, vous êtes quinzième, pas de quoi pavoiser. Ajoutez à cela que c'est la première fois que vous prenez le volant de ce bolide.

C'est assez de risques pour un seul homme, alors ne soyez pas stupide : avant de vous lancer, choisissez les



options les plus simples. Les auteurs ont prévu pour les débutants un accélérateur automatique et une boîte de vitesses automatique. Il ne vous reste plus qu'à vous occuper de la direction et du freinage. Ce n'est pas aussi simple que ça. Les autres ne vous feront pas de cadeau et ce n'est pas en prenant les bordures que vous réussirez à les dépasser. Celles-ci sont jonchées de panneaux et de rochers en tout genre, un vrai cauchemar, même pour un 4x4.

QUATRE TOURS ENDIABLES

Dès le départ, j'essaie de me faufiler entre les deux voitures qui me précèdent. En me collant derrière la plus lointaine, je parviens à déboîter suffisamment tard pour écarter celle que je suivais. Et d'une ! Dans la foulée, je passe la seconde (pas la vitesse, je vous ai déjà dit que j'étais en automatique). Pas de temps à perdre si je veux atteindre les premières places avant la fin de la course ! Le premier tour est toujours le plus dur car on ne connaît pas le circuit. En regardant les tracés



des circuits dans le manuel, vous pouvez vous en faire une vague idée, mais pas de quoi piloter en aveugle. Heureusement, sur le bord de la piste, des panneaux indiquent le sens du prochain virage. Attention, si vous anticipez trop, vous risquez de mordre la corde et de vous encadrer un panneau ou un rocher. Dans le cas contraire, si vous attendez trop, vous sortirez également de la piste. Apprenez à bien doser vos virages de toute façon, et même si cela manque un peu de réalisme, vous pouvez toujours freiner en plein milieu du virage pour éviter la sortie. L'autre type de danger est celui lié aux autres voitures. Si certains chocs ne font que vous ralentir, arriver trop vite dans une voiture vous enverra invariablement dans les décors, même si vous vous trouviez en plein milieu de la route. Mais je ne vais tout de même pas vous raconter toute ma course, il en reste sept au niveau le plus simple pour finir le championnat.

Si le jeu n'est qu'en quatre couleurs, vous oublierez bien vite ce petit inconvénient, les graphismes étant bien réalisés. Bientôt, seuls la course et le classement compteront pour vous. L'animation, par contre, est parfois un peu saccadée, surtout lors du passage des bosses. D'ailleurs, reconnaître un joueur habituel de Lotus Esprit Turbo Challenge est simple : il cherche toujours à voir plus loin que l'écran pour savoir ce qui va lui tomber dessus ou si sa voiture ne lui cache pas un autre concurrent.

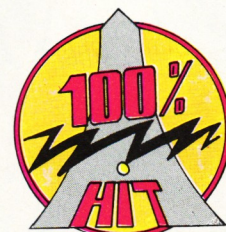
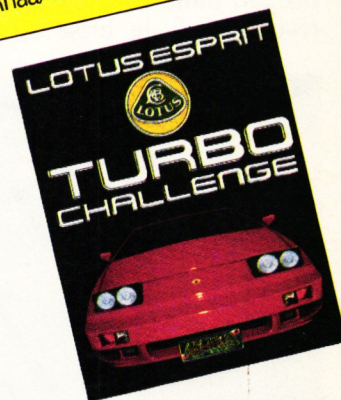


Allez, je vous laisse, j'ai laissé un championnat sur le feu !

Lipfy

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE de GREMLIN
Distribué par SFMI

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



SAGA

86%



Eh ben c'est pas trop tôt. Cela commençait à sérieusement nous manquer. Faut croire que le creux de la vague est passé et enfin messieurs les éditeurs comprennent que les aventuriers boulimiques que nous sommes, n'ont depuis de longs mois trouvé pain à leur bouche.

Il paraît que je dois vous parler d'un jeu d'aventure nommé Saga. Première réflexion. Il ne s'agit pas d'une aventure comme nous avons l'habitude d'en pratiquer dans l'obscurité de la nuit mais d'un jeu fortement inspiré des jeux de rôle.

UN MERLUX VAUT MIEUX QUE DEUX MERLANS TU L'AURAS

Depuis longtemps vous passiez d'agréables moments à vous la couler douce. La vie était belle, les oiseaux chantaient leur plus beau récital, l'odeur du chocolat arrivant sur un plateau dans votre lit vous servait de réveille-midi, la brise du soir... Bref,



vous n'en foutiez pas une, jusqu'au jour où votre tuteur Merlux vous fit parvenir un petit mot par la poste régionale. Il vous demandait un sacrifice énorme, celui de laisser tomber votre vie de tout repos et d'accourir pour lui venir en aide.

Voilà, le décor est posé. Il ne reste plus qu'à lancer l'aventure pour affronter les différents pièges et autres difficultés prévues par l'esprit sadique des programmeurs.

Ne m'en voulez pas trop, mais je ne vous dirai plus un mot sur cette aventure (du moins sur son déroulement). Pourquoi ? J'ai passé deux nuits blanches pour jouer à Saga avant de vous présenter le test que voici. Sachez que durant ce rude travail, je me suis fait balader de surprise en surprise, de découverte en découverte. Alors je trouverais cela vraiment trop injuste de vous enlever ce plaisir en vous dévoilant les différentes étapes du jeu.

T'ES QUI TOI ?

Vous avez la possibilité d'incarner un ou deux personnages choisis entre le magicien, l'elfe, le prêtre, l'assassin, le guerrier et le paladin.

Tous ces personnages sont caractérisés par des points de vie (leur résistance aux difficultés), des points de magie (leur capacité à lancer des sorts), la force (la périphérie de leurs biceps), l'adresse (précision lors des combats ou l'utilisation des pouvoirs magiques), l'intelligence (le niveau de leurs études) et enfin, la chance (leur potentialité à gagner au loto).

Il va de soi que chacun trouvera son bonheur parmi le choix proposé, tout en sachant qu'il est difficile de demander à monsieur le curé d'affronter les... (je ne vous le dirai pas) ou encore de demander au guerrier de faire des miracles.

Il est vivement recommandé de diriger deux joueurs. Mais pour des raisons de paix au sein de votre famille, je vous conseille de prendre le contrôle des deux aventuriers : tant pis pour le petit frère.

DEUX ECRANS VALENT MIEUX QUE...

Désolé, je ne m'en lasserai pas. L'écran de votre CPC est partagé en deux. Dans la fenêtre de gauche, vous



aurez la vue du lieu de vos galères, avec une liste détaillée de tous les points caractérisant votre personnage. Cette liste cède sa place pour faire apparaître le menu des diverses actions réalisables par le joueur.

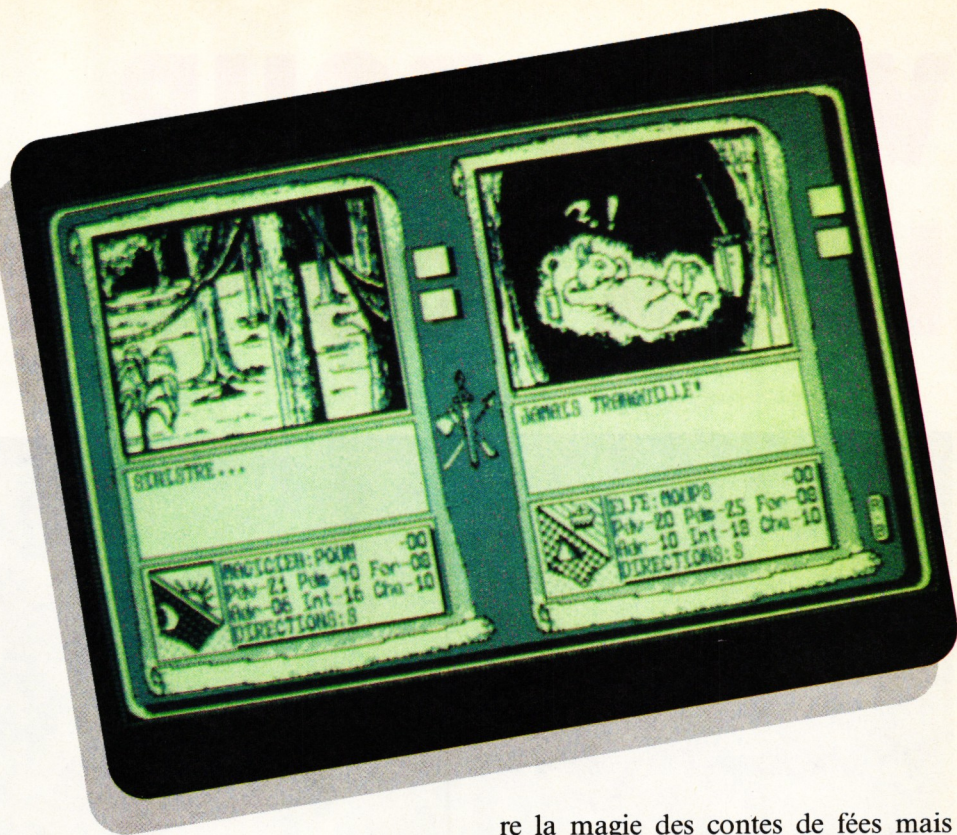
Vous pourrez ainsi effectuer les déplacements (quatre directions cardinales). Prendre, poser, utiliser, donner ou lister les objets en votre possession. Engager une conversation ou, plus énergiquement, attaquer votre interlocuteur : vous aurez ainsi le choix des armes (à main nue, à l'aide de votre arme ou par la magie). Ouvrir portes, boîtes, cercueils et... (non, non, je ne le dirai pas).



Tout cela n'était qu'une description non exhaustive pour la fenêtre de gauche. Passons maintenant de l'autre côté de la barrière, à savoir à la droite de l'écran. Eh bien à droite, c'est comme à gauche, mais pour le deuxième joueur. Alors, déçus ?

LA MODE EST AU NOIR ET BLANC

Avec Saga, ne vous attendez pas à en prendre plein la vue grâce à une palet-

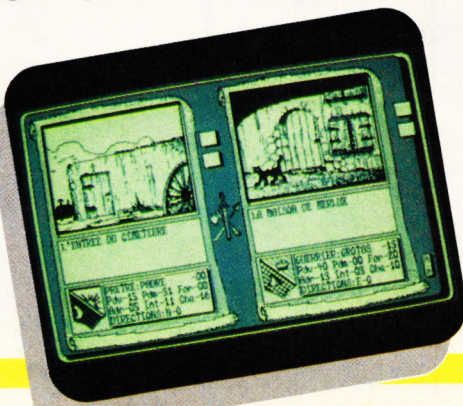


te choisie parmi les trois millions de cent quarante-sept mille deux cent trente-deux couleurs offertes par nos machines. Les auteurs ont tout simplement choisi la haute résolution des CPC (mode 2, 640x200 en deux couleurs). Le résultat : une finesse dans les graphismes rarement atteinte dans les jeux d'aventure.

Vous pouvez également sauvegarder vos personnages et encore mieux, enregistrer l'aventure sur votre disquette pour la reprendre après le coucher de la maisonnée. La gestion se fait au clavier ou au joystick, c'est à vous de choisir l'ustensile de communication avec le CPC en début de partie. Pour la petite anecdote, sachez que ce jeu est full compatible sur toutes les machines Amstrad, avec un petit plus sur les versions 6128 (possédant 64 kilo-octets de Ram supplémentaires), les images du jeu étant chargées en quatre fois (d'où un gain de temps considérable).

QUATRE MONDES EN UN

Sachez que le monde de Saga est partagé en quatre : votre village, qui respi-

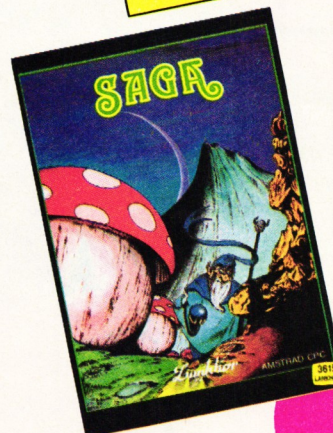


re la magie des contes de fées mais qu'il faudra néanmoins quitter. Plus loin, un monde qui fera rougir les pyramides d'Egypte. Vous visiterez ensuite un autre village, digne des grands noms de la littérature fantastico-macabre (non, ce n'est pas un indice). Pour terminer... là où les héros doivent finir un jour ou l'autre (vous le saurez peut-être un jour). Je sais, cela reste très vague mais croyez-moi, vous me remercirez plus tard de mon silence.

Poum le magicien

Saga de Lankhor

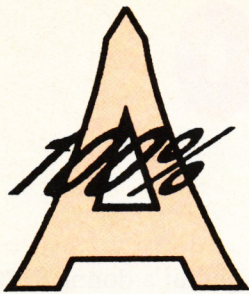
Graphisme :	92 %
Son :	90 %
Animation :	78 %
Richesse :	84 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	84 %
Notice :	90 %
Longévité :	
Rhaa/Lovely :	



VOTEZ POUR LES A 100 % 1990



L'année 1990 était riche en softs de bonne qualité. Il va de soi qu'un jeu tournant des nuits entières sur vos micros ne peut jaillir par magie sur le marché. C'est le



Pour la troisième fois, ce seront vos votes qui éliront les meilleurs softs dans les différentes catégories.

Comme promis le mois dernier, trois bulletins seront tirés au sort parmi tous ceux que vous nous aurez fait parvenir. Ainsi, trois lecteurs, heureux élus du sort, gagneront une console Amstrad GX 4000 ! Alors à vos plumes et n'hésitez pas à photocopier le bulletin-réponse ou à écrire vos réponses sur une feuille de papier, histoire de ne pas découper votre journal préféré.

ARCADE-ACTION

GHOSTBUSTERS II d'ACTIVISION

L'adaptation du film du même nom et testé par le p'tit Chris qui lui a octroyé 81 % dans notre n° 22.

THE INTOUCHABLES d'OCEAN

Encore une adaptation d'un film du grand écran et toujours testé par le p'tit Chris qui lui a attribué 84 % dans le n° 22.

OPERATION THUNDERBOLT d'OCEAN

La suite du célèbre Opération Wolf, notée 83 % par Matt « le killer » Murdock dans le n° 22.

DOUBLE DRAGON II de VIRGIN GAMES

C'est là la suite de Double Dragon (qui l'eût cru ?) et Matt « le casseur » Murdock lui donna 83 % dans le n° 27.

CHASE H.Q. d'OCEAN

Dans votre Porsche de police, vous poursuivez et arrêtez de dangereux malfrats motorisés en jouant du pare-choc ! Un jeu qui avait impressionné notre ami Septh qui conduit presque aussi follement que vous ne pourriez le faire dans Chase H.Q. Note : 87 % dans le n° 22.

GALAXY FORCE d'ACTIVISION

Septh, complètement amoureux de la borne d'arcade, avait tenu à le tester dans sa version pour CPC et lui donna 82 % dans le n° 23.

RAINBOW ISLANDS d'OCEAN

Un jeu adorable où vous éliminez vos ennemis à coups d'arcs-en-ciel, Soizoc adora et nota : 84 % dans le n° 25.

LIVINGSTONE II d'OPERA SOFT

Un bon jeu espagnol, très coloré et riche en décors. Noté 86 % par Poum dans le n° 25.

AMC de DINAMIC

Autre jeu espagnol, très coloré et riche en décors. Noté 94 %, toujours par Poum, dans le n° 26.

DAN DARE III de VIRGIN

Réalisé par Probe Software, donc d'un très bon niveau, Robby en a pensé beaucoup de bien et lui donna 80 % dans le n° 26.

Pour encourager ces personnages dans l'ombre, nous avons pensé à l'ultime récompense : les A 100 % d'or.

X-OUT de RAINBOW ARTS

Conversion CPC d'un shoot-them-up Amiga. Chris l'avait apprécié au point de lui attribuer 84 % dans le n° 27.

SATAN de DINAMIC

Une version non officielle de Black Tiger, à laquelle Lipfy avait donné 82 % dans le n° 28.

TURRICAN de RAINBOW ARTS

Autre jeu réalisé par Probe Software et qui avait émerveillé Robby. Noté 92 % dans le n° 28.

SECRET AGENT d'OCEAN

La conversion de la borne de Data East est d'un très bon niveau sur CPC. L'agent Lacsap lui accorda 88 % dans le n° 29.

HOSTAGES d'INFOGRAMES

Vous dirigez un groupe du GIGN et allez prendre d'assaut une ambassade investie par de dangereux terroristes. Robby avait aimé et lui avait donné 82 % dans le n° 29.

DELIVERANCE de HEWSON

La suite de Stormlord a séduit Poum qui lui accorda 88 % dans le n° 29.

MIDNIGHT RESISTANCE d'OCEAN

Rappelle par certains côtés son illustre grand frère Gryzor. Matt Murdock l'a noté 84 % dans le n° 31.

MYSTICAL d'INFOGRAMES

Un shoot them up médiéval-fantastique complètement fou qui a passionné Robby. Noté 81 % dans le n° 31.

ARCADE-AVENTURE

EAGLE'S RIDER de MICROIDS

Une grande aventure intergalactique à la réalisation très soignée comme les aime Lipfy. Noté 90 % dans le n° 24.

CAPTAIN TRUENO de DINAMIC

Les aventures du capitaine Fracasse vues par les Espagnols de Dinamic avaient enchanté le p'tit Chris qui lui avait accordé 84 % dans le n° 26.

IMPOSSAMOLE de GREMLIN

La suite des aventures de Monty la petite taupe a beaucoup plu à Robby qui note le jeu 85 % dans le n° 27.

HAMMERFIST de V.I.D.

Excellent jeu agrémenté de graphismes très fins et de nombreuses animations. Robby lui donna 91 % dans le n° 27.

résultat du travail de toute une équipe qui, durant des jours et des nuits, affronte les différents problèmes rencontrés lors de l'élaboration du soft.



LES A 100 % 1990

TARGHAN de SILMARILS

Une conversion de maître pour ce jeu développé à l'origine sur 16 bits. Poum lui aurait volontiers donné plus de 90 % dans le n° 28.

TWIN WORLD d'UBI SOFT

Vous incarnez un petit garçon qui évolue dans un monde gigantesque à la recherche d'un méchant magicien. C'est Poum qui lui a donné 83 % dans le n° 28.

TIME MACHINE de V.I.D.

Réalisé par les auteurs d'Hammerfist, Lacsap l'a trouvé beaucoup moins intéressant et lui donna 85 % dans le n° 31.

FLIMBO'S QUEST de SYSTEM 3

Un méchant magicien a enlevé votre copine pour lui voler sa jeunesse. C'est Poum qui vola au secours de la malheureuse ; finalement, il donna une note de 85 % dans le n° 31.

SHADOW OF THE BEAST de GREMLIN

Etonnante conversion du mégahit Amiga, Shadow of the Beast est un jeu remarquablement réalisé. Robby lui octroya 89 % dans le n° 31.

PRINCE OF PERSIA de BRODERBUND

Un jeu colossal où vous errez dans les couloirs d'un donjon à la recherche de votre fiancée. Vous avez une heure pour agir avant que votre fiancée ne se suicide. Soizoc a eu le coup de foudre et a accordé à ce jeu la magistrale note de 98 % dans le n° 32.

RICK DANGEROUS II de MICROSTYLE

La suite de Rick Dangerous tient toutes ses promesses et Robby n'a pas hésité à le gratifier d'un 94 % mérité dans le n° 32.

NINJA REMIX de SYSTEM 3

Version remaniée de The Last Ninja II, Ninja Remix mérite le détour. Robby lui a attribué une bonne note : 83 % dans le n° 32.

JEU D'AVENTURE

MEURTRE A VENISE de COBRA SOFT

Cette enquête policière se déroulant dans la ville magique de Venise avait complètement emballé l'ami Lacsap. 93 % dans le n° 22.

CASTLE MASTER d'INCENTIVE

Est une aventure en freescape qui se passe dans un château fort moyenâ-

geux. Encore une très bonne production de l'équipe d'Incentive Software que Robby a notée 83 % dans le n° 26.

BLOODWYCH d'IMAGE WORKS

Excellent jeu d'aventure-rôle empruntant de nombreux éléments à d'illustres grands frères tel Dungeon Master. Robby a aimé. Robby a noté 92 % dans le n° 28.

SDAW de LANKHOR

Une aventure labyrinthique dans les égouts de Chicago. Poum l'a noté 82 % dans le n° 32.

LORDS OF CHAOS de BLADE SOFTWARE

Un jeu d'aventure-rôle reprenant certains éléments des Ultima. Lipfy lui a accordé 84 % dans notre n° 32.

ADAPTATION COIN-UP

GALAXY FORCE d'ACTIVISION

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

RAINBOW ISLANDS d'OCEAN

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

SECRET AGENT d'OCEAN

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

MIDNIGHT RESISTANCE d'OCEAN

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

CHASE H.Q. d'OCEAN

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

OPERATION THUNDERBOLT d'OCEAN

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

DOUBLE DRAGON II de VIRGIN GAMES

(voir résumé dans la catégorie arcade-action)

KLAX de DOMARK

(voir résumé dans la catégorie réflexion-stratégie)

SIMULATION DE GUERRE

FIGHTER BOMBER d'ACTIVISION

Simulation de bombardier, simulation donc Lipfy. Noté 90 % dans le n° 28.

SHERMAN M4 de LORICIEL

Simulation de blindés, simulation donc Lipfy. Noté 81 % dans le n° 29.

SNOWSTRIKE d'US GOLD

Simulation de bombardements de méchants dealers. Simulation ? C'est

donc Lipfy qui lui a donné 85 % dans le n° 31.

HEAVY METAL d'ACCESS

Simulation de chars en terrain tactique. Simulation ? Oui mais cette fois c'est Poum qui le nota d'un 80 % dans le n° 24.

SIMULATION SPORTIVE

SHUFFLEPUCK CAFE de BRODERBUND

Voici un jeu de palet quelque peu futuriste auquel l'ami Lacsap s'était accroché de longues nuits avant de le noter 91 % dans le n° 22.

KICK OFF d'ANCO

La célèbre simulation de foot dans sa version CPC fut passée en revue par notre maître es simulation, Lipfy, qui lui accorda 80 % dans le n° 23.

FIENDISH FREDDY'S de MINDSCAPE

Ce jeu est une simulation très amusante de divers numéros de cirque. Lipfy avait aimé et lui avait octroyé 78 % dans le n° 23.

TENNIS CUP de LORICIEL

La meilleure simulation de tennis sur CPC. Simulation ? Ben oui, Lipfy quoi ! Noté 82 % dans le n° 26.

STUNT CAR RACER de MICROSTYLE

Excellente conversion de cette simulation de stunt car développée sur 16

REFLEXION-STRATEGIE

TERRES ET CONQUERANTS d'UBI SOFT

Ce wargame avait énormément plu au p'tit Chris de par ses nombreux scénarios et options de jeu, il avait obtenu 90 % dans le n° 23.

SPHERICAL de RAINBOW ARTS

Voilà un jeu original qui a bien dû retenir le p'tit Chris quelques nuits sur son CPC. C'est avec des valises sous les yeux qu'il lui avait alors donné la note de 85 % dans le n° 23.

KLAX de DOMARK

81 % dans le n° 28.

SIM CITY d'INFOGRAMES

Maire de votre ville, vous devez veiller au bon développement de celle-ci. Le maire Alian donna 80 % à Sim City dans le n° 31.

CARMEN SAN DIEGO de BRODERBUND

Vous pistez un malfrat à travers le monde et c'est une bonne occasion

aventurez-vous

DANS L'UNIVERS CPC de *Lankhor*

CPC 464, 6128, 464+, 6128+ • Disquette uniquement

Une aventure médiévale pour 1 à 2 joueurs, inspirée des jeux de rôle. Délivrez Hepréna, la ville de l'enchanteur Merlux, du mal étrange qui la ronge ...



*199^f00

Labyrinthe aventure des temps futurs. Votre objectif : retrouver et détruire une arme diabolique cachée par les mutants dans les égouts.



*149^f00

Un grimoire dérobé. Une société secrète qui terrorise un village du Périgord noir. Il est temps pour vous de réagir ...



*179^f00



*199^f00

Trafic d'ivoire. Des éléphants massacrés. Tout un réseau à démanteler... Méfiance ! Pour les trafiquants, votre vie ne vaut pas cher !



Votre mission sera simple : retrouver et intercepter XOCANN, le Fugitif. Une chasse à l'homme dans plusieurs galaxies.

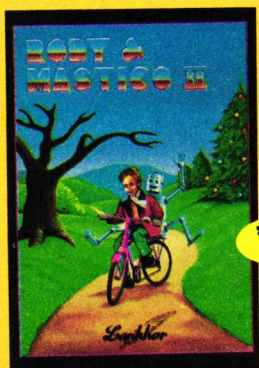


*199^f00

Vous, James Butterfly, parviendrez-vous à organiser la résistance et à délivrer le monde de la domination du cruel NECAREX ?



*199^f00



Une histoire à colorier, racontée aux enfants de 3 à 8 ans.

*199^f00



*249^f00

MORTVILLE MANOR plus de 14 ans
TROUBADOURS 8 à 14 ans
RODY & MASTICO 3 à 8 ans

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615 LANKHOR

Lankhor

84 bis, av. du Général-de-Gaulle 92140 CLAMART

LES A 100 % 1990

pour parfaire vos connaissances en géographie. Poum a beaucoup aimé ce jeu et lui a donné 93 % dans le n° 32.

MEILLEUR GRAPHISME

Une seule réponse : le jeu dans la liste de tous les nominés qui, d'après vous, offre les plus beaux graphismes !

MEILLEUR BANDE SONORE

Une seule réponse : le jeu dans la liste des nominés qui, d'après vous, est agrémenté de la plus belle composition musicale ou des meilleurs effets sonores.

MEILLEUR EDITEUR LUDIQUE

Ici, il vous suffit de donner une seule réponse : le nom de l'éditeur européen qui vous a paru le plus dynamique, le plus proche des joueurs sur Amstrad CPC, au cours de cette année 1990.

MEILLEURE CARTOUCHE

TENNIS CUP II de LORICIEL

La version de Tennis Cup spécialement dédiée aux nouvelles machines Amstrad. Très proche des versions 16 bits ; Lipfy a donné à cette cartouche un 91 % mérité dans le n° 30.

CRAZY CARS II de TITUS

Encore plus beau que sur CPC, ce Crazy Cars II en cartouche a été noté 86 % par Robby dans le n° 30.

SWITCHBLADE de GREMLIN

Un fantastique jeu de plate-forme qui a retenu Robby, de longues heures durant, devant sa GX 4000. Noté 90 % dans le n° 31.

bits. Soizoc lui a accordé 92 % dans le n° 29.

PANZA KICK BOXING de LORICIEL

Ne voilà-t-il pas un jeu de Kick Boxing qui a complètement éclaté Matt Murdock ? L'option permettant à deux joueurs de s'affronter a été fort bien accueillie au sein de la rédaction. Noté 90 % dans le n° 32.

NO EXIT de TOMAHAWK

Un jeu de combat futuriste très bien animé et exploitant correctement les + des CPC Plus. Poum lui a donné 83 % dans le n° 31.

ROBOCOP II d'OCEAN

Superbe jeu de plate-forme tiré du film du même nom. Un grand jeu Ocean auquel Robby a accordé 94 % dans le n° 32.

NAVY SEALS d'OCEAN

Très beau jeu d'Ocean, très dur aussi. Tuez sur 6 niveaux tous les infâmes terroristes qui retiennent deux des vôtres en otages. Robby s'est beaucoup énervé dessus avant de le noter 93 % dans le n° 32.

PANG d'OCEAN

Un jeu fou dans lequel vous harponnez constamment des boules qui rebondissent à l'écran. Robby a aimé, Robby a noté 91 % dans le n° 32.

PLOTTING d'OCEAN

Encore un jeu Ocean, conversion d'une borne de Taito ! Et encore Robby pour la décision finale : 84 % dans le n° 32.

BULLETIN DE VOTE

NOM, PRENOM :

ADRESSE COMPLETE :

TELEPHONE :

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ARCADE-ACTION SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ARCADE-AVENTURE SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE JEU D'AVENTURE SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ADAPTATION COIN-UP SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE SIMULATION DE GUERRE SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE SIMULATION SPORTIVE SONT :

1

2

3

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE REFLEXION-STRATEGIE SONT :

1

2

3

D'APRES MOI, LE JEU QUI BENEFICIE DES PLUS BEAUX GRAPHISMES EST :

.....

D'APRES MOI, LE JEU QUI BENEFICIE DE LA MEILLEURE BANDE SONORE EST :

.....

MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE CARTOUCHE SONT :

1

2

3

MON EDITEUR DE JEUX PREFERE POUR CETTE ANNEE 1990 EST :

.....

ENVOYEZ VOTRE BULLETIN A :

A 100 % D'OR 1990

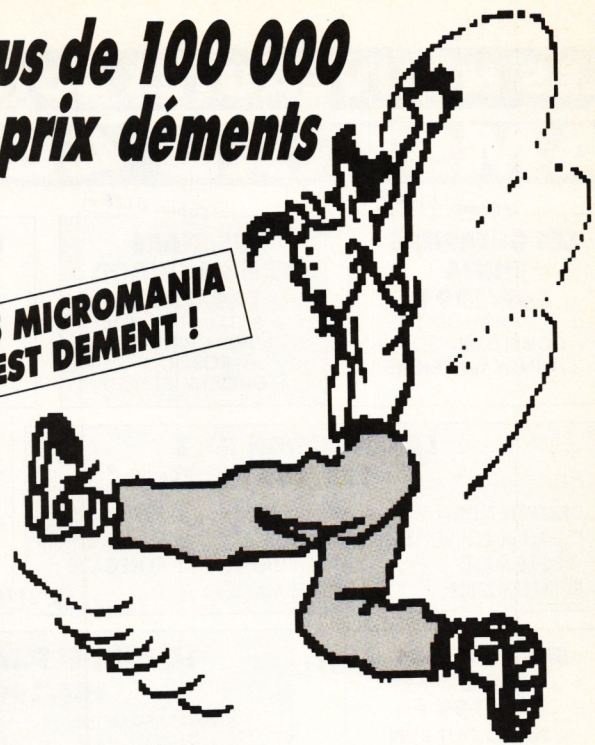
MSE, 31, RUE ERNEST-RENAN, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

NINJA REMIX <i>ST et Amiga</i> 249F 179F	KICK OFF 2 <i>Amstrad Disc</i> 179F 119F
WHEELS OF FIRE + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift <i>Amstrad Disc 249F 199F</i> <i>ST et Amiga 299F 199F</i>	EDITION N° 1 + Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing <i>Amstrad Disc 249F 179F</i> <i>ST et Amiga 249F 179F</i>

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
 Rotonde des Miroirs - RER La Défense
 Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

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

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester * la nouvelle console

portable TURBO EXPRESS et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels NEC : 299F

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
 84, avenue des Champs Elysées
 RER Charles de Gaulle / Etoile
 Métro George V . Tél. 42.56.04.13

2450F*



PRINTEMPS HAUSSMANN

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

PRINTEMPS VELIZY 2

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4° étage - 75020 Paris
 Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

LES HITS

Ninja Warrior	299F
Chase HQ	299F
Shinobi	299F
New Zealand Story	299F
Rastan Saga	299F
Mister Heli	299F
Vigilante	299F
F1 Triple Battle	299F
World Court Tennis	299F
Hell Explorer	299F
Cyber Core	299F
Strange Zone	299F
Heavy Unit	299F
Son Son 2	299F
Ordyne	299F
PC Kid	299F
Psycho Chaser	299F
Image Fight	299F
Bloody Wolf	299F
Download	299F

LES NOUVEAUTES

Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Momo Show	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F

* Attention, stocks limités
 * Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense.

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 • Livraison garantie par Colissimo

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

C PC 14	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

NOM
 ADRESSE
 Code postal Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration - / - Signature :

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 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 . GX 4000

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Des compilations GEANTES

LES GUERRIERS NINJA

149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD

149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS

149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

LA COLLECTION N° 2

175/249 F
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE
+ WONDERBOY
+ ARKANOID 2
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT
+ FLYING SHARK
+ RENEGADE
+ BUBBLE BOBBLE

LE MONDE DES MERVEILLES

149/199 F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
+ BUBBLE BOBBLE

SEGA ARCADE TURBO

149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

10 JEUX SPECTACULAIRES

149/199 F
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

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

DOUBLE ACTION

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

LES JUSTICIERS

145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION

175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoid, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

EDITION N° 1

129/249 179 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

KICK OFF 2 Amstrad Disc 179F - 119 F
WHEELS OF FIRE Amstrad Disc 249F - 199 F
EDITION N° 1 Amstrad Disc 249F - 179 F

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Les 100% A d'Or 59/99F

+ Opération Wolf
+ AfterBurner
+ R Type + Titan
+ 1 autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Les Vainqueurs 59/99F

+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

12 JEUX FANTASTIQUES

149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

LES MAITRES NINJA

129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

NRJ 159/249F

+ NORTH AND SOUTH
+ TINTIN SUR LA LUNE
+ FIRE AND FORGET
+ TEENAGE QUEEN
+ HOSTAGES

ONE, TWO ND/249F

+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

LES BARBARES

149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERRILLA WAR

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense

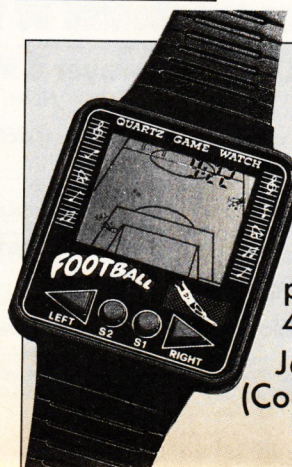
GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.

Jeux disponibles :
(Course Auto, Tennis, Foot...)

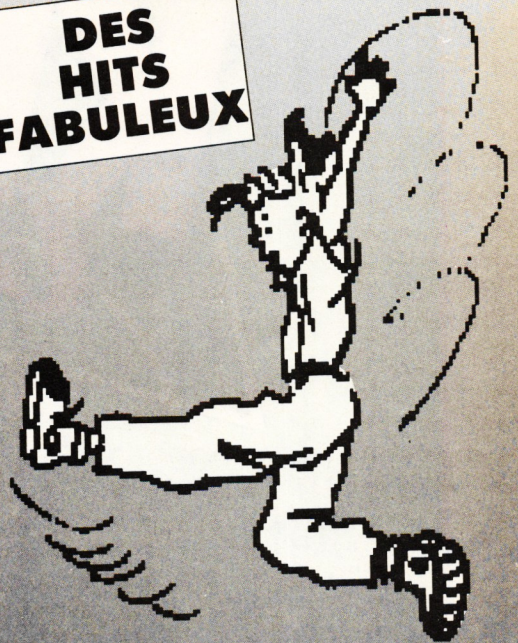


* Ces compilations sont compatibles avec le 6128+

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

**DES
HITS
FABULEUX**



**NOUVEAUTES
A NE PAS MANQUER ***

CELICA GT4 RALLY	109/149F
DICK TRACY	145/195F
E SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
NARC	109/159F
PUZZNIK	109/159F
SECRET AGENT	109/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

AUTRES NOUVEAUTES *

Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul.	169/229F
Disc	149/199F
AMAZING SPIDERMAN	140/180F
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	99/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NIGHTBREED JEU/ ROLE	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SLIDERS	ND/199F
STUN RUNNER	99/149F
SWAP	ND/199F
ULTIMATE GOLF	149/179F
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F

BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

TOP 10 AMSTRAD

SHADOW OF THE BEAST	129/159F
GOLDEN AXE	109/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TURRICAN	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
SNOW STRIKE	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F

**1 an de garantie
sur tous
les logiciels**

**3615 MICROMANIA - Toutes les
descriptions détaillées des jeux et une
Gameboy à gagner chaque semaine**

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**GENIAL ! Un Nouveau
Magasin Micromania à
la Défense - Les 4 Temps**

**Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et
la console Amstrad GX 4000**

TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

NOUVEAU

LA CONSOLE GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F
Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC
réédités dans une collection exceptionnelle.

**MICRO
CLUB**

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern. Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 NOUVEAU (Arcade)
N°6 Gryzor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type NOUVEAU (Shoot'em up)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars NOUVEAU (Arcade Espace)

**Manette
Quickjoy 3
Super Charger
99 F**



**Manette
Speedking
99 F**



**POUR COMMANDER
92.94.36.00**

depuis Paris composer le
16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE

Prix variables sauf erreur d'impression.

KICK OFF 2



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

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITE STRATEGIQUE SUPERBE PRECISION-REEL 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.

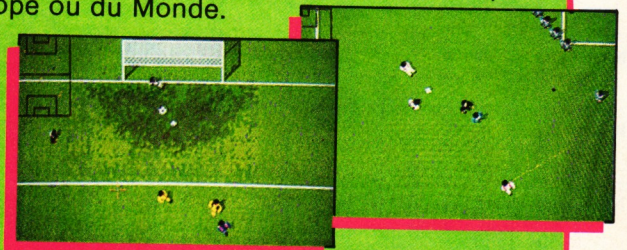
Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :

- 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.
- Matches 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.
- Possibilité par la suite de charger des disques édités pour des événements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.



ANCO

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Ça cogne au carreau, comme le gel du petit matin. Cent Pour Cent attaque vaillamment sa troisième année d'existence. Dans un mois, un petit mois, trente et un jours, Cent Pour Cent aura trois ans. 1095 jours au service de tous les fans du CPC. A votre service. Joyeuse année à tous : qu'elle vous soit aussi bénéfique que les deux précédentes.

Salut Miss X,

Votre magazine est super, mais on n'arrive pas très bien à savoir si les nouveautés présentées sont seulement sur cartouche ou sur disk. Par exemple : Robocop II, on n'a pas su sur quel format il était, de même pour Prince of Persia. Dites-nous si les graphismes sont aussi bien sur cartouche que sur disk...

Fabrice

Salut Fabrice,

Bon, OK. On s'est planté le mois dernier pour Robocop 2 et Prince of Persia. Robocop 2 est seulement disponible en cartouche pour le CPC +, et il n'est pas prévu qu'il sorte sur D7. C'est tout le contraire pour Prince of Persia qui, lui, n'est disponible que sur D7 ou K7. Voilà, j'espère que maintenant tu pourras t'y retrouver.

Salut Miss X,

Après lecture de ton courrier, j'ai quelques suggestions à te faire, en particulier sur l'éventuel édition d'un numéro hors série... Je suis d'accord pour un hors série, mais pas pour des jeux déjà testés. Si Lionel veut se procurer la liste de tous les « A D'OR », il peut commander les numéros 10 et 22 de Cent Pour Cent (21 F + 7 F de frais de port, soit 28 F par numéro), à votre service « anciens numéros » dont je suis, d'ailleurs, très content.

Je préférerais voir un numéro testant les utilitaires disponibles sur CPC, car je suis persuadé que le CPC est capable de faire autre chose que jouer. De plus, vous pourriez parler des différentes interfaces, le problème serait ainsi réglé. Pour les tests des compil, c'était formidable, dommage que vous cessiez la rubrique. Mais au moins, donnez votre avis quand il y en a de nouvelles qui sortent... Salut et à bientôt.

Amsali

Hye Amsali,

Je ne suis pas sûre que tous les lecteurs soient d'accord avec ton idée d'un numéro hors série sur les utilitaires et les interfaces. J'attends de voir si d'autres CPCistes sont du même avis que toi pour retenir ta proposition. Pour les compil, nous arrêtons la rubrique, mais nous vous tiendrons, bien évidemment, au courant des nouveautés dans les pages d'Actu. Ciao Mec.

O belle Miss X,

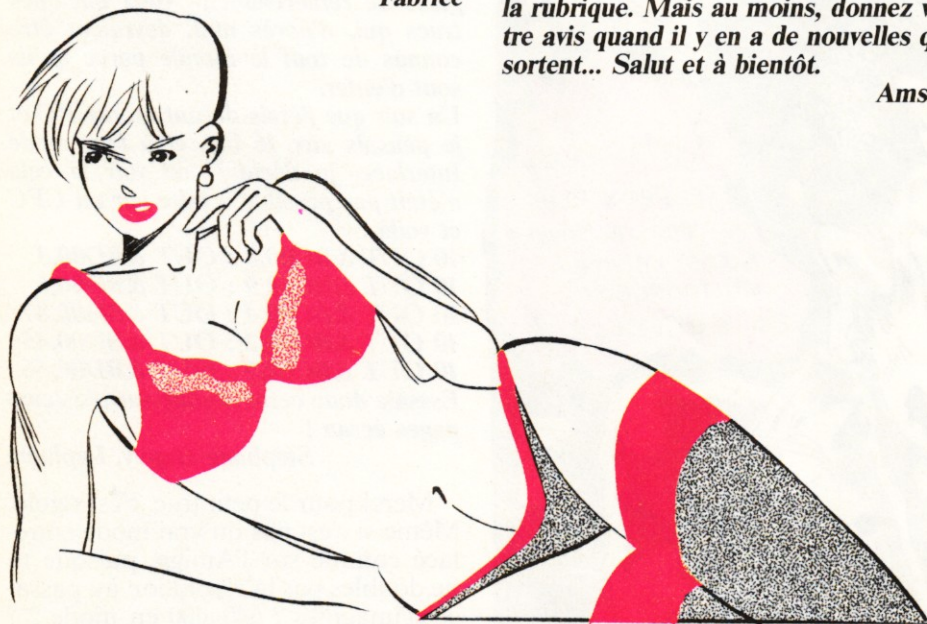
Je t'écris car j'ai un gros problème : j'habite à la Réunion, l'île de la Réunion, où tous les jours le soleil éclate. Ah ! Ah ! Et chez vous, il pleut et il neige. Enfin, arrêtons. Voilà mon problème : je n'arrive pas à trouver OCP. Je me demandais, je sais que ça va être difficile, je me demandais si vous pourriez m'aider ? Je ne trouve aucune société de vente par correspondance qui fasse les DOM-TOM. Bon, je t'envoie un coup de soleil et si tu viens à la Réunion, passe me rendre visite.

