

**AMSTRAD
C P C**

AMSTRAD

AGENT POUR AGENT

B.A.T.
**UN JEU GRANDIOSE
TESTE EN 4 PAGES**

EXCLUSIF !
**DICK TRACY EN
CARTOUCHE**

**NOUVELLE
RUBRIQUE
LES MEILLEURS
LOGICIELS
EDUCATIFS
SUR CPC
ET CPC PLUS**



ISSN 0988-8160 - 34 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

**N° 34 21 F
MENSUEL
FEVRIER 91**

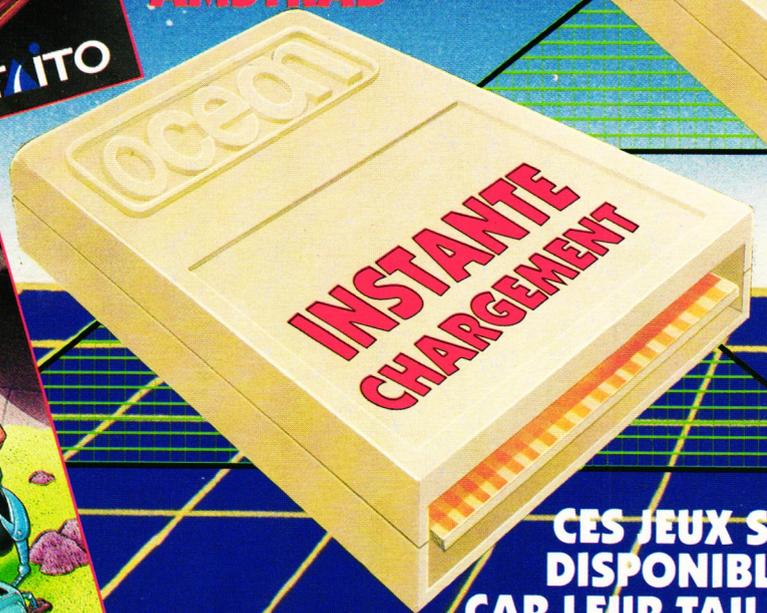
M2256 - 34 - 21,00 F



LA PUISSANCE DES CARTOUCHES



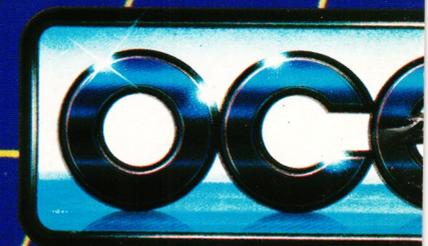
UNE MONDE DE FUN
COMPLETEMENT
NOUVEAU
ET SUPER
EXCITANT
AVEC LES
CARTOUCHES
DE JEU
AMSTRAD



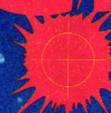
CES JEUX SONT
DISPONIBLES SEULEMENT
CAR LEUR TAILLE ET
DE JEU NE POUVAIENT PERMETTRE C



SKYROCK
LA SUPERRADIO

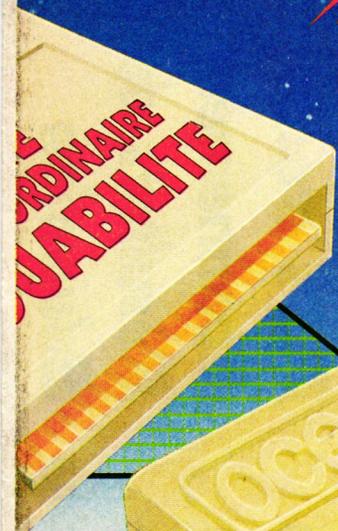


ANCE DES UCHES



COMPATIBLE
AVEC

LE 464 PLUS
LE 6128 PLUS
LA GX 4000

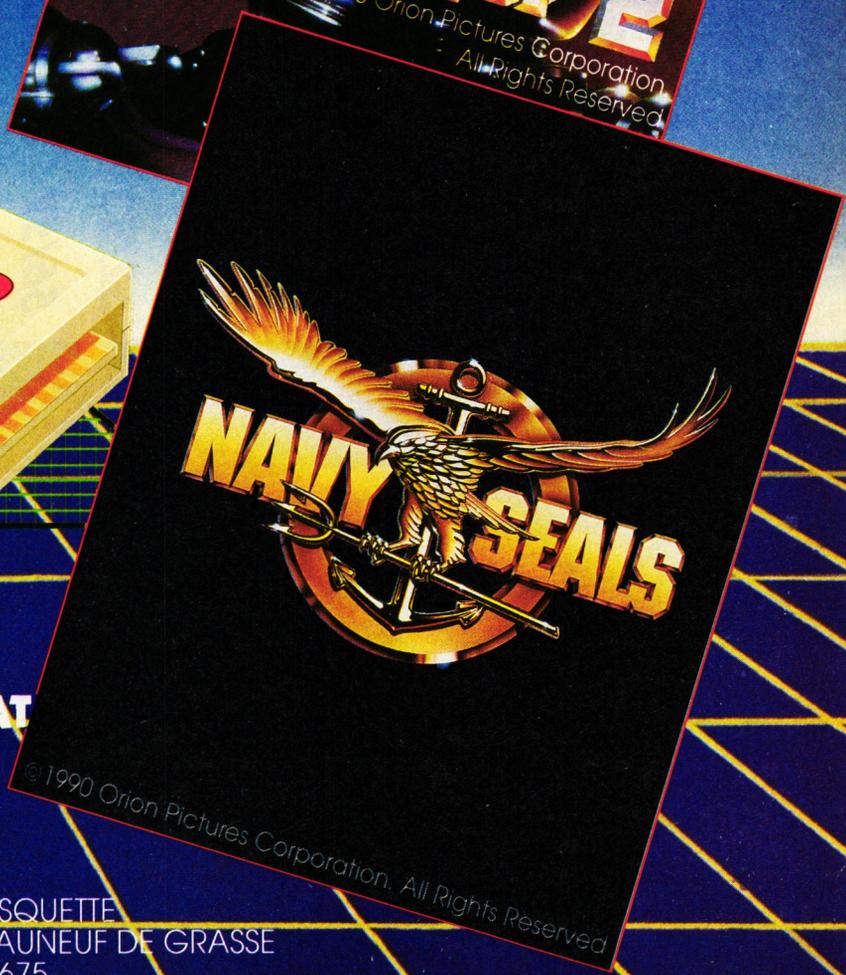


EXCLUSIVEMENT
UR CARTOUCHES
LEUR PROFONDEUR
QUE DE LES REALISER SUR CE FORMAT



ROBOCOP 2

© 1990 Orion Pictures Corporation
All Rights Reserved

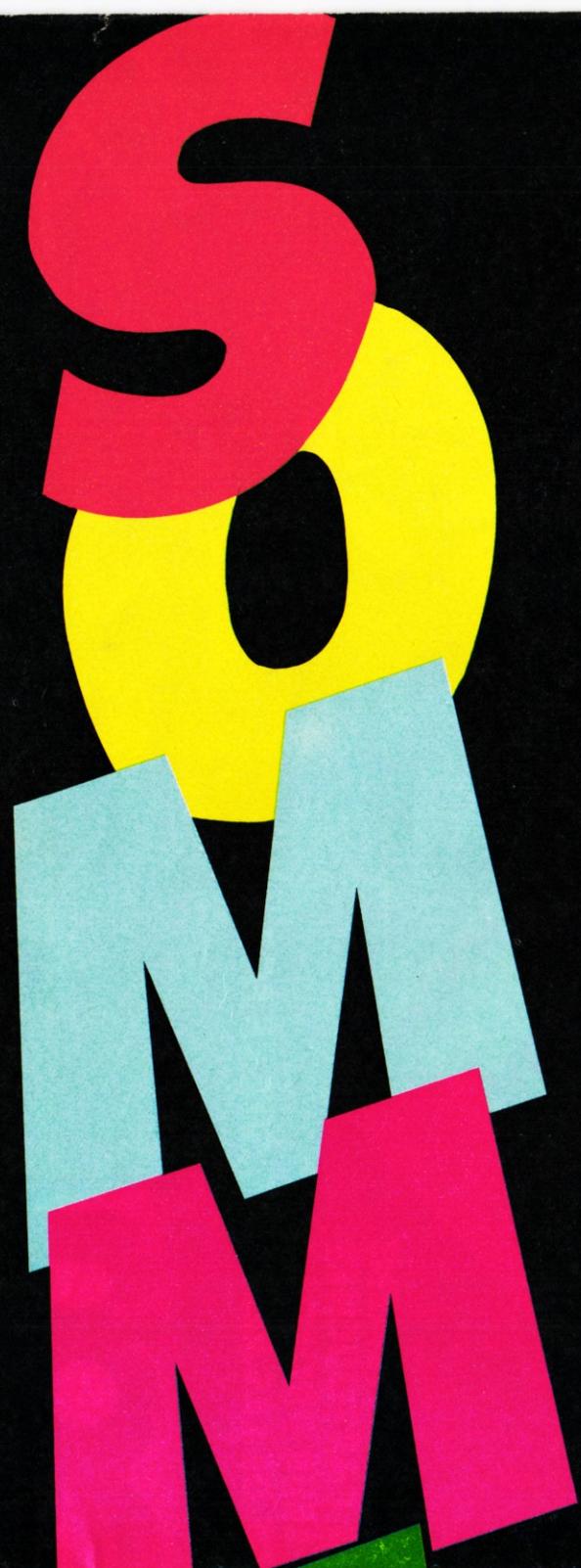


NAVY SEALS

© 1990 Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved



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



- 6/13 **Actuel**
16/17 **Votez pour les 100% A D'Or**
18/31 **Softs à la Une**
33/35 **Courrier des lecteurs**
36/39 **Pokes au rapport**
40/41 **Help**
44/49 **Listing**
50/51 **Bidouilles**
52/53 **Logon System**
56/57 **Initiation à l'Assembleur**
58/59 **Initiation au Basic**
60/62 **Basic Perfectionnement**
63/66 **Petites annonces**
71/83 **Softs du mois**
78 **Reliures Amstrad Cent pour Cent**
80 **Pin's crocos**
81 **Abonnement**
82 **Résultats du concours Secret Agent**
84/85 **Education**



86 Téléchargement

88/89 Actuel BD

90/91 Actuel musique

93/98 BD Pierre Tombale

© Dupuis

Notre dessinateur du mois
Geoff DARROW, retrouvez-le
en Actuel BD, pages 88-89



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de

AMSTRAD EDITION

MEDIA SYSTEME 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 : Sabine CHAVANNE
Responsable de la fabrication : Agnès VIDAL-NAQUIET
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUIET
Secrétaires de rédaction : Philippe ABITBOU, Cyrille BAUDIN,
Alain MASSOUMIPOUK,
Michel ARCHAMBAULT, Philippe CHAUVET, Laurent
Redaction : Alain MASSOUMIPOUK,
Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, Denis
Ont participé à ce numéro : Daniel, Christophe SCHREIBER, Yann SERRA, François
COLONNIER, François DANIEL, Christophe POTIER, Stéphane VIGLIONE

JARRIL, ANKAIA, Christa Viglione
SORNAT, VALO, Emmanuel Viglione

Couverture : Geoff DARROW
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 heures à 18 heures.
Administration : Sylvie BRUINAUD, Françoise LE MEYER.
Concept visuel : Didier LEGAY. Photographie : P.C.S. Photographie de l'Ouest.

Maquette : Nathalie LEGAY. Photographie : P.C.S. Photographie de l'Ouest.
Impression : I.E.I. Lises.
Media Systeme Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad Interna-
tional. (Tous droits de reproduction réservés pour l'année 1991. Tous les documents qui restent pro-
SA ou capital de 250 000 FRCS. Dépôt légal Janvier 1991. Tous les documents qui restent pro-
SA ou capital de 250 000 FRCS. Dépôt légal Janvier 1991. Tous les documents qui restent pro-
en cours. Distribution NNPP. Photos gravure : P.C.S. Photographie de l'Ouest.
sont envoyés sans publicité sous la responsabilité de leur auteur et restent pro-
priété du magazine.
Les marques déposées par la société Amstrad International SA
sont envoyés sans publicité sous la responsabilité de leur auteur et restent pro-
priété du magazine.
Les marques déposées par la société Amstrad International SA

© 1987 Amstrad International SA.

national SA tous droits réservés.

Publité : Tél. : 40 93 07 88.

Responsable de la publicité : Corinne FISCHER.

Responsable de la publicité : Corinne FISCHER.

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

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

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

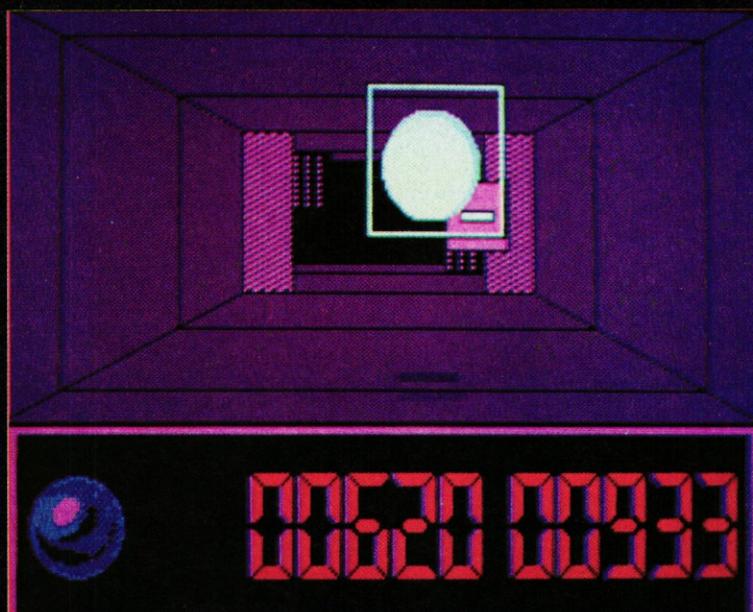
France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne adhésion terre :

LE LISTING DU MOIS :

ALINKA

RETROUVEZ-LE
EN PAGE 44



THE LIGHT CORRIDOR

C'est là un jeu original du Français Infogrames. Dans un couloir qui semble infini, vous poussez une balle rebondissante à l'aide d'une raquette. Le principe du jeu est assez sympa et original. Bien sûr, vous en saurez beaucoup plus lors de notre test. Pour patienter, reluez la photo.

HERO QUEST

C'est encore Gremlin Graphics qui frappe avec la conversion en pixels et octets du jeu de plateau Hero Quest. Ce jeu édité par MB vous propose d'incarner un elfe, un sor-

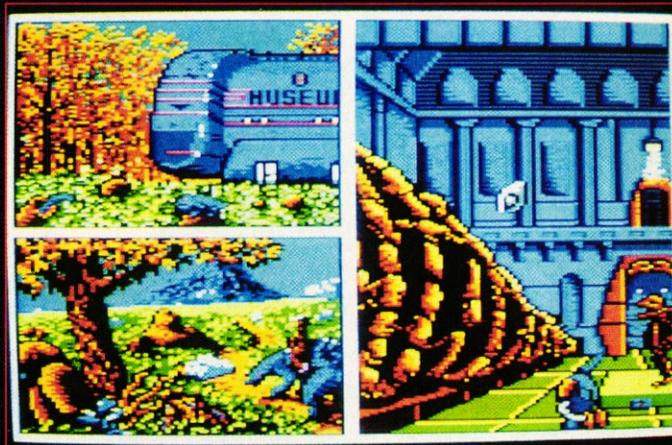
cier, un barbare ou un nain à la recherche d'un trésor caché dans un monde fantastique où la magie est omniprésente. C'est la première fois que Gremlin s'essaie à la conversion sur micro d'un jeu de plateau ; exercice de style que nous ne manquerons pas de tester lors de sa sortie au format Amstrad.