Le Surfeur

Salut Surfeur,

Il faut que tu sois sacrément gonflé pour emprunter le pseudo de mon héros de BD préféré (Surfeur d'argent). Mais je ne t'en veux pas. Pour ton problème, la meilleure solution serait de te trouver un correspondant en France (passe une petite annonce dans Cent Pour Cent) qui pourrait acheter les D7 que tu cherches et qui te les enverrait. En contrepartie, tu pourrais l'accueillir chez toi s'il va à la Réunion. Et puis tiens, puisque toi tu nous envoies un coup de soleil de ton île, moi je t'adresse une bise glacée depuis les pentes enneigées de Vars où je vais bientôt aller skier. Chacun son truc. Ciao bronzé.

Miss X



M I S S X

C

UN FRANCK EINSTEIN VAUT MIEUX QUE DEUX POUM TU L'AURAS

Vous connaissez la différence entre un éléphant et un vélo belge ? Non ? Ouah l'aut', hé... Ben c'est pourtant simple : un éléphant vaut mieux que deux vélos belges tu l'auras.

Bon, ça va, je sais : personne n'a rien compris, ni au titre, ni au chapeau, mais je m'en fous, je ne vais même pas prendre la peine de les expliquer ; si vous voulez vraiment en savoir plus, téléphonez à Edika et demandez-lui

ce qu'il avait bu lorsqu'il a trouvé cette blague.

Cher Monsieur

Sined, Je viens faire appel à vous pour vous demander où je peu trouver le livre de Dams car je ne l'ai pas on m'a vendu la disquette sans la notis a moins que si vous pouvez m'envoyer les lettres pour assembler, pour sauver l'assemblage et après pour faire tourner le programme S.V.P. Je vous merci d'avance monsieur je vous envoie une enveloppe timbrer pour que vous me réponder le plus vite possible si vous avez la notis ptohocopier les feuilles principale vous me dire combien je vous devrez sincere salutation distintque

Bernard Venacter, Gagny

Cher Monsieur Bernard, je suis desolée de vous à prendre que ce n'est pas Sined mais Franck qui répond à ce genre de lettres d'habitude le livre de Dams est toujours vendue avec le logiciel a moins que vous n'allez pas acheter l'eau riz git nale alors je peu rien fer. Bise au si (ou ailleurs, je ne suis pas raciste).

Cher Franck,

Je t'écris parce que je suis totalement effondré. Ça fait des mois que j'essaie de me procurer les démos de Logon, mais ça vient pas, alors je craque. Et puis j'ai lu dans votre merveilleux magazine que vous alliez faire une rubrique avec les mecs de Logon, alors je te serais reconnaissant si tu pouvais leur dire de me contacter, ou seulement me donner un moyen de les contacter. En guise de remerciement, voici quelques trucs qui, d'après moi, devraient être connus de tout le monde parce qu'ils sont d'enfer.

Un soir que j'étais devant mon CPC et je pensais aux 16 bits et à leur mode Interlace, je décidais de voir si cela n'était pas possible à faire sur un CPC et voilà :

10 OUT &BC00,8 : OUT &BD00,3

10 OUT &BC00,9 : OUT &BD00,6

10 OUT &BC00,4 : OUT &BD00,87

10 OUT &BC00,2 : OUT &BD00,45

10 OUT &BC00,7 : OUT &BD00,56

Essaie donc cette routine sur plusieurs pages écran !

Stéphane Dupuy, Laplume

Merci pour le petit truc, c'est rigolo. Même si c'est pas du vrai mode entrelacé comme sur l'Amiga, puisque tu ne doubles pas la résolution : au passage (t'imagines ? 640x400 en mode 2 ? Ce serait merveilleux !) mais l'effet est tout de même marrant, voire sympa. Quant aux Logon System, le meilleur



moyen de les contacter maintenant qu'ils bossent avec nous, c'est encore de leur écrire au journal, qui, selon la formule consacrée, transmettra.

Salut les gars.

Je lis votre revue passionnément depuis le début et je suis un fana d'assembleur. Voici mon problème : la semaine dernière, je me suis bidouillé un cordon reliant mon radio-cassette par la prise casque à mon CPC 6128, par la prise stéréo. Calme et serein, j'allume mon CPC puis, les mains moites, je mets en marche la radio. C'est alors que se produit une explosion... de joie !

Le son de la radio sort par le haut-parleur du CPC. J'ai constaté deux choses : 1) le son passe même lorsqu'un programme marche et 2) il passe en même temps que le son programmé (Sound, etc.). Bref, j'aimerais savoir s'il est possible d'enregistrer le son de la radio, ce qui donnerait des digitalisations d'une qualité nettement supérieure à EchoSoft.

F.B. Cracker

Glurp ! Bon, procédons par ordre et méthodiquement. Avant tout, je dois préciser que je suis loin d'être un crac en électronique, et que moi, tout ce qui est branchements, connexions, courts-circuits et tout le tralalala, hein... Mais là franchement, ça me semble bizarre.

Que le son passe, d'après Sined, c'est parfaitement possible, y'a pas de raison. Mais quant à le digitaliser, c'est un « Niet ! » catégorique et définitif, puisqu'il ne passe pas du tout par le PSG, mais directement depuis la sortie stéréo (ici utilisée comme entrée) vers le haut-parleur. Donc aucune chance, CQFD et MCP en même temps.

Salut Franck.

Avant de te demander quoi que ce soit, je t'implore de ne pas divulguer ma lettre auprès des autres rédacteurs (deux en particulier). Je voudrais avoir, en exclusivité, des renseignements sur un logiciel qui m'a l'air très alléchant. Mon problème est simple, il semble qu'un silence de mort pèse sur le logiciel de musique développé par Poum et Sined. Or donc, cela m'intéresse grandement, car un soft comme ça, je l'attendais depuis belle lurette. Alors par pitié, même si tu ne me réponds pas dans ton courrier (je comprends que tu tiennes à ta peau...) donne-moi un peu plus de renseignements, histoire que je sache à quoi m'en tenir. Grosses bises à Miss X et aux autres belles m'selles de la rédac.

Tony, dit Ledoux

OK, prenez tous bien note, car Equinoxe (c'est son nom) ne devrait plus trop tarder à sortir. Quand exactement ? Ben, quand Poum l'aura terminé et que Sined aura débogué ses routines. Déjà, il ne se plante plus qu'une fois sur deux, au lieu d'une fois sur trois la semaine dernière...

Non, je rigole : il est VRAIMENT presque terminé. Le principe est légèrement inspiré de SoundTracker sur Amiga, pour les ceusses qui connaissent. Tout est pensé pour que même celui qui n'y connaît rien en musique puisse quand même se prendre pour Jean-Michel Jarre.

Quant au pro, il est censé les connaître. Quinze sons dont on peut modifier l'enveloppe de fréquence, de volume et de bruit (exclusif : les enveloppes sont jouées au 300e de seconde, au 50e ou au 25e !) sont disponibles, et une boîte à rythme est incorporée. Le clavier du CPC est évidemment transformé en clavier de piano (2 octaves). Et puis bon, je vais arrêter là, sinon on va croire que je fais de la pub gratuite. Alors que pas du tout, Poum m'a payé un restau chinois l'autre soir et m'a bourré - la gueule, bien sûr, qu'allais-tu encore imaginer. Fifou ? - pour que je dise du bien d'Equinoxe. Le vache.

Mon cher Franck...

Vieux bonze de 75 berges, mais féru de programmation et lecteur assidu de tes articles, je me permets de t'écrire pour savoir s'il te serait possible de lever un coin du voile sur un mystérieux incident de programmation, dont j'ai pu corriger les effets, sans en comprendre la cause.

J'avais établi il y a deux ans sur mon CPC 464 équipé d'un lecteur de disquettes et de Ram supplémentaire, deux logiciels distincts, adaptés à mes problèmes personnels de gestion. A noter que dans l'un comme dans l'autre, les instructions et résultats s'affichent dans plusieurs fenêtres, variables en taille. Puis j'ai eu l'idée de les regrouper en un seul programme, pour pouvoir immédiatement utiliser dans l'un les résultats de l'autre.

Après avoir vérifié la concordance des variables dans les deux listings, RENU-Mé les parties en Basic et rectifié les routines annexes en assembleur pour éviter tout chevauchement intempestif, j'ai rechargé par LOAD et MERGE. Il ne me restait plus qu'à effectuer l'interconnexion, en ajoutant dans le menu de chacun une commande renvoyant dans celui de l'autre. Tout marche bien, à cela près que tous les affichages prévus en WINDOW #2 brillent par leur absence ! PRINT, PRINT #1, PRINT #3 marchent parfaitement, mais

PRINT #2, nenni (alors que CLS #2 efface bel et bien la fenêtre que j'ai définie). Histoire de voir, j'effectue en mode direct WINDOW SWAP 2,3 et hop : les textes en #2 réapparaissent et tous ceux en #3 ont disparu ! Nouvel essai : WINDOW SWAP 3,7 envoie le « non-affichage » sur un canal inutilisé, et tout réapparaît. Quelle instruction invisible aurais-je involontairement déclenchée ?

Père Plexe

Cher Père Plexe, ta lettre me fait bien plaisir. D'abord parce que tu es mon premier lecteur de 75 berges, je trouve ça génial. Et puis ensuite, parce que je ne sais absolument pas quoi te répondre... Il semblerait que tu sois tombé sur un bug du Locomotive Basic, je ne vois que ça (note à tout le monde : on dirait pas comme ça, mais j'ai abrégé au maximum la lettre du Père Plexe, mais il m'a prouvé avec moult détails que l'erreur ne venait pas de son programme). Alors pour te remercier, je t'offre un abonnement d'un an à *Cent Pour Cent*, et en profite pour lancer un petit concours : si vous aussi, vous avez découvert un bug dans le Basic (ils sont très rares), une instruction qui ne fonctionne pas parfaitement ou qui ne produit pas les résultats escomptés, écrivez-moi, décrivez-moi la chose, et gagnez un abonnement à *Cent Pour Cent* - ou autre chose pour ceux qui sont déjà abonnés. Cool, isn't it ?

Voilà, il est déjà l'heure de nous séparer, non sans faire auparavant mon autocritique. En effet, je vous ai promis depuis maintenant trois mois une routine assembleur permettant de trier un tableau de chaînes de caractères... C'est juré-craché, elle sera là le mois prochain. En attendant, bronzez bien sur les pistes alpines et joyeuses Pâques.

Franck Einstein (from Ringard Soft aussi, sans oublier Popol, membre fondateur du groupe)

PS : Une pensée spéciale pour Spring de (l'ex) Syntax Error, qui depuis la fin de ce mois de décembre, en a terminé avec les "mes respects, mon adjudant" et autres "vos papiers, s'iou plaît". Une autre pensée spéciale pour Septh, qui, lui, devra attendre encore un mois pour enfin être un homme, un dur, un vrai. Comme Sim.



POKES AU RAPPORT

Bienvenue dans cette 32^e édition de « Pokes au Rapport », la première de cette année 1991. Et puisque c'est généralement en début d'année que l'on prend des bonnes résolutions, je vous promets, pour cette nouvelle année, de l'inédit, de l'initiation, des pokes en pagaille et toujours les meilleures bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER.

Pour ce mois de janvier, vous allez me dire que je ne me suis pas trop cassé la tête. Effectivement, il y a beaucoup moins de jeux passés en revue de « pokage ». Toutefois, je tenais à vous offrir des bidouilles de derrière les fagots pour, à mon avis, les deux meilleurs jeux de la fin d'année 1990 : je veux parler de l'excellent Rick Dangerous II et de l'extraordinaire Prince of Persia.

D'autre part, pendant que vous étiez en train de sabrer le champagne et de vous goinfrer de foie gras, les membres de la rédaction ont mis les bouchées doubles pour vous offrir tout au long de 1991 un *Amstrad Cent Pour Cent* hautement intéressant et il sera dommage de rater un seul numéro de votre bible mensuelle.

RICK DANGEROUS II LA TOTALE !

Comme promis, voici la totalité des pokes pour la suite des aventures de Rick Dangerous. Vu le très haut niveau de difficulté de ce jeu, il nous fallait impérativement obtenir au moins des vies en infinité pour avoir une chance d'en venir à bout. Quoique, même avec l'avantage des vies illimitées, vous vous apercevrez que les auteurs de Rick Dangerous II ont été particulièrement vicieux dans l'élaboration de leurs pièges.

Seule une très bonne connaissance des cinq parties du soft, et éventuellement un plan détaillé, permettrait à un très bon joueur de terminer ce challenge avec les six vies autorisées dans l'original.

Je vous propose donc des vies infinies mais également des munitions et des bombes en nombre illimité... Et puis, tant que nous y sommes, nous allons voir comment rendre votre héros totalement invulnérable !

Avant de se lancer dans le bidouillage intensif de votre disquette de Rick Dangerous II, je vous conseille fortement d'en faire une copie de sauvegarde. Rien de plus simple, il vous suffit de la copier avec Discology en utilisant la fonction « copie intégrale » du copieur. Une fois l'opération terminée, essayez de jouer avec cette deuxième disquette de Rick 2. S'il s'avère que la copie ne fonctionne pas, recommencez tout en validant dans le menu disquette du copieur les options « chercher densité » et « recherche longue ».

POKES SOUS DISCO

Pour poker directement le jeu en disquette sous Discology, voici les endroits où vous devrez vous rendre avec l'éditeur. Placez à chaque fois un 00 (NOP) à la place du 3D trouvé sauf dans le cas de l'invulnérabilité, il faut alors mettre un C9 (RET).

Vies : piste 10, secteur 09, adresse &00C2.

Munitions : piste 11, secteur 05, adresse &0031.

Bombes : piste 11, secteur 07, adresse &01D3.

Invulnérabilité : piste 11, secteur 04, adresse &0067.

RECHERCHES SOUS DISCO

Pour les ceusses qui ont une version du jeu en cassette (je n'avais qu'une version disquette à ma disposition), je propose de transférer d'abord le jeu sur disquette (si vous possédez un lecteur DD1 externe, bien sûr) et d'effectuer les recherches suivantes grâce à l'éditeur de Disco. Là aussi, il faut remplacer les 3D par un 00 sauf dans le cas de l'invulnérabilité où il faudra mettre un C9.

Vies : 3D,32,CD,86,CD,39.

Munitions : 3D,32,CE,86,CD,4C.

Bombes : 3D,32,CF,86,CD,5F.

Invulnérabilité : 3D,32,2E,97,3A,B6.

MULTIFACE II

Bon, vous ne possédez pas de lecteur de disquette en sus de votre CPC 464 ? Vous avez un lecteur de disquette mais n'avez point de Discology ? Dernière solution, les pokes sous Multiface II. Connectez votre interface d'exploration de la mémoire et lancez le jeu. En cours de partie, interrompez-le grâce au petit bouton rouge de la bête et placez les valeurs indiquées aux adresses suivantes...

Vies : POKE &85C2,&00.

Munitions : POKE &9131,&00.

Bombes : POKE &96D3,&00.

Invulnérabilité : POKE &8F67,&C9.

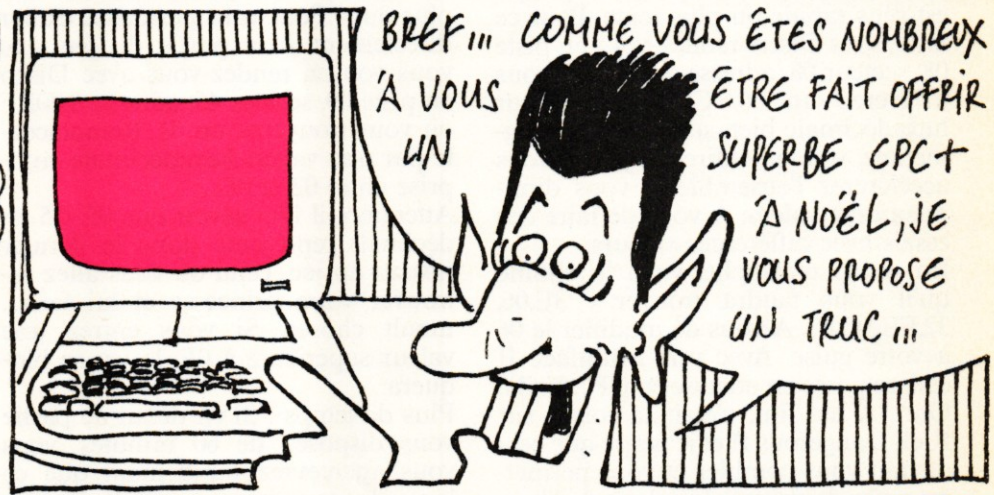
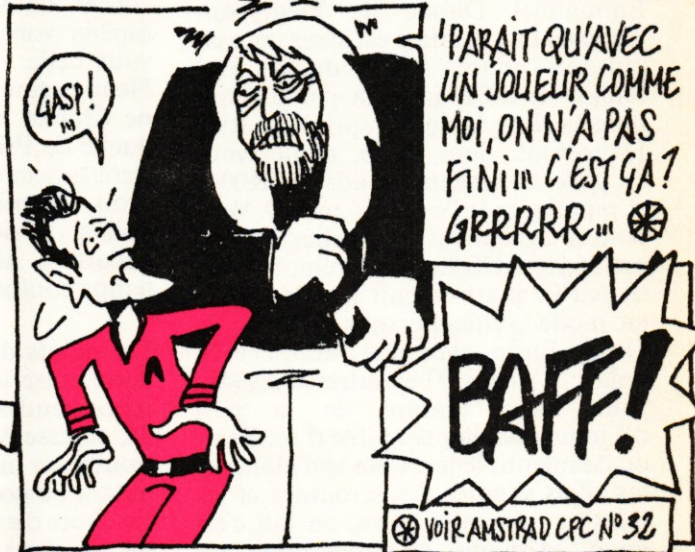
LE CINQUIEME NIVEAU

Les bidouilles précédentes devraient considérablement vous aider à traverser sans encombre les quatre premiers niveaux de Rick Dangerous II. Attention, je vous rappelle que, si vous pouvez accéder directement au niveau de votre choix en début de partie, il faudra toutefois les résoudre dans l'ordre (du premier au quatrième, en terminant par le cinquième) pour revendiquer le fait d'être venu à bout de Rick Dangerous II.

Et si vous êtes du genre impatient, voici le moyen d'accéder directement au cinquième niveau du jeu, chose impossible à l'origine sans avoir bouclé les quatre premiers.

C'est une bidouille originale de Yann Vasseur d'Evry. Sous disco, allez en piste 10, secteur 05 où, à partir de l'adresse &01F8, vous allez trouver les octets CA,01,7F. Remplacez-les par





des 00 et sauvegardez la modification. En mode recherche, entrez la chaîne CA,01,7F,CD,C1,5D et, là aussi, remplacez les CA,01,7F par 00,00,00. Enfin, avec une Multiface II, il faut poker un 00 aux adresses &7EF8, &7EF9 et &7EFA.

Ensuite, sur le menu du jeu, bien que la proposition n'apparaisse pas, vous pouvez appuyer sur la touche 5 pour aller directement au dernier niveau de jeu. Cool.

EFFETS SPECIAUX

On continue avec deux bidouilles originales et marrantes signées par Emmanuel Dubuc de Fleury-sur-Andelle. La première est assez cocasse puisque certains sprites du jeu sont remplacés aléatoirement par d'autres dans la riche table des sprites de Rick Dangerous. Sous disco, rendez-vous en piste 11, secteur 09, adresse &0045 et remplacez le 06 trouvé par 09. Vous pouvez également rechercher la chaîne 36,06,60,CB,73,CA et remplacer le 06 par 09 pour obtenir le même effet en mode recherche sous l'éditeur de Disco. Enfin, avec une Multiface II, pomez la valeur 09 en adresse &9945. Autre truc hilarant de la part d'Emmanuel, la possibilité d'accélérer ou de ralentir le jeu. Cela agit alors sur les effets sonores, les scrollings et les réactions de votre héros, en fait c'est toute l'exécution du programme qui est plus rapide ou plus lente. Pour ce faire, sous Disco, rendez-vous en piste 08, secteur 08, adresse &01F8 où vous trouverez un 06. C'est une valeur hexadécimale bien sûr ; si vous l'augmentez, vous ralentirez le jeu, et vous accélérerez l'ensemble si vous diminuez cette valeur. A vous de faire des essais avec différentes valeurs.

En mode recherche, voici la chaîne qu'il vous faudra trouver : 3E,06,32,FE,5C,F1. A vous de modifier le 06 à votre guise. Avec une Multiface II cela se passe en adresse &5CF7. Voilà. Ouf ! C'est fini, c'était la totale sur Rick Dangerous II et je pense que cela devrait vous combler et vous permettre enfin de vaincre les plans de l'horrible Fat-man, l'ennemi juré de Rick. Comme je vous le disais le mois dernier, j'ai reçu de nombreuses lettres avec des pokes pour Rick II. Alors, au passage, nous allons remercier Marc Hufschmitt, Frédéric Dogimont, Christophe Audoine, Christian Gérard, Francis Ponceau, Fabrice Bourdon, Fabien Cagnac (géniale, la bande-dessinée et les plans !), Christophe Guilley, Yves Rouzier, Emmanuel Dubuc et Yann Vasseur. Bravo les mecs et faites chauffer vos éditeurs de disquettes en attendant un éventuel Rick Dangerous III.

PRINCE OF PERSIA LA TOTALE !

J'espère que vous vous êtes offert ce jeu grandiose de Broderbund dont la conversion sur CPC a été réalisée par Microïds. Prince of Persia fait partie, sans conteste, des trois meilleurs jeux d'arcade-aventure sur nos bécane. Problème, il est au moins aussi dur qu'il est beau et agréable à jouer. Le peu de temps qui vous est imparti, les nombreux niveaux de la demeure du sultan et le peu de points de vie de votre personnage sont là pour vous faire suer de longues heures durant sur le clavier de votre CPC avant d'oser espérer voir le quart d'un cheveu de votre belle.

Heureusement, Alexandre et Stéphane Chibko se sont attaqués à la disquette de Prince of Persia et nous offrent la totale !!!

Trois bidouilles pour obtenir plus de points de vie, choisir son niveau de départ et disposer d'une marge de temps confortable pour finir le jeu.

Les points de vie : Pour augmenter à votre guise les points de vie de votre héros, rendez-vous en piste 09, secteur 34, adresse &00EA et remplacez le 03 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie.

Le choix du tableau : Prince of Persia est découpé en quinze niveaux des plus durs. Pour vous permettre d'aller directement à la partie du jeu que vous voulez, rendez-vous avec Disco en piste 09, secteur 45, adresse &00EF où vous trouverez un 01. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre 02 et 0E.

Attention, il faut savoir que 0E (15 en décimal) représente donc le dernier niveau du jeu, celui où vous allez retrouver votre princesse et lui faire... moult choses. Si vous entrez une valeur supérieure à 0E, le jeu se bloquera.

Plus de temps : Si en début de partie vous disposez de 60 minutes, vous vous apercevrez rapidement que ce laps de temps ne vous permettra d'avancer dans le jeu qu'à la condition de connaître parfaitement les pièges du Sultan et courir directement aux portes de sortie de chacun des niveaux.

Aussi voilà de quoi vous octroyer de très nombreuses minutes supplémentaires. Sous Disco, rendez-vous en piste 09, secteur 45, adresse &00DE. Là, placez des FF jusqu'à l'adresse &00E8. Ne vous inquiétez pas si votre écran est parasité, il suffira que votre personnage change de salle pour que tout redevienne à peu près propre.

LORDS OF CHAOS LA TOTALE !

C'est Cédric Haumont de Recy qui nous offre la totale sur Lords of Chaos. Le bougre vous propose de modifier les caractéristiques des sorciers que vous avez déjà créés.

Pour cela, il nous indique que l'option de sauvegarde du jeu ne génère pas un fichier mais inscrit directement certaines données sur les pistes de la disquette. Il faudra donc aller trifouiller la piste 20 pour la sauvegarde du premier sorcier, la piste 21 pour celle du second, la piste 22 pour le troisième, etc.

Si vous avez sauvegardé un seul sorcier, et qu'il est premier de la liste dans la fenêtre en affichant la liste, il faudra vous rendre en piste 20. Là, sélectionnez le premier secteur de la piste et modifiez à votre guise les caractéristiques de votre personnage. Ainsi la liste ci-dessous indique à quelle adresse du secteur elles se trouvent :

MANA : &0000.
POINTS D'ACTION : &002F.
VITALITE : &0031.
CONSTITUTION : &0032.
POINTS DE COMBAT : &0033.
POINTS DE DEFENSE : &0034.
RESISTANCE MAGIQUE : &0035.

Voyons maintenant comment permettre à notre sorcier de disposer d'un bon panel de sorts magiques. La liste ci-dessous indique les adresses où se trouvent les octets représentant le nombre de fois que le sorcier a mémorisé le sort en question. Il vous faudra placer, par exemple, un 22 en adresse &001A pour invoquer deux fois un démon, un 44 en &0008 pour invoquer quatre fois un troll, etc.

DRAGON D'OR : &0002.
DRAGON VERT : &0003.
DRAGON ROUGE : &0004.
LUTIN : &0005.
NAIN : &0006.
FARFADET : &0007.
TROLL : &0008.
GEANT : &0009.
CENTAURE : &000A.
LICORNE : &000B.
PEGASE : &000C.
GRIFFON : &000D.
ELEPHANT : &000E.
GORILLE : &000F.
LION : &0010.
OURS : &0011.
CROCODILE : &0012.
CHAUVE-SOURIS : &0013.
HARPIE : &0014.
ARAIGNEE GEANTE : &0015.
ZOMBI : &0016.
FANTOME : &0017.
VAMPIRE : &0018.

SPECTRE : &0019.
 DEMON : &001A.
 POTION D'ENERGIE : &001B.
 POTION DE PROTECTION :
 &001C.
 POTION D'INVISIBILITE : &001D.
 POTION DE RAPIDITE : &001E.
 POTION D'ENVOL : &001F.
 SUPER POTION : &0020.
 POTION MEDICINALE : &0021.
 FEU MAGIQUE : &0022.
 QUEL GACHIS! : &0023.
 VIGNE VIERGE : &0024.
 DELUGE : &0025.
 ENCHANTER : &0026.
 SUBVERSION : &0027.
 MALEDICTION : &0028.
 ATTAQUE MAGIQUE : &0029.
 TONNERRE MAGIQUE : &002A.
 ECLAIR MAGIQUE : &002B.
 TELEPORTER : &002C.
 CEIL MAGIQUE : &002D.
 BOUCLIER MAGIQUE : &002E.

DISCO PLUS

Vous avez été nombreux à me rappeler que je vous avais promis, il y a quelques mois, un test complet de Discology et une revue de détails de ses capacités et fonctions. Et c'est vrai, je n'ai toujours pas écrit ce test de Discology. Mais voilà, lorsque j'ai voulu charger la version 6.0 du logiciel en question sur mon 6128 Plus, je me suis aperçu qu'il était impossible de le faire... Cela est dû au fait que le logiciel va détecter la présence éventuelle d'une Multiface II sur le port d'extension de la machine. Or, chaque fois que cette opération est effectuée, la machine est plantée puisque cela crée un conflit avec certains vecteurs de l'Asic (la grosse pupuce des CPC Plus). Et, comme il n'est pas question (pour le moment) de taper dans les vecteurs de l'Asic, le logiciel ne peut se charger.

Cette explication s'applique également aux cas de nombreux logiciels de jeux développés avant la sortie des nouveaux CPC d'Amstrad.

Or donc, le Méridien Informatique (éditeur de Disco) a réalisé une nouvelle version de son utilitaire qui devrait tourner sans aucun problème sur tous les CPC, les Plus compris. C'est promis, dès que j'aurai reçu ce Disco Plus, vous aurez le droit à une étude approfondie du logiciel ainsi qu'une présentation de ses possibilités toute particulièrement destinée aux nouveaux possesseurs de CPC Plus qui ne possédaient pas forcément un CPC de l'ancienne génération.

ZERO DANS LE BORDEL !

Au moment où vous lisez ces lignes, Sèph, le célèbre pourfendeur d'octets,

voit son calvaire toucher à sa fin. Effectivement, l'homme qui a révolutionné le monde de la bidouille informatique avec la LMDSPDVIDJQ STDS, effectuée avec ce mois de janvier ses derniers jours au service de la nation. Le « libérable » nous a promis une visite dès qu'il aura rendu son paquetage à l'officier d'habillement. Ainsi, dès le mois prochain, l'ami Sèph viendra signer quelques lignes dans cette rubrique « Pokes au Rapport » qui fut la sienne pendant un an, alors que j'étais moi-même sous les drapeaux.

LE MOIS PROCHAIN

Comme Pokes vous le fait remarquer au travers de sa planche dessinée par Mykaïa, le mois prochain nous attaquons une initiation au « bidouillage » de disquettes. Elle sera tout particulièrement destinée aux nouveaux possesseurs d'un CPC d'Amstrad, car bon nombre d'entre vous se sont fait offrir un CPC Plus pour Noël (bande de p'tits veinards !!!). Aussi, en février et dans cette même rubrique, vous pourrez découvrir les lignes d'un listing qui permettra aux possesseurs de CPC mais aussi de CPC Plus de poker leur disquettes le plus simplement possible.

Cet utilitaire servira à saisir les modifications d'octets sur disquette que je vous propose tous les mois.

DISCOLOGY 6.0

Je finis avec les lots que j'attribue chaque mois aux meilleurs pokeurs-bidouilleurs de l'Hexagone. Ce mois-ci, ce sont les deux Chibko de Beauvallon qui remportent le Disco nouveau, grâce à leurs pokes sur Prince of Persia (que dis-je, sur le magnifique Prince of Persia !). Et comme ils sont deux, je leur enverrai également un tee-shirt Miss X.

LE TEE-SHIRT MISS X

Le tee-shirt Miss X de ce mois de janvier 1991 revient à Yann Vasseur. C'est grâce à lui que vous pourrez vous rendre directement au dernier niveau de Rick II sans vous fader auparavant les quatre premiers. Et pendant que j'y suis, je vais également envoyer un tee-shirt de la belle à Cédric Haumont pour son travail sur Lords of Chaos. Tenez, je viens de m'apercevoir qu'il nous reste encore un carton rempli de tee-shirts Miss X. Donc, je devrais pouvoir vous en offrir pour encore quelques mois, en attendant que les tee-shirts de « Pokes au Rapport » soient prêts...

POKE & ROBBY, 255

DISCO "plus"

Discology v 6.0 Pour CPC 464+ et 6128+!

Le meilleur utilitaire disque
fonctionne maintenant
sur les nouveaux CPC* !

**3 programmes en 1
pour votre CPC**

- Un EDITEUR universel pour voir les données cachées de vos disquettes. 100% d'astuce.
- Un COPIEUR intégral pour sauvegarder vos disquettes et cassettes. Puissant et facile.
- Un EXPLOREUR graphique pour vous révéler les secrets de vos disquettes. Inédit !

ET EN PLUS : Fenêtres, Menus Déroulants, 100% Langage Machine, Manuel Complet, Plus de 100 Fonctions, Aide Intégrée, 25000 Utilisateurs dans le Monde

*Vous allez
enfin voir ce que vous êtes
capable de faire !*



(*) DISCOLOGY PLUS v 6.0
fonctionne sur tous les CPC
(464, 664, 6128, 464+, 6128+)

BON DE COMMANDE EXPRESS

DISCOLOGY PLUS chez vous sous 2 jours

- Je commande DISCOLOGY PLUS version 6.0 au prix de 350 F
- Je renvoie une ancienne version de DISCOLOGY et je commande DISCOLOGY PLUS v.6.0 à 190 F

Je règle ma commande : **CPC 33**

- Par chèque joint (port gratuit)
- Par contre remboursement (+35F)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____ Code Postal : _____

Ville : _____

**A retourner à Méridien Informatique
5/7, La Canebière - 13001 Marseille**

Méridien Informatique - 5/7, La Canebière - 13001 Marseille - Tél : 91.94.15.53

FORMATAGE DE BRONZE



Aujourd'hui, nous verrons comment le FDC 765 (floppy disk controler seven six five, ouaneugaine) fait pour formater une disquette à l'aide de son petit silex des temps modernes. En attendant, à vos maillets...

Je bronze, tu bronzes, il bronze, nous bronçons, vous bronzez, ils s'égarrent. Nous sommes ici pour parler du lecteur de disquettes du CPC et non de cette période préhistorique au cours de laquelle s'est diffusée la métallurgie du bronze (3^e millénaire), précédant l'âge du fer (vers 1 000 avant J.-C.). Le bronze est, pour les incultes, un alliage de cuivre (beaucoup) et d'étain (point trop n'en faut), tout ça le Petit Larousse millésime 1990 dixit. Que voulez-vous, parler du soleil, cela me

fait toujours chaud au cœur (tu déconnes papy, t'as le sein gauche qui trempe dans la soupe).

Pour commencer, voici le but avoué de cet article : nous tenterons de forcer le FDC à nous formater une disquette, en passant par l'Amsdos (Amstrad disk operating saloperie). Avant cela, il nous faut présenter le support et tout ce qu'il peut comporter comme sous-ensembles. Une disquette est un petit disque, comme son nom l'indique, contenant des pistes. Une piste est à visualiser comme un cercle ayant pour centre celui de la disquette.

Lorsque nous disons visualiser, c'est une image. Les cercles ne sont pas physiquement mais abstraitement visibles, puisque magnétiques. De ces cercles, il faut une bonne quarantaine pour remplir la totalité du support. Vous me direz, des pistes, c'est bien beau, mais qu'est-ce qu'on en fait ? A cela, je ne vous répondrai rien. Ou plutôt, je vous répondrais « rien ».

Le FDC, sur chaque piste, et dans le

mode Amsdos, découpe neuf petits morceaux. Ceux-ci s'appellent secteurs et sont composés de 512 octets. Voilà qui est présenté.

Vous devez penser que cette prise en main est un peu concise et simpliste, mais si nous commençons à parler des GAPS, des IDs, des plages de synchronisation... j'en connais plus d'un qui seront dans le gaz, et je pèse mes bonbonnes.

Programmer une routine de formatage n'est pas si compliqué, si on connaît le mode d'appel des RSX situées dans la Rom 7, soit celle du système disque. Nous vous avons déjà parlé de ce genre d'appels lors des bidouilles des mois précédents. Il faut passer par le RST &18 situé en bas de mémoire, qui, s'il est suivi des bonnes valeurs, appelle des routines dans la Rom sélectionnée.

Quoi de neuf, secteur ?

Je crois que ce coup du lapin vous a déjà été fait avec les vecteurs mais je


```

FORM      ORG      #9000
          CALL     #BC6E
          LD       IX,FORMAT
          LD       A,#86
          CALL     FINDRSX
          RET      NC
          LD       A,40
          LD       (PISTE),A
TRACK     LD       HL,TABFORM
          LD       DE,4
          LD       B,9
INITAB    LD       (HL),A
          ADD      HL,DE
          DJNZ     INITAB
          LD       HL,TABFORM
          LD       DE,(LECTEUR)
          RST      #18
          DW       FORMAT
          LD       A,(PISTE)
          OR       A
          RET      Z
          DEC      A
          LD       (PISTE),A
          JR       TRACK
FINDRSX   LD       HL,RSX
          LD       (HL),A
          CALL     #BCD4
          RET      NC
          LD       (IX+0),L
          LD       (IX+1),H
          LD       (IX+2),C
          RET
RSX       DB
FORMAT    DW
          DB
LECTEUR   DB      0
PISTE     DB      0
TABFORM   EQU     40
NUMERO    EQU     0
TETE      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C1
          DB      2
SEC2      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C6
          DB      2
SEC3      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C2
          DB      2
SEC4      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C7
          DB      2
SEC5      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C3
          DB      2
SEC6      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C8
          DB      2
SEC7      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C4
          DB      2
SEC8      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C9
          DB      2
SEC9      DB      NUMERO
          DB      TETE
          DB      #C5
          DB      2

```

n'en suis plus sûr. Lors d'un formatage utilisant le système, il n'est pas simple d'intervenir sur les tables de paramétrages situées en Ram, dans les variables de l'Amsdos. De ce fait, il est préférable de ne pas bousculer ces zones si sensibles et capables d'influencer si monstrueusement des opérations normalement sans problème. Nous décidons donc de travailler en mode standard, sans risque ni angoisse. Il ne nous sera donc pas possible de modifier le nombre de secteurs par piste, la taille des secteurs ou tout autre paramètre. Seul le nombre de pistes est modifiable facilement. Pour des raisons de manipulation, nous ne vous proposons qu'un formatage de type DATA, le plus simple à mettre en œuvre. Dans le format CP/M, il faut copier les deux premières pistes d'une disquette système ainsi qu'un fichier de commandes. A vous de vous amuser à mettre au point ce genre de programme si vous utilisez le CP/M.

Deux routines en une

Le programme que nous vous proposons est en fait constitué de deux. Regardez de près la routine FINDRSX qui permet de stocker les valeurs nécessaires à un RST &18 ne contenant qu'un code, comme ceux de la Rom 7. Elle permet, si vous l'appellez avec le numéro de RSX dans A (de &81 à &89) et l'adresse de réception des données dans IX (3 octets), de préparer des buffers d'appel. Ils contiendront un mot où est stockée l'adresse de la routine et un octet de sélection de Rom.

La seconde routine permet de lancer le moteur du lecteur, d'initialiser le tampon d'appel de la commande de formatage de piste et le nombre de celles-ci. Si cette valeur est 40, elle finit en 0 ce qui nous donne 41 pistes effectives. A partir du label TRACK, les données nécessaires à l'initialisation des secteurs sont mises à jour en fonction du numéro de piste en vigueur. Pour que la commande FORMAT fonctionne normalement, il faut que le double registre HL pointe sur un tampon contenant les informations relatives aux secteurs à créer, que D détienne le numéro de piste et que E sélectionne le lecteur (0=A, 1=B). Dans ces conditions, le RST &18 peut être appelé, suivi d'un mot contenant l'adresse du tampon d'appel. Cela fait, il est enfin possible de passer à la piste suivante, si ce n'est pas la dernière, soit la 0.

L'étiquette RSX sert à stocker le code du RSX à appeler, FORMAT est le tampon d'appel de la commande portant le même nom, LECTEUR contient le numéro de lecteur dans lequel

est la disquette à formater et enfin PISTE, comme son nom l'indique, sert à garder le numéro de piste en cours. TABFORM indique le début de la table de formatage où NUMERO et TETE ne sont que les valeurs utiles à l'assemblage. Suit la configuration des neuf secteurs à écrire.

A vos ordres mon capitaine

Comme vous pouvez le remarquer dans la table de formatage, nous disposons de 4 octets pour définir un secteur. Le premier est le numéro de piste, le second, le numéro de tête pour les lecteurs double face, le troisième est le nom physique du secteur et le dernier représente sa taille (1 = 256, 2 = 512, 3 = 1024, 4 = 2048 et 5 = 4096). Notez qu'il n'est pas possible de modifier ce dernier paramètre sans régler préalablement les variables systèmes. Tenons-nous en pour le moment à ce simple formatage.

N'avez-vous rien remarqué de suspect dans l'ordre des noms de secteurs qui, au lieu de croître logiquement, se font un plaisir de se mélanger amoureusement ? Cette forme de suite illogique s'appelle l'entrelacement. C'est dû au fait suivant :

Lors de la lecture du premier secteur (par exemple &C1), le microprocesseur se charge de faire transiter les données du lecteur vers la mémoire. Cela fait, il lui faut travailler un brin pour savoir où il en est. Pendant ce temps, la disquette tourne quelque peu. Lorsque le Z80 revient pour lire le second secteur (&C2), il ne trouve pas son identificateur avant une rotation complète de la disquette, si l'ordre de ces secteurs sont logiques.

Avec un arrangement tel que celui de notre source, lorsque le Z80 revient, il se trouve dans le secteur &C6 et ne rate donc pas l'annonce du secteur &C2 qu'il peut lire immédiatement. Pas con, l'entrelacement. Essayez de modifier cet ordre et vous verrez les différences de vitesses de travail... C'est pas triste.

See you to the end

A plus, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseurs, et, comme dirait mon grand-père, que le formatage vous soit bénéfique. Mieux vaut un bon allié qu'un mauvais ennemi.

Sined

B

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 !

COMPATIBLE +

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.

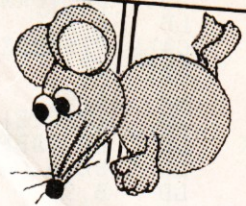
L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que

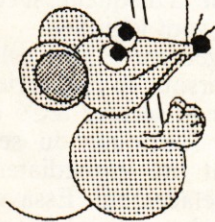
495,00 FF

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

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

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

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

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

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

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

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

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

La CARTE FO.DOS ne vaut que

420,00 FF

port compris

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

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

Envoyez vite votre commande (en français) à :

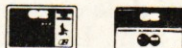
DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA

ANGLETERRE - Tél. international + 44 - 291 625 780

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

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



Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone, EN PARLANT EN FRANÇAIS !

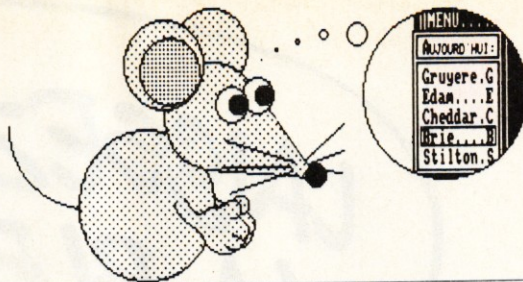
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

DUCHET COMPUTERS

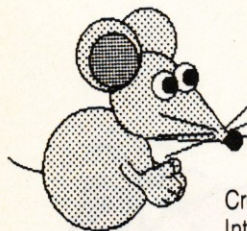
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR
AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 À 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.

COMPATIBLE +

Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.

Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.

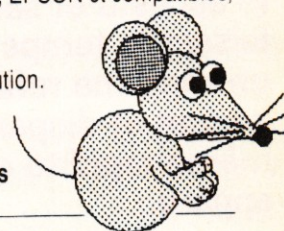
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles,
et de type IBM.

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
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

250,00 FF port compris



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.

COMPATIBLE +

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

200,00 FF port compris

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 !

COMPATIBLE +

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
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

200,00 FF port compris

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.

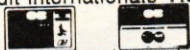
Envoyez vite votre commande (en français) à :

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.

LAISSEZ-MOI
LA BLEUE!

Il y avait beaucoup de monde qui grouillait de stand en stand. C'était en novembre 90 dans les allées d'Amstrad Expo. Un certain Anthony m'accosta et sans me laisser le temps de dire un mot, me refila un paquet et disparut avec la même rapidité qu'il était apparu.

Avant de vous raconter la suite de l'histoire, je tiens à ouvrir une parenthèse (Vous étiez nombreux à constater avec stupeur qu'il manquait un





petit quelque chose le mois dernier. Voici les quatre lignes qu'il faudra exécuter telles quelles pour rassembler les deux programmes binaires générés par les DATA. Pour tout vous dire j'ai été largement puni en donnant une bonne centaine de fois au téléphone le petit prog manquant). Je ferme la parenthèse et suite de notre histoire.

```
10 MEMORY &4FFF
20 LOAD "MOL.1.BIN",&5000
30 LOAD "MOL.2.BIN",&6A48
40 SAVE "MOLEULE",B,&5000,
&348F,&S45D
```

Il s'agissait d'une disquette remplie de petits prog, mais surtout d'un jeu nommé Xalk. C'est une création à la limite de Klax avec une dose de Tétris.

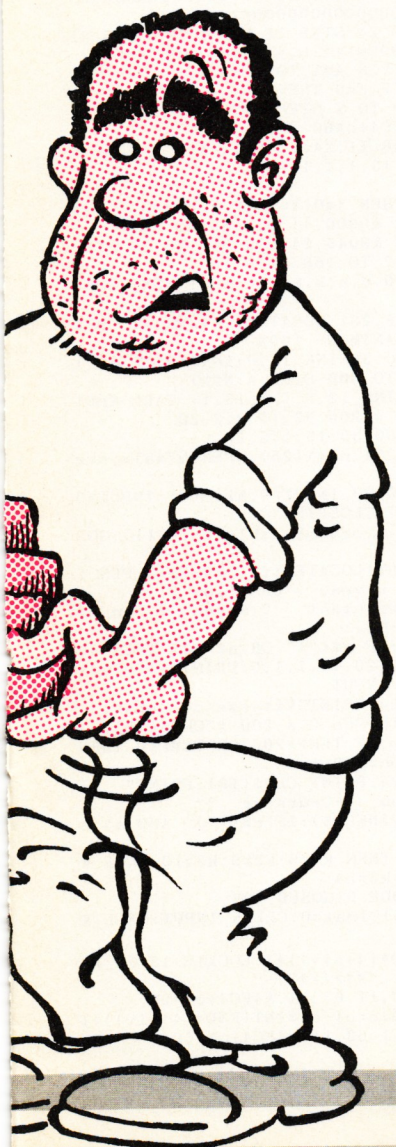
XALK, LE MODE D'EMPLOI

Pour profiter de l'offre de ce mois, encodez les cinq programmes que voici. Le premier générera un fichier nommé XALK.BIN enfermant les codes binaires pour l'affichage des sprites. Le second vous sauvera sur votre disquette un programme nommé XALK.SPR. Ce sont les sprites du jeu. Le troisième générera une image de 17 Ko pour le jeu. Le quatrième programme ouvrira sur la disquette le fichier des meilleurs scores. Enfin, le dernier programme est le jeu proprement dit et sera lancé une fois les 4 autres générés sur la disquette. Vous verrez enfin comment avec une dose d'assembleur on peut faire valser les commandes de notre Basic.

```
10 lig=1000
20 FOR ad=&9000 TO &9000+&6C STEP 8
30 chk=lig
40 FOR i=0 TO 7
50 READ v$:v=VAL("&"+v$)
60 POKE ad+i,v
70 chk=chk+(i+1)*v
80 NEXT
90 chk=chk MOD 256+INT(chk/256)
100 IF chk>255 THEN chk=chk-256
110 READ bon$:bon=VAL("&"+bon$)
120 IF chk<>bon THEN 190
130 PRINT "Ligne":lig;"Ok...":CHR$(13)
140 lig=lig+10
150 NEXT
160 PRINT "All is Ok en ligne":Lig
170 SAVE "xalk.bin".b.&9000,&6C
180 END
190 PRINT "Erreur en ligne":lig
200 END
1000 DATA DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,38
1010 DATA 02,DD,66,04,D5,7D,44,CB,51
1020 DATA 3F,CB,19,CB,3F,CB,19,CB,62
1030 DATA 3F,CB,19,CB,39,CB,39,CB,2F
1040 DATA 39,CB,39,CB,39,21,00,C0,AA
1050 DATA 11,50,00,C5,CD,5C,90,C1,18
1060 DATA 79,11,00,08,C5,CD,5C,90,9E
1070 DATA C1,58,16,00,19,D1,DD,46,92
1080 DATA 06,E5,C5,EB,01,05,00,ED,A1
1090 DATA B0,EB,C1,E1,D5,11,00,08,6F
1100 DATA 19,D2,58,90,11,50,C0,19,9F
1110 DATA D1,10,E6,C9,06,08,CB,0F,81
1120 DATA D2,64,90,19,CB,23,CB,12,06
1130 DATA 10,F4,C9,00,00,00,00,C5
```

```
100 'copyright AMSTRAD 100 %
110 MEMORY &A000: CLEAR: MEMORY &4FFF
120 ADR=&5000:L=1000
130 FOR i=0 TO 59:GOSUB 180:NEXT i
140 ADR=&5300:L=1600
150 FOR i=0 TO 147:GOSUB 180:NEXT i
160 SAVE "XALK.SPR".B,&5000,2000
170 END
180 FOR J=1 TO 8:READ AS
190 A=VAL("&"+A$)
200 B=(B+I+A*J) AND 255
210 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
220 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 240
230 PRINT "ERREUR EN ":L+I*10:STOP
240 RETURN
1000 DATA 44,CC,CC,CC,88,DD,FF,FF,37
1010 DATA FF,EE,DD,3F,3F,3F,EE,DD,CC
1020 DATA 9D,3F,6E,EE,DD,CC,3F,CC,2B
1030 DATA EE,DD,CC,CC,CC,EE,DD,CC,7A
1040 DATA 0C,CC,EE,DD,8C,0C,4C,EE,04
1050 DATA DD,0C,0C,0C,EE,DD,FF,3A
1060 DATA FF,EE,44,CC,CC,CC,88,00,BD
1070 DATA 00,00,00,00,04,0C,0C,0C,05
1080 DATA 08,5D,FF,FF,FF,AE,5D,CC,FA
1090 DATA CC,CC,AE,5D,4C,CC,8C,AE,AC
1100 DATA 5D,0C,0C,0C,AE,5D,0C,0C,4D
1110 DATA 0C,AE,5D,0C,FF,0C,AE,5D,41
1120 DATA 5D,FF,AE,AE,5D,FF,FF,FF,7A
1130 DATA AE,5D,FF,FF,FF,AE,04,0C,CE
1140 DATA 0C,0C,08,00,00,00,00,00,7A
1150 DATA 15,3F,3F,3F,2A,7F,FF,FF,FB
1160 DATA FF,BF,7F,C0,C0,C0,BF,7F,E6
1170 DATA 6A,C0,95,BF,7F,3F,C0,3F,40
1180 DATA BF,7F,3F,3F,3F,BF,7F,3F,6C
1190 DATA CC,3F,BF,7F,6E,CC,9D,BF,B8
1200 DATA 7F,CC,CC,CC,BF,7F,FF,FF,A9
1210 DATA FF,BF,15,3F,3F,3F,2A,00,E4
1220 DATA 00,00,00,00,50,F0,F0,F0,D4
1230 DATA A0,E1,C3,C3,C3,D2,E1,30,a5
1240 DATA 30,30,D2,E1,B0,30,70,D2,1f
1250 DATA E1,F0,30,F0,D2,E1,F0,F0,68
1260 DATA F0,D2,E1,F0,3C,F0,D2,E1,c1
1270 DATA B4,3C,78,D2,E1,3C,3C,3C,c6
1280 DATA D2,E1,C3,C3,C3,D2,50,F0,fa
1290 DATA F0,F0,A0,00,00,00,00,00,92
1300 DATA 10,30,30,30,20,61,C3,C3,95
1310 DATA C3,92,61,C0,C0,C0,92,61,dd
1320 DATA 60,C0,90,92,61,30,C0,30,7a
1330 DATA 92,61,30,30,92,61,30,a9
1340 DATA F0,30,92,61,70,F0,B0,92,73
1350 DATA 61,F0,F0,F0,92,61,C3,C3,e9
1360 DATA C3,92,10,30,30,30,20,00,d0
1370 DATA 00,00,00,00,14,3C,3C,3C,48
1380 DATA 28,69,C3,C3,C3,96,69,F0,79
1390 DATA F0,F0,96,69,78,F0,B4,96,7b
1400 DATA 69,3C,F0,3C,96,69,3C,3C,44
1410 DATA 3C,96,69,3C,C3,3C,96,69,b8
1420 DATA 69,C3,96,96,69,C3,C3,C3,1d
1430 DATA 96,69,C3,C3,C3,96,14,3C,fl
1440 DATA 3C,3C,28,00,00,00,00,00,7d
1450 DATA 01,03,03,03,02,56,FC,FC,d3
1460 DATA FC,A9,56,C0,C0,C0,A9,56,22
1470 DATA 42,C0,81,A9,56,03,C0,03,9b
1480 DATA A9,56,03,03,03,A9,56,03,fc
1490 DATA FC,03,A9,56,56,FC,A9,A9,56
1500 DATA 56,FC,FC,FC,A9,56,FC,FC,2d
1510 DATA FC,A9,01,03,03,03,02,00,51
1520 DATA 00,00,00,00,11,33,33,33,75
1530 DATA 22,67,CF,CF,CF,9B,67,F3,cc
1540 DATA F3,F3,9B,67,73,F3,B3,9B,70
1550 DATA 67,33,F3,33,9B,67,33,33,08
1560 DATA 33,9B,67,33,CF,33,9B,67,e4
1570 DATA 67,CF,9B,9B,67,CF,CF,CF,ec
1580 DATA 9B,67,CF,CF,CF,9B,11,33,8a
1590 DATA 33,33,22,00,00,00,00,00,61
1600 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,7d
1610 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,a1
1620 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,cd
1630 DATA CF,6D,9E,DA,65,30,65,e8
1640 DATA 21,CF,DE,CF,0C,CF,CF,96,0c
```

Y'IA
DES FOIS
J'VOUS
JURE
...




```

38 x=3:y=17:GOSUB 52:FOR t=1 TO 300:NEXT
39 GOSUB 51:y=y-1:GOSUB 52
40 FOR t=1 TO tempo:NEXT
41 AS=INKEYS
42 IF AS=CHR$(k1) THEN IF x>1 AND t(x-1,
y)=0 THEN GOSUB 51:x=x-1:GOSUB 52
43 IF AS=CHR$(k2) THEN IF x<5 AND t(x+1,
y)=0 THEN GOSUB 51:x=x+1:GOSUB 52
44 IF AS=CHR$(k3) THEN GOSUB 48
45 IF t(x,y-1)<>0 OR y=1 THEN GOSUB 47:G
OSUB 60:GOTO 37
46 GOTO 39
47 SOUND 1.60,20,15,1,1,1:score=score+ni
v:GOSUB 102:GOSUB 55:t(x,y)=o:RETURN
48 GOSUB 51:FOR yy=y TO 1 STEP -1
49 IF t(x,yy)=0 AND t(x,yy-1)<>0 OR yy
=1 THEN y=yy:yy=1
50 NEXT:GOSUB 52:RETURN
51 CALL &9000,11,x*5+22,194-11*y,&521C:R
ETURN
52 CALL &9000,11,x*5+22,194-11*y,&4FC4+o
*60:RETURN
53 CALL &9000,11,k*5+22,194-11*l,&4FC4+o
*60:RETURN
54 CALL &9000,11,k*5+22,194-11*l,&521C:R
ETURN
55 IF y>lmax THEN lmax=y
56 IF y=16 THEN GOSUB 58:FOR tm=1 TO 800
0:NEXT:GOSUB 104:ERASE t:GOTO 23
57 RETURN
58 SOUND 4,100,320,15,5,5,0:SOUND 1,550,
320,15,5,0,0:SOUND 2,140,320,13,0,5,0
59 RETURN
60 GOSUB 62:IF y>2 THEN GOSUB 72 ELSE IF
ef=1 THEN ef=0:GOSUB 77
61 RETURN
62 ef=0:FOR a=1 TO 5:m(a)=0:NEXT
63 FOR n=0 TO 2
64 FOR xx=1 TO 3
65 oo=t(xx,y):IF ef=1 AND xx=mxx THEN oo
=m(xx)
66 IF oc<>0 THEN IF t(xx+1,y)=oo AND t(x
x+2,y)=oo THEN ef=1:GOSUB 68
67 NEXT xx:NEXT n:RETURN
68 GOSUB 99:x1=xx:x2=xx+2:y1=y:t(xx+1,y)
=0:k=xx+1:l=y:GOSUB 54:m(xx+1)=oo
69 t(xx,y)=0:k=xx:GOSUB 54:m(xx)=oo:m(xx
)=oo:t(xx+2,y)=0:mxx=x2:k=x2
70 GOSUB 54:m(x2)=oo
71 RETURN

```

```

72 oo=t(x,y):IF oo=0 THEN IF m(x)<>0 THE
N oo=m(x) ELSE 74
73 IF t(x,y-1)=oo AND t(x,y-2)=oo THEN G
OSUB 76
74 IF ef=1 THEN ef=0:GOSUB 77
75 RETURN
76 GOSUB 99:FOR yy=y TO y-2 STEP -1:t(x,
yy)=0:k=x:l=yy:GOSUB 54:NEXT:RETURN
77 FOR xx=1 TO 5:oo=t(xx,y1):IF oo=0 AND
t(xx,y1+1)<>0 THEN GOSUB 83
78 NEXT:FOR xx=1 TO 3
79 oo=t(xx,y):IF oo<>0 THEN IF t(xx+1,y)
=oo AND t(xx+2,y)=oo THEN ef=1:GOSUB 68
80 NEXT:IF ef=1 THEN ef=0:GOTO 77
81 IF y>1 AND y>1 THEN GOSUB 88:IF ef=1
THEN ef=0:xx=mxx:GOSUB 96
82 RETURN
83 FOR yy=y1 TO lmax:oo=t(xx,yy+1):IF oo
<>0 THEN GOSUB 86
84 NEXT:t(xx,y2)=0
85 RETURN
86 t(xx,yy)=oo:y2=yy+1:SOUND 1,20,10,1,1
,5:k=xx:l=yy:GOSUB 53:l=yy+1
87 GOSUB 54:RETURN
88 my=0:FOR xx=1 TO 5:oo=t(xx,y1):IF oo=
0 THEN 91
89 IF t(xx,y1+1)=oo AND t(xx,y1-1)=oo TH
EN ef=1:GOSUB 99:GOSUB 92:GOTO 91
90 IF y1>2 THEN IF t(xx,y1-1)=oo AND t(x
x,y1-2)=oo THEN ef=1:GOSUB 94
91 NEXT:RETURN
92 FOR yy1=y1-1 TO y1+1:t(xx,yy1)=0:k=xx
:l=yy1:GOSUB 54:NEXT:mxx=xx:my=-1
93 RETURN
94 GOSUB 99:FOR yy1=y1-2 TO y1:t(xx,yy1)
=0:k=xx:l=yy1:GOSUB 54:NEXT:mxx=xx
95 my=-2:RETURN
96 FOR yy=y1+my TO lmax-3:oo=t(xx,yy+3):
t(xx,yy)=oo:t(xx,yy+3)=0:k=xx+l=yy+3
97 GOSUB 54:IF t(xx,yy)<>0 THEN SOUND 1,
20,15,1,1,5,l=yy:GOSUB 53
98 NEXT:RETURN
99 SOUND 1,100,20,15,1,2:score=score+(5*
niv):tempo=tempo-1
100 IF tempo<=0 THEN tempo=0
101 GOSUB 102:RETURN
102 LOCATE 1,24:PRINT DEC$(score,"#####
"):LOCATE 1,1
103 PRINT DEC$(200-tempo,"#####"):RETUR
N

```

```

104 SPEED KEY 30.2:CLEAR INPUT:IF SCORE<
=0 THEN RETURN
105 MODE 1
106 FOR a=1 TO 20:IF score>hisc(a) THEN
GOSUB 109
107 NEXT:PEN 1:IF score=0 THEN GOSUB 112
108 RETURN
109 FOR C=20 TO a STEP-1:hisc(c+1)=hisc(
c):nom$(c+1)=nom$(c):NEXT
110 hisc(a)=score:nom$(a)=STRING$(29,"
"):score=0:b=a:GOSUB 118
111 RETURN
112 PEN 3:LOCATE 1,24:PRINT"Entrez votre
nom":WINDOW 11,39,b+1,b+1:INPUT".nom$
113 IF LEN(nom$)>29 THEN 112 ELSE WINDOW
1,40,1,25:nom$(b)=nom$:GOSUB 125:PEN 1
114 LOCATE 1,25:PRINT"De protegez la disq
uette ...":CALL &BB00:CALL &BB06
115 ERA,"xalk.svg":OPENOUT"xalk.svg":FO
R a=1 TO 20:PRINT#9,hisc(a)
116 PRINT#9,nom$(a):NEXT:CLOSEOUT
117 RETURN
118 MODE 1:PEN 1:PRINT CHR$(150)CHR$(154
)CHR$(154)CHR$(158)STRING$(5,154):
119 PRINT CHR$(158)STRING$(29,154)CHR$(1
56)
120 LOCATE 15,23:PRINT"SCORE: ";DEC$(sc
ore,"#####")
121 PEN 1:FOR a=2 TO 21:LOCATE 1,a:PRINT
CHR$(149):LOCATE 4,a:PRINT CHR$(149)
122 LOCATE 10,a:PRINT CHR$(149):LOCATE 4
0,a:PRINT CHR$(149):NEXT
123 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(147)STRING$(2
,154)CHR$(155)STRING$(5,154)CHR$(155):
124 PRINT STRING$(29,154)CHR$(153)
125 FOR a=1 TO 20:LOCATE 2,a+1:PEN 3:PRI
NT USING"##":a:LOCATE 5,a+1:PEN 1
126 PRINT DEC$(hisc(a),"#####"):LOCATE 1
1,a+1:PRINT LEFT$(nom$(a),30):NEXT
127 RETURN
128 LOAD"xalk.ecr"
129 POKE &9045,24:CALL &9000,8,56,0,&530
0:CALL &9000,8,0,192,&53C0
130 CALL &9000,8,0,0,&5300:CALL &9000,8,
56,192,&5480
131 CALL &9000,8,0,8,&5540:CALL &9000,17
,56,8,&5600
132 POKE &9045,5:FOR a=2 TO 4:CALL &9000
,11,a*5+22,18,&521C:NEXT
133 CALL &9000,11,37,7,&521C:RETURN

```

94 CHAMPIGNY

Tel : 47 06 10 02



JADE

fête son

2e Anniversaire

RER Joinville + Bus 108A JB Clément

135 AV R. SALENGRO (RN4) 94500 CHAMPIGNY

AMSTRAD CPC 6128 +

3990 F

+

Cadeau Surprise

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

990 F

PRIX EXCEPTIONNELS D'ANNIVERSAIRE

Vente par correspondance - Crédit CREG - Carte Pluriel - Carte Bleue

BON DE COMMANDE :

NOM.....
 ADRESSE.....
 CP.....VILLE.....

DESIGNATION	Qté
TOTAL TTC + Frais de port (- 2000 F = 60 F. 2000 à 5000F = 130F. > 5000 F = 200F)	

CPC33

ASSEMBLEUR

Voici le moment tant attendu de tous : la suite des fantastiques et fulgurantes aventures de l'escargot du futur.

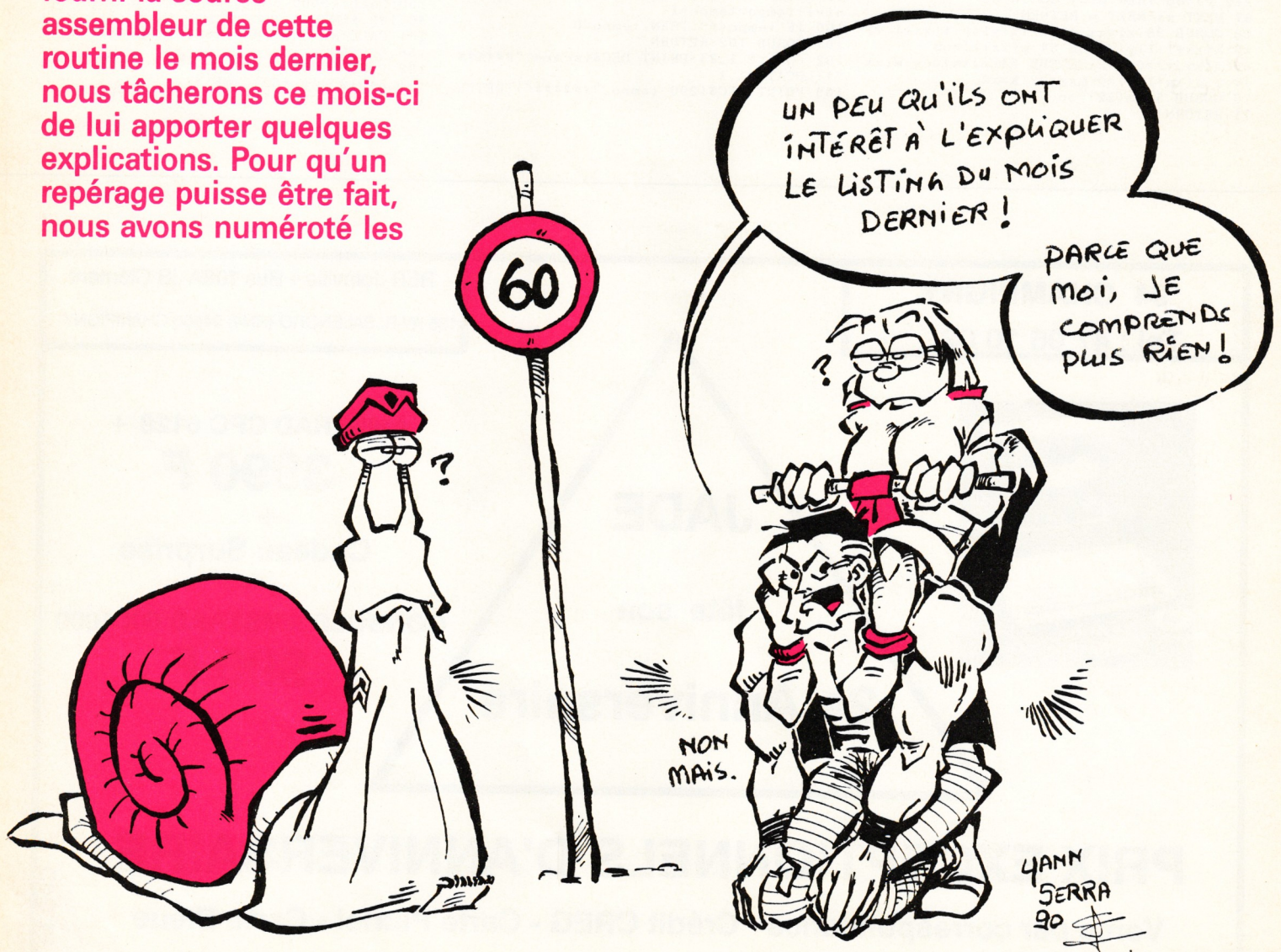
Rapide comme la marée, il revient au galop pour nous narrer ses histoires de héros. A vos marques, prêts ? Rampez !

Comme nous vous avons fourni la source assembleur de cette routine le mois dernier, nous tâcherons ce mois-ci de lui apporter quelques explications. Pour qu'un repérage puisse être fait, nous avons numéroté les

lignes. Il n'est pas nécessaire d'y attacher une quelconque importance, si ce n'est dans le cadre de ces explications.

Dans les lignes 6 et 7, les registres HL et A sont initialisés. En ligne 8, le premier drapeau est lu par l'intermédiaire de la retenue (Carry). C'est alors elle qui décide si le mouvement sera vertical (1) ou bien horizontal (0).

Etudions avant tout le mouvement horizontal. Si la première instruction de cette routine est CALL, c'est pour économiser des lignes de source. En effet, si cette partie ne dispose que d'une entrée, elle contient deux sorties, celle du sous-programme gauche et celle du droit. Pour être sûr que les variables modifiées seront stockées sans écrire deux fois le code réalisant cela, il nous faut forcer le branchement sur les instructions concernées. Ainsi, un simple RET reviendra sous CALL et enregistrera les constantes. Notez qu'ici la place gagnée n'est pas



énorme : mais pour l'exemple, que ne ferions-nous pas ?

De 11 à 14, les variables concernant X sont sauvegardées, précautions et fonctionnement obligent puis le programme est interrompu.

CHOISIS TON CAMP, CAMARADE...

De 15 à 16, BC et DE sont initialisés avec les variables concernant les mouvements horizontaux. B et E contiennent la position sur l'axe, C la coordonnée maximale momentanée et D la coordonnée minimale momentanée. Si le double registre DE est chargé ainsi alors que la valeur de E est insignifiante, c'est pour que D soit modifié sans que l'accumulateur ne soit altéré.

L'accumulateur est ensuite décalé dans la retenue pour juger s'il est temps d'avancer (0) ou de reculer (1). En ligne 19 commence le sous-programme d'incrémentation horizontale. Le registre E est mis à un pour modifier si nécessaire le drapeau de changement de direction (1 signifie vertical, ce qui suit bien une séquence horizontale après un 90°).

De 20 à 23, le pointeur sur l'écran virtuel et B (XPOS) sont mis à jour selon les circonstances. Vient ensuite le moment de vérifier le non-débordement des limites (24 & 25). Si le contour maximal n'est pas atteint, la routine retourne voir si le Basic a besoin de temps machine. Dans le cas contraire, il faut forcer le changement de direction en y forçant E initialisé préalablement (de 27 à 30).

Les lignes 31 et 32 servent à juger la progression de la limite maximale. Si le bit 2 de STAT est à zéro, c'est que le mouvement actuel est progressif. Notre escargot a donc tendance à diminuer, ce qu'il fait par les lignes 36 et 37. Dans le cas contraire, les lignes 33 et 34 se chargeront de fermer le piège. Pour la routine nommée Gauche, débutant à la ligne 40, tout se passe comme dans la partie précédente (Droite) sauf que HL et B sont décrémentés deux fois. Comme le sens change, la borne à tester n'est plus la même et est maintenant contenue par le registre D (XMIN). Si la limite n'est pas atteinte, tout se passe comme précédemment, et le contrôle est repassé au programme appelant. Dans le cas contraire, deux possibilités sont à tester car elles déterminent la croissance du mouvement généré. Selon le sens du moment, soit l'adresse écran progresse vers le centre, soit vers l'extérieur.

1 : le bord gauche sert de limite. Lorsque D contient la même valeur que la

constante Stop, l'escargot doit prendre une trajectoire divergente.

2 : la limite est dans ce cas zéro et la progression doit devenir convergente soit opposée à la précédente.

Ce sont les lignes 48 à 50 qui décident de l'aiguillage à prendre, à savoir le test à opérer selon le sens de fonctionnement. Les lignes 51 à 67 se chargent à proprement parler de ces modifications et renvoient à la modification de la borne inférieure (68 à 73).

Gauche fait une chose de plus que Droit, à savoir le test d'inversion de rotation. C'est pour cette raison qu'elle contient quelques lignes de plus.

SI TU AVANCES ET JE RECOULE...

Comment veux-tu que je spéculer ? En ce qui concerne le sous-programme Vertic, il a tout à envier à ses prédécesseurs. Son humble tâche se limite à la modification de HL. Il contient un petit BC26 accompagné du non moins célèbre BC29 qui permettent respectivement de descendre et de monter d'une ligne.

Comme pour le traitement horizontal, un CALL permet de stocker l'adresse de retour où seront sauvegardées les données utiles. En fonction du bit 0 de Flag, l'axe de translation a été choisi. Reste donc maintenant à définir selon le bit 1 de ce même octet, les opérations à effectuer sur l'adresse écran. La première de celles-ci est une addition que nous ne cessons de vous proposer. Elle consiste à trouver l'adresse du point situé sous celui dont l'adresse est dans HL. Si cette routine n'est pas celle utilisée habituellement, tout en y ressemblant fort, c'est parce que l'adresse à retourner ne tient pas compte de l'écran situé en &C000 mais d'une quelconque adresse de base, dite relative. De plus, le point visé est celui se trouvant deux lignes plus bas que celui de départ. Il nous faut donc ajouter non pas 2048 (&800) mais 4096 (&1000). Si le résultat de l'addition sort d'une page écran normale de 16 Ko (&4000 testé sur le poids fort H), nous rajoutons &C050 qui permet lors de la perte de la retenue de retomber sur une valeur oscillant entre 0 et 16384. La seconde opération est le calcul par soustraction qui est du même acabit. 4096 est enlevé de HL et s'il y a débordement, &C050 est débité du compte courant. E sert toujours de panneau servant à indiquer quel sera le prochain virage. C'est ici que ces commentaires finissent. Notez bien que rien n'est jamais parfait et que tout est optimisable. Nous entendons par là que cette routine peut avoir des défauts.

```
1000 y=0:s=-x:WHILE x>y:PLOT
x,y:PLOT x,-y:PLOT -x,y:PLO
T -x,-y:PLOT y,x:PLOT y,-x:P
LOT -y,x:PLOT -y,-x:s=s+2*y+
1:y=y+1:IF s>0 THEN s=s-2*x+
2:x=x-1ND
1010 WE
```

LES BONNES CHOSES ONT UNE FIN...

Les mauvaises en ont une aussi. C'est pour ces raisons que cette initiation à l'assembleur se termine en queue d'australopithèque à poil ras. Le mois prochain, nous tenterons de vous donner un petit listing plus amusant que celui du mois dernier. En attendant, nous vous proposons une espèce de petit concours. Voici un listing de traçage de cercle en Basic que vous devez traduire en assembleur. Tout est permis et les vecteurs système peuvent être appelés. Ce premier exemple est simple et lent. Son seul avantage est que les cercles générés sont des plus beaux. Comme ce premier listing Basic est facilement transposable car ne faisant appel qu'à des entiers, la traduction sera facile. Gare aux prochains défis, ils seront plus corsés.

Les variables utilisées dans ce programme sont les suivantes :

- X est le rayon du cercle qui se trace autour du point qui a pour origine celle de l'instruction ayant la même (ORIGIN).

- les autres n'ayant qu'un intérêt purement fonctionnel.

Ceux ou celles des trois premiers qui nous enverront la plus belle RSX de traçage de cercle, gagneront un ticheurt Missixe (en français dans le texte). Ziva, ma bonne dame, il est frais mon poisson ! Le jeu en vaut le tricot de corps, non ? Tout est permis. Nous vous laissons un mois pour réaliser vos chefs-d'œuvre. Le tirage sera effectué par la pulpeuse Miss X (love...) sous le regard vigilant de maître Filou assisté de notre chère et tendre Agnès. Que ceux qui aiment la nénette (love...) se lèvent et s'attachent devant leur CPC (la concurrence sera rude).

FAUT QUE ÇA CESSE...

C'est sur ces quelques mots que nous vous abandonnons lâchement en espérant vous retrouver le mois prochain au sein (love...) de cette rubrique.

Sined

LOGON SYSTEM

Pour ce mois de janvier, c'est Digit, l'un des neuf acolytes des Logon System (mais aussi le rédac' chef de Métro-Boulot-Micro) qui vous éclaire sur les interruptions du Z80.

Ainsi, il m'a été imparti la dure tâche de vous expliquer les interruptions du Z80. Imaginez que vous soyez en train de jouer à l'un de vos ludiciels favoris... Durant le jeu, le Z80 doit effectuer plusieurs choses différentes (musique, scanning clavier, etc.) et cela à intervalles réguliers. C'est là qu'intervient la notion d'interruption car le microprocesseur doit être interrompu du programme qu'il exécute afin de pouvoir se charger des sous-programmes d'interruptions. Sur le CPC, les interruptions sont déclenchées par un TIMER (système à compteur qui divise la fréquence de l'horloge afin d'obtenir une fréquence moins élevée) qui active la broche INT du Z80 tous les 300e de seconde.

IM 0, IM 1 et IM 2 KESAKO ?

Comment se comporte le Z80 lorsque se produit une interruption ? Plusieurs cas de figure se présentent : tout d'abord, pour qu'une interruption soit prise en compte lorsqu'elle apparaît, il faut qu'elle ait été préalablement autorisée. Cela se fait grâce à l'instruction EI. Ensuite le comportement du Z80 dépendra du mode dans lequel il travaille (ATTENTION !! il ne s'agit pas là du mode graphique). Il existe trois modes que l'on spécifie grâce à l'instruction IM (comme Interrupt Mode), qui sont IM 0, IM 1 et IM 2.

LE MODE IM 0

Commençons par le mode IM 0: ce mode d'interruption est identique

dans son fonctionnement à celui du microprocesseur 8080 (prédécesseur du Z80 et fabriqué par Intel). Ce mode ne sert que si l'on désire utiliser des périphériques compatibles avec le 8080. Ce qu'il faut savoir, c'est que chaque périphérique a un Restart qui lui est alloué et qu'à chaque interruption, il place son numéro de Restart sur le bus de données afin que le Z80 exécute l'instruction RST correspondante (cela va de RST 00H jusqu'à RST 38H). Ce mode n'est pas utilisable sur CPC.

LE MODE IM1 (DU DEJA VU)

Passons au mode IM 1. Ce mode est toujours utilisé sur CPC. Lorsqu'une interruption se produit dans ce mode, le Z80 exécute un RST 38H. Donc, à l'adresse 38H, se trouve le sous-programme d'interruption (ce qui est valable pour tous les modèles de CPC).

En farfouillant dans les sources de nombreuses démos, on constate qu'à cette adresse se trouve l'instruction RET. Elle interdit les interruptions (un DI en début de programme est plus simple). Mais une autre solution est préférable si l'on désire avoir uniquement le déclenchement d'interruption afin de se synchroniser sur le TIMER.

Elle consiste à placer les instructions EI, RETI (note de Longshot : « ou EI, RET pour aller plus vite ») à partir de l'adresse 38H. En utilisant cette méthode, il sera ensuite possible de se synchroniser avec un HALT n'importe où dans son programme (pour avoir, par exemple, des rasters bien synchronisés ou pour faire de la rupture).

Car si on se contente de détourner les interruptions avec un RET, cela empêche de valider le retour d'interruption et interdit donc ainsi les interruptions suivantes. Alors que le fait de mettre un EI valide les flags internes de masquage d'interruption du Z80

(qui sont IFF1 et IFF2). Ce qui signifie en clair que les interruptions sont à nouveau autorisées en retour du sous-programme d'interruption.

LE MODE IM 2 (ENFIN DU NOUVEAU)

Nous allons terminer par le mode IM 2 (appelé aussi mode vectorisé) qui est, à mon avis, le plus intéressant. Dans ce mode, l'adresse du sous-programme d'interruption n'est pas connue d'avance par le Z80. Il faut alors utiliser le registre I (eh oui, il sert à quelque chose !). Ce registre va déterminer le poids fort de l'adresse à partir de laquelle se trouve la table des vecteurs d'interruptions ; quant au poids faible de la table des vecteurs, il est fourni par le périphérique qui génère l'interruption (oui, je sais, ce n'est pas très clair).

Donc, supposons que l'on soit en mode IM 2 et qu'une interruption se produise. Le Z80 va prendre la valeur du registre I et va lire son bus de données (ce qui fait 8 bits avec le registre I et 8 bits lus sur le bus). Avec ces deux valeurs, le microprocesseur connaît maintenant l'adresse de la table des vecteurs (supposons que ce soit en 4000H). Il va lire 16 bits à partir de 4000H, ces 16 bits formant une adresse à laquelle il va sauter.

Je vais essayer de vous donner un exemple concret. On suppose qu'à l'adresse 5000H se trouve notre sous-programme d'interruption, et qu'à l'adresse 4000H se trouve notre table des vecteurs :

Table vecteurs sous-programme d'interruption
4000H : 50H 5000H : FBH ; EI
4001H : 00H 5001H : EDH ; RETI
4002H : 50H 5002H : 4DH ;
40FFH : 00H
4100H : 50H

Le registre I doit être égal à 40H (poids fort de 4000H). Sur CPC, le mode IM 2 étant mal câblé, on ne connaît pas le poids faible ; nous sommes donc obligé de remplir la zone mémoire de 4000H à 40FFH avec la valeur 5000H.

Cet exemple sert à illustrer l'installation des interruptions en mode IM 2. On fait changer la couleur du BORDER afin de vérifier que le HALT se produit correctement (on aurait pu également s'amuser avec des rasters).

```

                org #4000
table_vecteur equ #5000

                di                ;interdit interruption sinon...
                ld hl,table_vecteur
                ld bc,inter
                ld (hl),b
                inc hl
                ld (hl),c
                ld e,l
                ld d,h
                inc de
                dec hl
                ld bc,#FF
                ldir                ;et hop! on recopie
                ld a,#50            ;met le poids fort dans I via
l'accumulateur
                ld i,a
                im 2                ;passe en mode vectorise
                ei                ;autorise les interruptions

synchro        ld b,#F5            ;attend le balayage
                in a,(c)
                rra
                jp nc,synchro

                halt                ;attend 1/300 de seconde

                halt                ;attend encore...
                ld bc,#7F10        ;selectionne le border
                ld a,04CH          ;oh! le beau rouge
                out (c),c
                out (c),a
                halt
                ld a,054H          ;oh! il fait tout noir
                out (c),a
                jp synchro
                ;
inter          ei                ;ici se trouve notre sous
programme     reti                ;d'interruption

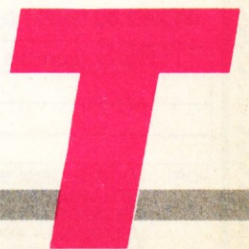
```

Comme tout ne va pas sans mal sur CPC, non content d'être mal câblé, le mode IM 2 est de surcroît buggé, car il faut aller jusqu'en 4100H écrire l'adresse 5000H. L'avantage de ce mode est qu'on peut mettre les interruptions dans les banks d'extensions et avoir ainsi 64 Ko de mémoire vidéo...

ET AVEC CA, CE SERA TOUT ?

Un petit programme d'exemple figure dans les environs, il illustre la façon d'utiliser le mode IM 2 sur son petit CPC à soi, malgré ce « %#!?S » de bug inhérent au câblage.

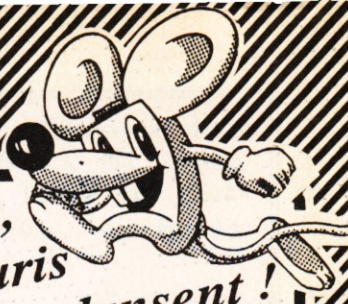
Digit



3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
 UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUS LES MOIS

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !



COMPILATIONS		TOP HITS	
BIG BANG 125/142	Shockway+Tria+Flight force	ADIDAS CH. SOCCER 125/172	ADS 162225
LIVRET DE FAMILLE 242	+M. Cailloux+Vivre et laisser mourir	ALIVE 192	AMAZING SPIDERMAN 135/175
6 Stars Wars		APPRENTICE 97/142	ART DE LA GUERE 242
TOP 30		ATOMIC ROBOT KID 242	ATOMIC ROBOT KID 242
Manoir de Mortville+Frubadour		CONTACT 105/142	COURTS DE SOLFEGE 1 145/195
+Rody et Mastic		COURTS DE SOLFEGE 2 97/142	D BASS 2 780
CRAZY STARS 142/192		BADLANDS 97/142	DESIGN TECHNIQUE TURBO 6128 715
Crazy cars 2+Wildstreets		BAT 242	DISCOLOGY V.6.0 350
+Cauldron 2+Gazza		BLOODWYCH 142/192	FACIATURES FACILES 285
ONE, TWO 242		BRIDGE SIMULATOR 215	GESTION DOMESTIQUE 240
Fire and forget 2+One		BUILDER LAND 145/192	GESTION BANCAIRE 6128 245
+Crazy cars 2+Barbarian 2		CARMEN SAN DIEGO 142/192	GESTION DE FICHER 6128 290
LES CHEVALIERS 142/192		CARTOONS 152/225	HERCULE 2 395
Dynasty Wars+Strider+Black Tiger		CELICA GT4 RALLY 105/142	HOUSE MUSIC SYSTEM 350
Ghoulis N'Ghous		CHESSMASTER 2000 172/242	IMPRESSION 240
BIKA ARCADE TURBO 142/192		CRUASR FORCE 275	ENIGME A MADRID 4/3e 145
Turbo outrun+Superwonderboy		CRAZY CARS II 135/165	ENIGME A MUNICH 4/3e 215
Crackdown+Enduro Racer		DAMES SIMULATOR 215	ENIGME A OXFORD 4/3e 180/215
COLLECTION N° 2 160/230		DARK CENTURY 135/169	FRANCAIS REUSSITE 3e 150
12 Super Titres		DEFENDER OF THE CROWN 172	FRANCAIS REUSSITE 4e 150
STARS D'HOLLYWOOD 142/219		DICK TRACY 142/192	FRANCAIS REUSSITE 5e 195
Batman+Hdy Action+Ghostbusters 2		DISC 145/192	CONJUGUEZ CE/CM 195
Robocop		DRAGON BREED 97/142	DONALD ALPHABET MAGIQUE 145/192
QUERRIERS NINJA 142/192		DRAGON OF FLAME 105/192	ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e 225
Shinobi+Ninja Warriors		DR DROOM'S 135/172	ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e 225
Double Dragon 2		DYNASTY WARS 105/145	ENIGME A MADRID 4/3e 145
10 JEUX SPECIALIAIRES - 142/192		ESWAT 105/152	ENIGME A MUNICH 4/3e 215
Impassable+Sidarms+6Streetfighter		F15 STRIKE EAGLE 109/169	ENIGME A OXFORD 4/3e 180/215
Emotion+Foot Y2+Hot Shots+6Week		F16 COMBAT PILOTE 142/192	FRANCAIS REUSSITE 3e 150
Road Runner+Butcher+Heavy Metal		FIRE AND FORGET 2 135/172	FRANCAIS REUSSITE 4e 150
LES QUANTS DU SPORT 192/269		FLIMBO'S QUEST 105/152	FRANCAIS REUSSITE 5e 195
Kick off+Great courts+RT Race		FUGITIF 192	FRANCAIS REUSSITE 6e 150
Foot Manager 2+Emelyn Hugues		GALAXIE FORCE II 115/155	J'APPRENDS A ECRIRE M/CP 150
Boleahigh+3D Grand Prix		GRAND PRX 500CC 2 97/192	J'APPRENDS A LIRE M/CP 150
LES BATAILLES 182/236		GRAND PRX CIRCUIT 97/165	J'APPRENDS A OBSERVER M/CP 150
Rick Dangerous+Savage+Commando		GREMLINS 2 97/142	J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP 150
Navy Moves+H. Warriors+Fr. Bruno Boxe		GOLDENAXE 105/142	L'INSIDER disc 129
LES DIEUX DU CIEL 192/269		GUNSHIP 192/242	RAMOS 279
Chuck Yeager+Ace 1&2+ATF		IRON LORD 185/220	RODOS 299
Strike Force Harrier+Romahawk		IRON LORD 220	ROMDOS 299
CLAP GINE 192/269		ITALY 90 WINNERS 125/175	ROMBOARD 349
Ghoebuster+Alien+Wonderboy		IVANOE 97/142	L'ABYRINTHE D'ORTHOPHUS 225
Back the future+Quartet+Bydolon+		JUDGE DREDD 97/142	L'ABYRINTHE D'ERRARE 225
C. Chaplin+Tuer n'est pas jouer+		KICK OFF 2 135/169	LANGUE FRANCAISE CE1 225
Parmis de tuer+Vivre et laisser mourir		LA SECTE NOIRE 172	LANGUE FRANCAISE CE2 225
WHEELS OF FIRE 182/242		LAST NINJA REMIX 97/142	LANGUE FRANCAISE CM1 225
Turbo out Run+Chase HQ		LINE OF FIRE 97/142	LANGUE FRANCAISE CM2 225
Hard Drivin+Powerdrift		LODE RUNNER 145/189	LANGUE FRANCAISE 6E 225
T.N.T. 148/242		LORDS OF CHAOS 105/152	LANGUE FRANCAISE 5E 225
Xbox+Robin+P.B.		LOST SPIRIT TURBO 105/152	LANGUE FRANCAISE 4E 225
Dragon spirit+Hard Drivin		MANCHESTER UNITED 97/142	LANGUE FRANCAISE 3E 225
18 MEQASTAR 182/269		METAL MASTER 145/192	MATHS 6/5E 225
Navy moves+Exolon+Commando		MIDNIGHT RESISTANCE 97/142	MATHS SUCCES 5/6 ANS 150
Battle valley+Bombjack+Air Wolf+1942		MOKOW 192	MATHS SUCCES 3e 150
Scobidoo+Ghost and Goblins+Geboteur		MONTY PYTHON 97/142	MATHS SUCCES 5e 150
Battle ship+Bati+Buggy 2+		MOON BLASTER 142/192	MATHS SUCCES 6e 150
Crépuscule Naja+Fallaman d'Oelris		MYSTICAL 105/152	MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter 195
LES FOUS DU VOLANT 175/226		NARC 105/152	MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter 195
A.P.B.+Buggy Boy+RT Racer		NARCO POLICE 105/152	MICRO BAC FRANCAIS 1/1Ter 195
Action fighter+Asper Grand Prix+Buggy 2		NIGHT BREED 105/152	MICRO BAC GEO 1/1Ter 195
EDITION N° 1 128/242		NIGHT SHIFT 105/152	MICRO BREVET FRANCAIS 1/1Ter 220
Silkworm+Double Dragon		NIGHT HUNTER 105/152	MICRO BREVET GEOGRAPHIE 220
Xanon+Gamini Wing		NINJA SPIRIT 105/152	EXT. MEMOIRE 256K/464 1090
MONDE DES MERVEILLES 148/192		NINJA WARRIORS 97/142	EXT. MEMOIRE 256K/6128 1090
New Zealand Story+Rainbow Island		NO EXIT 242	CRAYON OPTIQUE Casette 199
Super Wonderboy+Bobbie Bubble		NORTH AND SOUTH 145/192	CRAYON OPTIQUE Disquette 290
LES FOUS DU FOOT 175/226		NEW YORK WARRIOR 97/142	QUICKJOY TOPSTAR 375
Kick off+Foot Manager 2		ORIENTAL GAMES 105/152	QUICKJOY TURBO 2 135
Fighting soccer+Emelyn Hugues		OUTBOARD 145/192	QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99
LES JUSTICIERS 2 148/192		PANZA KICK BOXING 192/242	QUICKJOY 5 SUPERBOARD 192
Ghoebusters 2 + Cabal + O. Thunderbolt		PICKIN' PILE 152/192	QUICKJOY IR INFRAROUGE 390
HEROES 148/192		PINKIN' MAGIC 145/189	QUICKJOY VI JETFIGHTER 145
Pira 2 + Star Wars		PIRATES 105/152	QUICKJOY MEGABOARD 315
Parmis de tuer + Running Man		PLAYER MANAGER 135/175	QUICKJOY SEGA FIGHTER 192
TOPS D'OR 2 175/226		PLOTTING 97/142	KONIX SPEED KING 109
Navy Moves + After Burner		PRINCE OF PERSIA 142/199	KONIX THE NAVIGATOR 145
+ Strike F. Harrier + Skateball		PUCKZNIK 105/152	TURBO PEDALE 269
Star Wars + Zynaps		RICK DANGEROUS II 105/152	
TOPS D'OR 2 175/226		ROBOCOP II 97/142	
Ikari Warriors + Skateball		SAGA 192	
+ Last Ninja 2 + Exolon + TT Racer		SAINT DRAGON 97/142	
LES AVENTURIERS 148/192		SDAW 142	
Indiana Jones + Strider		SECRET AGENT 105/152	
Vigilante + Forgotten Worlds		SHADOW OF THE BEAST 125/152	
SIX SUPER CARS 136/218		SHADOW WARRIORS 97/142	
Nigel Mansell's 3D Grand Prix		SHERMAN M4 165/225	
Overlander, Asphalt, Buggy 2, Fury		SHUFFLEPUCK CAFE 145/192	
TOP 17 182/230		SILENT SERVICE 169	
Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, 1942		SIM CITY 145/192	
Commando, Saboteur 1+2, Symga 7		SLIDERS 192	
DOUBLE ACTION 142/192		SNOWSTRIKE 105/142	
Double Dragon + Wee le Mans		STAR CONTROL 97/142	
Real Ghostbusters + D. Thompson Oc.		STARMORLORD 2 97/142	
LES VAINQUEURS 130/192		STRATEGO 97/169	
Forgotten worlds+Riger Road		STRIDER 2 105/152	
+Thunderblade+Last Duel+Blasteroids		STUNT CAR RACER 97/142	
LA COLLECTION (15 jeux) - 160/230		STUNRUNNER 97/142	
Arkanoïd+Batman+Rambo+Top Gun		SUBBUTEO 105/152	
Crazy cars+Match day+Match Point, etc.		SUPERCARS 105/142	
		SUPER OFF ROAD RACER 105/142	
		SWAP 192	
		SWITCHBLADE 97/142	
		TARGHAN 192	
		TEENAGE MUTTLES 105/152	
		TENNIS CHPT 159/192	
		TINTIN SUR LA LUNE 142/192	
		TOTAL RECALL 105/152	
		TWINLORD 135/192	
		UNLIMITED GOLF 145/172	
		UN SQUADRON 105/152	
		WELLTRISE 142/192	

UTILITAIRES

AVDES DEBBUG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
BUDGET FAMILIAL	225
COLORDUMP 2 disc	199
CONTACT	390
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
D BASS 2	780
DESIGN TECHNIQUE 6128	375
DESIGN TECHNIQUE TURBO 6128	715
DISCOLOGY V.6.0	350
FACIATURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION BANCAIRE 6128	245
GESTION DE FICHER 6128	290
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
IMPRESSION	240
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	195
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
L'INSIDER disc	129
RAMOS	279
RODOS	299
ROMDOS	299
ROMBOARD	349
EROM ERASER	495
MULTIPLAN	595
MERPHISTO	675
PACK PRINTER 6128	295/349
PROTEXT disc	295/349
PROTEXT rom	325
PAGE PUBLISHER PAO	399
PENTEL	160
PSYCHO-TEST	675
SPRITES ALIVE	349
TASWORD + MAIL MERGE	425
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
TOPIA rom	299
VECTORIA 3 D	399
HORLOGE ASTRALE	325
MIRROIR ASTRAL	325
PREVISIONS ASTRALES	355
LE TAROMANCIEN	290
GRAPHOLOG	690

EDUCATIFS

ALLEMAND CONFIRME	225
ALLEMAND DEBUTANT	225
ANGLAIS CONFIRME 4/3e	225
ANGLAIS DEBUTANT 6/5e	225
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e	225
APPRENDS A COMPTER M/CP	225
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE	225
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	225
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	225
ATELIER DE PUZZLES M/CP	95
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	195
CONJUGUEZ M/CP	195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	225
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	225
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	195
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
L'ABYRINTHE D'ORTHOPHUS	225
L'ABYRINTHE D'ERRARE	225
L'ABYRINTHE aux CENT CALCULS	225
L'ABYRINTHE aux MILLE CALCULS	225
L'ABYRINTHE ANGLOMANIA 1	225
L'ABYRINTHE ANGLOMANIA 2	225
L'ABYRINTHE LEXICOS	225
L'ABYRINTHE DES PHARAONS	225
LANGUE FRANCAISE CE1	225
LANGUE FRANCAISE CE2	225
LANGUE FRANCAISE CM1	225
LANGUE FRANCAISE CM2	225
LANGUE FRANCAISE 6E	225
LANGUE FRANCAISE 5E	225
LANGUE FRANCAISE 4E	225
LANGUE FRANCAISE 3E	225
MATHS 6/5E	225
MATHS SUCCES 5/6 ANS	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 BREVET FRANCAIS	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
MATHS FRANCAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANCAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
TRAIN EXPRESS DE DINGO	145/195
ALLEMAND Primaire	199
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
ANGLAIS 6/5e	199
CALCUL RAPIDE	199
DECLIC LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
FRANCAIS SONS	170/199
FRANCAIS-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	

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

Gagnez de l'argent ! Faites comme les Pros, utilisez 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.
 - Détecteur 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 grâce 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

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 K7 : 295 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 K7 : 275 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.

790 F
AMSTRAD 464 / 6128
Video Image Digital Interface
VIDI transfère 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 TURBO 2 135 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 +
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
Crayon optique cassette	199 F
Crayon optique disquette	290 F

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

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

MULTIFACE 2 LE COPIEUR

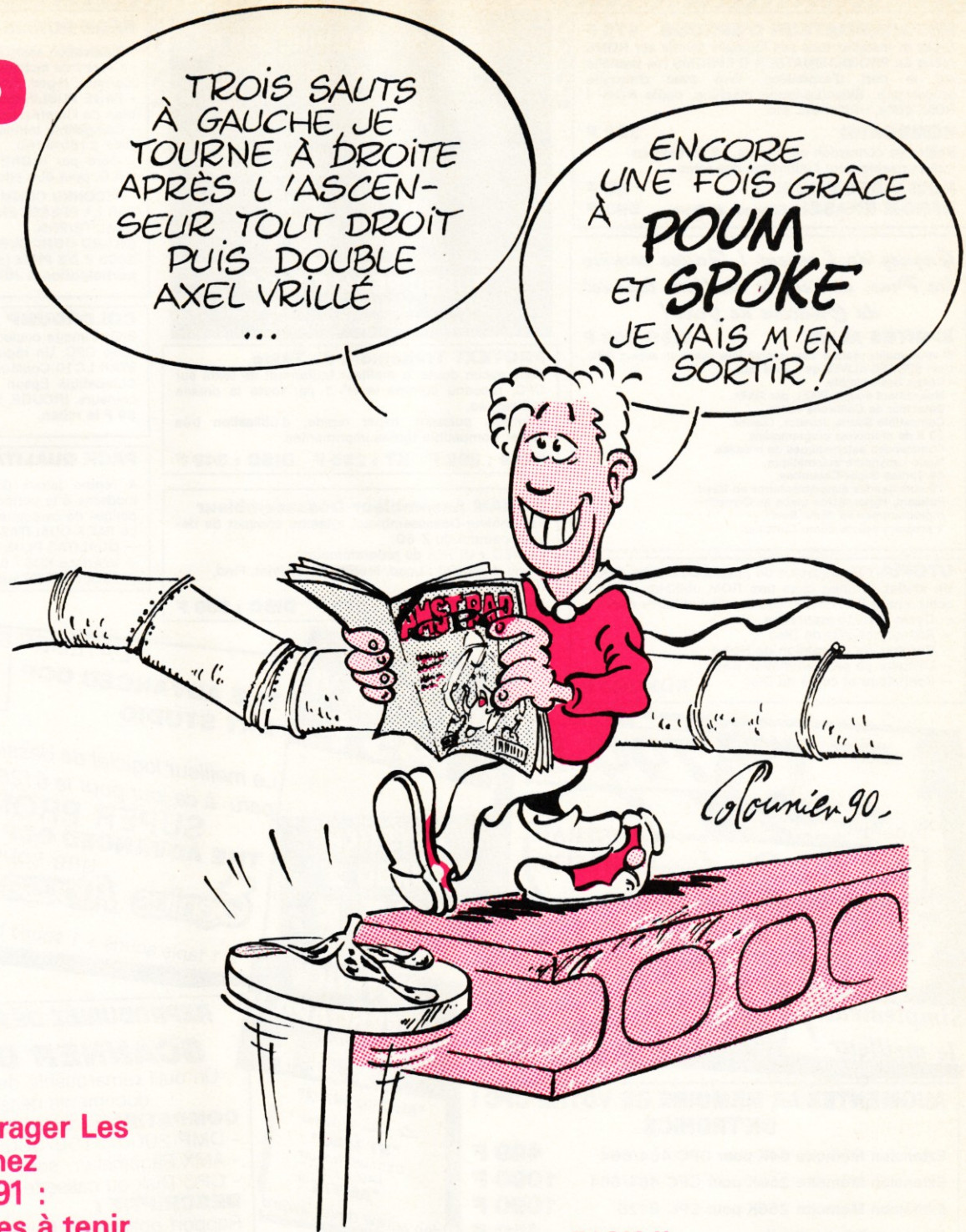
STOP
RESET
Multiface two
 Si vous souhaitez **GELER** un programme quelconque, le **COPIER** ensuite sur **DISQUETTE** ou **CASSETTE** automatiquement en appuyant simplement sur un bouton, la **SEULE** et **UNIQUE** solution c'est **MULTIFACE 2**.
 D'une utilisation simple à la portée de tous, guidé par un menu déroulant sur écran.
 Après avoir **LANCE** le programme, vous pourrez le **STOPPER** le **SAUVEGARDER** ou encore **l'étudier** et le **détailier** 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**.
COMPATIBLE CPC 464/664/6128 et CPC 464/6128
PLUS (à préciser à la commande) 575 F 525 F
ACTUELLEMENT EN PROMOTION

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

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

HELP



TROIS SAUTS
À GAUCHE, JE
TOURNE À DROITE
APRÈS L'ASCEN-
SEUR TOUT DROIT
PUIS DOUBLE
AXEL VRILLÉ
...

ENCORE
UNE FOIS GRÂCE
À
POUM
ET **SPOKE**
JE VAIS M'EN
SORTIR!

Heureux d'Encourager Les Paumés ! (Cherchez l'erreur). Déjà 1991 : encore huit années à tenir pour assister en direct à la catastrophe la plus naturelle, et la plus impressionnante à la fois, jamais vue depuis des siècles. Je suppose que vous êtes tous au courant du fait que bientôt la lune quittera son orbite pour se diriger vers une destination inconnue. Comment, vous ne connaissez pas « Cosmos 1999 » ?

Ne pensez surtout pas que je veuille sauter du coq à l'âne mais vous savez probablement depuis un mois que la suite de Rick est disponible chez tous les bons bouchers. Robby vous donne dans ce même numéro, et dans sa rubrique la plus célèbre à l'ouest de la ligne B du RER, tous les pokes, trucs, bidouilles et astuces. Quant à moi, je ne pouvais rester les bras croisés. C'est ainsi que je pris la décision de fouiller à fond mon courrier. Je tombai alors sur une lettre d'Emmanuel Dubuc. Son contenu ? La solution du premier level de Rick deuxième du nom. Pour mieux suivre les explications, mais surtout pour ne pas surcharger ces pages, il faudra lire D pour droite et G pour gauche, OK ?

RICK II, ENCORE PLUS FOU

Aller tout D, tuer le Martien, D, poser bombe, D, prendre bonus, G, monter échelle, ramper G, taper sur carré G, ramper D, tuer Martiens, monter échelle, taper carré D, monter ascenseur, ramper D, monter échelle, taper carré G, descendre, sauter G, monter (4 fois), G, tuer Martien, poser bombe, G, poser bombe (diagonale BAS + FEU), D, prendre bonus, G, monter, sauter G, taper carré G, prendre ascenseur, tuer Martien, sauter, sauter, tuer Martien, sauter, sauter en évitant les lasers, poser bombe (diagonale BAS + FEU), descendre, G, descendre, taper carré G, taper carré D, sauter à D, sauter à G, descendre, D, des-

cedre, G, descendre, tuer Martien, sauter G, taper carré D, ascenseur, ramper D, descendre, éviter conserve, descendre, tuer Martien, maximum à G, poser bombe, G, aller sur bicyclette (voir notice), sauter sur échelle, tuer Martien, prendre ascenseur, taper carré G, ramper D, prendre ascenseur, monter, monter, poser bombe, descendre, monter D, poser bombe, G, descendre, monter, prendre bicyclette, taper carré D, D, prendre ascenseur, ramper G, monter, D, éviter conserve, sauter sur tonneaux, sauter sur le plate-forme, sauter jusqu'au carré rouge et taper dedans, prendre ascenseur, ramper G, monter échelle, éviter conserve, ramper D, descendre, taper carré D, monter, monter G, monter, monter, monter, prendre ascenseur G, ramper D, monter échelle, monter sur conserve, sauter G, G, monter échelle, sauter sur plate-forme, sauter D sur échelle, taper carré D, tuer Martien, prendre bicyclette, échelle, taper carré G, retaper carré G, tuer Martien, D, sauter, sauter, tuer Martien, sauter, G, sauter, monter à l'échelle la plus à G, sauter, D, et c'est la fin du level, bienvenue au deuxième monde de Rick.

Je vous rappelle le nom de notre ami, Emmanuel Dubuc, alias Manu The Best, qui habite la belle ville de Fleury-sur-Andelle.

DU VRAC EN VRAC

Je viens à l'instant même de penser à un nouveau paragraphe dans la rubrique HELP. Avouez que c'est normal. Robby avait trouvé le « coin du discobole », Sined les « sept nains », Septh « la direction des Invalides » et Miss X ses bas résille. Et moi dans tout cela, hummmm ? Je vous pose la question. J'étais le seul à ne pas avoir de sous-rubrique dans ma r... (selon nos chers SDR, il ne faut pas se répéter dans les phrases). Enfin, les choses vont rentrer dans l'ordre. Vous aurez droit désormais aux trucs et bidouilles en vrac, d'où l'intertitre que vous remarquez quelques lignes plus haut.

Alexis Léger inaugure ce coin avec un cheat mode pour Renegade III : pressez "I" pour commencer le jeu. A la vue du message "ENTER THE PREHISTORIC ZONE", pressez les touches "AQT" en les maintenant dans l'attente de l'ouverture du passage. Vous aurez ainsi six vies au lieu de trois et, comble de bonheur, en réappuyant sur les trois touches magiques, vous passerez au level suivant.

Il y a très longtemps, un tout petit jeu faisait timidement son apparition sur nos bécane. C'était le début d'une saga qui fait encore fureur car l'auteur était Raffael Cecco en personne et son

jeu, Exolon. Le comble, c'est qu'au moment où je voulais vous donner le cheat mode, je reçus une lettre de Brigitte Martinez me demandant un truc pour avoir beaucoup de vie dans ce jeu. Il n'y avait plus d'hésitation, il fallait absolument le passer faisant ainsi d'une pierre deux coups. Pour jouer dans ce jeu trop grand avec des vies infinies, il faut, au lancement du jeu, redéfinir les touches du clavier avec les lettres ZORBA pour les claviers « Qwerty » ou WORBQ pour les « Azerty ». Faites ce qu'il vous plaît ensuite, à savoir redéfinir les touches ou jouer avec le bâton de joie.

Vous en voulez encore ? OK, l'ami Gambini Massimo (qui, contrairement à ce que l'on pourrait croire, court plus vite que son ombre) nous envoie le plan du *Flic de Beverly Hills*, la soluce de cet excellent jeu qu'est Orphée (je ne le dirais jamais assez, Orphée est un jeu béton, Orphée c'est génial) et un petit truc pour Bumpy. Le plan n'est pas un des meilleurs qui soient, alors on fait l'impasse dessus. Orphée : si vous n'en avez pas encore vu la fin, cherchez encore, c'est trop bon. Pour Bumpy, il suffit en cours de jeu d'appuyer simultanément sur les touches AZQS et le jeu vous téléportera à la vitesse de la lumière dans un level compris entre 1 et 100 (et surtout pas de panique si vous restez au même level, cela arrive. Je l'ai vérifié sur mon CPC Qwerty). Un détail tout de même : avec cette opération, vous perdez une vie, donc ne donnons pas à l'astuce de Massimo (qui habite à Lion-sur-Mer, où je fis un séjour avant de prendre quelques vacances bien méritées, non loin de là, à Courseulles) le nom de cheat.

Emmanuel (je n'arrive pas à lire son nom), habite la belle ville de Marseille. Vous n'en avez rien à faire ? Et ben détrompez-vous car il sait, lui, quelque chose qui vous sera p'tête utile. En effet, Emmanuel connaît le code pour passer le deuxième niveau de Deliverance. Avant de vous donner la formule magique, je dois placer un mot. Miss X annonçait avec une certaine fierté le cheat mode du dernier chef d'œuvre de Raffael Cecco (ben oui, encore lui). Il se trouve qu'à force de recevoir des coups de fil les mercredis après-midi, je commence à croire qu'il fut tout bonnement supprimé de la version destinée aux crémeries (le cheat, non pas Raffael). Alors contentez-vous de l'aide apportée par Emmanuel et surtout bon jeu.

ET LES CDC ?

Je vous ai eus non ? Vous crûtes que dans mon étourderie j'avais oublié de

passer le code d'Emmanuel. J'aime bien faire ce genre de blague (vous savez, faire semblant d'oublier un bout de texte) car même le SDR (Service des Renseignements) peut se faire piéger. N'ayez crainte, il suffit d'entrer « RRRSPWJB5 » et admirez le travail du maître.

Revenons à nos moutons, ou plus exactement aux « Coincés du CPC ». Au mois de novembre 1990, l'ami François était bloqué dans Harry & Harry. L'appel n'était pas lancé dans le vide, car plusieurs lettres me sont parvenues depuis, avec la solution de ce jeu, ô combien peu agréable à jouer, qu'était Harry & Harry. M'enfin, mes avis personnels ne regardent que moi et je ne me permettrai pas de mélanger le boulot et le travail.

le partie : lis journal, pose journal, traîne matelas, examine table, prends allumette, prends lampe, allume allumette avec mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, M, O, ferme porte, E, N, N, examine étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, S, E, S.

Le code pour la deuxième partie est « BOOKMAKER ».

2e partie : S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, S, fouille sous lit, prends agenda, lis agenda, allume radio, N, N, ouvre placard, fouille placard, fouille poubelle, F, prends boîte, S, E, fouille canapé, prends clef, O, ouvre porte ouest, O, D, O. Et puis c'est tout. Mon cher François, tu peux remercier le nettoyeur Victor (c'est lui qui se surnomme ainsi). En retour d'ascenseur, si une âme charitable pouvait lui donner un coup de pied dans « MASQUE », ça serait sympa.

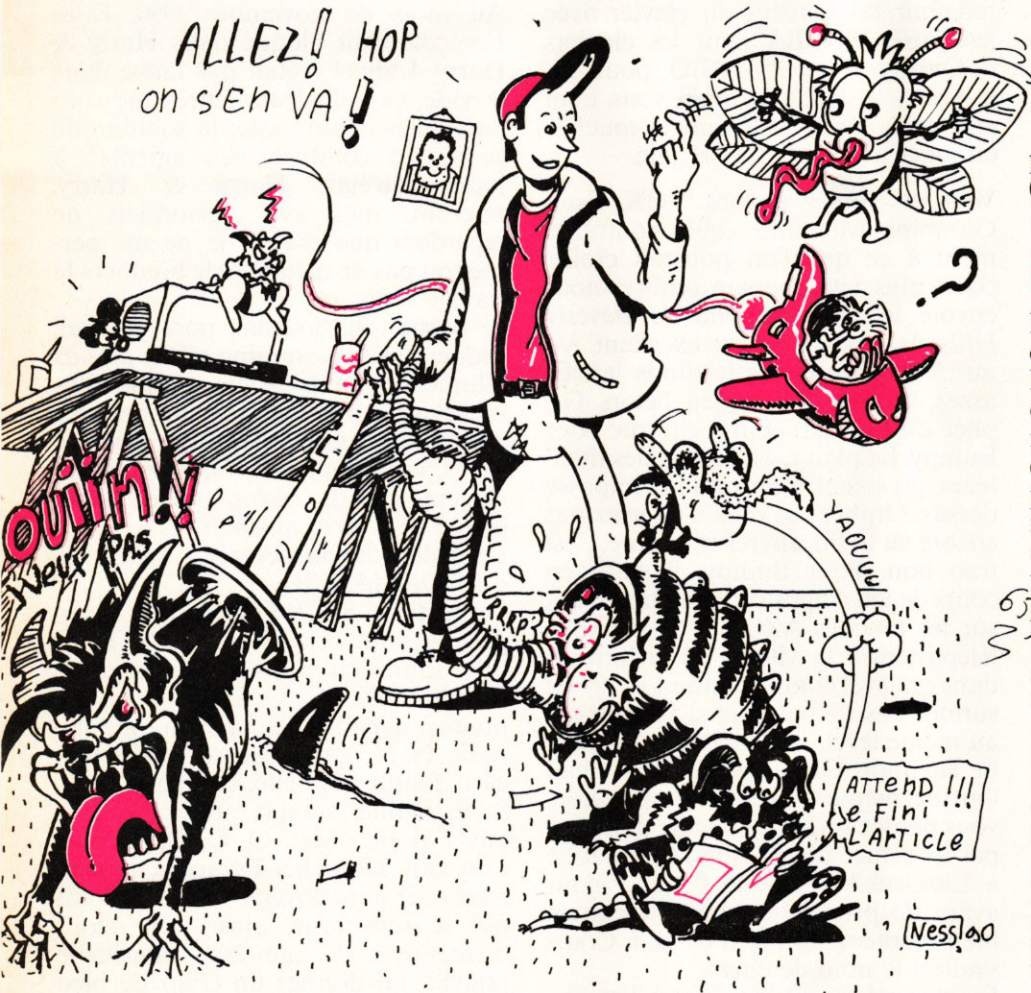
ET PATATI ET PATATA

Sur ce, si vous avez résolu un des derniers jeux d'aventure à la mode, ou si vous connaissez de bons trucs pour aider les pauvres gars coincés derrière leur bécane, ou si tout simplement vous êtes bloqués et qu'il vous reste assez de force pour hurler le cri de guerre des CDC (au secours !), griffonnez-moi un petit mot, pas trop long de préférence, je serais ainsi très heureux d'encourager les perdus.

Poum



DE L'ARCADE A L'ACTION



Mes amis, je suis dans l'obligation de vous annoncer une très mauvaise nouvelle. En effet, la rubrique que voici touche à sa fin. Je crois avoir fait le tour des points les plus importants utilisables lors de la création de vos jeux d'arcade. La balle est désormais dans votre camp et j'attends avec grande impatience vos jeux pour me reconforter lors des rudes nuits d'hiver à venir.

Ne vous inquiétez surtout pas. Premièrement, je ne vous laisserai pas sans vous faire une grosse surprise. Deuxièmement, nous devons absolument voir la façon dont les tableaux d'un jeu peuvent être stockés en mémoire. Troisièmement, le téléphone et le courrier peuvent comme d'habitude vous servir pour nous contacter et nous faire part de vos difficultés. Quatrièmement, Robby n'est pas le plus beau.

ERRATUM

Avant de me lancer dans de longs propos, acceptez toutes mes excuses en ce qui concerne la plus grosse bêtise de ma vie, passée dans ces mêmes pages le mois dernier. Dans le source (comme dans l'article), ne me croyez surtout pas quand je vous annonce que INC L peut remplacer INC HL. On a voulu me le faire croire et bonne

poire comme je suis, je l'eusse tout cru (quelle nouille !).

DEUXIEMEMENT, LES TABLEAUX

Il existe deux façons correctes pour créer les tableaux d'un jeu d'arcade. La première et la plus belle, tout en étant la plus barbare et la plus gourmande en place sur disque, est l'affichage des desdits tableaux en tant que pages écran. Vous comprenez aisément que chaque level prendra 17 Ko sur votre disquette et qu'il faudra un très bon travail de la part de votre graphiste pour un rendu parfait.

Une tout petite variante consiste à gruger en n'affichant qu'une grosse fenêtre (ou un très grand sprite) en plein milieu de l'écran. Remplir le reste d'une couleur quelconque pour donner l'illusion d'un sol ou du ciel (le meilleur exemple de cette technique est Bob Winer de Loriciel). Rien n'empêche de compacter ces écrans à l'aide d'un bon compacteur et vous verrez rapidement que le tout reste jouable.

La deuxième méthode reste tout de même la plus employée. Chaque écran est formé d'une combinaison finement choisie dans une table de sprite. On dessine un bon paquet de petits lutins (bout de sol, herbe, colonne, ciel, rochers et je ne sais quoi encore) et, en les assemblant, on crée nos décors. Pour rester dans la limite du raisonnable, choisissez des sprites de grosse taille, ainsi un écran formé avec des rectangles de 4 octets sur 16 lignes ne demandera qu'une toute petite place de 200 octets en mémoire.

Pour stocker le tout, dessinez dans un premier temps vos écrans sur papier, notez le numéro de chaque sprite et placez-les à l'aide d'un petit prog Basic en mémoire. Dans le cas précédent, un tableau est formé de 20 sprites par ligne, sur 10 lignes.

Alignez 20 tableaux (4000 octets en mémoire), tout en sachant que chaque sprite est représenté par sa position (de 1 à ?) dans une table de sprite. Le

reste est simple. Vous connaissez le numéro du tableau à afficher ?

LD A,POSITION

DEC A

HL=200*A (voir une multiplication)

Et zou. HL pointe sur le début des données du tableau courant. De même, il suffit de lire un par un les octets pointés par HL et de trouver la place des sprites avant de les afficher. Ne vous affolez pas, cela reste très rapide à l'exécution et le joueur n'y verra que du feu.

POUR PRENDRE ENCORE MOINS DE PLACE

Il va de soi qu'un jeu formé de 300 tableaux saturerait rapidement la place mémoire utilisable. Alors, de deux choses l'une vous découpez le jeu en plusieurs parties et faites des accès disques de temps à autre, ou vous compactez le tout, non pas à l'aide de compacteur, mais en rusant comme un vieux renard.

Une colonne est une suite de douze sprites portant le numéro 15 dans la table. Le code 56 correspond à cette colonne. Ainsi, vous gagnez 11 octets par colonne, sachant tout de même qu'il y aura un bon paquet de petits programmes qui se chargeront d'afficher les divers éléments de votre jeu. C'est un travail de titan mais, croyez-moi, le résultat vaut vraiment la peine que vous vous serez donnée.

Un dernier conseil, travaillez avec beaucoup de patience, sinon vous allez très rapidement vous trouver avec un jeu sans âme et des salles se ressemblant trop pour être crédibles.

PREMIEREMENT, LES SPRITES TURBO

Je vous ai donné un bon paquet de routines d'affichage pour vos sprites. Il n'empêche que je gardais la meilleure, la plus belle, la plus gourmande en mémoire, la plus rapide, la plus astucieuse pour la fin. Cette routine vous permettra l'affichage de sprites deux fois plus gros que d'habitude. Je devais lui trouver un nom, c'est ainsi que les cinq lettres TURBO me sont venues à l'esprit.

Dans toutes les routines précédentes, nous étions face à un programme affichant des octets à l'écran. Avec la méthode TURBO, nous n'affichons rien à l'écran mais créons un programme hyper speed qui s'occupera de cette tâche. Il fallait le faire, mais surtout y penser. Ce qui suit est bien évidemment optimisable car ce qui compte pour moi est de vous en donner le principe, le reste ne regarde que vous.

LD A,12

LD (50231),A

Voilà le principe. Pour chaque octet du sprite, nous allons générer ces deux lignes assembleur. Une fois l'ensemble créé, il sera exécutable, comme sur une autoroute, sans boucle et sans accroc. En deux mots, plus rapide tu meurs, et faire plus gourmand en mémoire me paraît également difficile. Notez que le programme ci-joint peut aisément être modifié pour ne pas afficher la matrice du sprite sous forme de rectangle, mais seulement les octets différents de zéro.

Le comble est qu'en améliorant la routine, non seulement nous ne perdons pas en vitesse, mais au contraire, nous en gagnons car le source ainsi généré sera plus court, donc plus rapide à l'exécution.

Ne vous affolez pas à la vue du programme générateur. Il est lent, voire très lent, mais personne ne vous demande de faire une animation de 50 ou 25 images seconde, mais une animation fluide sans accroc. Alors n'hésitez pas, calculez tranquillement le prochain programme affichant votre sprite, synchronisez-vous avec le balai écran et lancez les turbos, l'affaire sera dans le sac.

UN TURBO, COMMENT CA MARCHE

Parlons d'abord de code désassemblé. LD A,&45 se traduit par &3E suivi de &45. LD (&C00), A se traduit par &32,00,&C0. Cela fait 5 codes dont deux sont connus (&3E et &32). Le reste n'est que calcul. On prend les octets du sprite dans l'ordre de l'affichage. Ces valeurs seront placées dans l'accu et passées dans la routine à l'aide du registre IX qui pointe en permanence dans la future routine.

L'adresse écran est calculée dans HL et comme pour les données, est passée à la routine à l'aide du registre IX. Le registre B sert de compteur d'octets et de lignes. Après avoir placé un octet, on incrémente l'adresse écran (HL) de un, le pointeur dans la table du sprite (DE) de un et celui pointant dans la routine TURBO (IX) de cinq. En fin de calcul, il ne reste plus qu'à placer un petit &C9 qui n'est autre que le fameux RET qui terminera la routine en beauté. Avouez qu'il est difficile de faire plus simple pour obtenir une telle vitesse d'exécution.

RIDEAU, DI DIOU

C'est ici que nos routes se séparent. Vous savez comment créer des tableaux pour vos jeux, afficher et déplacer vos sprites, tester les collisions entre les divers personnages de votre

```

:          SPRITE TURBO
:
:          HL = ADRESSE ECRAN
:          DE = TABLE DU SPRITE
:          B = HAUTEUR
:          C = LARGEUR
:
:          CALL      CREAT
:          CALL      &BD19
:          JP        TURBO
:
CREAT     LD        A,C          :AUTOMODIFIE
          LD        (LONG+1),A :LE PROG
          LD        IX,TURBO
BOUCL1   PUSH      BC
          PUSH      HL
LONG     LD        B,0
BOUCL2   LD        (IX+0),&3E  :LD A.(?)
          LD        A,(DE)
          LD        (IX+1),A
          LD        (IX+2),&32  :LD (??).A
          LD        (IX+3),L
          LD        (IX+4),H
          INC       DE
          INC       HL
          INC       IX
          INC       IX
          INC       IX
          INC       IX
          INC       IX
          INC       IX
          DJNZ     BOUCL2
          POP       HL
          CALL     &BC26
          POP       BC
          DJNZ     BOUCL1
          LD        (IX+0),&C9
          RET
:
TURBO    DEFS      5*LARGEUR*HAUTEUR+1
:
```

jeu et optimiser vos programmes en travaillant avec le balai écran. Vous ne voulez tout de même pas que je donne une idée de scénario, non mais. Au boulot et faites mumuse sans compter les heures et encore moins les jours. Il va de soi que nous allons très rapidement trouver une idée de génie pour remplacer cette rubrique, dès le mois prochain. J'avoue avoir ma petite idée, si elle vous tente écrivez-moi très vite pour qu'elle soit mise sur pied dans le numéro de février.

Mon idée est la suivante, des livres comme *les Clefs pour Amstrad* et autres bonnes références étant épuisés, que pensez-vous de voir ensemble (étalé sur quelques petits mois), l'ensemble des vecteurs système ainsi que les circuits de nos machines favorites ? Aussi pour ne pas être trop barbant, que pensez-vous de passer dans cette rubrique de petits programmes Basic (genre les 7 nains) qui ne font rien de spécial ? Alors, si vous êtes d'accord avec mon idée, faites-le savoir très rapidement et à vos plumes et claviers.

QUATRIEMEMENT

No comment !

Poum

INITIATION AU BASIC



Aujourd'hui, c'est le jour d'ouverture de la chasse aux bugs ! Un programme nouveau ne fonctionne jamais du premier coup, il y a toujours au moins un bug. Il y a les francs du genre « Syntax error in 430 », facile, puis il y a les sournois qui ne font pas vraiment planter mais qui nous affichent des horreurs. Et enfin il y a the big salopard, le bug fantôme qui ne se manifeste que de temps en temps, et toujours quand il y a du monde autour de l'écran...

Moi ici, je vais les classer en deux (sales) espèces : ceux que tu fais quand tu recopies bêtement un listing sans comprendre, et ceux qui sont dus à une faute de programmation, parfois subtile...

LA FAUTE AUX COPIES

Une évidence serait de rabâcher « Il faut d'abord lire le texte de l'article avant de taper le listing », et gnagnagna... Surtout quand c'est écrit « Pour CPC 6128 » et que tu as un CPC 464... On pourrait dire aussi « Il faut essayer de comprendre ce que tu recopies », et gneugneugneu ! Ça, tu le sais déjà : alors je passe à d'autres choses. **CARACTERES INDECIS** : il est facile de mal lire un caractère surtout quand il y a un défaut d'encre sur le papier. Est-ce le chiffre 1, la lettre l minuscule, le I majuscule, le point d'exclamation ou le signe barre (CHRS(124), « pipe »). En cas d'erreur, tu peux deviner la suite...

Une virgule peut être prise pour un point, donc aussi “,” pour “.”, et que dire du désastre (courant) pour un zéro devenant un O majuscule ! Moins fréquentes, les confusions entre S et 5, g et 9, l’apostrophe et l’apostrophe inverse (sur claviers QWERTY).

Autre bourde super classique : pour tester une variable chaîne vide c’est écrit `IF RS=""`, mais y a toujours un rusé pour taper guillemet-espace-guillemet. Alors là il peut attendre son IF... J’en ai même vu un qui m’avait tapé quatre apostrophes (il est peut-être maintenant à l’académie de Médecine, mais dans du formol) !

Le plus vache, c’est qu’on va comparer plusieurs fois les listings sans remarquer d’erreurs ! Alors concentre plutôt toute ton attention sur les caractères que je viens d’énumérer. Ils représentent 90 % des listings mal copiés.

LE MANQUE D’ESPACE : en bout de ligne à droite, y avait-il un espace ou non ? En ce cas, le meilleur moyen est de bien comprendre ce que l’on tape. Mais il y a aussi une farce typographique qui s’appelle « espacement proportionnel », je t’explique.

Dans les listings « purs » il y a autant de place pour un I que pour un M ou un espace (comme à l’écran). Or, quand une ligne de BASIC figure dans la partie texte d’un article, ce n’est plus vrai : les caractères étroits y sont resserrés. Ainsi, le mot « fille » (5 lettres) est moins long que « wagon » (mesure-les). Idem pour les espaces ; et il devient difficile de distinguer s’il y a un espace entre ces deux guillemets...