ULTIMATE GOLF

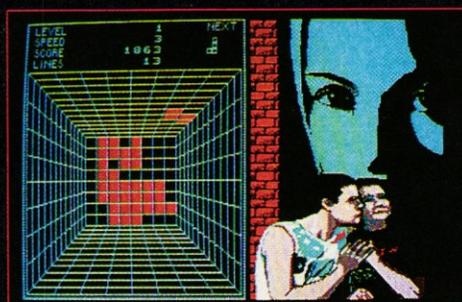
Nous n'avons plus aucune nouvelle à propos d'Ultimate Golf (toujours de Gremlin) qui, initialement prévu sur CPC, devait finalement être porté au format cartouche. C'est le brouillage électronique total sur le golf !

CPC ET CPC+

Jusqu'à maintenant, lorsque nous vous parlions des nouveaux CPC d'Asmtrad, nous utilisions le terme officiel, à savoir : 464 ou 6128 Plus. Etant donné que tous les éditeurs ludiques utilisent le terme CPC+ sur leurs boîtes de jeux, c'est également celui que nous adoptons. Donc, dans nos colonnes, CPC désigne l'ancienne gamme des machines (CPC 464, CPC 664 et CPC 6128) et CPC+ désigne la nouvelle gamme (464 Plus et 6128 Plus).



WELLTRIS



Nous vous passons un écran du dernier jeu de monsieur Pajitnov, le créateur de Tétris. Il s'agit de Welltris qu'Infogrames a eu la charge de convertir sur CPC.

TOKI

Toki est un guerrier. Bashtar est un méchant sorcier. Bashtar a transformé Toki en gorille et s'est enfui avec Miho, la fiancée de Toki. Voilà le scénario de Toki, une borne d'arcade de Tad Corporation qui sera adaptée par Ocean pour CPC Plus et GX 4000 (au format cartouche donc). Nous étions habitués aux conversions Ocean de borne Taito, mais rappelez-vous que déjà par le passé, Ocean avait réalisé une adaptation d'un jeu de Tad Corporation, il s'agissait de Cabal.

B.A.T.

Stop ! Lâchez tout ! Rendez-vous illico en pages 18 à 21 et découvrez LE jeu d'aventure de ce début d'année 1991, c'est B.A.T. d'Ubi Soft que nous avons donc testé sur quatre pages, une première dans l'histoire du magazine.

US GOLD ET SEGA

La société anglaise US Gold et le géant japonais de l'arcade, SEGA, filent toujours le parfait amour puisque le British vient d'annoncer qu'il convertirait sur micro deux bornes du Nippon dans le courant de l'année 1991. Bien sûr, nous aurons le droit à des versions CPC de ces deux licences. Il s'agit de Super Monaco Grand Prix (là, j'ai peur du résultat) et de Shadow Dancer (ça devrait pouvoir se faire).

ALIVE



La société Lankhor continue de frapper. L'éditeur spécialisé dans les jeux d'aventure sur CPC annonce la sortie d'Alive.

En 1994, la Nasa lance son dernier prototype, le F49. Son pilote, James Butterfly. Il ignore qu'en montant à bord du vaisseau, il prenait un aller simple pour l'enfer.

En effet, la mission du F49 consistait en une sortie de quelques minutes de l'atmosphère terrestre. Cela afin de tester les réactions de l'engin en apesanteur. Une anomalie ? Une défaillance humaine ? Tant de questions qu'il ne sera pas possible d'éclaircir avant le mois prochain (suite au test dans le numéro du mois de mars).

Réalisé en Mode 1, les graphismes d'Alive décrivent en première partie de grandes zones inconnues et désertiques, puis le monde étrangement familier des Gouarks, et enfin la ville de New York...

L'ensemble paraît fort alléchant. La gestion se fait à l'aide d'icônes avec des petits plus qui sauront différencier Alive des autres jeux d'aventure. Sachez, pour la petite anecdote, que les programmeurs ont mis deux ans pour la programmation de ce jeu. A suivre.

TURRICAN 2

Après avoir annoncé la venue prochaine de Z-OUT, la suite de X-OUT, la société allemande Rainbow Arts nous apprend qu'il y aura une suite à Turrican. Celle-ci sera bien sûr portée sur CPC et nous n'espérons qu'une chose, c'est que la réalisation de Turrican 2 soit également confiée au studio de développement anglais Probe Software qui avait réalisé un jeu d'arcade exceptionnel avec Turrican, premier du nom.

SWITCHBLADE 2

La société anglaise Gremlin Graphics, dont les dernières productions nous ont réellement enchantés, annonce une suite à son excellent jeu Switchblade. Cette séquelle n'est pour l'instant prévue qu'au format 16 bits, sur Atari ST et Amiga. Gageons toutefois qu'une version CPC, voire une version cartouche, voie le jour rapidement quand on connaît l'intérêt que porte cette dynamique société aux machines d'Amstrad.

SUPERCARS

2

Toujours chez Gremlin Graphics, on vient d'annoncer la sortie courant 1991 d'une suite à Supercars. Là encore, l'initiative nous séduit puisque Supercars sur CPC était très ludique. Cependant, aucune date de sortie n'a été avancée pour la sortie de Supercars 2 sur Amstrad.

LES QUATTRO

Code Master propose une compilation de ses meilleurs jeux dits budget. Vous trouverez réunis sur une disquette, quatre softs ayant trait au même sujet, les compilations renfermant des jeux d'aventure, arcade, simulation sportive ou de guerre.

Leurs noms : Quattro. Pour vous en donner un petit aperçu, voir le contenu des deux volets tirés au hasard. Dans le premier volet des Quattro, vous trouverez...

Wizard Willy. Un charmant petit sorcier qui, harcelé par un nombre impressionnant de bêtes en tout genre, veut sauver sa peau. Un jeu de plate-forme tout mimi.

Frankenstein Junior. Dans un décor en trois dimensions, trouvez les clefs qui ouvriront les portes donnant accès au sanctuaire. Un bon paquet de fantômes et autres créatures de la nuit vous attendent dans le château des mille cauchemars.

Ollie and Lisa III. Côté graphique et animation, vous êtes en face d'un petit bijou. Vous devez, à travers des nombreuses salles, retrouver toutes les pièces de votre voiture. Surprenant dans sa conception.

Little Puff. Vous démontre qu'un budget ne rime pas avec mauvaise programmation. Dans ce jeu d'arcade-aventure, vous aurez le loisir de découvrir des écrans en mode 1 (logiquement en quatre couleurs) de seize couleurs. A voir.

Dans le septième volet des Quattro, vous trouverez...

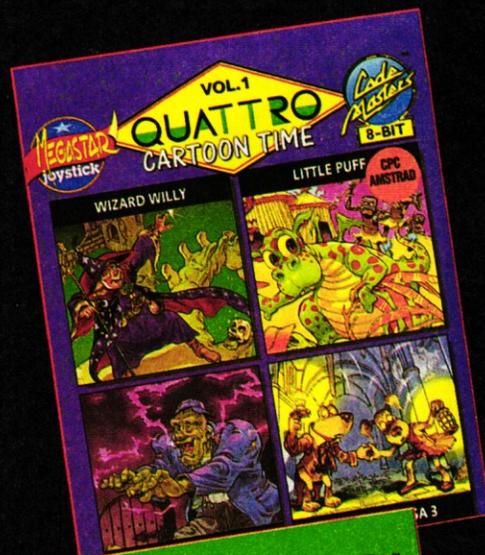
Bigfoot. Un singe dans des grottes. Sa seule ambition est de trouver les six morceaux d'un fusil. L'aventure sera périlleuse.

Brainache. Un cosmonaute dans une étrange planète. Voici un jeu qui ne possède pas d'excellents graphismes, ni de très bonnes animations. Par contre, l'ensemble est totalement différent des jeux existant sur CPC. Un scrolling multidirectionnel vous fera découvrir la planète à la découverte du diamant Anatese. Bonne chance.

Ghost Hunter. Il y a bien longtemps, l'inspecteur Budget prenait littéralement son pied sur ce jeu. C'est un genre de Rambo au pays des fantômes. Doté d'une petite synthèse vocale, il vous demandera quelques jours avant d'en arriver au suicide.

Notons dans cette compilation la présence de **Super Héros**, un jeu dans la lignée d'Alien 8, voire Batman premier du nom.

Les Quattro sont tous distribués en France (dix au total). En revanche, pour les plus exigeants d'entre vous, les softs Code Master sont distribués par Duchet Computers (voir leurs pages de publicité dans notre journal). Comme nous vous l'avons dit à plusieurs reprises, même en Angleterre ils savent parler notre langue (avec tout de même, un petit accent british). Alors que les plus fauchés passent un coup de fil outre-manche.



On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD!



Scan by Gi@nts 2015

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.

MEMÈS FRANCE HAUSSMANN



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

MENDES-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. Infiltrer 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, tireurs fous à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine de bousier, des tonnes de chiens mechants, 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 specimen 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 de 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

SFMI . BP 114 . 06560 VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00

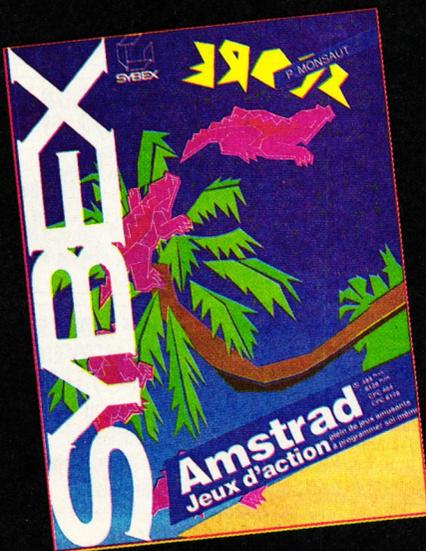
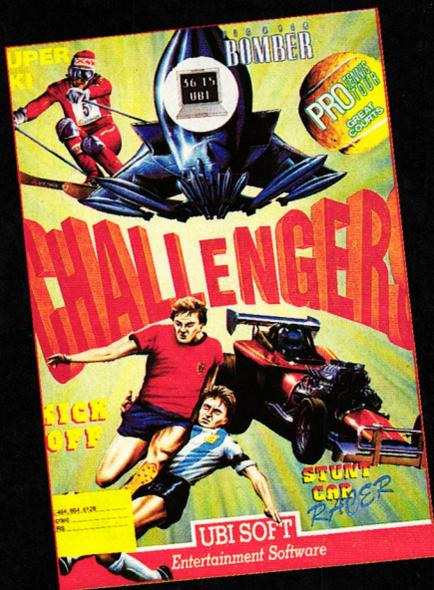
C'EST ENCORE NOEL

Deux mois après les rubriques « Des compil plein les rayons » Ubi Soft propose deux nouvelles compil. La première est Attention Explosifs. Réunissant After The War, un méga jeu de baston dans la pure tradition des softs espagnols, Savage, un petit bijou à lui tout seul, Charlie Chaplin présent sur la disquette en tant que figurant, Game Over II, alias Phantis, étant, comme son nom l'indique, la suite de Game Over 1. Nous trouvons également deux vieux jeux, mais loin d'être les plus mauvais. Exolon, un des tout premiers jeux du maître incontesté de l'arcade, Raffael Cecco, ainsi que Light Force qui vous étonnera par la fluidité exemplaire de son scolling vertical. En somme une très bonne compil à mettre en toutes mains.

La seconde est Challengers. Nous abordons ici un tout autre sujet : Fighter Bomber, le célèbre bombardier, figurant parmi les meilleures simulations de guerre de l'année 1990 sur Amstrad (selon votes pour les Cent Pour Cent A d'or), Stunt Car Racer, une course folle en trois dimensions face pleine, Pro Tennis Tour un jeu de tennis, ainsi que Kick Off qui, comme le dit la phrase désormais célèbre à l'ouest de la ligne B du RER, « n'est pas à la hauteur de Emlyn Hughes International Soccer ». Pour les fous de la glisse, sachez que Challengers enferme quelque part sur les pistes noires de la disquette, Super Ski, meilleure simulation de descente de ski.

FAITES VOS JEUX

La société Sybex propose pour tout possesseur des micro-ordinateurs Amstrad (464, 664, 6128 plus ou pas) un livre intitulé Amstrad Jeux d'action. Il s'agit d'un bouquin renfermant dix-huit listings de jeux écrits en Basic. Ne vous attendez pas à voir de méga programmes à vous faire bondir de joie sur votre siège. Le seul intérêt que nous vous voyons dans ce recueil reste l'apprentissage du Basic à travers les listings (qui dans l'ensemble restent simples). Cela vous paraît une méthode peu recommandable ? Sachez que notre collaborateur Poum a passé des nuits et des nuits à se farcir des tonnes de listings dans sa jeunesse. Admirez le résultat.



TOP 15 AMSTRAD

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

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	LES CHEVALIERS US Gold

Vente par correspondance

92.94.36.00

MINITEL : 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Tél. 34.65.32.91

MICROMANIA LA DEFENSE

RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES

Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

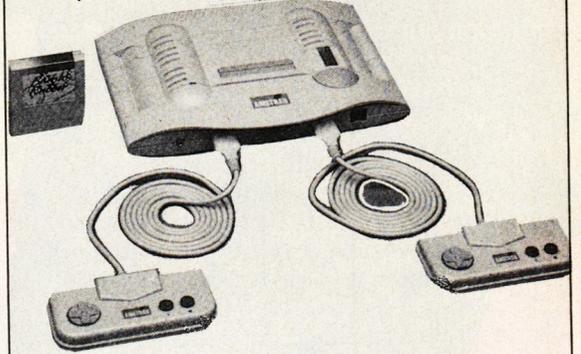
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Métro Georges V - RER Etoile
Tél. 42.56.04.13

AMSTRAD 464/6128

LA CONSOLE GX 4000

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

CELICA GT4 RALLY	109/149F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
NARC	109/159F
SUPER MONACO GP	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ADIDAS C. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F
SWAP	ND/199F
WELLTRIS	149/199F

TOP 10 AMSTRAD

SECRET AGENT	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPR.	109/149F
PUZZNIK	109/159F
SUPER CARS	109/149F
STRIDER 2	109/159F
SHADOW of the Beast	129/159F
SHADOW WARRIORS	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
LINE OF FIRE	109/159F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
STUN RUNNER	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
SUPER SQUEEK	149/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
E SWAT	109/159F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine !

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	295F
Chase HQ 2 (Course Auto)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
Toki (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette US Gold (plus une montre digitale GRATUITE)	109F	QUICKJOY M5 PC COMP. de 2 manettes	199F
Manette NAVIGATOR	149F	Cable Magnéto AMSTRAD	49F
QUICKJOY TOPSTAR	295F	Cable d'extention pour joystick	49F
QUICKJOY JUNIOR	59F	Cable de TELECHARGEMENT	49F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F		
QUICKJOY 2 PILOT	79F		
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F		
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F	DISQUETTES VIERGES	
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F	4 Cassettes vierges	29F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F	4 Disquettes vierges	99F
		10 Disquettes vierges	195F

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F + Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	Barbarian 1 + Barbarian 2 59/99F Les Incorruptibles 59/ND Ocean Dynamite 59/ND Le Monde l'arcade 99/149F La Compil' Ocean 99/ND Chase HQ ND/99F The Strider ND/99F Moonwalker ND/99F Ghouls'n Ghosts ND/99F Cabal ND/99F
LES 100 % A D'OR 59/99F + Opération Wolf + Afterburner + R Type + Titan + 1 Autocollant inédit + 1 poster de Miss X	

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

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

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 Doble + 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 Grysor + 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 (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars NOUVEAU (Arcade Espace)

1 an de garantie sur tous les logiciels

Compilations AMSTRAD

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+ Shinobi
+ Double Dragon 2
+ Ninja Warriors

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+ Turbo Out Run
+ Crack down
+ Superwonderboy
+ Thunderblade

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scramble + Skate Crazy
+ Night Raider + Artura
+ Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football
+ Technocop
+ Motor Massacre
+ Marauder + Hate

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+ Batman le film
+ Indiana Jones Action
+ Robocop + Ghostbusters 2

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter
+ Side Arms
+ Road Runner
+ Butcher hill
+ Night Raider

ONE, TWO ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2+ One

LES CHEVALIERS 149/199F
+ Strider + Ghouls'n Ghost
+ Dynasty Wars
+ Black Tiger
+ Led Storm (Gratuit)

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+ Ghostbusters 2
+ Cabal + Opé. Thunderbolt

NRJ 159/249F
+ North and South
+ Tintin sur la Lune
+ Fire and Forget
+ Teenage Queen
+ Hostages

LA COLLECTION N°2 175/249F
+ Dragon Ninja
+ Ocean Beach Volley
+ Wec le Mans + Bubble Bobble
+ Wonderboy + Arkanoid 2
+ Match Day 2 + Basket Master
+ Supersprint + Flying Shark
+ Renegade

LES AVENTURIERS 149/199F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider + Vigilante
+ Forgotten Worlds

CRAZY STARS 149/199F
+ Crazy Cars 2
+ Cauldron 2 + Wild Streets
+ Gazza

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

LES JUSTICIERS 145/195F
+ Dragon Ninja + Robocop
+ Rambo 3

DOUBLE ACTION 149/199F
+ Double Dragon
+ Wec Le Mans
+ Real Ghostbusters
+ Daley Thompson Olymp.