VIVE OTTO ! Tu sais que l’on aime faire des sauts dans la numérotation des lignes pour un listing plus clair et plus souple. Ouais, mais y en a qui préfèrent taper `AUTO` parce que c’est plus pratique : et quand il y a un `GOTO 5500` ils doivent traduire ce `5500` en `480`... d’où un grand risque pour que ce `GOTO 480` aille se perdre dans la jungle.

Autre variante : tu respectes les numéros de lignes mais sans recopier les lignes de `REM`. Achtung Minen ! Tape au moins le numéro suivi d’une apostrophe, sinon suite à un `GOTO 3500`, tu risques alors un « Line do not exist in 3260 ».

RAPPELLE-MOI TON NOM : des programmeurs méticuleux utilisent des noms de variables longs afin d’être plus clairs. Exemple `RESULTAT=A/C`, et par fainéantise ça devient `RESUL=A/C`. OK ! Mais plus loin, il y a `PRINT D/RESULTAT`, traduit ici par `D/RESULT` : et vlan ! Plantage pour division par zéro... Fais donc sur papier la liste des noms de variables que tu as modifiés.

Autre bourde, `DIRECTION=Z*Y` que tu as raccourci en `DI=Z*Y` : ça donnera un adorable « syntax error », parce que `DI` est une fonction BASIC... Peu connue certes, mais ç’est la même punition.

C’est le cas de `PAPER`, `PEN`, `INK`, `BORDER`, `MODE`, `WINDOW`, `SYMBOL` et de quelques autres farces et attrapes.

Un bon programmeur (miam-miam) remettrait tout ça aux valeurs normales juste avant son `END` final, mais les bonnes manières se perdent, ma brave dame...

- Gag n° 1 : le programme commence par un `SYMBOL AFTER 64` en ligne 30, et toute la suite se passe au poil. Génial ! On relance par `RUN` et gloup : « Improper Argument in 30 » parce que c’est déjà dit en RAM. Il fallait d’abord l’annuler avant de le déclarer.

`30 CALL &BB04:SYMBOL AFTER 64` : implantable

- Gag n° 2, le manque de bol : tu débutes bien par un `PAPER 0:PEN 1`, tu remets tous tes `INK` en ordre avant le `END`, mais tu as fait un `Break` juste au moment où ton `INK 1` était en bleu foncé. Tu corriges une brouille et tu `reRUN`, mais tu ne ronronnes pas, parce qu’y a rien à l’écran, le grand bleu... Tu crois que t’es super planté : `Break` et `LIST = oualou hou hou !` C’est normal, parce que caractères et fondent de la même couleur... En grand Maître, voilà ce que tu aurais dû programmer :

`40 ON BREAK GOSUB 59000`

`1560 GOSUB 59000:END`

`59000 ' DEFAULT options par défaut`

`59010 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6`

`59020 PAPER 0:PEN 1:BORDER 1:MODE 1`

`59030 CALL &BB04:WINDOW 1,40,1,25:CLS:' facultatif`

`59040 RETURN`

Ce truc-là il est difficile à planter ! Encore un utilitaire à mettre dans ta boîte à outils, donc à recharger par `MERGE`.

Bon et maintenant on aborde les bugs vicelards que, malgré toi, tu loges dans tes programmes. Rassure-toi, je vais me contenter (façon de parler) des pièges à c... qui font les plus grands ravages quand on débute. Pas de honte à ça, on est tous passés par là ; ça ne t’empêchera pas de les commettre encore, mais au moins tu connaîtras mieux tes ennemis afin de les repérer plus vite.

LA VARIABLE QUI VARIE

Au hit-parade du Bug, c’est la variable qui n’a pas été réinitialisée, celle qui

part bien de zéro au premier passage mais plus du tout au deuxième tour. Je t’explique.

Pour démarrer un comptage on écrit `K=K+1`, donc, au premier passage, ça fait `K=0+1`, puis `K=1+1` au deuxième et ainsi de suite. OK. Suppose que `K` vaut maintenant 16 mais, pour une fois, le programme est amené à repasser par cette ligne : le comptage ne part plus à 1, mais à 17... Il fallait d’abord programmer `K=0` : certes, la première fois c’est inutile, mais on est couvert au cas où ça repasserait par là. Autre exemple classique pour attendre que l’on presse une touche : `2540 WHILE RS="" :RS=INKEY$:WEND`

Au premier passage c’est impec : on presse une touche, `A` par exemple, et ça repart. Mais maintenant `RS="A"` et le programme ne s’arrêtera plus s’il repasse en `2540` ! Il fallait écrire `2540 RS="" :WHILE RS="" :RS=INKEY$:WEND`

Conclusion : il faut toujours initialiser une nouvelle variable à zéro, même si pour l’instant c’est superflu : car qui sait si plus tard tu ne vas pas ajouter un `IF ... THEN GOTO` rebelote ?

ON S’EST PAS DÉJÀ VU ?

Deuxième au hit-parade, les noms de variables déjà utilisés pour d’autres choses. Fais bien gaffe aux noms trop simples servis à toutes les sauces comme `I`, `J`, `K` et `N` : tu as programmé un compteur `I=I+1`, et plus tard tu mets un ralentisseur du genre `FOR I=1 TO 1000:NEXT`, et le compteur laissé à 5 repartira à 1002... Rigole pas, on en voit des comme ça toutes les semaines. Ces variables à une lettre, il ne faut les utiliser que pour des rôles temporaires très localisés, et réinitialisées chaque fois. Jamais pour une variable importante que tu vas rappeler en plusieurs endroits !

A l’inverse il y a la « même » variable qui change d’orthographe, comme notre `RESUL/RESULT` de tout à l’heure.

Bien sûr il faudrait tenir à jour la liste de nos variables, mais quand on améliore un programme vieux de plusieurs mois, cette feuille est paumée depuis longtemps...

La prudence est de prendre alors des noms martiens ou vénusiens peu répandus comme `WWW`, `ZZZ` ou `XXX$`.

Jo LASCIENCE

BASIC

PERFECTIONNEMENT

Dur dur ! On attaque les redéfinitions de caractères avec la commande SYMBOL. Mou mou ! Je te livre deux listings utilitaires tout prêts à consommer. Cool cool ! Ne crois pas que je t'autorise à les copier bêtement sans chercher à comprendre. Non mais sans blague !...

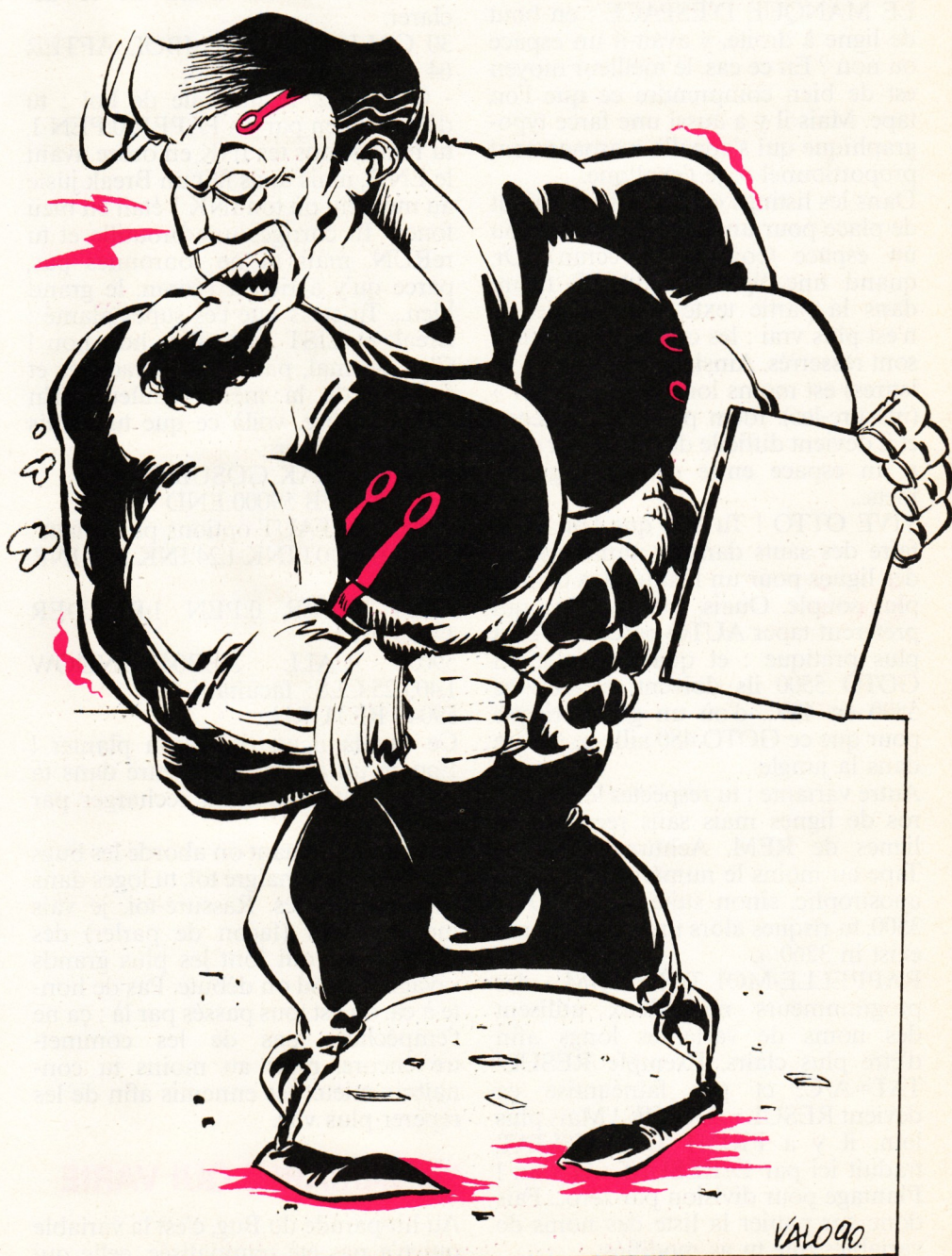
Encore une merveille des CPC que nous envient ceux qui programment en Basic sur PC. T'as pas le droit de laisser passer ça. La commande SYMBOL permet de concevoir la forme d'un caractère et de l'afficher, à partir d'une touche ou d'un code Ascii. Si tu veux transformer ton clavier latino-anglais en clavier cyrillique, hébreux, gothique, grec, japonais ou indoustani, faut pas te gêner...

Sans aller jusque-là, on a souvent besoin d'un caractère qui n'existe pas en standard. Tu veux des exemples ? Oui ? D'accord. (Quel futur blessé a osé dire non ?...)

- Les minuscules accentuées françaises quand on a un clavier Qwerty.
- Des lettres spécifiques à telle langue : espagnol, suédois.
- Des signes spécifiques à telle science : maths, physique, chimie, biologie, ou à telle « discipline » comme l'astrologie (j'y crois pas, mais à chacun son gagne pain).
- Programmer rapidement des jeux en mode texte, quand les caractères graphiques du CPC (codes Ascii de 128 à 255) ne suffisent pas.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Une lettre, un chiffre ou signe quelconque est représenté à l'écran sous



forme d'une petite grille de 8 x 8 cases. Jette donc un coup d'œil sur le manuel du 6128, pages 7-9 à 7-20 pour t'en convaincre.

Ce pavé-caractère est donc constitué de huit lignes de huit cases. Huit cases, c'est l'image binaire d'un octet, ainsi 255, "11111111" en binaire, ferait un petit trait continu et horizontal à l'écran.

Prenons le cas de la lettre H : ses « lignes » du haut c'est "01100110", et pour savoir à quel nombre ça correspond on tape :

PRINT &X01100110 —> réponse 102. Pour le H la barre horizontale du milieu c'est 01111110 (126).

Pour redéfinir par SYMBOL la forme de ce H (code Ascii 72) il suffirait d'annoncer le code Ascii suivi des nombres correspondant aux huit lignes de cases :

SYMBOL
72,102,102,102,126,102,102,102,0

Ça peut paraître un peu longuet, mais reconnais que c'est la logique même. Définir ce H est inutile puisqu'on l'a déjà en Rom, mais c'était pour te présenter un exemple simple. Si dans celui-ci on remplace 72 par 65, la touche A majuscule conserve son code Ascii 65 mais dessine H à l'écran. Tiens, ça me donne une idée...

Tu vas me dire « mais pour obtenir un petit gouzi-gouzou, je vais devoir me taper tous ces calculs ?! ». Mais non... Plus loin j'ai un programme personnel qui se chargera de tout, mais il faut que tu piges un peu la mécanique. On n'est pas des bœufs...

LA COMMANDE SYMBOL AFTER

Chaque caractère défini par SYMBOL prend donc huit octets : il faut

réserver dans la Ram une zone précise pour les loger.

Cette zone sera d'autant plus étendue que les codes Ascii à redéfinir seront plus faibles. Vite, un exemple.

On veut modifier plusieurs minuscules dont la plus basse est « n », code 110 : on déclare SYMBOL AFTER 110. On peut alors modifier les codes 110 à 255. On a réservé en Ram (256-110) x 8 = 1168 octets, perdus pour notre Ram disponible.

Si on voulait redéfinir seulement le caractère A il faudrait fixer SYMBOL AFTER 65, ça coûte plus cher : (256-65) x 8 = 1528 octets.

Dans un programme un caractère = 1 octet, mais son dessin en demande huit. Exemple, en MODE 2 cela fait 80 x 25 x 8 = 16 000 octets pour la mémoire d'écran, amputés sur les 65 535 de départ. (En MODE 1 les points sont doublés, et quadruplés en MODE 0 : ça fait toujours 16 000 octets).

A la mise sous tension, le CPC se déclare à notre insu un SYMBOL AFTER 240 : on peut alors récupérer 128 octets sur la mémoire disponible en faisant SYMBOL AFTER 256. Aucun SYMBOL n'est désormais possible. C'est aussi un moyen pour annuler des SYMBOL déjà mis en mémoire.

ACHTUNG MINEN ! Si ton programme va définir des caractères met ton SYMBOL AFTER en tout début ! Surtout pas après un MEMORY ! Sinon gross plantache.

UN CLAVIER QWERTY FRANCAIS

Dans la norme Ascii, un groupe de codes a plusieurs représentations graphiques selon la nationalité. Sur

une imprimante, tu peux choisir la nationalité par switches ou par la commande ESC R n :

PRINT #8,CHR\$(27);"R";CHR\$(1) la met en caractères français (minuscules accentuées).

Sur le micro c'est plus vache :

Sur un CPC Azerty, la touche donnant le code Ascii 123 est légendée « et la Rom fera afficher ». Si l'imprimante est en « pays France », elle imprimera é : pas de problème.

Sur un CPC Qwerty, cette même touche 123 est légendée par une petite accolade ouverte, et fera afficher ce même signe ; mais l'imprimante écrira é si elle « France »...

Notre petit sous-programme ACCENTS.BAS redéfinit les touches en question. Ainsi grâce à ces sept SYMBOL :

- l'accolade ouverte fera afficher é à l'écran ;
- l'accolade fermée = è (125) ;
- crochet ouvert = x (91) ;
- crochet fermé = signe paragraphe (93) ;
- a commercial = à (64) ;
- pipe (trait vertical) = ù (124) ;

LE SUPER PROGRAMME DESSCAR

Je l'ai fait il y a longtemps, mais je te ne cache pas que j'en suis assez fier, et je ne trouve pas de Santiags à la taille de mes chevilles. Vise un peu :

A l'aide du joystick, tu dessines ton gouzi-gouzou dans une grille 8 x 8 : FIRE pour marquer, barre d'espace pour effacer une erreur et Q quand c'est fini. Simple non ?

On te demande alors pour quel caractère : tu presses la touche en question ou le code Ascii, 243 par exemple. Souple, non ? (Le code Ascii doit être supérieur à 31)

Aussitôt, c'est mis en mémoire, affiché

Maths Français Langues
Sciences Histoire Géographie ...



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

Les partenaires de votre réussite

LOGICIELS EDUCATIFS



16 rue des Fossés
35000 RENNES
TEL 99.63.71.11

disponibles chez les principaux revendeurs, les FNAC ...

Je désire recevoir gratuitement le catalogue de vos logiciels.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

C.P. : _____ Ville : _____

CPC33


```

10 ' DESSCAR - dessin de caracteres au Joystick
20 ' definit parametres de SYMBOL écran et imprimante
30 MODE 1:DEFINT A-Z
40 SYMBOL AFTER 32
100 DIM CH(8),CV(8):'codages horizontaux et verticaux
1000 'MENU
1010 CLS:LOCATE 5,2:PRINT "TRACE DE CARACTERES AU JOYSTICK"
1020 LOCATE 10,12:PRINT "Voulez-vous imprimer?":TEX$="ON":GOSUB 50000
1030 FIMP=0:IF K=1 THEN FIMP=1:PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"R":CHR$(0)
1040 CLS:H=4:V=3:GOSUB 50000
2000 'TRACE DE POINTS AVEC JOYSTICK
2010 C$=UPPER$(INKEY$):IF C$="Q" THEN 3000
2020 B$=BIN$(JOY(0),5)
2030 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,1))
2040 V=V-VAL(MID$(B$,5,1))+VAL(MID$(B$,4,1))
2050 IF H<4 THEN H=4 ELSE IF H>11 THEN H=11
2060 IF V<3 THEN V=3 ELSE IF V>10 THEN V=10
2070 F=VAL(LEFT$(B$,1))
2080 T=TEST(H*16-4,40B-V*16)
2090 IF T THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):PEN 1
2100 IF C$=" " THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):PEN 1:T=0
2110 IF T=0 THEN PEN 3:LOCATE H,V:PRINT CHR$(144):PEN 1
2120 IF F=1 THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):T=1
2130 FOR I=1 TO 150:NEXT
2140 IF T THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(233)
2150 PRINT CHR$(22);CHR$(0)
2160 IF T=0 THEN LOCATE H,V:PRINT " "
2170 FOR I=1 TO 100:NEXT
2180 GOSUB 50000
2190 GOTO 2000
3000 'COMPTAGE HORIZONTAL
3010 PRINT CHR$(22);CHR$(0);
3020 FOR N=1 TO 8:V=N+2:B$=""
3030 FOR H=4 TO 11:B=TEST(H*16-4,40B-V*16)
3040 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
3050 NEXT:CH(N)=VAL("&X"+B$)
3060 NEXT:IF FIMP=1 THEN 4000
3070 LOCATE 2,12:PRINT "Notez son codage pour SYMBOL :":PRINT
3080 FOR I=1 TO 7:PRINT CH(I);:NEXT:PRINT CH(8):PRINT
4000 ' CODE ASCII
4010 LOCATE 2,16:INPUT "QUEL CARACTERE ? (ou son code) ",X$:X=ASC(X$):IF VAL(X$)
>31 THEN X=VAL(X$)
4020 LOCATE 39,16:PRINT CHR$(X)
4030 SYMBOL X,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),CH(6),CH(7),CH(8)
4040 LOCATE 2,18:PRINT "code ASCII";X;"=";CHR$(X)
4050 IF FIMP=1 THEN GOSUB 60000
4060 LOCATE 12,20:PRINT "AUTRE CARACTERE?":TEX$="ON":GOSUB 50000
4070 IF K=1 THEN 1000
4500 ' FINAL
4510 CLS:IF FIMP=1 THEN PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);
4520 LOCATE 1,10:PRINT "Re-initialisez le CPC pour effacer les SYMBOL qui reste
raient actifs.":PRINT
4530 END
5000 'GRILLE
5010 PRINT CHR$(22);CHR$(1);:' MODE TRANSPARENT
5020 FOR I=240 TO 368 STEP 16
5030 PLOT 48,I,2:DRAWR 128,0,2:NEXT
5040 FOR I=48 TO 176 STEP 16
5050 PLOT I,240,2:DRAWR 0,128:NEXT
5060 LOCATE 18,4:PRINT "Marquer = FIRE"
5070 LOCATE 18,6:PRINT "Effacer = ESPACE"
5080 LOCATE 18,8:PRINT "Quitter = Q"
5090 RETURN
6000 'COMPTAGE VERTICAL
6010 FOR N=1 TO 8:H=N+3:B$=""
6020 FOR V=3 TO 10:B=TEST(H*16-4,40B-V*16)
6030 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
6040 NEXT:CV(N)=VAL("&X"+B$)
6050 NEXT
7000 ' IMPRESSION
7010 PRINT #8,"LETTRE ";X$;" ,CODE ASCII";X;"--> ";
7020 PRINT #8,CHR$(27);"L";CHR$(16);CHR$(0);
7030 FOR I=1 TO 8:PRINT #8,CHR$(CV(I));CHR$(CV(I));:NEXT:PRINT #8
7040 PRINT #8,"SYMBOL";X$;:FOR I=1 TO 8:PRINT #8,"";CH(I);:NEXT:PRINT #8,CHR$(13)
)
7050 PRINT #8,"CODAGE VERTICAL:":FOR I=1 TO 8:PRINT #8,CV(I);:NEXT:PRINT #8,CHR
$(13)
7060 PRINT #8,STRING$(60,"-")
7070 RETURN
50000 ' REPONSE A UN MENU
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 15-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);", ";:NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="" :R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50060
50090 RETURN

```

```

51000 ' ACCENTS lettres accentuees a l'ecran pour claviers QWERTY
51010 SYMBOL AFTER 64
51020 SYMBOL 64,96,48,120,12,124,204,118,0
51030 SYMBOL 91,0,56,108,56,0,0,0,0
51040 SYMBOL 92,0,0,60,102,96,102,60,24
51050 SYMBOL 93,60,96,60,102,60,6,60,0
51060 SYMBOL 123,12,24,60,102,126,96,60,0
51070 SYMBOL 124,48,24,102,102,102,102,62,0
51080 SYMBOL 125,48,24,60,102,126,96,60,0
51100 RETURN

```

en grandeur réelle et tous les paramètres du SYMBOL sont affichés (ou imprimés). Donc aucun calcul à faire. Mais ce n'est pas tout, Loulou : DESSCAR sait aussi imprimer ton motif bizarroïde ! Mais pas la ligne en haut de la grille, car le CPC ne peut sortir que sept bits sur l'imprimante. Bon, on jette un coup d'œil au listing.

- La gestion du joystick c'est la même que celle qu'on a vue cet été.

- Pour lire la grille finie, on l'explore par la fonction TEST.

- Les nombres illustrant ces images binaires horizontales sont mis dans le tableau CH(8). Ce sont les paramètres pour SYMBOL.

- Toujours par TEST, on fait de même pour les images binaires VERTICALES : tableau CV(8). Ils serviront à l'impression.

- Pour l'impression, on a choisi la double densité (ESC L). Tout est dans les lignes 7020 et 7030. Ligne 7030 on répète chaque octet vertical CV(I) pour la double densité, sinon le caractère serait deux fois plus étroit.

- Tout le reste est du déjà vu, si ce n'est quelques calculs fumeux et dont tu te moques éperdument. Hein que c'est vrai ?

218 CARACTERES IMPRIMABLES !

Dans le CPC, les codes Ascii supérieurs à 127 ne sont pas imprimables directement par PRINT #8,CHR\$(n), mais par ESC L (ou ESC K) ils le sont ! Je m'explique.

En imprimant avec ESC L il n'y a pas de notion de code Ascii pour l'imprimante ; on dit seulement aux aiguilles ce qu'il faut faire. Imagine que tu aies besoin de la lettre grecque oméga, tu l'as à l'écran par PRINT CHR\$(191). Mais pour l'imprimer ?

Tu lances DESSCAR pour dessiner ce caractère (aide-toi du bouquin, c'est page 7-17 pour le 6128). Tu obtiens les huit codages verticaux, que tu programmeras comme en 7020-7030.

Si tu as 22 caractères graphiques à imprimer, je te conseille de mettre leurs codage dans un DIM CV(22,8). OK ?

Maintenant si tu as du temps libre pour coder en vertical tous les caractères du CPC compris entre 128 et 255... Toutefois, je répète que la ligne en haut de la grille n'est pas imprimable, à moins que tu aies bidouillé ton micro pour qu'ils puisse imprimer sur huit bits.

A présent, tu as tous les outils pour afficher et imprimer en gothique ou cunéiforme. Qui a dit chiche !

Jo Lascience

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**



Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal [][][][][]

Ville _____

Signature obligatoire :

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

Dès réception de mon règlement, vous adresserez :

- le poster de MISS X*
- ou 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 correspondant à votre CPC.

* Dans la mesure des stocks disponibles.

**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**



Ode à l'ordinateur
L'écran bleuté du CPC
Se reflétait dans mes yeux tristes
Tous ces programmes, j'y ai joué
Quelques démos hantent mes pistes
Et si je recevais à en craquer
Ces œuvres de grands artistes
Alors un stylo et un papier
Et hop ! envoie moi ta liste
A Sylvain Cuissard,
16, rue de l'Abrivard, 13200 Arles.

Tout d'abord, un petit **erratum** pour un doigt ayant achoppé sur un numéro de téléphone... **ECRIVEZ DONC LI-SI-BLE-MENT !!!**

• Moi ce que j'aime sur mon 464 mono, c'est que l'on peut s'y mettre à 2 (avec le doubleur et ses 3 joys), il est tjs d'accord pour les super jeux forts, Roboc., Skweek, D. Dr., Barb. 1 et 2... (= 38 jeux orig.). Et pour le prix de 1 200 F oh oh oh, il y aura de la place pour les copains qui passent. Frédéric Kapheim, 29, rue François-Pinson, 92320 Chatillon, tél. : 47 36 10 11.

• Je viens de créer 1 utilitaire permettant de reprendre les sprites des jeux du commerce. Prix : 50 F. Atouts : 100 % langage machine, util. les 64 ko suppl., son prix, notice incorp. dans le progr., poss. d'util. les sprites dans ces propres progr., nbx ex. Grégory Lenoir, rte de Mirabel, 84110 Villedieu.

• Ici CPC 464 stop. Vds 120 jeux originaux dont 14 compils stop. Pour toi agent CPC 464 stop. Avec 1 prix confidentiel de 550 F TTC stop. François Mazière, 1, rue de Prague, 75012 Paris, tél. : 43 47 00 63.

• Salut, moi c'est Calou. Ch. pour éch. jeux orig. D7. Ttes rép. seront assurées. 6128. Besoin pressant, je suis en manque. Ecr. à Pascal Champy, 36 bd Kennedy, 51000 Châlons-sur-Marne, tél. : 26 64 42 49 (après-midi). Merci d'av.

• Vds 6128 coul. 1 an + manette Konix + 39 jeux + log. Graphic. Cadeau : 10 livres et 7 revues + kit téléch. Prix : 2 500 F. Joël Decorps, 160 av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine, tél. : 48 22 94 48.

• Réponse : mon CPC 6128 coul. + nbx jeux orig. + éduc. (CP, CE, CM) + manettes. Le tout tbe à 2 200 F. Question : Qu'est-ce qui vaut moitié prix en tél. au 64 26 16 67.

• Vds 6128 coul. 1 an + manette Konix + 39 jeux + log. Graphic. Cadeau : 10 livres et 7 revues + kit téléch. Prix : 2 500 F. Joël Decorps, 160 av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine, tél. : 48 22 94 48.

• Réponse : mon CPC 6128 coul. + nbx jeux orig. + éduc. (CP, CE, CM) + manettes. Le tout tbe à 2 200 F. Question : Qu'est-ce qui vaut moitié prix en tél. au 64 26 16 67.

• Ch. adopteur d'1 CPC 6128 gentil et bien dressé avec son tuner tv (couché !), je disais avec lect. K7 (ah ! c'est qu'y merderait le c...), de nbx jeux orig., D7 vierges, revues, 4 MANUELS. Le tout : 3000 F à déb. Fabrice Chevy, 42, rue de l'Eglise, 76280 Turretot (Le Havre), tél. : 35 20 22 62.

• Avis aux amis amstradomaniacs qui souhaitent ne + voir Game Over sur leur écran. Je prop. la meilleure des interfaces : Multiface 2, pour devenir pokeur fou sans diff. Prix : 400 F. Alots téléphone, télégraphe, tam tam, tout est bon pour me cont. : Michel Coppola, 09, cité Pierre-Benoît, 29200 Brest, tél. : 98 01 15 96.

• Salut, vds pour maniaque 6128 monit. coul. + lect. K7, ses K7, 1 manette, 1 flingue et ses 6 jeux + news orig.

(X-Out, Sec. Agent, D. Dr. 2, Hostages, Alt. Beast, Tennis Cup, Italy 90, Ghostb. 2 ...). 3 300 F ou 60 F le jeu, 100 F les 2. Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Douc, 75018 Paris, tél. : 42 23 66 93.

• Hello, ici Bush. La seule façon d'arrêter ce fou d'HUSSEIN est de vdr for me des adresses de clubs, ou plutôt de me les donner : Erwann Gaucher, 86, rue Cazault, 61000 Alençon, tél. : 33 26 23 37 (ap. 17 h).

• Ch. corresp. pour éch. trucs, bidouilles... Tél. au 60 75 44 25.

• Recette pour philtre d'amour (pour ceux qui sont à la rech. de beaux hits CPC) : se procurer quelques hits récents, en extraire la bave. Pétrir un Turracan par ex. Mélanger le tout en ajoutant 1 poil de vipère et 1 écaille de crapaud. Pour achat des ingrédients (très bon prix), tél. au 32 39 12 66 ap. 18 h.

• Eh les mecs, je vds 6128 coul. (89) + jeux orig. + Disco 5.1 + housses + boîte rang. Eh bien ! je vds ça 4 500 F c'est pas cher, tél. : 21 27 83 07 (62400 Locon).

• Si toi pas écouter moi, moi app. Gavroche à lunettes. Rech. impr. DMP 2160. Merci à tous les CPCiens(nes). Ah oui, enc. 1 chose, -de 1 000 F si poss. Stéphane Lozach, Fontaine des Bœufs, 34160 Sussargues, tél. : 67 86 69 94.

• Vds CPC 464 coul. + 3 joys + divers progr. (orig.) + impr. + nbse revues. Le tout 2 300 F à déb. Laurent Loyer, rte de Montaren, 30700 Uzès, tél. : 66 22 24 17.

• Quand il est arrivé armé de son superbe CPC 6128 coul., on a tout de suite pigé qu'il était le seul vainqueur, avec ses housses + kit téléch. + synthé vocal + souris + Light Pen + 20aine de jeux orig. super géniaux. Et tout cela au prix unique de 4 500 F. Alors tél. vite au 43 87 09 29.

Nom : Prénom :

Adresse : Tél :

Code postal : Ville :

Votre P.A :

.....

.....

.....

.....

• Jeune 6128 ch. éch. log. orig. Rép. assurée si l'enveloppe contient 1 timbre. Grégoire Varennes, Juzenne-court, 52330 Colombey-les-Deux-Eglises.

• Salut à tous ! vds the Intouchables et Castle Master orig. 100 F pièce ou 170 les 2. Ou même si tu veux 1 des 2 ctre Chase HQ. Olivier Beyssac, 18, av. Albert-et-Elisabeth, 63000 Clermont-Ferrand.

• Ch. contacts sérieux pour éch. D7 orig. 6128 + vds CPC 6128 + lect. 5"1/4 + impr. DMP 2000 + périphériques + accessoires + D7 3" et 5" 1/4 ens. ou sép. Prix bas + ch. 33 t., CD, K7 HARD-ROCK. Bruno Trioux, 32, rue Mal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen, tél. : 22 85 12 21.

• Vds superbe console Vidéo Philips + 7 jeux (Bataille Navale, Combat Char...). Prix : 500 F. dem. Jean-Marie Jachym, les Poussous, 81120 Orban, tél. : 63 56 60 60.

• Hello, ici Bush. La seule façon d'arrêter ce fou d'HUSSEIN est de vdr for me des adresses de clubs, ou plutôt de me les donner : Erwann Gaucher, 86, rue Cazault, 61000 Alençon, tél. : 33 26 23 37 (ap. 17 h).

• Ch. corresp. pour éch. trucs, bidouilles... Tél. au 60 75 44 25.

• Recette pour philtre d'amour (pour ceux qui sont à la rech. de beaux hits CPC) : se procurer quelques hits récents, en extraire la bave. Pétrir un Turrican par ex. Mélanger le tout en ajoutant 1 poil de vipère et 1 écaille de crapaud. Pour achat des ingrédients (très bon prix), tél. au 32 39 12 66 ap. 18 h.

• Ch. adopteur d'1 CPC 6128 gentil et bien dressé avec son tuner tv (couché !), je disais avec lect. K7 (ah ! c'est qu'y merderait le c...), de nbx jeux orig., D7 vierges, revues, 4 MANUELS. Le tout : 3000 F à déb. Fabrice Chevry, 42, rue de l'Eglise, 76280 Turretot (Le Havre), tél. : 35 20 22 62.

• Avis aux amis amstradomaniacs qui souhaitent ne voir Game Over sur leur écran. Je prop. la meilleure des interfaces : Multiface 2, pour devenir pokeur fou sans diff. Prix : 400 F. Alots téléphone, télégraphe, tam tam, tout est bon pour me cont. : Michel Coppola, 09, cité Pierre-Benoît, 29200 Brest, tél. : 98 01 15 96.

• Salut, vds pour maniaque 6128 monit. coul. + lect. K7, ses K7, 1 manette, 1 flingue et ses 6 jeux + news orig. (X-Out, Sec. Agent, D. Dr. 2, Hostages, Alt. Beast, Tennis Cup, Italy 90, Ghostb. 2 ...). 3 300 F ou 60 F le jeu, 100 F les 2. Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Douc, 75018 Paris, tél. : 42 23 66 93.

• Eh les mecs, je vds 6128 coul. (89) + jeux orig. + Disco 5.1 + housses + boîte rang. Eh bien ! je vds ça 4 500 F c'est pas cher, tél. : 21 27 83 07 (62400 Locon).

• Si toi pas écouter moi, moi app. Gavroche à lunettes. Rech. impr. DMP 2160. Merci à tous les CPCiens(nes). Ah oui, enc. 1 chose, -de 1 000 F si poss. Stéphane Lozach, Fontaine des Bœufs, 34160 Sussargues, tél. : 67 86 69 94.

• Vds CPC 464 coul. + 3 joys + divers progr. (orig.) + impr. + nbse revues. Le tout 2 300 F à déb. Laurent Loyer, rte de Montaren, 30700 Uzes, tél. : 66 22 24 17.

• Quand il est arrivé armé de son superbe CPC 6128 coul., on a tout de suite pigé qu'il était le seul vainqueur, avec ses housses + kit téléch. + synthé vocal + souris + Light Pen + 20aine de jeux orig. super géniaux. Et tout cela au prix unique de 4 500 F. Alors tél. vite au 43 87 09 29.

• Jeune 6128 ch. éch. log. orig. Rép. assurée si l'enveloppe contient 1 timbre. Grégoire Varennes, Juzenne-court, 52330 Colombey-les-Deux-Eglises.

• Salut à tous ! vds the Intouchables et Castle Master orig. 100 F pièce ou 170 les 2. Ou même si tu veux 1 des 2 ctre Chase HQ. Olivier Beyssac, 18, av. Albert-et-Elisabeth, 63000 Clermont-Ferrand.

• Ch. contacts sérieux pour éch. D7 orig. 6128 + vds CPC 6128 + lect. 5"1/4 + impr. DMP 2000 + périphériques + accessoires + D7 3" et 5" 1/4 ens. ou sép. Prix bas + ch. 33 t., CD, K7 HARD-ROCK. Bruno Trioux, 32, rue Mal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen, tél. : 22 85 12 21.

• Vds superbe console Vidéo Philips + 7 jeux (Bataille Navale, Combat Char...). Prix : 500 F. dem. Jean-Marie Jachym, les Poussous, 81120 Orban, tél. : 63 56 60 60.

MS - RDI

21, Quai Cavelier-de-la-Salle
76100 ROUEN - Tél. : 35.63.98.66



CPC 6128 + COULEUR

- 32 COULEURS PARMIS 4096
- SON STEREO
- LECTEURS CARTOUCHES 512 KO DISQUETTES 3"
- 2 SORTIE JOYSTICK + 1 ANALOGIQUE

LIVRE AVEC

- 1 MANETTE DE JEUX
- 1 CARTOUCHE COURSE AUTOMOBILE
- 1 MANUEL D'UTILISATION

EN CADEAU

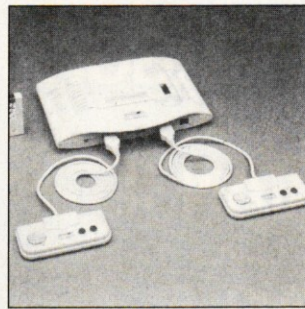
OFFERT

PAR

MS - RDI

- COMPILATION 12 JEUX
- MANETTE DE JEUX KONIX
- 2 DISQUETTES VIERGES

L'ENSEMBLE POUR 3 990 Francs



CONSOLE GX 4000

- 32 COULEURS PARMIS 4096
- SON STEREO
- LECTEURS CARTOUCHES 512 KO
- 2 SORTIE JOYSTICK + 1 ANALOGIQUE

LIVRE AVEC

- 2 MANETTES DE JEUX
- 1 CARTOUCHE DE COURSE AUTOMOBILE

L'ENSEMBLE POUR 990 Francs

- DEJA 20 TITRES DISPO SUR CARTOUCHES

- + DE 400 TITRES DISPO SUR DISQUETTES

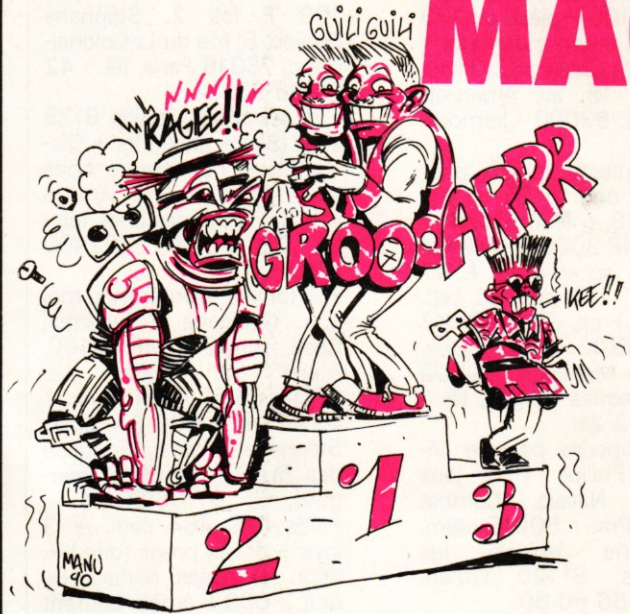
liste sur demande

BON DE COMMANDE

NE PAS OUBLIER VOS NOMS ET ADRESSE

- CPC 6128 + MONO	2 990,00	- Pas de commande inférieure à 300 F.
- CPC 6128 + COUL.	3 990,00	
- CONSOLE GX 4000	990,00	- Chèque joint à la commande.
- DD1 + 10 JEUX	1 790,00	- Frais de port et d'emballage 40 F à ajouter au total.
- DMP 2160 + T TEXTE	1 690,00	
- BOITE DE RANG. 3"	68,00	
- BOITE DE 10 DISK 3"	180,00	

LE TOP MAG



Les deux gagnants du mois sont Valérie Lefebvre de Créteil et Xavier Topin de Igon. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à : MSE, Top Mag, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

- ▲ 1 DOUBLE DRAGON
Virgin
- ▼ 2 ROBOCOP
Ocean
- 3 CHASE H.Q.
Ocean
- ▲ 4 GRYZOR
Ocean
- ▲ 5 TARGET RENEGADE
Imagine
- ▲ 6 DRAGON NINJA
Imagine
- ▼ 7 RICK DANGEROUS
Firebird
- ▲ 8 OPERATION WOLF
Ocean
- ▼ 9 DOUBLE DRAGON II
Virgin
- ▼ 10 BARBARIAN II
Palace Software
- ▲ 11 TURRICAN
Rainbow Arts
- ▲ 12 PIRATES
Microprose
- ▲ 13 BATMAN
Ocean
- ▼ 14 AFTER BURNER
Activision
- ▼ 15 SHINOBI
Virgin Games

TOP MUSIQUE

- 1 AFTER BURNER
- 2 GRYZOR
- 3 RENEGADE
- 4 BARBARIAN
- 5 AIRWOLF II

TOP DE SINED

- 1 PANZA KICK BOXING
- 2 LOTUS TURBO
- 3 LORDS OF CHAOS
- 4 DRAGON BREED
- 5 SAGA

TOP ARCADE

- 1 DOUBLE DRAGON
- 2 CHASE H.Q.
- 3 GRYZOR
- 4 THUNDERBLADE
- 5 DRAGON NINJA

TOP DE CHRIS

- 1 TENNIS CUP II
- 2 TURRICAN
- 3 RICK DANGEROUS
- 4 PRINCE OF PERSIA
- 5 PANZA KICK BOXING

Nom :

Prénom :

Adresse :

..... Tél. :

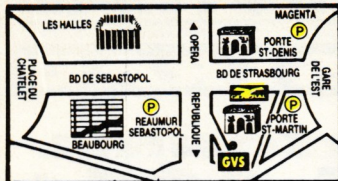
Votre P.A. :

.....

.....

.....

PARIS



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche

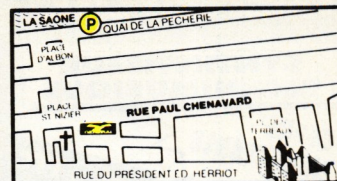
SAV : 54, rue René-Boulangier
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi

méto Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



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 Pêche

ouvert du mardi au samedi de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

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

CABLES CPC

- CABLES FDI Centronic
- CABLES FDI Plat
- CABLE IMPRIMANTE Centronic
- CABLE IMPRIMANTE Plat
- RALLONGE JOYSTICK 2M
- RALLONGE CPC 464
- RALLONGE CPC 6128
- CABLE LECTEUR CASSETTE
- CABLE HIFI

- 150 FTTC
- 130 FTTC
- 150 FTTC
- 150 FTTC
- 85 FTTC
- 125 FTTC
- 145 FTTC
- 60 FTTC
- 60 FTTC

JOYSTICKS

- PRO 5005
- TOP STAR
- SPEED KING
- SUPERCHARGER
- JET FIGHTER
- NAVIGATOR

- 129 FTTC
- 290 FTTC
- 99 FTTC
- 99 FTTC
- 169 FTTC
- 165 FTTC

- Garantie 1 an
- Garantie 1 an
- Garantie 1 an
- Garantie 1 mois
- Garantie 1 mois
- Garantie 1 an

CABLES CPC +

- CABLE IMPRIMANTE
- CABLE NUL NODEM

- 150 FTTC
- 140 FTTC

HOUSSES

- HOUSSE 6128 MONO
- HOUSSE 6128 COUL.
- HOUSSE 464 MONO
- HOUSSE 464 COUL.
- HOUSSE DDI
- HOUSSE 80 COL.
- HOUSSE 132 COL.

- 140 FTTC
- 150 FTTC
- 140 FTTC
- 150 FTTC
- 90 FTTC
- 80 FTTC
- 95 FTTC

MUSIC

- SYNTHETISEUR VOC
- SYNTHETISEUR VOC + HAUT PARLEUR

- 545 FTTC
- 645 FTTC

DIGITALISEUR/SCANNER

- DIGIT ARA SECAM
- DIGIT VIDI PRO
- SCANNER DART (pour imprimante DMP 2 000/3 000)

- 1190 FTTC
- 2490 FTTC
- 850 FTTC

TELEMATIQUE

- MODEM DTL 2100 **PROMO**
- MEMTEL CPC
- ANSERV
- KIT TELECHARGEMENT

- 1990 FTTC
- 450 FTTC
- 395 FTTC
- 99 FTTC

LECTEURS

- DDI 1 + TOPTEN
- FDI 1

- 1790 FTTC
- 1490 FTTC

- Garantie 1 an
- Garantie 1 an

INDISPENSABLE

- TAPIS SOURIS
- SUPPORT SOURIS
- HOUSSE SOURIS
- SUPPORT IMPRIMANTE
- GRIP CLIP
- MAGIC BAR
- DISK NETTOYAGE 3"
- SOULFRONT
- COMPUNETT
- SUPPORT MONIT. 14"
- SUPPORT MONIT. 12"
- FILTRE 14 POUCES
- FILTRE 12 POUCES

- 49 FTTC
- 55 FTTC
- 55 FTTC
- 99 FTTC
- 69 FTTC
- 65 FTTC
- 99 FTTC
- 99 FTTC
- 99 FTTC
- 99 FTTC
- 230 FTTC
- 195 FTTC
- 179 FTTC
- 160 FTTC



PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

SYNTHETISEUR TECHNIMUSIQUE

OFFRE
IMBATTABLE

545 FTTC

Le seul synthé qui parle 100% français Réf: 7043

DISCOLOGY 6.0

Le plus célèbre copieur pour PC
Editeur-copieur
explorateur

Réf: 7543

350 FTTC

GESTION BANCAIRE

10 comptes, 30 postes
Statistiques
Prélèvement

Réf: 9057

250 FTTC

DISQUETTE CPC BULK

OFFRE
EXCEPTIONNELLE

15,90 FTTC l'unité

BOITIER PLASTIQUE
3 FTTC

Réf: 2004

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à Réf: 7207

295 FTTC

GENERAL vous offre la boîte de rangement DS 40

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à Réf: 7208

495 FTTC

GENERAL vous offre la boîte de rangement DD 40 L avec serrure

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à Réf: 7209

695 FTTC

GENERAL vous offre la boîte de rangement DD 80 L avec serrure

LES + D'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 cassettes. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128+

FICHE TECHNIQUE:

Processeur : Z80A 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.

EN CADEAU...
...pour l'achat d'un 6128 + et de son imprimante, GENERAL vous offre un lecteur enregistreur playback.
...pour l'achat d'un 464 + et de son imprimante, un appareil photo 35 mm (24 x 36) motorisé).

**AMSTRAD CPC 464 +
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)**
CREDIT : versement comptant 90 F + 9 mensualités de 247,40 F - 1^{re} échéance 90 jours. Coût total : 328,60 F - TEG 23,94 %
Réf. 6100

1990 TTC

**AMSTRAD CPC 464 +
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)**
CREDIT : versement comptant 90 F + 12 mensualités de 291,50 F - 1^{re} échéance 90 jours. Coût total : 598,00 F - TEG 23,94 %
Réf. 6102

2990 TTC

**AMSTRAD CPC 6128 +
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU
COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)**
CREDIT : versement comptant 90 F + 12 mensualités de 291,50 F - 1^{re} échéance 90 jours. Coût total : 598,00 F - TEG 23,94 %
Réf. 6198

2990 TTC

**AMSTRAD CPC 6128 +
+ MONITEUR COULEUR
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU
COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)**
CREDIT : versement comptant 90 F + 18 mensualités de 291,50 F - 1^{re} échéance 90 jours. Coût total : 1095,00 F - TEG 23,94 %
Réf. 6200

3990 TTC



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 Auto Sound, Génération 3 voies - Sprites 16 Prises Joystick 2 prises digitales + 1 analogique - Connection TV par prise Péritel fournie

NOUVEAU

990 FTTC



PA 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 1000F
PARKING BONNE NOUVELLE AU
N° 2, Rue d'Hauteville
à l'angle du boulevard Bonne Nouvelle

CARTE AUREORE

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.



LOGICIELS
JEUX

	D/K7	
Narco police	165/105 FTTC	
Gremlins 2	155/105 FTTC	
L'espion qui m'aimait	149/99 FTTC	
Lotus esprit turbo	149/99 FTTC	
Tortues Ninja	165/129 FTTC	
Dragons breed	165/105 FTTC	
Pole 500	195/149 FTTC	
Golden axe	145/105 FTTC	
Rick dangerous 2	149/99 FTTC	
Kick off 2	159/109 FTTC	
Dick Tracy	190/140 FTTC	
E swat	155/105 FTTC	
Puzznick	155/99 FTTC	
Shadow of the beast	155/125 FTTC	
Shadow warriors	149/99 FTTC	
Back to the future 2	149/109 FTTC	
Badlands	149/99 FTTC	
Art de la guerre	245 FTTC	
Mystical	169/119 FTTC	
Night breed	155/105 FTTC	
Nord et sud	D 169 FTTC	
Saga	D 195 FTTC	
Sdaw	D 145 FTTC	
Stun runner	149/99 FTTC	
Narc	155/105 FTTC	
Swap	D 195 FTTC	
Ultimate golf	175/145 FTTC	
Welltris	195/145 FTTC	
Secte noire	D 195 FTTC	
Oriental games	159/119 FTTC	
Panza kick boxing	245/199 FTTC	
Prince of persia	195/149 FTTC	
Sim city	195/145 FTTC	
Sherman M4	219/165 FTTC	
Grand prix circuit	165 FTTC	
Chess master 2000		
Defender of the crown	D 245 FTTC	
ST Dragon	199 FTTC	
Iron lord	149/99 FTTC	
Satan	D 225 FTTC	
Snowtrick	169/139 FTTC	
Dame simulator	149/109 FTTC	
Bridge simulator	D 210 FTTC	

COMPILATION

15 Mega stars	220/169 FTTC
Les battants	199/159 FTTC
Top 17	D 225 FTTC
Fous du volant	199/159 FTTC
Géants du sport	D 229 FTTC
Dieux du ciel	229/165 FTTC
Wheels of fire	D 205 FTTC
Fous du foot	195/145 FTTC
Stars d'Hollywood	225/145 FTTC
Chevaliers	199/149 FTTC

Collection n° 2	245 FTTC
Monde des merveilles	195/145 FTTC
Sega arcade turbo	195/145 FTTC
Justiciers n° 2	199/149 FTTC
Aventuriers	199/149 FTTC
Justiciers	199/149 FTTC
Edition n° 1	175/115 FTTC
Challenger	235/175 FTTC
Full blast	NC
TNT	195/245 FTTC
Livret famille	235 FTTC
NRJ	235/149 FTTC
Big bang	169/129 FTTC

UTILITAIRE

FICHIERS :	
Gestion fichiers	D 350 FTTC
Gestion fiches	D 230 FTTC
Datamat	D 390 FTTC

TRAITEMENT DE TEXTE :	
Textomat	390 FTTC
Tasword	389 FTTC
Solution (Textomat, Datamat, Calculmat)	590 FTTC

UTILITAIRES :	
Impressions	240 FTTC
Imprim'Image	280 FTTC
Interprète 2	280 FTTC
Mephisto	205 FTTC
Stargraph	350 FTTC
Grapheur	250 FTTC
Ades	280 FTTC
Hercule 2	395 FTTC
Discology	350 FTTC
Discobole	360 FTTC

TABLEUR :	
Calcmat	390 FTTC
Multiplan	499 FTTC

GESTION :	
Gestion domestique	D 245 FTTC
Gestion bancaire	D 250 FTTC
Bourse 2000	D 450 FTTC

GRAPHISME :	
Advanced art studio	250 FTTC
Dessin technique	450 FTTC
Dessin technique turbo	750 FTTC

SON :	
Echosoft	395 FTTC
Silipack	280 FTTC
House music système	350 FTTC

LIBRAIRIE
MICRO APPLICATION :

Autoformation au basic CPC	NC
Bien débiter	
Amstrad 6128 +	149 FTTC
Livre du basic	
Amstrad 6128	78 FTTC
NATHAN :	
102 programmes	99 FTTC
Amstrad CPC	
Amstrad en famille	135 FTTC
Supers jeux	
Amstrad	145 FTTC

EDUCATIFS

VTA : Orthogus	D 245 FTTC
GENERATION 5 :	
Troubadour S	D 195 FTTC
Destination math	
CE1/CE2	199 FTTC
CM1/CM2	199 FTTC
(6/5 ^e)	199 FTTC
4 saisons de l'écrit	
CE/CM	195 FTTC
(6/3 ^e)	195 FTTC
NATHAN :	
Apprends moi à lire n° 1 (4/6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à lire n° 2 (6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à compter	225 FTTC
Mots croisés magiques (4/6 ans)	95 FTTC
Apprends moi à écrire (6/7 ans)	225 FTTC
Français CP/CE1	225 FTTC
Français CM1	225 FTTC
Français CM2	225 FTTC
Langue française CE1	225 FTTC
Langue française CE2	225 FTTC
Langue française CM1	225 FTTC
Langue française CM2	225 FTTC
Labyrinthe orthophonie (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends à observer (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à écrire (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à lire (4/6 ans)	150 FTTC
Mathématiques CP/CE1	225 FTTC

Mathématiques CE2	225 FTTC
Mathématiques CM1	225 FTTC
Mathématiques CM2	225 FTTC
Labyrinthe aux cents calculs (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends les nombres (4/6 ans)	150 FTTC
Math succès 5/6 ans	150 FTTC
Math succès CM	150 FTTC
Langue française 6 ^e	225 FTTC
Langue française 5 ^e	225 FTTC
Langue française 4 ^e	225 FTTC
Langue française 3 ^e	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol. 1 (6/3 ^e)	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol. 2 (6/3 ^e)	225 FTTC
Labyrinthe errare (11/14)	225 FTTC
Français réussite 6 ^e	150 FTTC
Français réussite 5 ^e	150 FTTC
Français réussite 4 ^e	150 FTTC
Français réussite 3 ^e	150 FTTC
Math 6/5 ^e	225 FTTC
Math 4 ^e	225 FTTC
Math 3 ^e	225 FTTC
Labyrinthe aux 100 calculs (11/14)	225 FTTC
Math succès 6 ^e	150 FTTC
Math succès 5 ^e	150 FTTC
Math succès 4 ^e	150 FTTC
Math succès 3 ^e	150 FTTC
Anglais débutant (6/5 ^e)	225 FTTC
Anglais confirmé (4/3 ^e)	225 FTTC
Microbrevet français	220 FTTC
Microbrevet histoire	220 FTTC
Microbrevet géographie	220 FTTC
Microbac anglais	195 FTTC
Microbac français	195 FTTC
Microbac espagnol	195 FTTC
Microbac géographie	195 FTTC
Microbac histoire	195 FTTC
Allemand débutant (6 ^e /5 ^e)	225 FTTC
Allemand confirmé (6 ^e /5 ^e)	225 FTTC
Labyrinthe anglomania vol. 2 (8/10 ans)	225 FTTC
Labyrinthe anglomania vol. 2 (11/14 ans)	225 FTTC
Labyrinthe lexicos	225 FTTC
Labyrinthe pharaons (6 ^e)	225 FTTC
Donald et l'alphabet magique (3/6 ans)	195 FTTC
Le train express de Dingo (3/6 ans)	195 FTTC
formes couleur	195 FTTC
Mickey et zoo en folie (3/6 ans)	195 FTTC
Machine à mots croisés de Mickey (6/8 ans)	195 FTTC
LOGICIELS :	
Denuer	D 195 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

U.N. SQUADRON

76%



les et déserts entre autres). L'animation est bonne quoiqu'un peu lente et une musique sympa vient titiller vos oreilles pendant le jeu. J'ai quand même deux reproches à faire : certains ennemis sont de la même couleur que le décor (les chars dans le désert par exemple) et d'autre part le jeu est un peu trop facile : je suis arrivé très rapidement dans les derniers niveaux. Un bon jeu dans l'ensemble, qui méritait d'être adapté (comme je ne l'avais jamais vu dans les salles, j'ai enfin pu y jouer). Un petit conseil du père Wonder pour terminer : résistez à la tentation et ne prenez pas le Tom 4 mais l'A.10, vous pourrez ainsi détruire facilement les ennemis au sol.

Wonder Fra

Pourquoi U.N. ? Moi j'en voudrais deux, trois, dix, quarante-deux, plein, énormément. C'est une conversion d'arcade de Capcom, et c'est bien sûr réalisé par US Gold.

Années 90 (c'est d'époque), une crise éclate au Moyen-Orient (tiens donc !), la guerre est déclarée et c'est votre escadron qui est en première ligne. Non, ce n'est pas le dernier bulletin de treize heures, mais le scénario tenant sur un timbre-poste oblitéré d'U.N. Squadron. Vous l'avez sûrement compris, c'est d'un shoot them up qu'il s'agit, le scroll étant horizontal et différentiel (si ! si !).

LA CASE DE L'ONCLE TOM 4

Après avoir fait démarrer le programme, vous voilà devant un écran d'options : un ou deux joueurs, joy, clavier, tout y est. Ensuite, place au jeu, il faut d'abord choisir son zinc (et

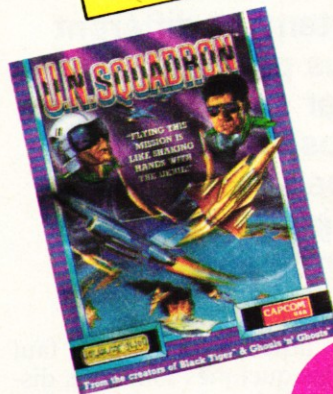
le pilote qui va avec), et ce parmi trois : F.20, F.14 ou A.10 (Abeba, capitale de l'Ethiopie ; elle est nulle, je sais, mais j'peux pas résister). Après, c'est au tour de l'équipement : bombes, roquettes, fuel ou écran protecteur. Puis votre chef vous indique votre objectif. Maintenant, place au joystick fou, qui va nous anéantir en un tour de main la racaille ennemie (chars, avions et supercopters), récupérer les options qui traînent (ça serait bien, dans la réalité, de pouvoir les ramasser ; tiens, une boîte qui flotte dans l'espace : génial, c'est le superlaser mégablaster dernier cri), la bleue pour la puissance de tir et la verte pour le fuel. A noter que lorsque l'on détruit les ennemis, on gagne des points (tiens donc ! même qu'ils s'ajoutent au score) et de l'argent, ce dernier servant à acheter de l'équipement à la fin du niveau.

ADAPTATION REUSSIE

Adapté d'une borne d'arcade, ce qui n'est jamais facile, qui plus est de Capcom, ce qui l'est encore moins, ce soft m'a agréablement surpris. Il faut dire que les gens d'US Gold n'en sont pas à leur premier coup d'essai. Les graphismes sont beaux et colorés (en seize couleurs), chaque niveau différent des autres (on y trouve forêts, vil-

U.N. SQUADRON d'US GOLD
Distribué par SFMI

Graphisme :	82%
Son :	76%
Animation :	78%
Richesse :	77%
Scénario :	64%
Ergonomie :	75%
Notice :	80%
Longévité :	64%
Rhaa/Lovely :	83%



S

L'ART DE LA GUERRE



Tiré d'un ouvrage de stratégie du philosophe chinois Sun Tzu, ce wargame vous oppose aux plus grands chefs de guerre qu'a connus la planète, de Diane à Napoléon en passant par Gengis Khan. Ils possèdent chacun un comportement différent que vous pourrez apprécier sur onze scénarios, sans compter ceux que vous pourrez construire grâce au créateur de jeux.

Avant de se lancer au combat, il faut apprendre les quelques fonctions disponibles dans le jeu. Après avoir choisi son scénario et son adversaire, vous aurez également la possibilité de

modifier les paramètres concernant aussi bien le ravitaillement de vos troupes que la profondeur des rivières, ou la densité de celles-ci, etc.

UNE VUE D'ENSEMBLE

Pas question d'attaquer à tout va sans avoir, au préalable, examiné le champ de bataille et les forces en présence. Sur la carte générale, chaque figurine représente une escouade, composée au maximum de quatorze hommes.

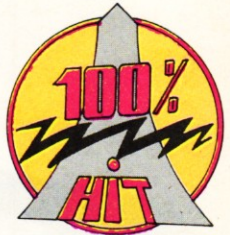
En plaçant le curseur dessus, vous accédez à un nouveau menu en bas de l'écran. Ce menu sert à la fois à vous renseigner sur l'escouade et à la commander. Les informations que vous pouvez trouver concernent la taille, la composition, le degré de fraîcheur ou les réserves en nourriture.

Vous pouvez encore afficher une carte d'ensemble du terrain qui indique, par la couleur du fond, les terrains contrôlés par chaque armée.

DE LA STRATEGIE A LA TACTIQUE

Vous déplacez vos troupes avec le curseur. La facilité de déplacement dépend du type de terrain rencontré. Bien sûr, ces mouvements fatiguent vos troupes. Il faut alors prendre en

83%



compte le ravitaillement de chaque escouade qui peut être fait dans chaque village tenu par votre armée. Vos hommes auront également besoin de se reposer pour récupérer de la force. Lorsqu'une de vos escouades rencontre une escouade ennemie, un message vous l'annonce et vous avez trente secondes pour zoomer sur le combat et prendre le commandement. C'est la phase tactique. Si votre escouade est composée de différents types d'hommes, il faudra jouer en fonction de leurs capacités.

A CHACUN SES ENNEMIS

Les archers sont très bons contre les guerriers, mais seulement s'ils évitent le corps à corps ; le guerrier fortement armé s'imposera devant le barbare mais ce dernier, rapide, évitera les tirs des archers. Il reste encore les espions. Quand une escouade possède un espion, elle verra l'escouade ennemie deux fois plus tôt et pourra prendre ses dispositions.

Pour bien jouer, vous devrez non seulement bien connaître vos troupes mais également celles de l'adversaire, ainsi que la tactique du chef qui les commande. Le graphisme en mode 1 fait apprécier les différents terrains, même s'il donne à l'ensemble une impression un peu triste.

Bien entendu, vous pouvez sauvegarder vos parties en cours. L'Art de la Guerre est un logiciel très riche. Il a été entièrement traduit en français (logiciel et manuel) et est donc accessible à tous.

Lipfy Le Grand

L'ART DE LA GUERRE
de **BRODERBUND**

Graphisme :	75 %
Son :	65 %
Animation :	73 %
Richesse :	92 %
Scénario :	89 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	87 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	86 %

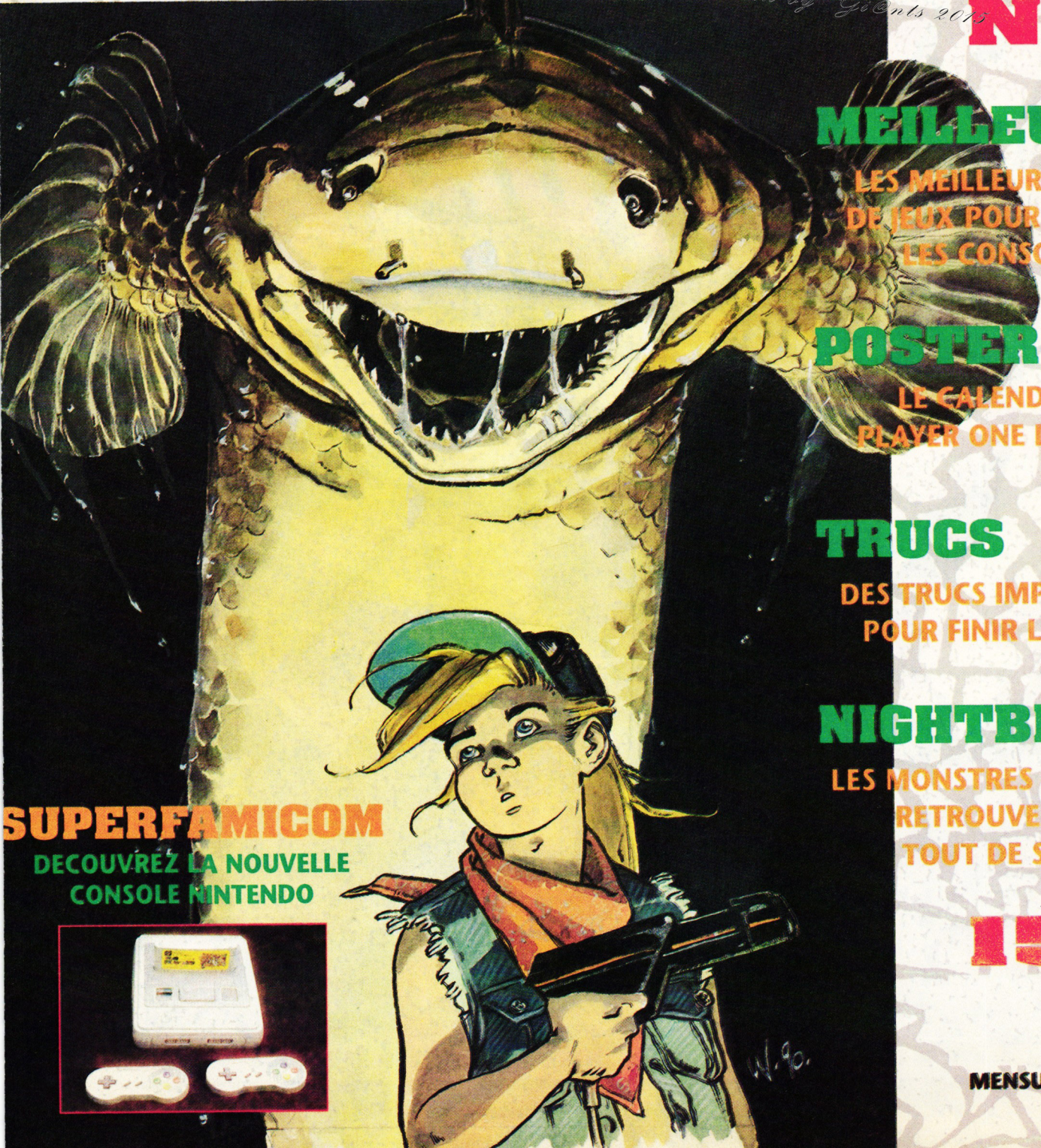
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

Scans by GoGents 2015

N° 5



MEILLEURS

LES MEILLEURS TESTS
DE JEUX POUR TOUTES
LES CONSOLES

POSTER

LE CALENDRIER
PLAYER ONE DE 1991

TRUCS

DES TRUCS IMPARABLES
POUR FINIR LES JEUX

NIGHTBREED

LES MONSTRES SONT LA !
RETROUVEZ-LES
TOUT DE SUITE

SUPERFAMICOM

DECOUVREZ LA NOUVELLE
CONSOLE NINTENDO



15 F

MENSUEL - JANV. 91

COMING SOON...

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

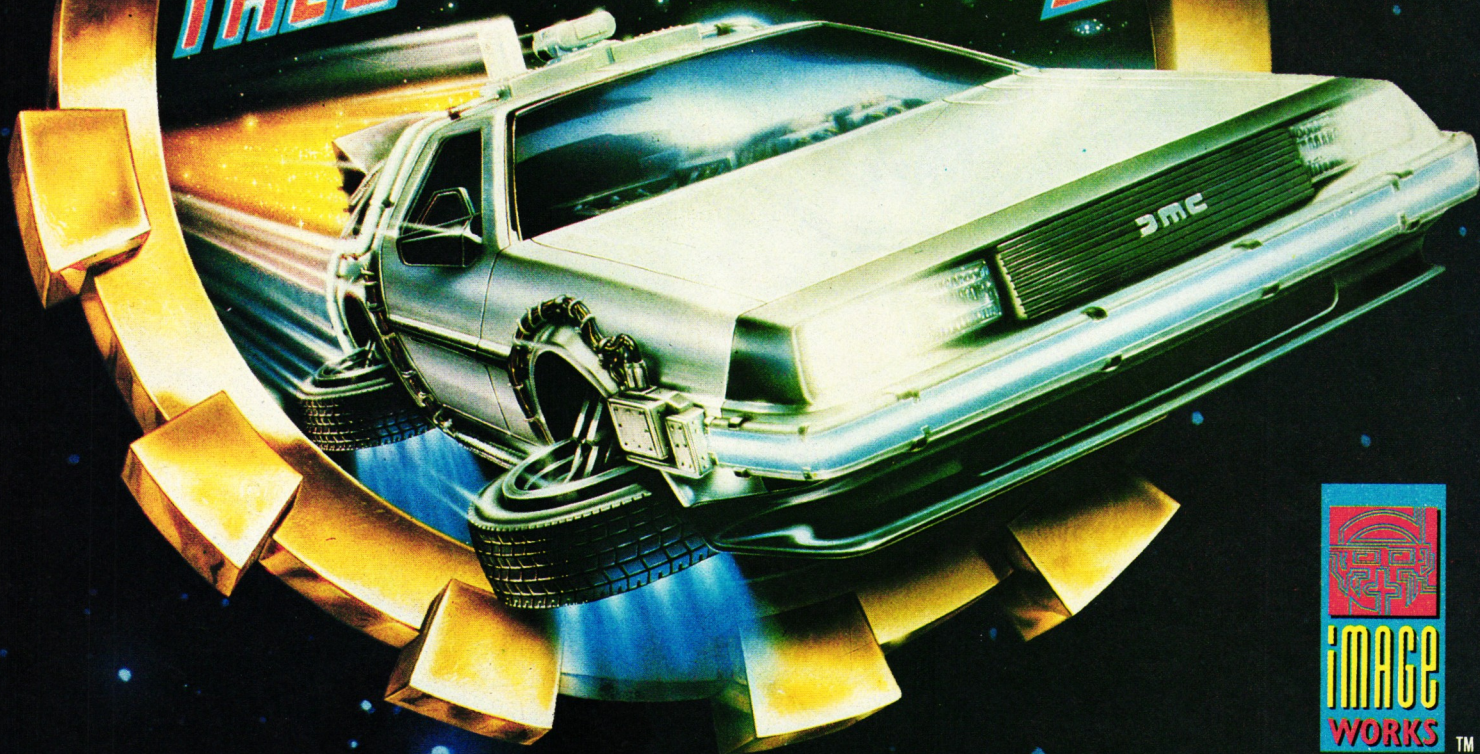
BACK TO THE FUTURE II

PART II

Une nouvelle forme de dialogue:
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...

36 15 UBI

TM



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS:

Atari ST

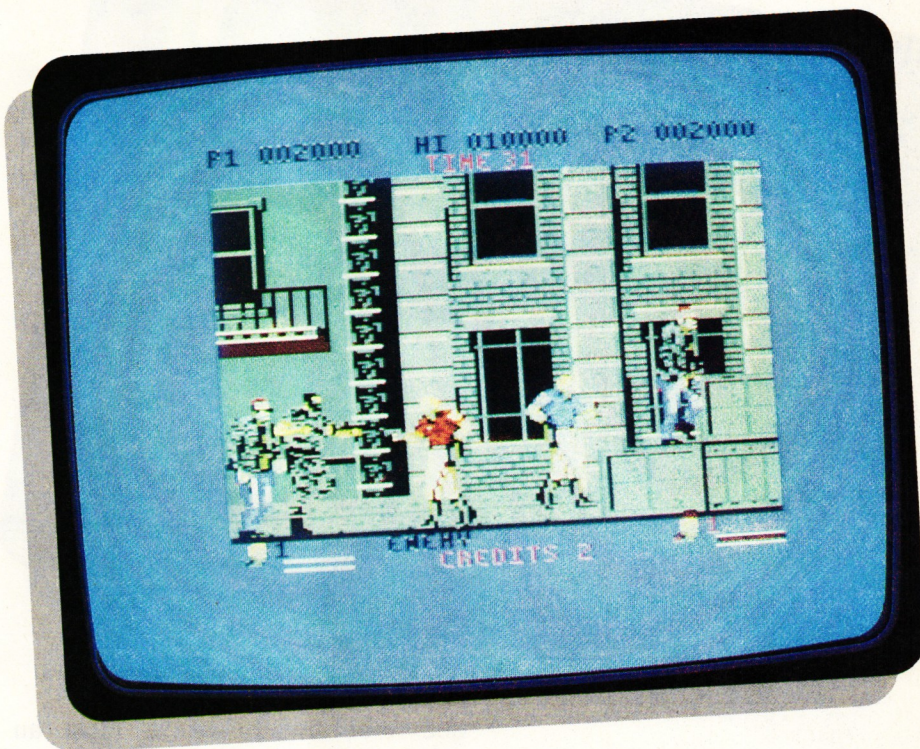
4 & 5 Courtesy of MCA

ESWAT

57%

Quand un gendarme rit, dans la gendarmerie, tous les gendarmes rient dans la gendarmerie... Moi, franchement, je ne rigole pas devant cette version du Super Flic qui se prend pour Robocop !

Une voiture de police se gare dans la rue principale de Cyber City, et un flic en uniforme en sort, l'arme au point. Son seul mot d'ordre : tirer sur tout ce qui bouge, pour impressionner ses supérieurs et être admis dans l'escadron de choc Eswat. A droite, droite ! En avant, marche ! Le temps de flinguer un pelé et deux tondus, ainsi que quelques skaters fous (au risque de se rendre impopulaire...), tout en récupérant des munitions en passant devant des caisses qui en contiennent, et voilà notre simple flic devant ce qui ressemble à un boss de fin de niveau...



LES YEUX FERMÉS

Le gros chauve en habits jaunes, surnommé «bouboule» en raison de ses rondeurs, n'a pas eu le temps de bouger le petit doigt : un tir fourni (environ quarante balles) et sans interruption a eu raison de lui. Fin du premier acte. Rideau.

La facilité de ce soft est déconcertante : en principe, vous ramassez suffisamment de munitions pendant les stages pour «arroser» copieusement les boss le moment venu. Ceux-ci reculent sous l'impact des balles, jusqu'à disparaître complètement de l'écran.

Il faut alors continuer de tirer dans le vide jusqu'à ce qu'un message vous indique la fin du stage...

C'est vraiment dommage, car si vous cessez le tir pour admirer vos adversaires, vous vous apercevez que les graphismes ne sont pas mal du tout, à l'image de l'énorme 4x4 du level 9, un sprite géant qui occupe près du quart de l'écran.

ALTERNANCE DE BON ET DE TRES MAUVAIS

Après avoir passé les trois premiers stages avec succès, le flic reçoit sa combinaison cybernétique pour servir dans l'escadron Eswat. Outre le fait qu'il ressemble alors à un bibendum Michelin et qu'il se fait déposer en hélicoptère sur le lieu de ses missions, rien ne change. Les décors sont toujours bien réalisés. Côté graphismes, rien à redire.

Mais l'animation, qu'il s'agisse du scrolling à droite ou des mouvements des personnages, est d'une lenteur désespérante. Et pour couronner le tout, le jeu est plutôt banal, sans être suffisamment difficile pour donner un peu de piquant. Autant dire que pour

le mode deux joueurs, vous aurez du mal à trouver un copain qui accepte de venir déprimer avec vous !

Soizoc

ESWAT d'US GOLD
Distribué par SFMI

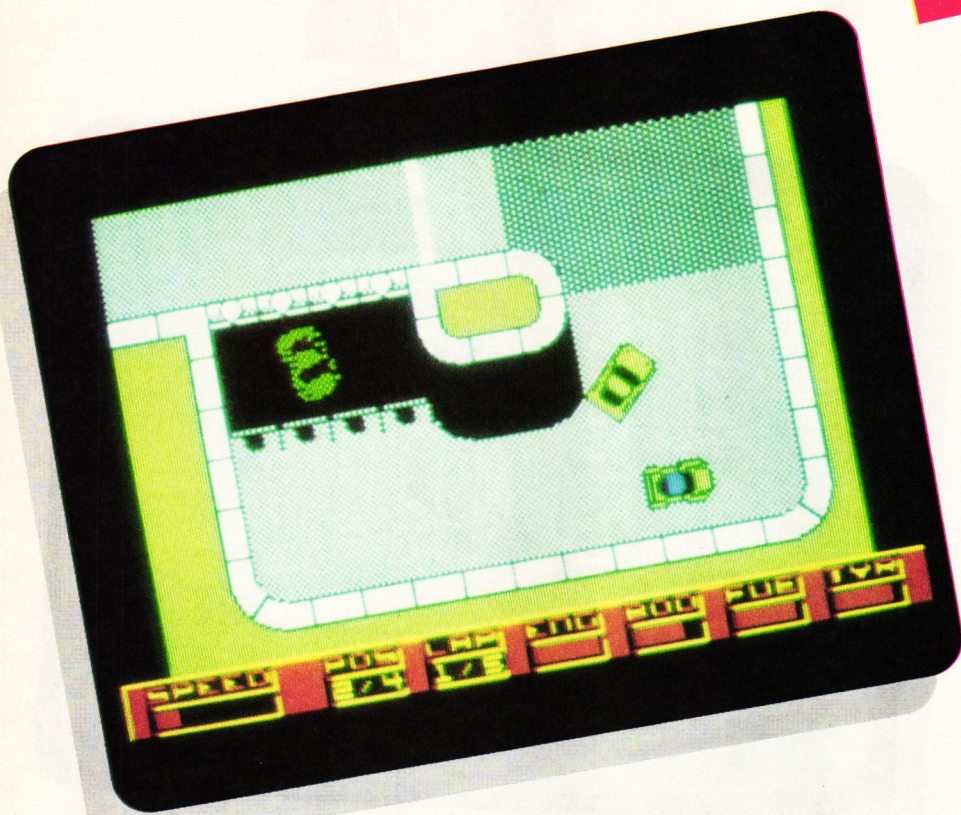
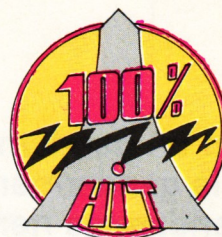


Graphisme :	75 %
Son :	62 %
Animation :	50 %
Richesse :	52 %
Scénario :	64 %
Ergonomie :	59 %
Notice :	65 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	40 %



SUPER CARS

82%



Super Cars est assez proche, dans son principe, de jeux tels que Super Off Road (testé dans ce même numéro) ou de Super Sprint (la borne d'arcade), déjà converti sur CPC. Selon Robby, c'est pourtant Super Cars qui s'avère être le plus ludique des trois...

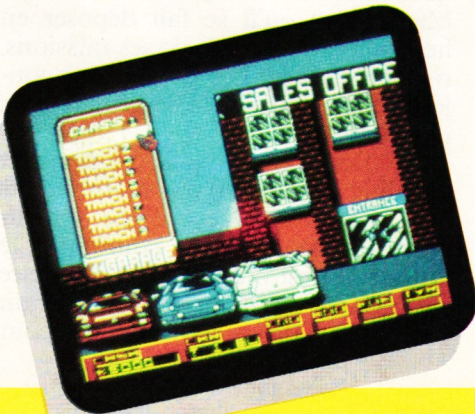
Les circuits de Super Cars sont représentés en vue aérienne et s'affichent au fur et à mesure de la progression de votre voiture avec un scrolling multidirectionnel. Le jeu propose ainsi neuf circuits différents, de plus en plus grands et de plus en plus tortueux. Vous serez opposé à trois voitures gérées par l'ordinateur et votre but sera, bien sûr, de terminer en première place pour empocher une belle somme d'argent.

Pendant la course, tous les coups sont permis : queues de poisson, carambolages, éperonnages, etc. Du moment

que vous franchissez la ligne au volant de votre voiture, personne ne sera là pour vous empêcher d'employer des moyens peu catholiques. Le tableau de bord affiché en bas de l'écran vous indique dans l'ordre : votre vitesse, votre position dans la course, le nombre de tours que vous avez effectués, l'état de votre moteur, l'état de votre carrosserie, votre réserve en carburant et le taux d'usure de vos pneus.

GEREZ VOS GAINS

Après chaque course, il faudra donc se rendre au garage pour effectuer les réparations nécessaires et refaire le plein d'essence. Vous pourrez également équiper votre bolide de quelques gadgets qui vous permettront d'augmenter vos chances de succès dans les courses. Par exemple, si vous



un lance-missiles frontal, vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois, mais l'adversaire sur lequel vous tirez sera mis hors course définitivement (la voiture restera toutefois sur la piste devenant alors un obstacle gênant).

Faites attention à ne pas dépenser trop rapidement le gain de vos courses car, si vous remportez rapidement les neuf courses du premier niveau de jeu, la compétition sera déjà plus dure dès le niveau suivant. Vos adversaires seront plus coriaces et plus rapides, aussi il faudra penser à l'achat d'une voiture plus puissante en passant au bureau des ventes entre deux compétitions.

Seul regret à propos de ce jeu, il n'est pas possible de concourir simultanément avec un ami, mais l'excellente tenue générale de Super Cars vous fera passer de très bons moments en solitaire devant votre CPC.

Avec Shadow of the Beast, Switchblade, Lotus Turbo et maintenant Super Cars, Gremlin continue son mariage d'amour avec les CPC d'Amstrad. C'est maintenant avec impatience que nous attendons chaque nouveau jeu de l'éditeur anglais. En tout cas, je vous conseille de vous offrir ce Super Cars si vous préférez le côté arcade d'une course de voiture ; les amateurs de simulation automobile seront, eux, gâtés avec Lotus Turbo.

Robby

SUPER CARS de GREMLIN
Distribué par SFMI

Graphisme :	78 %
Son :	70 %
Animation :	84 %
Richesse :	87 %
Scénario :	83 %
Ergonomie :	86 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	86 %

S

POUR EVITER CELA

RELIEZ VOTRE COLLECTION D'AMSTRAD

ENT OUR ENT



LA RELIURE D'AMSTRAD ENT OUR ENT

75 F + 5 F de frais d'envoi

BON A DECOUPER ET A RENVOYER A M.S.E 31, RUE E. RENAN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Je désire recevoir reliure(s) AMSTRAD Cent Pour Cent au prix de 75 F TTC + 5 F de frais d'envoi par
reliure et je joins un chèque de F à l'ordre de M.S.E

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

UNE
COMPILATION

DE
MEGA STARS

Les Stars

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP

GHOSTBUSTERS II

INDIANA JONES

BATMAN



ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

©1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

TM & COPYRIGHT ©1989 by Lucasfilm Ltd. [LFL] All rights Reserved.

TM & ©1964 DC Comics Inc.

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



**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST**

POLE 500

69%



Game Over, Phantis, Navy Move, Army Move, Capitain Trueno, etc. Tous ces jeux ont un point commun : ils nous arrivent directement du pays des castagnettes, l'Espagne. Comme vous le savez, les Espagnols ne font pas les choses à moitié, mais...

Pour confirmer cette règle, voici l'exception. Angel Nieto, Pole 500. Une simulation de championnat du monde de moto. Vous avez le choix entre seize circuits allant du circuit du Mans en France à Suzuka au Japon, en passant par l'Espagne, l'Italie, la Suède... Chaque pilote peut customiser sa moto en faisant son choix parmi plusieurs types de pneus et de boîte de vitesses, et entre changement de vitesse manuel ou automatique. L'ensemble pourra être sauvegardé sur dis-

quette, ce qui vous permet de reprendre une course sans être obligé de refaire tous les circuits (vous me direz, même les pilotes de vrai championnat ne se farcissent pas seize courses le même jour).

LES POINTS FORTS

Les graphismes du jeu ne trompent pas. On reconnaît sans problème la patte de nos amis espagnols. Des concurrents bien dessinés sans l'emploi de transferts savants d'autres machines plus puissantes que les nôtres (vous connaissez un seul jeu espagnol dont les héros sont formés de gros pavés rectangulaires ?). Deuxième point fort de Pole 500, la possibilité de participer à deux au championnat du monde des 500 cm³.

Pour cela, l'écran est partagé en deux et chaque joueur visionne son pilote dans un des écrans. Même si la vitesse du jeu n'est pas des plus remarquables, sachez que cette dernière option ne relentira pas le déroulement du jeu.