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

Spécial Anniversaire !!!

Des milliers de jeux à des prix déments sur
Amstrad, ST, PC et Amiga dans les magasins !..

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...	
WING COMMANDER	ST et AMIGA 299 F 199 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA 249 F 179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA 249 F 179 F

Le 14 février MICROMANIA ouvre un nouveau magasin au coeur du Centre Commercial VELIZY 2

Plus de 6000 jeux sur Gameboy, Sega Megadrive, Lynx, Amstrad, Atari ST, PC, Amiga !!!

Cadeau Spécial ouverture:

- Une montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
 - ou une pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy
- (Offre valable jusqu'au 30 mars 91)



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde 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

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

OUVERT 7 JOURS/7

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre Caumartin
Tél. 42 82 58 36

PRINTEMPS NATION

2125, cours de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métro et RER Nation
Tél. 43 71 12 41

**3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER
CHAQUE SEMAINE**



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester la nouvelle
console portable
couleur **GAMEGEAR**



1490 F

plus 1 jeu gratuit
au choix

**Autres Titres
à venir**

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Course Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Columns (Reflexion)	295F
Warehouse Man (Arcade)	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F

Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Pro Baseball (Sim.)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shanghai (Arcade)	395F
Sokoban (Réflexion)	395F
US Mahjong	295F

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

CPC14	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 A 100 % 1990 (2ème TOUR)

Nous avons été submergés par vos votes pour élire les meilleurs jeux de l'année 1990, dans chacune des rubriques que nous avons définies. Nous les avons tous dépouillés et avons arrêté de compter au-dessus de mille bulletins. Regardez vite sur la page de droite si vous n'êtes pas l'heureux gagnant d'une console GX 4000.

Votre premier tour de vote a permis de dégager 3 nominés dans chacune des catégories. Vous allez donc maintenant voter pour un seul jeu dans les dix catégories suivantes. Ce vote élira donc le meilleur produit dans son genre et fera ressortir les jeux qui possèdent d'après vous les meilleurs graphismes et la meilleure bande sonore. Remise des prix au mois de mars, au cours d'une réception qui sera bien différente de celles des années précédentes. Et bien sûr, un bulletin de ce deuxième tour de vote sera tiré au sort, récompensant l'effort de l'un de vous. Voici la liste des jeux par catégorie :

ARCADE-ACTION :

TURRICAN de RAINBOW ARTS
CHASE H.Q. d'OCEAN
DOUBLE DRAGON II de VIRGIN

ARCADE-AVENTURE :

RICK DANGEROUS 2 de MICRO STYLE
PRINCE OF PERSIA de BRODERBUND
TARGHAN de SILMARILS

AVENTURE :

BLOODWYCH de IMAGE WORKS
MEURTRE A VENISE de COBRA SOFT
CASTLE MASTER de INCENTIVE

ADAPTATION COIN-UP :

CHASE H.Q. d'OCEAN
SECRET AGENT d'OCEAN
DOUBLE DRAGON II de VIRGIN

SIMULATION DE GUERRE :

FIGHTER BOMBER d'ACTIVISION
SNOWSTRIKE d'US GOLD
SHERMAN M4 de LORICIEL

SIMULATION SPORTIVE :

TENNIS CUP de LORICIEL
SHUFFLEPUCK CAFE de BRODERBUND
PANZA KICK BOXING de LORICIEL

REFLEXION-STRATEGIE :

TERRES ET CONQUERANT d'UBI SOFT

SIM CITY d'INFOGRAMES
CARMEN SAN DIEGO de BRODERBUND

MEILLEUR GRAPHISME :

PRINCE OF PERSIA de BRODERBUND
TARGHAN de SILMARILS
TURRICAN de RAINBOW ARTS

MEILLEURE BANDE SONORE :

PRINCE OF PERSIA de BRODERBUND
AMC de DINAMIC
ROBOCOP II d'OCEAN

CARTOUCHE :

ROBOCOP II d'OCEAN
TENNIS CUP II de LORICIEL
PANG d'OCEAN



C'EST VOTRE DERNIERE CHANCE DE GAGNER UNE GX 4000 GRACE AU TIRAGE AU SORT DU SECOND TOUR DE VOTE.

ENVOYEZ VOS BULLETINS A :

MSE

A 100% D'OR 1990

31, RUE ERNEST RENAN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

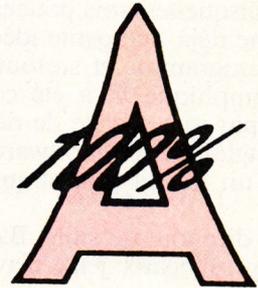
EDITEUR DE L'ANNEE 1990 :

Là, vous n'aurez pas besoin de voter une seconde fois puisque plus de 90 % de vos bulletins élisent l'anglais Ocean comme le meilleur éditeur de

l'année passée. C'est donc le premier résultat : Ocean se verra remettre le trophée du meilleur éditeur.

Pour le premier tour, les deux élus du sort qui recevront une GX 4000 sont :

*Cyril Blondet de Chagny.
Erwann Gaucher d'Alençon.*



BULLETIN DE VOTE

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE, CODE POSTAL.....

ATTENTION. Cochez un seul jeu parmi les trois proposés, sous peine de voir votre bulletin annulé.

LE MEILLEUR JEU D'ARCADE-ACTION EST :

- TURRICAN
- CHASE H.Q.
- DOUBLE DRAGON II

LE MEILLEUR JEU D'ARCADE-AVENTURE EST :

- RICK DANGEROUS 2
- PRINCE OF PERSIA
- TARGHAN

LA MEILLEURE AVENTURE EST :

- BLOODWYCH
- MEURTRE A VENISE
- CASTLE MASTER

LA MEILLEURE ADAPTATION COIN-UP EST :

- CHASE H.Q.
- SECRET AGENT
- DOUBLE DRAGON II

LA MEILLEURE SIMULATION DE GUERRE EST :

- FIGHTER BOMBER
- SNOWSTRIKE
- SHERMAN M4

LA MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE EST :

- TENNIS CUP
- SHUFFLEPUCK CAFE
- PANZA KICK BOXING

LE MEILLEUR JEU DE REFLEXION-STRATEGIE EST :

- TERRES ET CONQUERANT
- SIM CITY
- CARMEN SAN DIEGO

LE MEILLEUR JEU EN CARTOUCHE EST :

- ROBOCOP II
- TENNIS CUP II
- PANG

LES MEILLEURS GRAPHISMES SONT :

- PRINCE OF PERSIA
- TARGHAN
- TURRICAN

LA MEILLEURE BANDE SONORE EST :

- PRINCE OF PERSIA
- AMC
- ROBOCOP II

B.A.T.

98%



Attention chef-d'œuvre ! B.A.T., créé à l'origine par un groupe de développeurs français, le Computer Dreams, sur Atari ST débarque sur nos CPC dans une version totalement repensée pour nos machines. Poom et Robby ont littéralement craqué pour ce grandiose jeu d'aventure.



Rencontre avec un skunk.