POUR AVOIR UNE CHANCE

Comme vous le constaterez assez rapidement, Pole 500 ressemble plutôt à une simulation de mobylettes qu'à autre chose. Il n'empêche que les

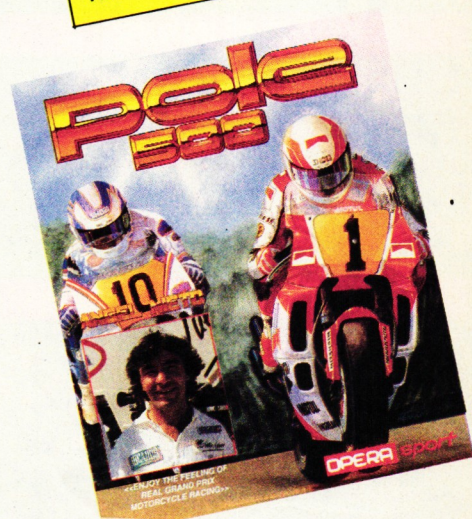
vieux motards ne pourront résister à la tentation et voudront à tout prix participer à ce championnat. Alors pour eux, sachez qu'il ne faut, en aucun cas, se fier aux décors, mais plutôt à votre compteur et à votre bon sens.

En effet, ne croyez pas pouvoir prendre un virage à 300 km/h, en dépit des apparences. Ayez une main sur le frein et gardez un œil sur les concurrents. Ils vous donneront, avant les panneaux de signalisation, le sens du virage. Il va de soi que cette méthode n'est plus valable pour le pilote en tête de course.

Poum

POLE 500 d'OPERA SOFT
Distribué par UBI SOFT

Graphisme :	80%
Son :	30%
Animation :	74%
Richesse :	88%
Scénario :	—
Ergonomie :	70%
Notice :	70%
Longévité :	76%
Rhaa/Lovely :	66%



S

10 JEUX SPECTACULAIRES

10 JEUX SPECTACULAIRES

10 JEUX SPECTACULAIRES



IMPOSSAMOLE™

Transformé en "Super Taupe" par des aliens, Monty – le héros des années 1990 – est investi d'une mission: vaincre 5 ignobles monstres cachés au plus profond de 5 labyrinthes. Il devra affronter des ennemis en tout genre et ne pas oublier de ramasser les armes et les bonus. "La diversité des décors, les nombreux ennemis et la longue partie d'exploration inhérente à chaque niveau sont un régal pour les amateurs de jeu de plate-forme. Un fantastique divertissement !" **AMSTRAD 100 %**

ROAD RUNNER™

Beep, Beep ! Vous êtes Road Runner, le célèbre Héros des dessins animés. Vous devez éviter de vous faire rattrapper par Wile E. Coyote. Tout au long des niveaux du jeu, vous découvrirez des bonus qui vous permettront d'augmenter votre score ou des obstacles qu'il faudra éviter. Vous pouvez également tenter de piéger l'infâme Wile E. Coyote ! Un jeu d'arcade palpitant qui est devenu un grand classique.

SIDE ARMS™

La menace: le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants. La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. Affrontez les vagues successives d'attaquants d'un autre monde et pénétrez dans leur immense empire souterrain où le combat s'intensifie de toutes parts; la mer souterraine ainsi que les positions ennemies dissimulées dans les parois de la grotte. Enfin, mesurez-vous à l'ultime arme de Bozon, le "Mobil Armour Sentinel" dans un redoutable combat à mort. De l'action à gogo, un graphisme superbe et un excellent façon de tester vos réflexes !

F.O.T.Y. 2™

Pouvez-vous supporter la pression d'un joueur professionnel de Football dont le but est de devenir le buteur et le footballeur No.1 de l'année ? Vous gerez la carrière et les matches d'un joueur ambitieux à travers le Championnat et la Coupe Nationale, et peut-être aussi jusqu'aux sommets de la Coupe d'Europe ou de la Coupe du Monde. Un grand jeu qui alterne stratégie, action et simulation !

E-MOTION™

Le premier jeu New Age. Emotion est conçu pour divertir, développer votre cerveau et non pour le faire exploser. Emotion est au jeu vidéo ce qu'Einstein fut pour la physique des particules. Un formidable jeu de réflexion en kaleidoscope sur plus de 50 niveaux d'une difficulté croissante.

STREET FIGHTER™

Un fabuleux jeu d'arts martiaux. Votre but: devenir champion du Monde de Kung Fu. Pour le devenir vous devez battre les plus grands Maîtres de 5 Pays: Grande Bretagne, USA, Chine, Japon et pour finir la Thaïlande, le pays des plus grands combattants. Attention, adaptez votre technique de combat en fonction de vos adversaires !

SKATE CRAZY™

Gagnez le respect de vos amis et des badauds en patinant dans "Car Park Challenge" et le "Championship Course." Permutez entre les deux sans perdre votre score ou votre niveau. En skate board ou en roller skate vous devez éviter les obstacles, récupérer les bonus et surtout aller le plus vite possible, La concurrence est sévère pour devenir la Star du Skate Board !

BUTCHER HILL™

La tension augmente à mesure que vous naviguez sur les eaux troubles, à la barre de votre petit canot à moteur, à la recherche de vivres et munitions vitales, en prenant bien soin d'éviter les mines et les bombardements aériens ennemis. Vous accostez ... au cœur de la jungle vietnamienne, l'odeur de la mort tout autour de vous, des pièges à hommes mortels et des emplacements de canons dissimulés. Panique ... Un village inconnu. Ami ou ennemi ? Autant d'obstacles entre vous et votre but ultime l'assaut sanglant de Butcher Hill.

GARY LINEKER HOTSHOT™

Un jeu complet de football à onze comprenant les tackles glissants, les remises en jeu, les corners, les coups francs et même un arbitre muni du terrible carton rouge.

Avez-vous les qualités requises pour tenir tête au meilleur buteur Anglais, Gary Lineker, une des grandes stars de la dernière Coupe du Monde de football ? Une formidable simulation de football.

NIGHT RAIDER™

En tant que pilote du Grunman Avenger, ressentez l'excitation et la passion de l'engagement aérien contre l'ennemi alors que vous essayez d'atteindre votre objectif final ... la destruction du Bismarck. En effet vous pouvez faire changer le cours de la deuxième Guerre Mondiale car le Bismarck – le plus grand cuirassé Allemand – est le maître absolu des Mers. Combats aériens, bombardement, vous devez vous surpasser pour atteindre votre objectif. Une fabuleuse simulation de vol !

**10 SUPERS HITS
RÉUNIS DANS UNE
MEGA COMPILATION
DÉMENTE !!!!**



**Amstrad CPC
Cassette et Disquette
Compatible avec 464 + et 6128+
S.F.M.I., B.P.3, Zac de Mousquette, 06740
Châteauneuf de Grasse – Tel: (1) 43350675**

SAINT DRAGON

55%

une technique particulière qui, de toute façon, ne sert à rien puisque le buffle est quasiment impassable.

ET L'ANIMATION... OH L'ANIMATION...

Techniquement, c'est pas mieux : on cherche les seize couleurs à l'écran et l'animation est très (trop) lente, c'est d'ailleurs ce qui rend le jeu injouable. Pour terminer, je dirai, à la décharge des auteurs, que l'adaptation était très difficile. Mais bon, allez voir du côté de Dragon Breed, un jeu autrement plus difficile à adapter, mais où les auteurs, au moins, s'en sont tirés avec les honneurs.

Wonder Fra

SAINT DRAGON de SALES CURVE



J'attendais avec impatience la sortie de Saint Dragon sur CPC. L'original d'arcade (de Jaleco) m'ayant été enlevé au bout de trois petits jours par les proprios de la salle du coin. Hélas, trois fois hélas, l'adaptation de Sales Curve est loin d'être de qualité...

Tout commença lorsqu'un des robots maléfiques se rebella contre ses anciens maîtres. Il fut par la suite galactiquement connu sous le nom de Saint Dragon (ce qui doit faire hurler Saint Michel ; avoir terrassé le dragon pour en voir un autre élevé au même rang que lui...).

C'est le nouveau prétexte pour créer le énigme shoot them up de l'année. Celui-ci, à scroll horizontal, aurait pu être très intéressant : le dragon (type chinois avec un long appendice caudal) peut se protéger avec tout son corps, la tête seule étant vulnérable, ce

qui permet de créer des stratégies adaptées à la situation.

JOUABILITE ET INJOUABILITE

Dans le premier niveau, notre Grand ver se balade au-dessus d'une planète, apparemment de type terrestre vu les quelques arbres qui passent de temps en temps, tout en étant attaqué par toute la gamme de robots existants (qui va des serpents au plus perfectionné des Robotechs).

Et là, le bât se mit à blesser. Au bout d'une heure de jeu, j'étais toujours au début du premier niveau, bien près de le classer dans la catégorie injouable, lorsque l'idée me vint de mettre mon dragon dans une certaine position, la queue enroulée autour de la tête, et là, miracle (Saint Dragon priez pour nous) je ne me faisais plus toucher - à tel point que je pouvais lâcher le joystick, aller discuter, me moucher, satisfaire un besoin naturel, etc.

En bref, je ne servais plus à rien, et ce jusqu'au monstre de fin de tableau, un énorme robot-buffle. Alors, messieurs les programmeurs, sachez que pour faire un jeu intéressant, il faut un juste milieu entre la jouabilité et l'injouabilité, et non pas un jeu qui passe d'un extrême à l'autre quand on découvre

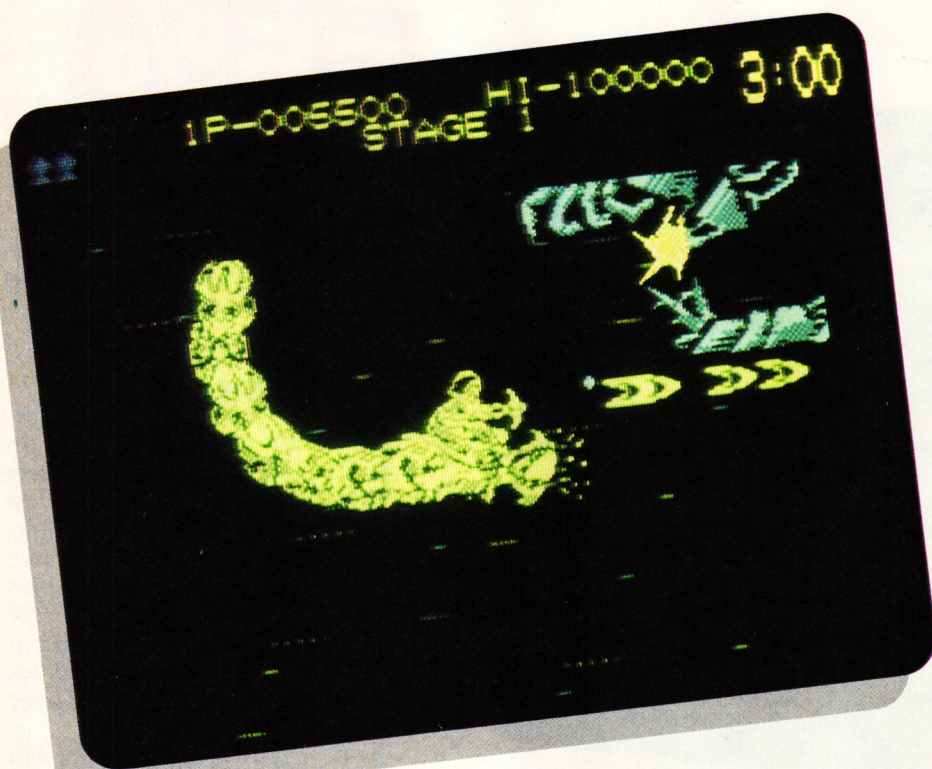
Graphisme :	65 %
Son :	62 %
Animation :	33 %
Difficulté :	18 %
Richesse :	65 %
Scénario :	72 %
Ergonomie :	68 %
Notice :	72 %
Longévité :	43 %
Rhaa/Lovely :	25 %



S

DRAGON BREED

73%



O toi, valeureux croisé des temps modernes ! O toi, noble chevalier qui, juché fièrement sur ta monture pétant du feu de Zeus, es prêt à braver tous les dangers pour que la paix règne enfin sur l'univers ! O toi, écoute un peu : de ton dragon, tiens bien la bride !

Ah ! Ah ! qu'est-ce qu'on rigole ! Mais vous rigolerez un peu moins quand vous saurez ce qui vous attend si vous relevez le défi de Kayus, 15 ans, roi de l'empire Agamen (quelque part au-delà de notre système solaire, vous ne pouvez pas le rater), à peine couronné et déjà confronté aux pires forces du mal.

LA CHEVAUCHEE FANTASTIQUE

L'action se déroule non pas sur une planète, mais dans l'espace intersidéral. Kayus chevauche l'énorme dragon Bahamoot, issu d'une race de dragons volants apprivoisés et particuliè-

rement efficaces au combat. Ce duo de choc se déplace librement aux quatre coins de l'écran, de gauche à droite et de haut en bas, tout cela grâce au joystick ou aux touches du clavier que vous pouvez redéfinir. De temps en temps, des plates-formes apparaissent en bas de l'écran, sur lesquelles Kayus doit récupérer des armes. Il quitte alors sa monture, qui s'envole faire un petit tour, et s'accroupit lorsqu'il veut la rappeler pour repartir.

PETITE CURIOSITE

A l'instar de deux espèces en voie de disparition, les castors et les play-boys, il vous faudra apprendre à vous servir de votre queue... Plus précisément, c'est la queue du dragon que vous pouvez déplacer en fonction de vos mouvements. Je m'explique : si vous allez vers le haut, la queue ondule vers le bas, si vous allez vers le bas, elle ondule vers le haut et si vous reculez en même temps, elle vient se mettre en arc de cercle au-dessous ou au-dessus de Kayus. Cela est très intéressant, car le dragon est insensible aux tirs ennemis et sa queue sert alors de bouclier au jeune chevalier qui, lui, ne doit surtout pas être touché, sous peine d'être immédiatement désintégré.

TROP DUR POUR MOI

D'accord, Kayus tire à l'arbalète et augmente sa puissance de tir en ramassant des armes. D'accord, le dragon crache des flammes, des rayons lumineux, des dragons-missiles et possède un super tir - que l'on active en gardant le bouton de feu appuyé pendant un certain temps. Mais les méchants sont nombreux, vifs et variés et... je n'ai jamais réussi à passer le premier niveau ! C'est pourquoi je ne conseille Dragon Breed qu'aux super pros des jeux d'arcade. Ils apprécieront la fluidité de l'animation et les graphismes en mode 1 qui rappellent beaucoup ceux de R-Type.

Soizoc

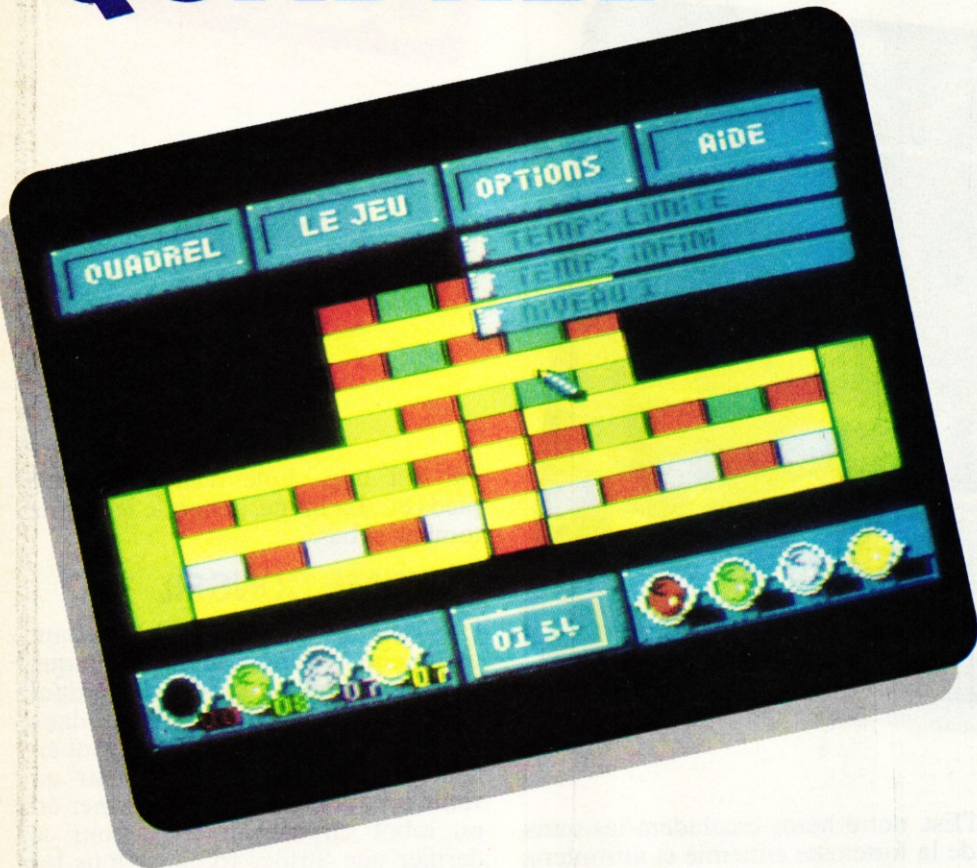
DRAGON BREED d'ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT



Graphisme :	72 %
Son :	69 %
Animation :	75 %
Richesse :	72 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	70 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	70 %

QUADREL

71%



Quatre couleurs en pot, un pinceau et un tableau de cases vides, il n'en faut pas plus pour vous faire passer des heures devant votre CPC. Il faut dire que la musique de Winogradoff vous séduira autant qu'elle vous ensorcellera.

Tout vient du célèbre théorème des quatre couleurs. Il a été prouvé qu'avec quatre couleurs, on pouvait colorier n'importe quelle surface divisée en cases sans que deux couleurs semblables se touchent. Quadrel en est l'application ludique. Donc, si vous n'arrivez pas à remplir les tableaux proposés, vous n'avez qu'à vous en prendre à vous-même.

PLEIN POT

Le jeu possède trois épreuves différentes, la première consiste à remplir les tableaux de façon libre. Tranquillement, vous choisissez votre couleur en

tremant le pinceau dans un des quatre pots de peinture disponibles. Chacun possède une quantité de peinture limitée. A chaque fois que vous trempez le pinceau, le chiffre inscrit sous le pot décroît. Lorsque le pinceau a pris sa nouvelle couleur, vous pouvez aller le placer sur une case vide et appuyer sur le bouton de feu pour la remplir. Dans le solitaire imposé, c'est l'ordinateur qui choisit la case à remplir, libre à vous de sélectionner une des quatre couleurs.

MATCH AU SOMMET

Bien sûr, cela peut sembler un peu simplet, mais quand on se lance dans un match contre un adversaire ou contre l'ordinateur, le défi se complique. Vous jouez sur le même tableau mais vous ne possédez pas la même quantité de chaque couleur. Le combat s'engage, chacun, à son tour, remplit des cases. Bien sûr la règle de base tient toujours. Il est impossible de placer deux couleurs dans deux cases qui se touchent par un côté. Pour réussir, il va donc falloir tenir compte des différences entre chaque peinture. En effet, si un des joueurs possède une capacité importante de coup de pinceau, l'autre va essayer de bloquer toutes les cases où il peut

mettre sa couleur. Toutes les cases n'ayant pas la même taille, les grandes sont stratégiquement intéressantes, puisqu'elles touchent plus de cases et empêchent l'adversaire de mettre la même couleur dans un plus grand nombre de cases.

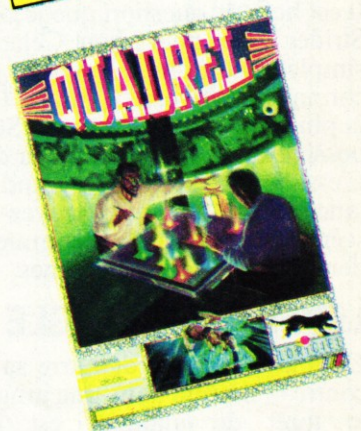
Le perdant est celui qui ne peut plus placer de couleurs, car toutes les cases libres ne sont pas accessibles aux couleurs qui lui restent dans ses pots.

On ne dirait pas comme ça, mais cela peut devenir passionnant. Quoi qu'il en soit, ce jeu est principalement dédié aux petits, qui arriveront très rapidement à manier le pinceau et placeront leurs couleurs de façon ordonnée, ce qui nous changera un petit peu des barbouillages sur les murs du salon.

*A tchao, bonsoir !
Lipfy*

QUADREL de LORICIEL

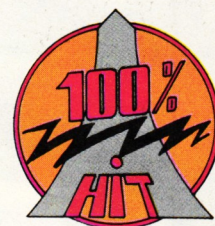
Graphisme :	73 %
Son :	87 %
Animation :	75 %
Richesse :	55 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	72 %
Longévité :	68 %
Rhaa/Lovely :	71 %



S

STRIDER II

82%



J'ai fait une chute d'au moins 150 pieds et... La haine, la haine. Je déteste tomber si bas.

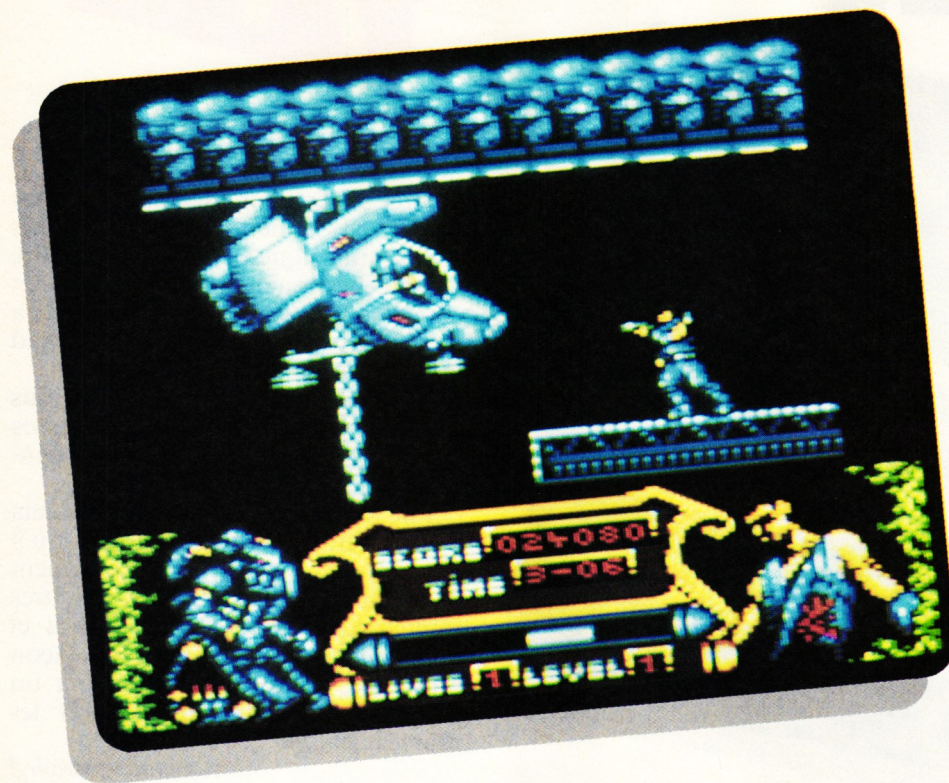
L'ULTIME CONSEIL

L'homme au laser, doit en partant d'un point, rejoindre la fin de chaque level pour affronter la bestiole gardant l'accès au niveau suivant (le tout dans un scrolling multidirectionnel tout en couleur). Sa seule chance pour en venir à bout est de se transformer en un robot surpuissant. C'est pour ce dernier que Strider récoltera tous les points d'énergie placés un peu partout dans le jeu.

Poum chantant Strider in the Night

STRIDER II d'US GOLD
Distribué par SFMI

Graphisme :	95 %
Son :	80 %
Animation :	90 %
Richesse :	92 %
Scénario :	40 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	52 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %



Ça va cartonner dans les chaumières. Strider deuxième du nom est arrivé. Comme pour le vin, il suffisait de le laisser mariner un peu pour qu'il prenne une belle « robe », une bonne dose de rapidité... En deux mots pour qu'il soit superbe.

Il est hors de question que je compare Strider I à ce petit bijou. Cela pour la simple raison que le premier je ne le connais ni d'Eve, ni d'Adam. Comme la plupart des jeux du genre, Strider II possède un scénario à mourir d'ennui. C'est dommage, mais quand on se lance dans l'aventure, croyez-moi, le scénario on s'en tape comme de sa dernière paire de chaussettes.

LEVEL 1, LA JUNGLE

L'homme au laser démarre sa course contre la montre dans une jungle. Cette forêt de malheur est infestée d'oiseaux et autres bestioles pas vraiment attirantes. Ajoutez à cela les troupes des pas beaux, vous aurez ainsi un premier aperçu de l'enfer auquel vous allez vous frotter. Plus loin, vers

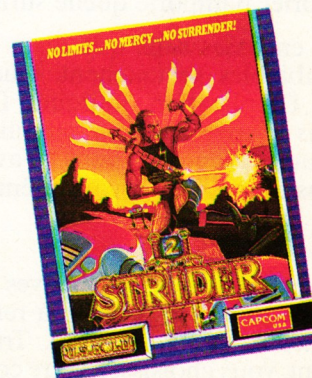
l'Est, notre héros escaladera les murs de la forteresse ennemie et affrontera, après diverses difficultés, le pas beau de fin de niveau à bord de son engin volant.

LEVEL 2, LES RUINES

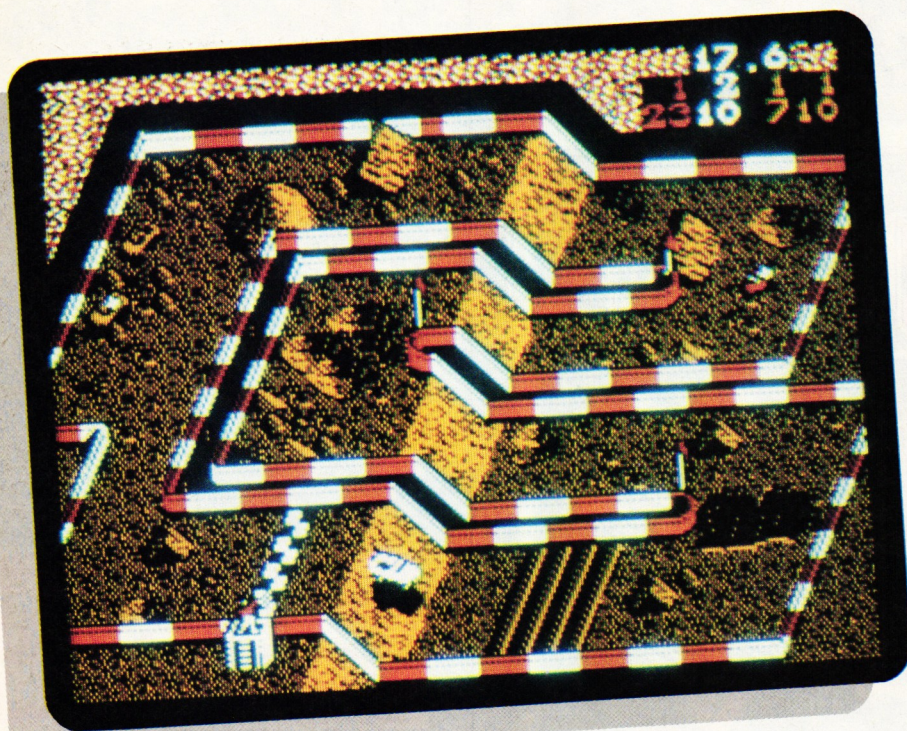
L'homme au laser doit escalader les plates-formes. Monter le plus haut possible tout en évitant l'énergie dégagée des accumulateurs haute tension fixés au plafond. Il va de soi que les troupes du mal sont partout, mais notre héros sait qu'ils ne résisteront pas longtemps aux coups du sabre laser. Sur la dernière plate-forme, une corde. Notre héros n'hésitera pas à descendre de crevasse en crevasse. Arrivé à l'avant, dernière étage, son flair lui indiquera de se diriger vers l'Est. C'est ainsi qu'il fera la connaissance des gardiens de hangards et autres sentinelles placées ci et là, pour enfin, affronter les deux chars placés en fin de level.

LEVEL 3, LA MERE

L'homme au laser est dans une véritable galère. Après de longs moments passés à dégommer toutes les bestioles osant barrer sa route, il affrontera la mère de ce joli monde, une véritable tête sans pitié. J'arrête ici les dégâts car j'ai la rage. En effet, au quatrième level, en affrontant une tête de mort,



SUPER OFF-ROAD



74%

JE RESPIRE, RESPIREZ

Nous trouvons donc un petit jeu de voitures sur circuit tout-terrain qui tiendra enfin la route. Alors que les autres (et ce depuis des années) sont de simples « loupés » de la programmation, vous trouverez avec Super Off-Road les joies de la vitesse et surtout vous ressentirez la haine émanant des autres pilotes. En deux mots, ne vous attendez pas à confondre votre CPC avec une borne arcade mais pour une fois, des programmeurs ont assuré un max, et ceci pour le plaisir de tous.

Poum

Vous savez, le mois dernier, je me suis fais une petite peur avec un jeu ô combien infâme que ces messieurs les éditeurs ont osé refiler chez nos bouchers préférés. Il s'agissait d'une adaptation de borne arcade (simulation de course auto) la plus ratée que l'on puisse imaginer.

(donc pas de scrollings et autres gadgets) avec plein de couleurs et surtout avec plein d'obstacles bien dessinés. En effet, on reconnaît sans problème les dunes, les trous, les tremplins, la bande de départ, les barrières... On reconnaît également la nature du terrain (de la terre), l'avant comme l'arrière des voitures. Bref, tout ce qu'il faut pour jouer sur une simulation de voitures de cette nature (le comble : lors d'un saut, les programmeurs n'ont pas oublié l'ombre de la voiture au sol).

SUPER OFF-ROAD
de VIRGIN GAMES
Distribué par SFMI

Graphisme :	88 %
Son :	62 %
Animation :	88 %
Richesse :	80 %
Scénario :	30 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	70 %
Longévité :	79 %
Rhaa/Lovely :	78 %

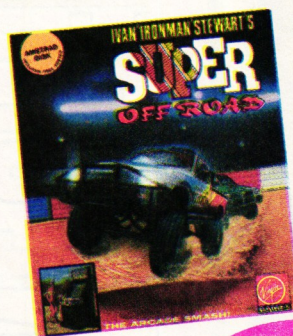
Heureusement que vous, joueurs et avant tout consommateurs, n'étiez pas pressés pour l'achat de vos cadeaux de Noël et aviez, avant tout, lu les tests de vos rédacteurs préférés. Ainsi, vous me devez une fière chandelle car pour une fois, une mauvaise nouvelle peut en cacher une bonne !

ENFIN DES COULEURS

Dans Super Off-Road, vous pilotez comme dans la version arcade une voiture parmi quatre en course. Le circuit est totalement représenté à l'écran

FAITES LE PLEIN

En fin de chaque parcours vous aurez, selon votre dextérité lors de la course, acquis une certaine somme d'argent qui vous permettra d'acheter moult options vous facilitant la vie (du moins durant la course). Cela va des pneus de plus en plus adhérents, au turbo en passant par de bons amortisseurs (indispensables sur ce genre de terrain). Durant la course, les pilotes verront apparaître de façon aléatoire des réserves de nitroglycérine, et autre sac plein de gros dollars verts. C'est le premier passant au-dessus de ces bonus qui l'emportera.



S

Une Fabuleuse Puissance



◀ CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A Inc; U.N. Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A. Inc; Tous droits réservés.

CAPCOM®
USA



LINE OF FIRE™

▶ CBM 64/128 & Amstrad Cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35

De Feu Dans Vos Poings

CBM 64/ 128 & Amstrad
cassette & Disquette,
Spectrum cassette,
Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique
déposée de Capcom U.S.A Inc;
Strider II™ © 1990 Capcom
U.S.A. Inc; Tous droits réservés.



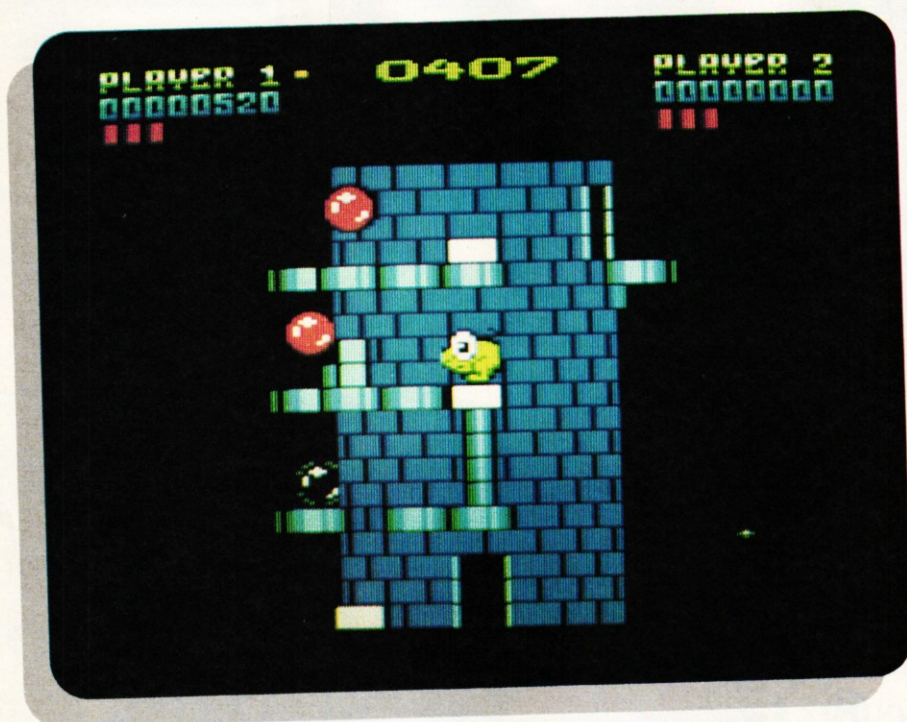
SEGA™

GOLD®



CBM 64/128 & Amstrad Cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.

TELECHARGEMENT VOTRE



Hello les zaminches ! Je constate avec la fierté de l'ancêtre que les conseils de Papy Robby ne tombent pas derrière le clavier d'un manchot. Ainsi, quelque temps après vous avoir fait les éloges de H.A.T.E., le jeu se retrouvait en tête du hit-parade des logiciels le plus souvent téléchargés. Je vous recommande d'ailleurs d'aller faire une petite visite hebdomadaire sur le 3615 AMSTRAD où vous pouvez gagner de nombreux lots grâce aux jeux primés du serveur.

NEBULUS

Vous finirez bien par remarquer que j'affectionne les jeux de Hewson, la société anglaise, puisque déjà le mois dernier (c'est-à-dire l'année dernière, gasp !) je vous confiais tout le bien que je pensais de la série des Cybernoïd. Voici maintenant Nebulus, du même éditeur, que nous avons testé dans le numéro 5 de notre magazine, il y a plus de deux ans et demi...

D'un concept totalement original, ce jeu vous propose d'aider un petit personnage tout vert et totalement hilarant (genre grosse tête vissée sur pattes courtaudes) dans son ascension d'une série de six tours de brique. Pour cela, vous devrez le diriger sur un chemin pavé d'étroites dalles vers la cime de l'édifice.

Dalles escamotables, boules rebondissantes, ennemis volants et ascenseurs diaboliques ne vous faciliteront pas la tâche. Heureusement, votre petite boule de poils verts peut tirer pour se débarrasser de certains ennemis s'approchant de trop près. Elle pourra

également sauter au-dessus d'un trou et, dès que possible, emprunter une porte pour traverser la tour. Alors, point fort du jeu, c'est toute la tour qui se mettra à tourner devant vos yeux, faisant réapparaître votre personnage au seuil de la porte opposée.

Lors de vos premières parties, les chutes seront nombreuses et seul un coup de joystick vers la haut vous permettra de vous rétablir sur la rampe de dalles, quelques étages plus bas. Il vous faudra alors reprendre votre marche vers le sommet. J'oubliai presque un détail : bien sûr, le temps joue contre vous et chaque chute vous éloigne de votre but, tout en réduisant également vos chances de gravir la tour avant la fin du compte à rebours.

Ce jeu, accompagné d'une bonne partition musicale, est assez éprouvant pour les nerfs et seuls les fanas du genre s'accrocheront suffisamment pour en voir le bout. En tout cas, sa très bonne réalisation en fait un programme inévitable sur Amstrad CPC.

AMCHARGE 2

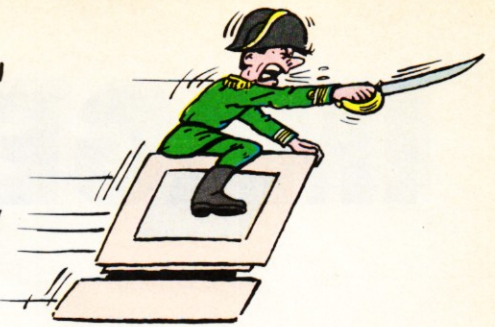
Je vous rappelle qu'avec votre logiciel de téléchargement, il vous est également possible de télécharger la version 2 d'Amcharge. Celle-ci vous permettra de télécharger des jeux exploitant les banks de mémoire supplémentaires du CPC 6128, à la condition impérative d'utiliser un 6128, bien sûr. Il existe ainsi sur le 3615 AMSTRAD quelques excellents jeux que vous ne pouvez rater s'ils ne font pas encore partie de votre ludothèque (Robocop, Dragon Ninja, Renegade III, Opération Wolf).

Robby



LES FELES

DU TÉLÉCHARGEMENT

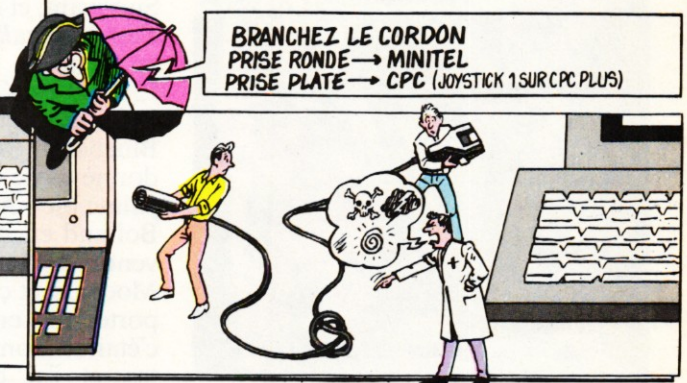
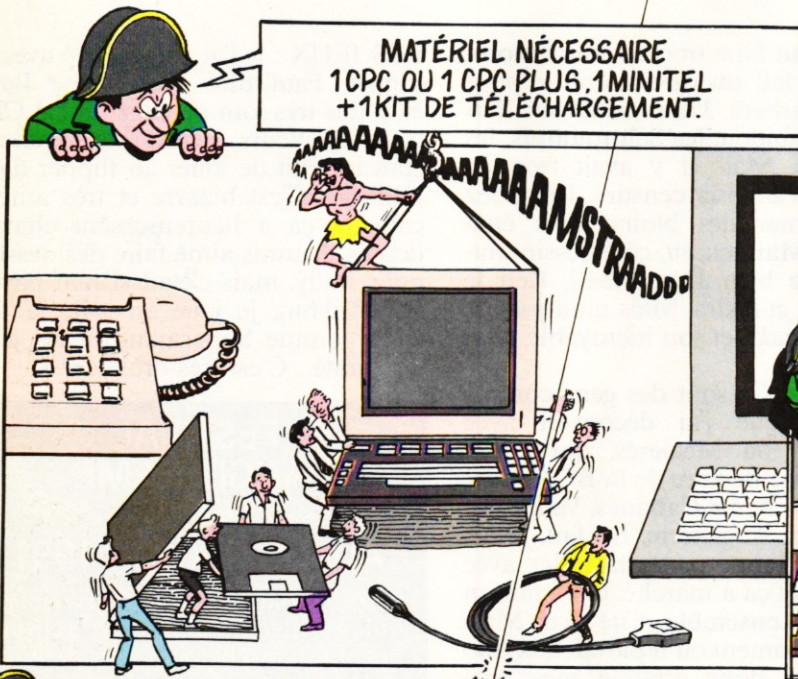


3615 CODE AMSTRAD

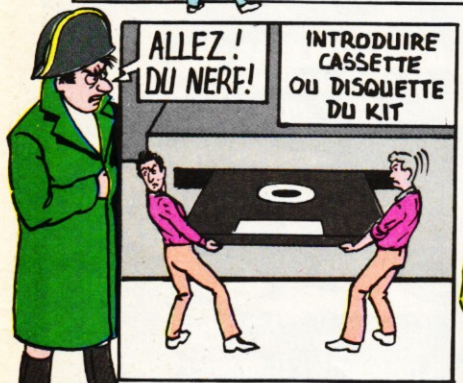
LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC (JOYSTICK 1 SUR CPC PLUS)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC OU 1 CPC PLUS. 1 MINITEL
+ 1 KIT DE TÉLÉCHARGEMENT.



MENDÈS-FRANCE A.C.



ALLEZ! DU NERF!

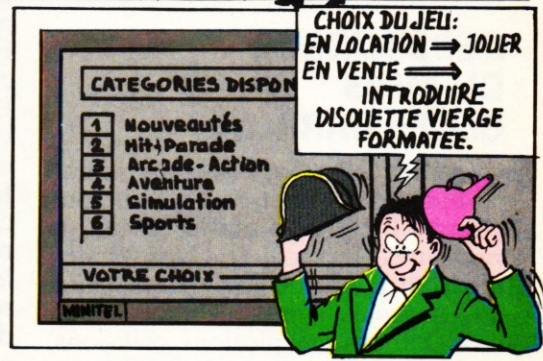
INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT



LANCEZ AMSTRAD



☐ RUN AMSTRAD



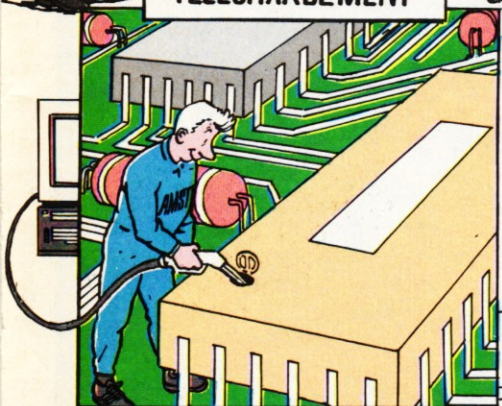
CHOIX DU JEU:
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE → INTRODUIRE DISQUETTE VIERGE FORMATEE.

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

VOTRE CHOIX _____
MINITEL

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER!...



AMSTRAD : vous saurez tout! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/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 33





DESSINATEUR DU MOIS : GEOFF DARROW

Ça tombe à pic. En même temps que ce numéro de *Cent pour Cent*, vous pourrez lire le tout nouvel album de notre invité du mois. Soit *Hard Boiled* (Delcourt), sorte de version alternative de *Robocop*, gigantesque Shoot'em up en BD alignant explosions, collisions, accidents, bastons, sur des pages aux milliers de détails. Vous auriez vraiment tort de passer à côté. Surtout si je vous dis que le scénariste n'est rien moins que Frank Miller (*Robocop 2*, *Batman* et *Daredevil*).

GEOFF DARROW : L'INTERVIEW

RICAIN : « Je suis né en pleine Amérique profonde. Les gens en Illinois sont très ouverts et très gentils, mais ils sont aussi incroyablement puritains. Et naïfs. Mon père a toujours pensé que l'Amérique était un pays très droit, que tout ce qui pouvait se dire à la télé ne pouvait être que vrai ».

MIGRATION : « J'ai fait une école d'art à Chicago. Ce qui m'a permis de devenir directeur artistique dans une boîte de publicité. Mais c'est un métier pour lequel je ne suis absolument pas

doué, il faut faire trop de concessions. J'ai aussi fait du dessin animé pour Hanna Barbera. J'ai travaillé sur *Batman*, *Scoubidou*, les *Schtroumpfs*, les *Pierrafeu*... Mais il y avait trop de problèmes avec la censure. Imaginez que dessiner des Noirs nous était interdit ! Maintenant, côté dessin animé, j'aime bien *Dragonball*, *Ken le Survivant*, et *Akira*. Mais mon préféré c'est *Miyazaki*, et son incroyable mise en scène ».

LA BD : « Ce sont des gens comme Moebius (que j'ai découvert avec Blueberry) ou Mézières, qui m'ont donné envie de faire de la BD. Sinon, j'aime bien Arno, Cabanes, Vatine, ou Bolland en Angleterre. En fait, j'étais venu en France pour travailler avec Moebius, et ça a marché. On a fait un porte-folio ensemble, *Cité Feu*. Mais c'était le moment où il partait aux States, et j'ai donc attaqué mes propres histoires. »

FRANK MILLER : « Je l'ai rencontré chez Jean Giraud (alias Moebius) à Los Angeles. C'était il y a six ans. Il voulait bosser avec quelqu'un de pas encore très connu. »

HARD BOILED : « Le nom du héros change tout le temps, c'est ça le mystère. L'histoire est très simple. *Hard Boiled* a du succès aux Etats-Unis, mais reste à savoir si les gens aiment ou détestent... C'est vrai que cette BD est assez violente, et qu'on risque d'avoir des problèmes avec la censure. Mais Frank adore ça. Je suis sûr qu'il attend cela avec impatience... »

BD US : « La BD aux States, c'est le pognon et c'est tout. Les frères Hernandez, par exemple, sont très marginaux. Les Américains trouvent une façon de faire, et la répètent, l'industrialisent. »

TV : « La télé en France, c'est pire que tout. Regarde Jacques Martin, il est incroyablement naïf. C'est le genre de trucs qu'on avait avant aux States. Là-bas, c'est le règne des filles aux grosses poitrines, des tee-shirts mouillés, et il y a beaucoup plus de sens critique dans les shows télévisés. Les présentateurs n'hésitent pas à demander à leurs invités des trucs du genre " ton dernier film était nul, non ? "... Mais j'aime quand même certaines émissions françaises, comme *Culture Pub* sur M6. »

LES JEUX : « J'ai commencé avec le flipper. Faut dire que l'usine Bally était pas très loin de chez moi, à Chicago. D'ailleurs, quand j'étais jeune, il était interdit de jouer au flipper dans l'Illinois. C'est bizarre et très américain, et ça a heureusement changé depuis. J'aurais aimé faire des dessins pour Bally, mais c'était si mal payé... Aujourd'hui, je joue en salle, à des trucs comme *Superman*, ou les jeux de karaté... C'est très drôle... »

FESTIVAL D'ANGOULEME : DU 25 AU 27 JANVIER 1991

Max Cabanes, grand prix de la ville d'Angoulême 1990 se retrouve tout naturellement président de



ce dix-huitième festival qui, suite aux problèmes financiers de la ville d'Angoulême, a failli ne jamais se réaliser. Comme toujours, le menu se compose de nombreuses expositions. Retenons surtout celle consacrée à l'œuvre de René Goscinny, ainsi qu'une présentation des *Mangas*, la BD japonaise dont on vous parle souvent dans ces pages. C'est d'ailleurs le Japon qui sera l'invité d'honneur de cette manifestation. Les dessinateurs nippons seront nombreux, et on parle même de la présence possible d'Otomo, le créateur génial d'*Akira* (qui prépare d'ailleurs une nouvelle BD avec Jodorowsky). Sinon, vous pourrez vous balader, acheter mille et une merveilles, et les faire dédicacer par vos dessinateurs préférés. Le mois prochain, je vous donne les dix albums indispensables de 1990 selon Angoulême 18.

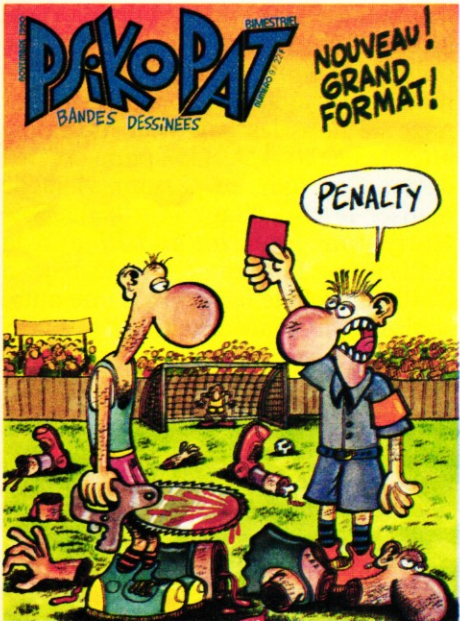
SARCASM (Comix Burnes)

Il y avait le journal *Flag* (avec Benito, Ouin, Max...), voilà **Sarcasm**. Un nouveau magazine halluciné édité par



Crétins Galactiques édition, réunis autour de deux dessinateurs d'*Ams-trad Cent Pour Cent*, j'ai nommé Ness et Grr. Si vous aimez leurs dessins, écrivez-leur à Sarcasm (ou cherchez-le dans les boutiques spécialisées, comme Actualité à Paris) : 9, rue Denise-Buisson, 93100 Montreuil. Si je vous dis qu'en plus vous y croiserez Mezzo (*Cent pour Cent* n° 27), l'allumé Y5/P5, et les plumes acerbes de Lympham et Herr Sang (à ne pas mettre entre toutes les mains), je crois que vous suivrez mes conseils.

Un autre magazine à encourager, *Mag Comix*, qui publie des histoires de monstres en BD dans son n° 2. On y reviendra car ses créateurs sont particulièrement actifs et passionnés.



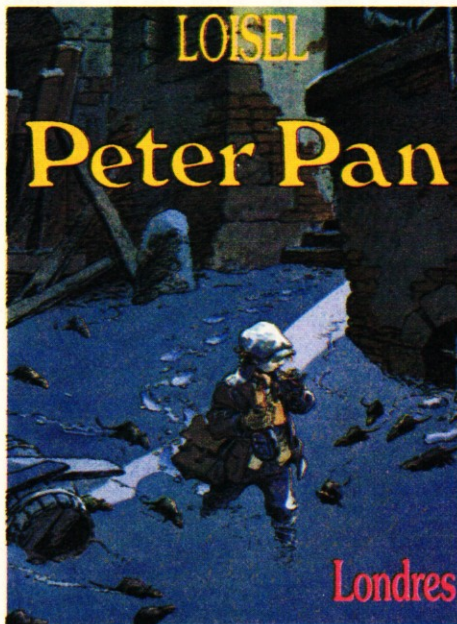
L'adresse : Mag, 10, rue J.-B.-Baudin, 21000 Dijon.

Le petit Psikopat était le journal de Carali, disponible en kiosques. Comme il change de format (il grandit), son nom se simplifie en *Psikopat*. Il y a beaucoup d'humour, et une tonne de puissants dessinateurs (Willem, Edika, Ouin, Harry Gator, Tronchet, Menu, je m'arrête là, y'en a trop...).

LES ENFANTS DE LA MISERE

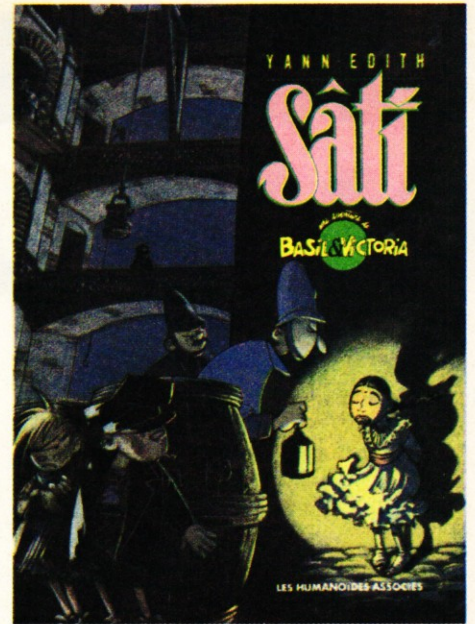
Ce doit être la mode. Londres (ou Paris) à la fin du siècle dernier, les gamins qui couchent dans les rues, la misère, la recherche éperdue de pognon, et, surtout, le rêve pour s'évader.

Voilà la toile de fond d'un bon paquet de nouveaux albums. Et tant mieux, quand on peut se régaler à la lecture d'un *Peter Pan* ou d'un *Sâti*. Commençons par le héros de James Matthew Barrie, immortalisé par Walt Disney. Je vous avais parlé d'une adaptation BD sortie il y a quelques mois, mais c'était bien gentil à côté de



la version très libre de *Peter Pan* par Loisel (dessinateur de *la Quête de l'oiseau du temps*). Peter habite un quartier craignos de Londres. Sa mère est une alcoolique finie, elle le bat, l'insulte, comme pour se venger de s'être fait larguer par son mari. C'est carrément sordide. Mais quel rapport avec le capitaine Crochet, la fée Clochette, et l'île aux enfants, me direz-vous ? Chut, je n'en dis pas plus, mais attendez-vous à une agréable surprise ! (Editions Vents d'Ouest)

Si Loisel joue la carte de l'originalité et du réalisme, Yann et Edith, avec *Sâti* (Humanoïdes Associés), frappent directement droit au cœur. Les héros y sont des gamins teigneux qui passent



leur temps à s'engueuler, ou à monter des sales plans pour se remplir l'estomac. Et ils vont tomber sur une *Sâti* (jeune épouse indienne destinée au bûcher suite à la mort de son mari) en fuite. Victoria y voit un bon plan pour se remplir les poches, et Basil tombe amoureux. C'est très beau, et le dessin d'Edith, tout en nervosité et émotion, est une véritable révélation. Classe !

COMICS SELECTION ACTUALITE / CENT POUR CENT

Nightbreed n'est pas seulement un film ou un jeu micro. C'est aussi un comics s'inspirant des personnages et de l'univers créés par Clive Barker. *Nightbreed* (Epic) reprend l'histoire après la destruction de Midian, les nuitants errant, pourchassés, et tuant pour survivre.

Les amateurs de BD anglaise connaissent bien Bryan Talbot, créateur de *Luther Arkwright* (un délire temporel absolument incroyable !). Talbot suit les traces de ses compatriotes et déboule chez DC avec une nouvelle série prometteuse, *The Nazz*. On y reviendra.

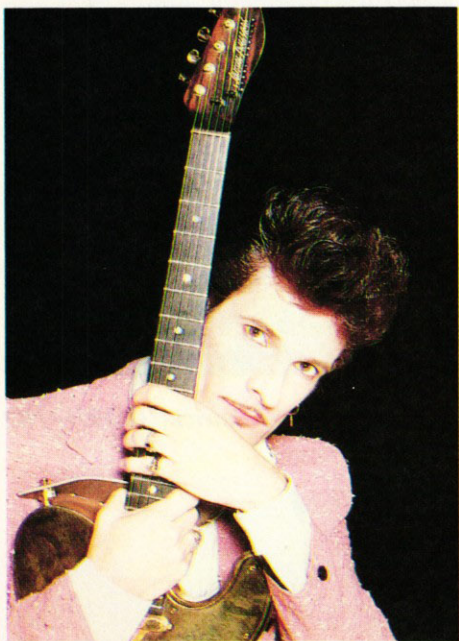
Ces comics sont disponibles à la librairie Actualité, 38, rue Dauphine, 75006 Paris. Tél. : 43 26 35 62.

Patrick GIORDANO

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

HEROS DU MOIS : WILLY DE VILLE

Les amateurs de Willy de Ville se souviennent de son incroyable album *le Chat bleu* (réédité en CD par WMD), dans lequel l'Américain affichait son amour pour la grande époque de la chanson française. Enregistré à Paris avec l'arrangeur Jean-Claude Petit, ce disque gorgé de blues semblait visité par l'esprit d'Edith Piaf. Après une série d'albums plus rock, ou plus commerciaux (*Miracle* avec Mark Knopfler), Willy de Ville se lance dans son autre grande obsession : la soul. Celle que l'on faisait dans les années 50 ou 60 du côté de la Nouvelle-Orléans. Et Willy a une telle voix qu'il supporte la comparaison, dans leur style, avec les meilleurs chanteurs du genre, et de l'époque. Les Lee Dorsey, Meters, Drifters, capables de faire battre votre cœur vitesse After Burner. Il faut dire qu'il s'est entouré de musiciens mythiques du cru, genre Allen Toussaint, Dr. John, ou Barbara Jones. Attention, ce disque (ou CD), *Victory Mixture* (WMD) est hors du temps, calme, simple, tout naturellement beau, mais risque de surprendre les novices. Je serais vous, j'essayerais quand même ces nouvelles sensations...



Willy de ville.

FILM DU MOIS : NIGHTBREED / CABAL

Clive Barker est fou. Fou, mais talentueux. Pièces de théâtre, romans ou films, toute son œuvre est bizarre, mais si fascinante. Le premier film écrit et réalisé par ce digne descendant de Lovecraft était *Hellraiser*. Si vous l'avez vu, vous en tremblez encore. Mais Barker a laissé à d'autres le soin de s'occuper de la suite de cette ode à la douleur, préférant adapter son roman *Cabal* pour l'écran que de se répéter. Résultat : *Nightbreed*, une fable humaniste aux couleurs fantastiques. *Cabal* (le nom de la version française) n'a en fait rien à voir avec *Hellraiser*. L'on y découvre Midian,

une cité cachée, dans laquelle se sont regroupés, en marge de notre société, monstres et créatures pourchassées par l'Homme depuis des siècles. Boone, le héros, est l'un de ces Nuitants. C'est en suivant sa piste que Decker, tueur psychopathe (joué par le cinéaste canadien David Cronenberg), va retrouver la trace de Midian, prêt à tout pour détruire sauvagement ce havre de paix. Comme vous l'imaginez, l'action est omniprésente dans *Nightbreed*, ponctuée de scènes « gore » du meilleur aloi (Decker s'en donne à cœur joie). Mais ce sont surtout les maquillages et les décors qui valent le déplacement : il y a ainsi plus de cent sublimes créatures, certaines n'apparaissant à l'écran que quelques secondes. *Nightbreed* n'est pas non plus qu'une suite de créatures et d'effets spéciaux, c'est aussi une fable humaniste, une histoire d'amour tragique qui donne du sang neuf au cinéma fantastique. Et l'adaptation BD est parue chez Comics USA.

ET QUELQUES ALBUMS DE PLUS : SKA / REGGAE / RAGAMUFFIN

Jimmy Cliff est toujours vivant. Et il chante toujours comme un dieu. La voix d'or. *Save our Planet Earth* (Musidisc) est son dernier album, gorgé de soleil et de soul, avec même quelques petits dérapages rap. Il y avait Tonton David et Saï Saï, voilà Pappa Leslie, le roi du reggae/ragamuffin en français. Ecoutez son CD, qu'il a fait en collaboration avec Gom Jabbar, *Belle Epoque* (Musidisc). Pappa Leslie ne se contente pas de toaster à grande vitesse ses textes revendicatifs, il chante aussi. Et bien. Refrains tueurs et énergie maximale. Si le reggae vous gonfle et que vous trouvez que c'est toujours la même chose, écoutez la nouvelle génération. On finit avec une compilation ragamuffin, *Cry for a Sound Boy* (Unicorn). Découvrez ce style dépouillé, fait de rythmiques hypnotiques, de mélodies simples et de longs passages rappés. En prime, vous trouverez une version toastée de *Here Comes the Rain*, le tube des Eurythmics, par Gallie Weed.

LE SAVIEZ-VOUS ?

A *Cent Pour Cent*, on est fondu de **Judge Dredd**, héros de BD qui a méchamment inspiré *Robocop*. On attend donc le jeu la bave aux lèvres, d'autant qu'il est annoncé depuis belle lurette. Tout comme le film, d'ailleurs, puisque le producteur Edward Pressman a acheté les droits de ce personnage né dans les pages du magazine anglais *2000 AD*. On parle même d'Alex Cox (qui, en passant, vient de réaliser le clip d'Iggy Pop et Debbie Harry pour *Red Hot and Blue*) à la réalisation. Le même producteur a d'ailleurs acheté les droits d'une autre sublime BD, mais cette fois japonaise, *Lone Wolf and Cub*.

Pump, le dernier Aerosmith est un chef-d'œuvre. Une merveille. Si vous pensez la même chose que moi, jetez-vous sur la K7 vidéo diabolique *The Making of Pump* (en import pour l'instant), soit la genèse de la merveille, Aerosmith en train de répéter, d'enregistrer, de chercher, de créer quoi... La folie totale !

Sined, Miss X, Matt, Pierre, on attend tous le prochain album de **Motorhead** en tremblant. Alors pour patienter, faites comme nous, lavez-vous les oreilles avec la compilation *From the Vaults* (Musidisc). Il y a des titres live, studio (en fait des 45 tours rares), et il y a même quelques petites surprises comme les inévitables sauvages de **Girlschool** ou la délurée **Wendy O'Williams** (Plasmatics).

Le bruit courait depuis longtemps, mais c'est maintenant officiel : les deux membres de **Milli Vanilli** ne chantent pas leurs chansons. Des choristes le font pour eux. Ils se contentent de se trémousser et de mimer. C'est carrément leur producteur compositeur allemand, **Frank Farian**, qui l'a officiellement annoncé.

Très très chaud, le nouveau clip de **Madonna** (signé Mondino), *Justify my Love*. La chanson a d'ailleurs été coécrite par **Lenny Kravitz**, et est l'un des deux inédits de *the Immaculate Collection*, le best of de la ciccone.

Fabuleuse pochette de **Grr** (de 100 %) pour *Total Virulence* (Jungle Hop), une compilation réunissant la fine fleur du trash-métal français, dont **Loudblast** et **Death Power**.



C'est incroyable, certains films sont maintenant disponibles en location vidéo avant même leur sortie en salles, et surtout leur présentation au festival d'Avoriaz. Il en est ainsi de *Meta-morphosis* (inspiré par *Reanimator*) et d'*Au-delà des ténèbres* (spécial magie noire et maison hantée). Tous deux sortis chez GCR.

DOCTOR ADAMSKI

En trois tubes, **Adamski** est devenu le chef de file de la house britannique. Un personnage très anglais, excentrique, toujours flanqué de son petit chien blanc. Bref, totalement crédible en Angleterre, mais qui va mettre du temps à être pris au sérieux en France, le pays de **Bruel** et de **Pagny**. Son CD *Doctor Adamski Musical Pharmacy* (Wea) synthétise pourtant tous les courants dance actuels : techno, house soul (le sublime *Killer* chargé d'émotions), new age, et même electro, certains titres étant proches des délires synthétiques de **Front 242** ou des groupes **Wax Trax**. Idéal pour les pistes de danse, ou pour se réveiller avec la pêche. Dernière minute : **Adamski** vient de remixer une chanson d'un autre grand excentrique anglais, **Elton John** (*Medicine Man*).



Adamski.

SOLID AS A ROCK

Sorti il y a une dizaine d'années, le second album de **Shakin' Street**



demeure l'un des meilleurs albums de hard jamais sortis par un groupe français. Emmené par la voix de sauvageonne de **Fabienne Shine**, le groupe était parti enregistrer cette merveille aux États-Unis, épaulé par le mythique producteur **Sandy Pearlman**, et par le guitariste des **Dictators** (ensuite avec **Manowar**) **Ross the Boss**. Les perles défilent, les guitares transpercent nos cerveaux, et c'est bon. L'album vient d'être réédité en CD.

INVITES DU MOIS : DIDIER (chanteur des WAMPAS) et AGNES VIDAL-NAQUET

Les **Wampas** nous aiment. C'est ce qu'ils disent dans leur dernier album. Un CD tellement bien qu'ils reviennent en deuxième semaine dans « Les deux doigts... », représentés par leur chanteur allumé qui vous donne ses cinq disques préférés. Si vous êtes sur Paris, allez voir les **Wampas**, ils passent le 16 janvier au **Bataclan**. Mais qui est donc **Agnès Vidal-Naquet** ? Tout simplement la secrétaire de rédaction de *Cent Pour Cent*, c'est-à-dire la personne qui corrige les textes qui défilent sous vos yeux.

DIDIER WAMPAS

- 1 - **JONATHAN RICHMAN** : *Jonathan Richman Goes Country*.
- 2 - **RAMONES** : Intégrale.
- 3 - **BEACH BOYS** : Rééditions CD.
- 4 - **FOUR SEASONS** : Rééditions (coffret du 25e anniversaire).
- 5 - **TONTON DAVID** : *Peuples du monde*.

AGNES VIDAL-NAQUET

- 1 - **MOZART** : Concertos pour flûte et orchestre.
- 2 - **BACH** : les Variations Goldberg.
- 3 - **MILES DAVIS** : *Tutu*.
- 4 - **RENAUD** : *Mistral gagnant* (LP).
- 5 - **SATI** : *Marches à l'envers*.

A

FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ!

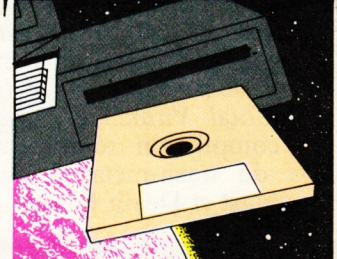
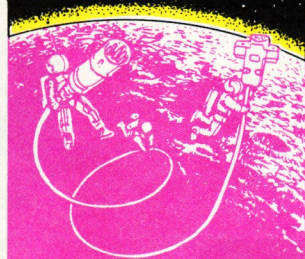
Des centaines de jeux à s'offrir à tout moment, en un instant, sans sortir de sa navette, pour le prix d'une simple connection! A partir de 15 frs, c'est planant.

36 15 CODE **AMCHARGE**

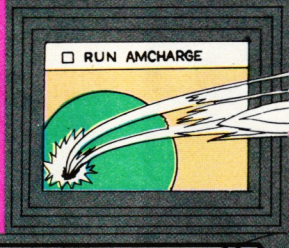
MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+ 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT.

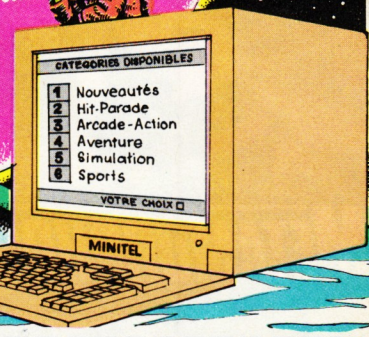


LANCEZ AMCHARGE

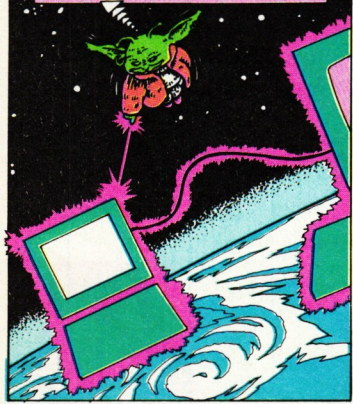


HEULA!!!

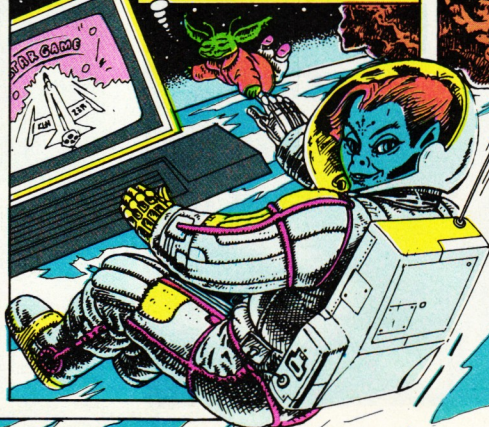
CHOIX DU JEU
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE → INTRODUIRE
CASSETTE OU
DISQUETTE FORMATÉE



TÉLÉCHARGEMENT!



À VOUS DE JOUER!



AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
 Je désire recevoir
 - Kit téléchargeement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F = F
 - Kit téléchargeement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F = F
 - Lot de 4 disquettes vierges à 99 F = F
 - Lot de 4 cassettes vierges à 29 F = F
 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 33



AQUABLUE III



ON NE BOUGE PLUS ET ON LÈVE LES MAINS !

... ET BIEN JE VOIS QUE SONT RÉUNIES ICI LES SOURCES DE TOUS NOS PROBLÈMES SUR CETTE MAUDITE PLANÈTE, N'EST-CE PAS PHLEBS ?



EUH ... OUT, ON DIRAIT ...

... NE PERDONS PAS NOTRE TEMPS ! ON NE DISCUTE PAS AVEC LES PUNAÏSES, ON LES ÉCRASE !



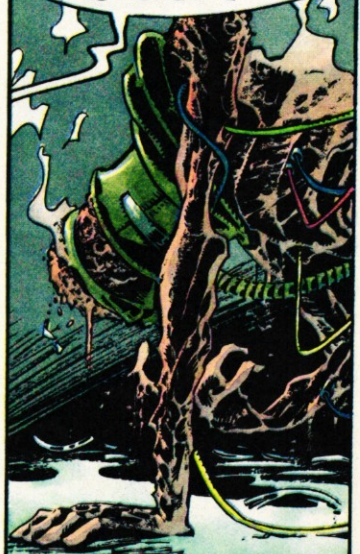
TUE-LES FRITZ !



À TERRE !
OW!



LE FLUIDE DE LA CUVE NE LE PROTÈGE PLUS ! LES SUCS DIGESTIFS DU MÉGOPHTAS RECOMMENCENT À LE RONGER !



BON DIEU ! IL EST EN TRAIN DE TOUT COURT-CIRCUITER !



FRITZ ! LA PORTE !



C'EST FOUTU ! FICHONS LE CAMP !



AÏDEZ-MOI À LE RELEVER, PHLEBS !



À L'ODEUR, JE CROIS QU'IL EST MORT !
POUAH !

ÇA VA ALLER, RABAH ?

JE CROIS QUE CE N'EST PAS TROP GRAVE

MAIS ÇA FAIT FOUTREMENT MAL !

MAUDIT BOUFFEUR DE PORC !

Attention, attention, message prioritaire à tout l'équipage !

SURCHAUFFE INCONTRÔLABLE DES PILES À CONVECTION MOTRICE ! SEUL CRITIQUE DANS TROIS MINUTES !...



LOCKSHORE ! IL A TOUT SABOTÉ AVANT DE MOURIR !

... CONFORMEZ-VOUS AU PLAN D'ÉVACUATION D'URGENCE !



LA PORTE EST BLOQUÉE !
MPPH !

LES FUSTIBLES ONT CRAMÉ ! IL FAUT LES CHANGER !

ON AURA JAMAIS LE TEMPS DE LE FAIRE ET DE RÉSOINDRE LE PONT D'ENVOL AVANT L'EXPLOSION, MAIS IL NOUS RESTE UNE ÉCHAPATOIRE : LE TUBE D'ÉJECTION DE LA CUVE DE LOCKSHORE ! IL Y A UNE COMMANDE MANUELLE D'URGENCE !



D'ACCORD, RABAH ! MAIS LES AUTRES, QUE VONT-ILS DEVENIR ?

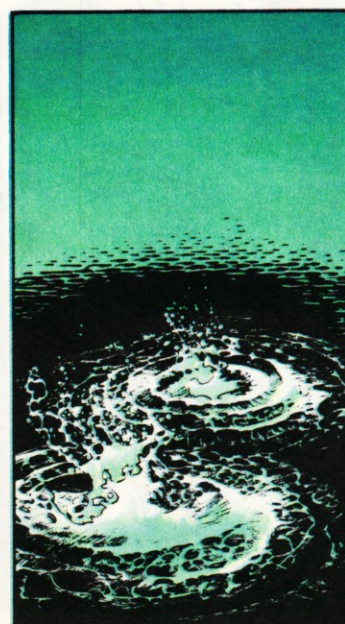


ILS ONT ENTENDU L'ALERTE COMME NOUS ! J'ESPÈRE QU'ILS PENSERONT À SAUTER À L'EAU PAR L'ENTRÉE DU PONT D'ENVOL... DE TOUTE FAÇON, ON NE PEUT RIEN FAIRE POUR EUX D'ICI !

PASSEZ DEVANT, JE VOUS SUIS !



À TOT L'HONNEUR, NAO ! ET ATTENTION À LA MARCHÉ !



CARLO ? IL NE NOUS A PAS SUIVIS !

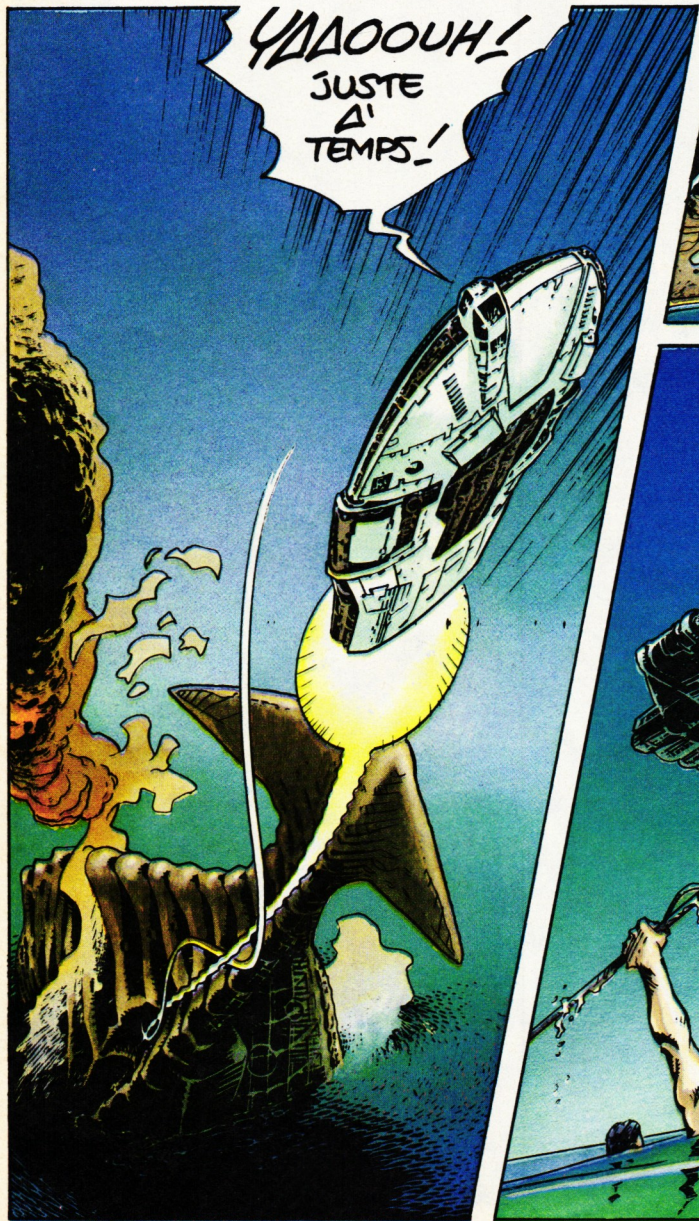
L'INSÈNSE ! IL N'A PAS VOULU ABANDONNER LE STROMBOLI ! IL VA TENTER D'OUVRIR LA PORTE !



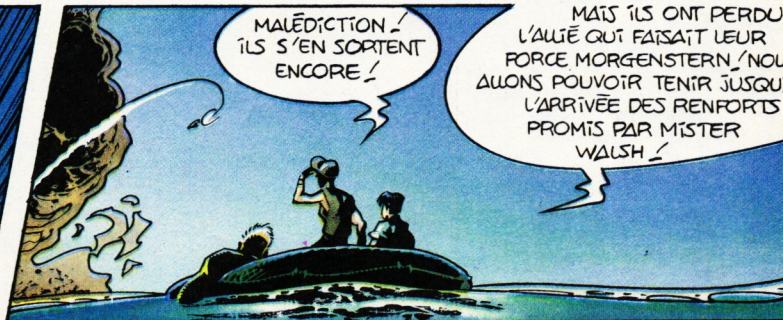
C'EST HORRIBLE ! ILS SONT TOUS RESTÉS À L'INTÉRIEUR !



IL SOMBRE ! ÉLOIGNONS-NOUS DES REMOUS !



YAAOOUH ! JUSTE À TEMPS !

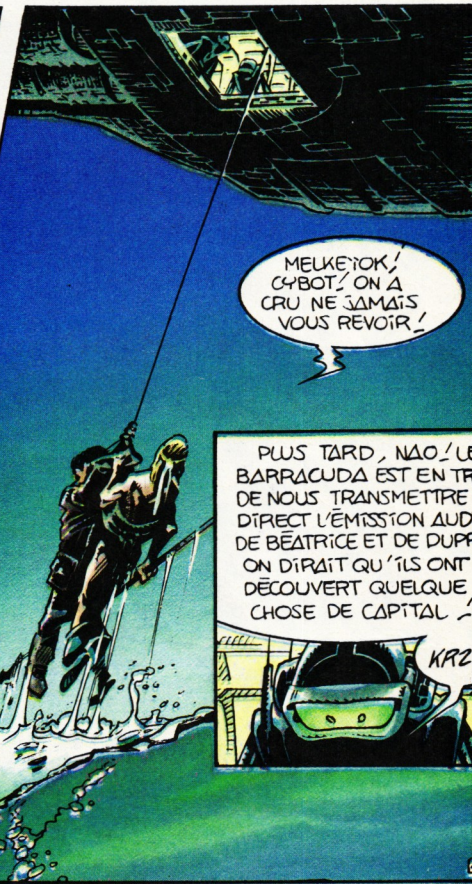


MALEDICTION ! ILS S'EN SORTENT ENCORE !

MAIS ILS ONT PERDU L'AUTRE QUI FAISAIT LEUR FORCE MORGENSTERN, NOUS AUONS POUVOIR TENIR JUSQU'À L'ARRIVÉE DES RENFORTS PROMIS PAR MISTER WALSH !



HOURRAH ! ILS S'EN SONT TOUS TIRÉS !



MELKE'OK ! CYBOT ! ON A CRU NE JAMAIS VOUS REVOTR !

PLUS TARD, NAO ! LE BARRACUDA EST EN TRAIN DE NOUS TRANSMETTRE EN DIRECT L'ÉMISSION AUDIO DE BÉATRICE ET DE DUPRÉ ! ON DIRAIT QU'ILS ONT DÉCOUVERT QUELQUE CHOSE DE CAPITAL !

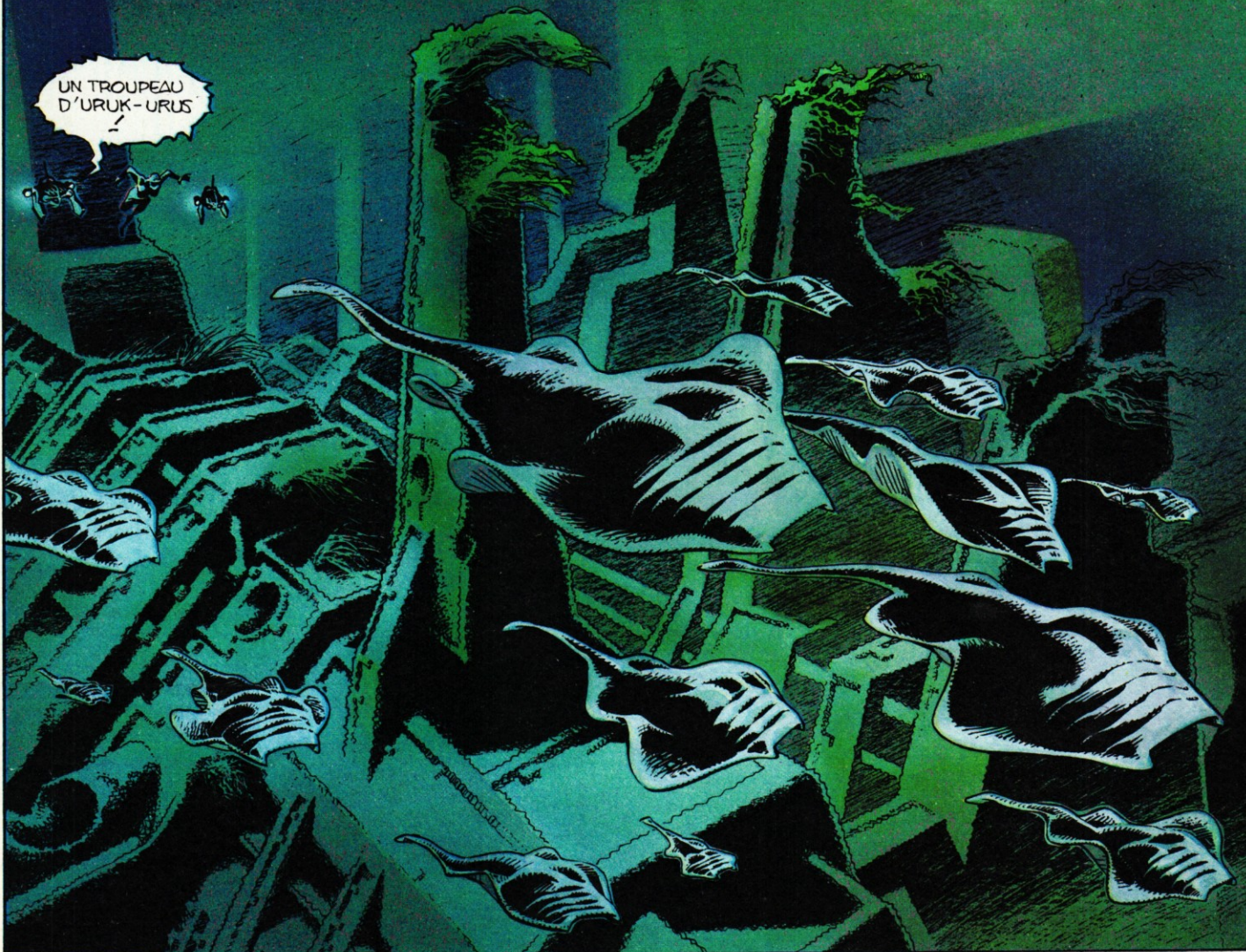
KRZ !



JE SAIS ! VOILÀ QUI VA SANS DOUTE CHAMBOULER SÉRIEUSEMENT LA THÉOLOGIE DE NOTRE AMI URUKTHAPEL ! MAIS JE ME DOUTAIS DE QUELQUE CHOSE COMME ÇA !



UN TROUPEAU D'URUK-URUS !



On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD!



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



990^FTTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad
* Prix public généralement constaté.

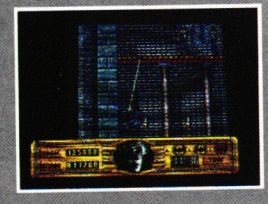
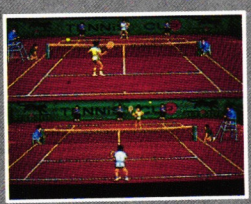
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

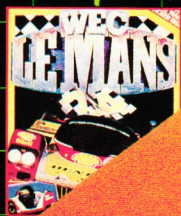
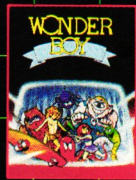
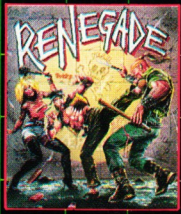
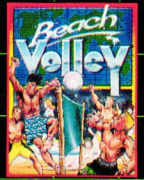
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

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

MENDES-FRANCE HAUSSMANN



**ACTION, ARCADE, SPORT,
REFLEXION, SIMULATION,
UNE COLLECTION COMPLETE!**



LA COLLECTION



**TOUS LES GRANDS SUCCES
SUR AMSTRAD**

**LES PLUS
GRANDS
HITS SUR
AMSTRAD**



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