Dans les années 2100, un savant psychopathe nommé Vrangor s'évade de la prison intergalactique. Son compagnon de route n'est autre que Méri-go, un expert en matière d'explosifs. Leur seule préoccupation est de savourer une vengeance envenimée par des années de prison. C'est ainsi que les deux malfrats annoncent aux autorités de Terapolis (une des plus grandes villes de la planète Sélénia) leur intention de faire exploser la cité si, dans les dix jours qui suivent, la ville n'est pas évacuée. Non contents de créer la panique, les deux acolytes demandent la rédaction d'un acte d'appartenance au nom de Vrangor (en deux mots, ils veulent les clefs de la ville, sinon BOUM !). Acculées, les autorités font appel au B.A.T. (Bureau des Affaires Temporelles). Un agent est immédiatement dépêché sur Sélénia pour mettre un terme aux menaces pesant sur la ville. Malheureusement, pris dans un guet-

apens, l'agent est intercepté par Méri-go. Un deuxième membre du B.A.T. est envoyé illico à Terapolis pour récupérer toutes les informations sur l'exécution pure et simple de Milton Finley, votre prédécesseur dans cette affaire.



L'indispensable Lydia.

Première chose à savoir : le jeu tient sur deux disquettes trois pouces. Cela vous donne déjà une petite idée de la taille du programme et surtout de sa richesse graphique. Il a été converti sur CPC par une société de développement anglaise, Input Software, qui a réalisé là un travail fantastique pour Ubi Soft.

Autant le dire tout de suite, B.A.T. est l'un des plus beaux jeux d'aventure sur CPC.

UNE HISTOIRE EXPLOSIVE

A vrai dire, le scénario est presque banal mais très joliment présenté. C'est ainsi que l'on reconnaît une bonne équipe de développeurs : préparer les joueurs avant même le lancement du soft, les placer dans une ambiance avant même de voir les premières images du jeu.

UN AGENT PEUT EN CACHER UN AUTRE

Votre ordre de mission est simple et concis : contacter l'agent du B.A.T. à Terapolis qui vous donnera plus de détails sur place. Vous arriverez à l'aéroport de Terapolis. La foule habituelle des robots et autres aliens grouillent dans les parages. Il ne tient qu'à vous de les aborder et leur poser toutes les questions nécessaires à votre enquête sur les deux truands. Vous pourrez également demander des renseignements concernant la ville. Il n'empêche que le programme ne vous



laissera pas aller au-delà de cette limite, tant que vous n'avez pas pris contact avec l'agent du B.A.T. (le pauvre vous attend dans les WC).

UNE VILLE DE REVE

En passant les portes de l'astroport, on découvre le vrai visage de Terapolis. Une ville de rêve où tout est permis. La grande surprise est tout le travail urbanistique fait sur cet ensemble. Il existe une cohérence à n'en pas croire ses yeux. La ville est partagée en plusieurs parties bien distinctes. La zone de l'astroport avec son club, le centre ville, les petites ruelles où les rencontres peuvent tourner au vinaigre. On découvre rapidement le parc, lieu paisible où l'on se détend en écoutant le chant des oiseaux ; le musée ainsi que les petites rues où le plus vieux métier du monde fait encore des adeptes. Il va de soi que cette liste est loin d'être exhaustive, mais vous ne pensiez tout de même pas que j'oserais gâcher votre surprise en découvrant les plus beaux paysages de Terapolis de vos propres yeux.

UNE POPULATION BIGARREE

Les personnages rencontrés dans la ville sont de deux types bien distincts. Premièrement, ceux résidant dans un lieu précis (ils seront en permanence, et à toute heure, présents en ces lieux). On peut leur poser des questions sans avoir la moindre possibilité d'action. La deuxième catégorie, ce sont les gugusses qui n'arrêtent pas de se balader de lieu en lieu. Leur présence sera matérialisée par le changement de votre curseur en petit bonhomme rouge. En cliquant, vous verrez à qui vous avez à faire. Il vous sera possible de les questionner, les attaquer, les vendre ou leur acheter divers objets, les voler ou tout simplement les saluer.

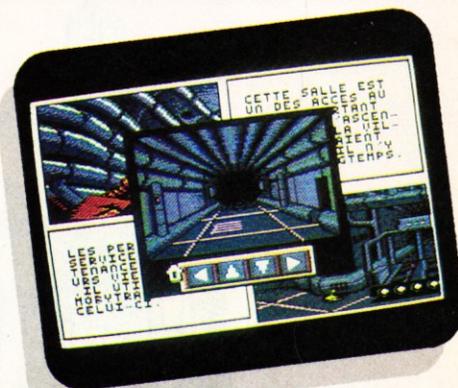


Vous rencontrerez ainsi des Cops (policiers de la ville), des Stickrobs (genre de robots), des Glokmups (singes extraterrestres) et bien d'autres encore.

La seule chose à noter c'est leur possibilité de se déplacer et, qui sait, avec des objets qui vous seront peut-être utiles. J'oubliais l'essentiel : vous pourrez évidemment voir les deux malfrats, mais c'est une autre histoire...

CONTROLE PAR ORDINATEUR

Comme pour tous les agents du B.A.T., un micro-ordinateur sophisti-



Le labyrinthe.



Une ville grandiose.

qué à affichage LCD a été implanté dans votre avant-bras gauche. Son nom, Bob. Ses programmes, au nombre de trois, sont accessibles à tout moment. Le premier vous indique votre expérience, force, intelligence, etc. Le second vous renseigne en permanence sur votre état de santé, votre taux d'hydratation et vos calories.

Un graphique de votre corps affiche en rouge les parties malades ou blessées. Le troisième programme vous donne la possibilité de traduire certaines langues étrangères (alien ou robot, mais jamais les deux en même temps) et vous permet d'influer sur votre rythme cardiaque. Passez en mode hibernation lors des phases de repos et en accéléré pour les combats.

Enfin, une quatrième partie de l'ordinateur ne nous a pas révélé ses secrets en l'absence de documentation. Il s'agit d'un module de programmation qui permettrait à votre personnage de réagir automatiquement selon une situation donnée. Par exemple, passer automatiquement en rythme cardiaque accéléré lors d'un duel...

UN JOYSTICK UNE ICONE

Le jeu est entièrement (et uniquement) géré au joystick. Sur chacune des pages écrans du jeu, il vous faudra balader un curseur qui se transformera, suivant les diverses fonctions qui vous sont offertes. Une flèche blanche



Phase de combat.

vous indique une issue possible, un chemin pour continuer votre route, une porte d'accès.

Une bulle de bande dessinée vous indique la possibilité de dialoguer avec un personnage présent dans l'endroit.

D'autres potentialités vous sont proposées. En cliquant en haut à gauche de tous les écrans apparaît un menu HELP qui vous servira à faire une pause (stoppe l'écoulement du temps), à sauvegarder ou même à reprendre une partie.

Votre curseur se transformera en flèche spéciale lorsque vous pourrez utiliser votre carte de crédit (cabine téléphonique par exemple).

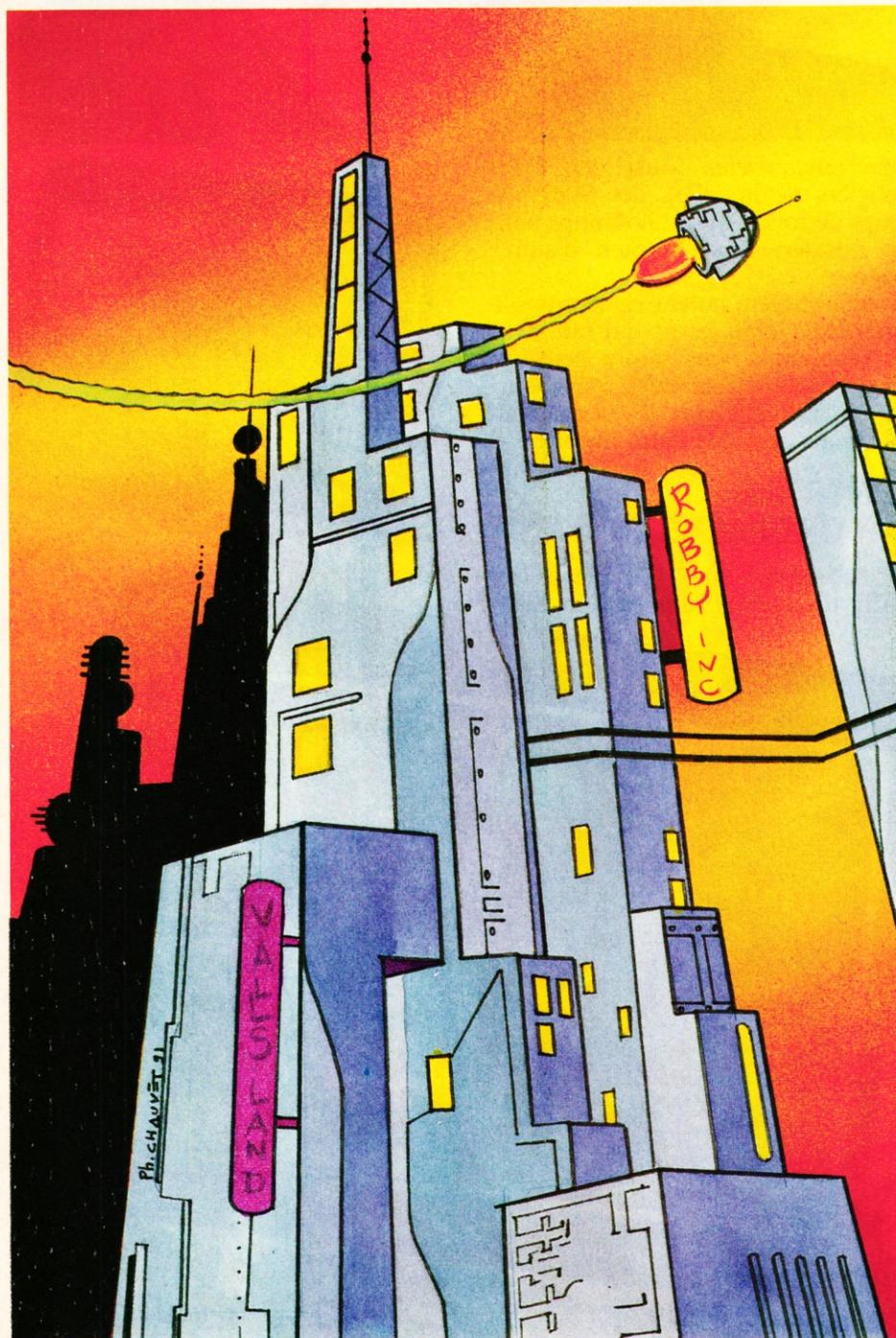
DE BELLES SURPRISES

Quelques surprises de taille vous attendent avec B.A.T. Vous découvrirez une population habitant les souterrains de la ville, vous serez surpris par l'animation graphique du Drag (un vaisseau qu'il faudra louer), vous serez inquiet devant monsieur Kortakis... Et serez charmé par la belle Lydia qui mettra à l'épreuve votre sens du rythme (du joystick) sur une piste de danse.

Pour cela, il faudra traîner un peu partout et ne pas se contenter d'un bon roupillon une fois minuit passé. Le nez renifleur est la clé de tout. Criblez de questions tous les passants, les barmans, les alcoolos et toutes les personnes que vous rencontrerez. Bref, n'hésitez pas à vous montrer persévérant, cela ne vous fera aucun mal et personne ne vous en voudra (ou presque).

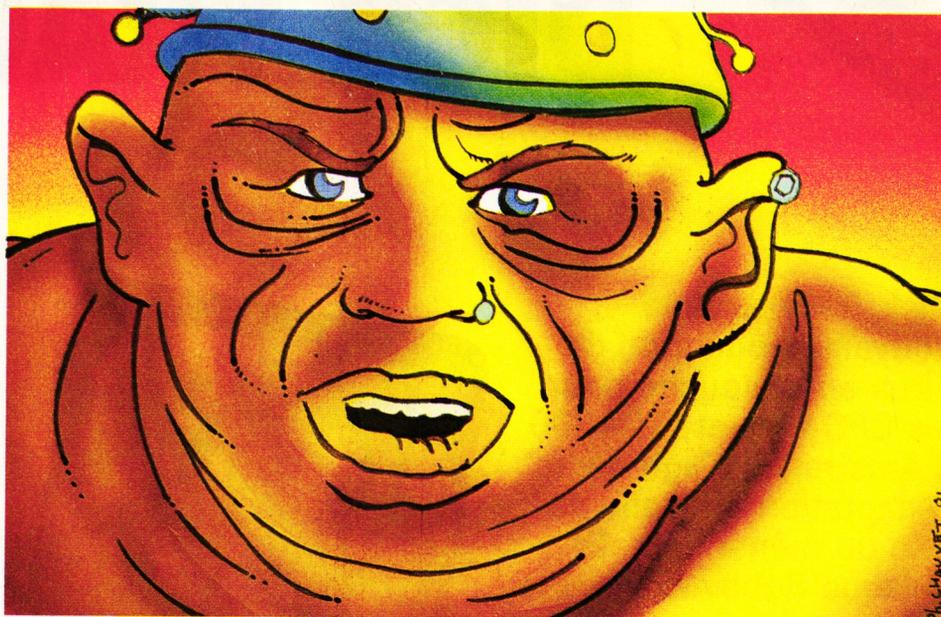
SUIVEZ LE GUIDE

B.A.T. est grandiose. Nous ne le répéterons jamais assez. Le jeu est truffé d'astuces en tout genre. Vous vous sentirez probablement coincé à plusieurs reprises. Un bon conseil, ne vous découragez pas, il existe toujours une solution car les programmeurs



ont prévu plusieurs façons d'arriver à Vrangor. Parfois votre curseur se transformera en point d'interrogation de couleur verte. Il vous indique en fait l'impossibilité de continuer l'aventure dans cette direction car vous n'êtes pas en possession des éléments nécessaires pour le faire. Il vous manquera peut-être alors une clé pour pénétrer dans les ruines de la ville, une carte de membre pour entrer au club Xifo, une carte de vol pour piloter le drag...

Sachez qu'un des personnages du jeu est membre de ce fameux club et qu'il n'est pas à l'abri de voleurs et autres petits malfrats (alors faites vite). Si vous sentez l'arnaque de la part d'un rigolo lors d'une transaction, faites-lui sa fête. Montrez-vous bon danseur, beau parleur. Faites des réserves en nourriture et en boisson pour éviter



Le médecin, aide utile pour vous remettre sur pieds.

les crises de faiblesse. Repérez les hôtels où vous pourrez prendre un repos réparateur. Trouvez le médecin qui vous soignera des dégâts causés lors de combats...

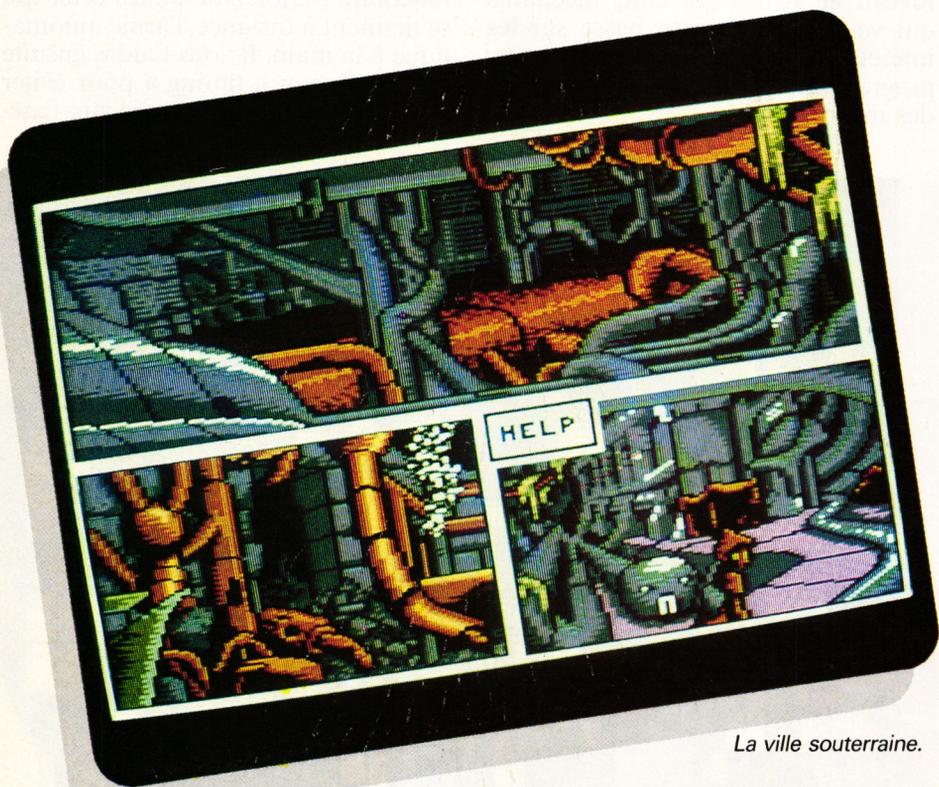
Un dernier mot concernant la note finale de B.A.T. La version avec laquelle nous avons testé le jeu n'était pas encore sonorisée (d'où l'absence de note pour le son), mais cela ne nous a pas empêchés d'aimer ce jeu. Gageons qu'avec quelques effets sonores et une composition d'intro de qualité vous serez encore plus séduit par B.A.T.

Ce jeu mérite une mention spéciale pour la très grande richesse de ces pages graphiques. Loin d'avoir simplement transféré les images des versions 16 bits, le graphiste s'est donné la peine de redessiner chaque écran avec les limitations de nos CPC. Quoi qu'il en soit, c'est un véritable travail d'artiste qui contribue grandement à l'atmosphère de ce jeu vraiment hors du commun.

Poum & Robby

B.A.T. d'UBI SOFT

Graphisme :	100 %
Son :	—
Animation :	100 %
Richesse :	88 %
Scénario :	99 %
Ergonomie :	94 %
Notice :	100 %
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	100 %



La ville souterraine.



Dick Tracy est une nouvelle production de Titus en cartouche pour les CPC Plus et GX 4000 d'Amstrad. Il s'agit de l'adaptation officielle du film du même nom. Et puisque Robby avait vu le film lors de sa sortie, c'est Robby qui teste pour vous Dick Tracy en cartouche.



Les décors du jeu sont très beaux.

Tiens, Titus donne maintenant dans la conversion micro de film du grand écran ? Ben oui ! Dick Tracy est un film de la Walt Disney Company et Titus, avec Nathan Logiciels, font partie en Europe de Disney Software. Voilà le pourquoi du comment.

UN JEU PROPRE

Le première chose qui frappe, lorsqu'on se lance dans une partie de Dick Tracy sur CPC Plus, c'est la qualité des graphismes et leur magnifique mise en couleurs. On ne le répètera jamais assez, la machine supporte une palette de 4 096 couleurs et les graphistes de chez Titus ne se sont pas

gênés pour l'exploiter. Si le film empruntait à outrance le style bande dessinée, le jeu est également très proche de l'univers des comics des années 50, les couleurs en plus. C'est propre !

Sur cinq niveaux différents, les décors défilent dans un scrolling fluide, au pixel près. Vous dirigez Dick dans un jeu assez proche du Robocop d'Ocean sur CPC. Votre personnage marche, saute, use de ses poings ou d'armes, s'il en possède.

Votre but ? Arriver à la fin de chaque niveau et arrêter les cinq méchants qui veulent faire main basse sur les intérêts de votre ville. Bien sûr, votre progression sera barrée par les sbires des méchants...



SE BAISSER A TEMPS

Après avoir éliminé l'un de vos agresseurs, vous pourrez éventuellement récupérer l'arme qu'il possédait : un revolver ou une mitrailleuse. Pour tirer, appuyez sur le bouton 1 de votre paddle Amstrad. Pour sauter, c'est le bouton 2. Celui-ci vous servira également à sélectionner votre mode de riposte (poings, revolver ou mitrailleuse) : il suffit, pour cela, d'appuyer en même temps sur le bouton 2 et la direction bas.

Lorsque votre personnage est baissé, il ne peut être touché par balles et ses agresseurs ne peuvent pas le frapper au corps à corps. Après quelques courtes parties, vous progresserez en vous baissant systématiquement à l'approche d'un ennemi. Frappez à mains nues ceux qui viennent à votre rencontre ; criblez de balles ceux qui se tiennent à distance, l'arme automatique à la main. Il vous faudra ensuite trouver le bon « timing » pour éviter les rafales des tueurs postés aux fenê-



tres des immeubles, ou tout simplement les tirer en diagonale.

POINT DE MADONNA

Puisque ce Dick Tracy de Titus est l'adaptation exclusive du film original avec Warren Beatty et Madonna, je m'attendais à reconnaître l'un des deux acteurs dans quelques scènes essentielles du jeu. Malheureusement, il n'en est rien. Si on retrouve l'imper jaune de Dick Beatty, nous n'apercevrons pas la sublime Madonna qui apparaissait dans une scène du film avec une tenue totalement indécente...

CARTOUCHE ET DISQUETTE

On peut considérer Dick Tracy comme le premier titre original de la société Titus sur cartouche Amstrad. Ses précédents jeux (Fire & Forget II, Crazy Cars II et Wild Streets) n'étaient, en fait, que des versions améliorées de hits existants déjà sur CPC.

Le cas de Dick Tracy est donc différent, car, si l'on sait que le jeu sortira également sur CPC classique, les deux versions (cartouche et disquette) ont été développées de concert. Pour des raisons techniques évidentes, c'est la version cartouche qui fût achevée la première. Effectivement, les « plus » techniques des CPC Plus permettent en théorie aux programmeurs de travailler plus rapidement sur la machine ; la palette étendue des couleurs offre également des écrans graphiques plus proches de ceux des versions Amiga, Atari et PC. Mais il faut également savoir qu'une fois terminé, un jeu sur disquette ou cassette peut être rapidement mis dans le commerce,

alors qu'un jeu en cartouche doit encore obtenir l'approbation d'Amstrad Angleterre, puis passer sur les chaînes de duplication de cartouches (ce qui peut prendre du temps). En fait, ce décalage permettra de commercialiser presque en même temps les deux versions du jeu sur CPC et CPC Plus. Dernière chose, l'éditeur a bien sûr intérêt à proposer d'abord la cartouche du jeu, forcément plus belle (because les couleurs, les scorllings hard, etc.), pour que les ventes des versions disquette et cassette bénéficient de la notoriété de la cartouche.

MANQUE DE PLACE

Il est indéniable que cette dernière production de Titus en cartouche est une réussite. Cependant, et pour notre plus grand malheur, on sent que les programmeurs sont bien à l'étroit dans les 128 Ko de capacité d'une cartouche. Dick Tracy est composé d'une

page de présentation et de cinq niveaux de jeu, point. Pas de place aux fioritures. L'éditeur n'a même pas pu caser une page graphique en overscan, la traditionnelle empreinte du renard de Titus. Il serait temps qu'Amstrad permette aux éditeurs supportant ses nouvelles machines de travailler sur des cartouches d'une plus grande capacité (256 et 512 Ko). Nous aurions alors droit à des jeux beaucoup plus somptueux, rivalisant sans problème avec les productions de machines plus puissantes.

Si vous ne deviez posséder qu'une seule cartouche Amstrad développée par Titus, et à condition que vous n'aimiez pas les courses de voitures (parce que Crazy Cars II est vraiment excellent), offrez-vous Dick Tracy. C'est à ce jour le plus beau jeu de la société française sur CPC Plus et sur GX 4000.

Robby

DICK TRACY de TITUS
Cartouche pour CPC Plus et GX 4000

Graphisme :	99 %
Son :	86 %
Animation :	87 %
Richesse :	73 %
Scénario :	92 %
Ergonomie :	—
Notice :	64 %
Longévité :	84 %
Rhaa/Lovely :	



Un méchant de fin de niveau.

Dick se baisse pour éviter les balles.



SUPER SKWEEK

90%

Attention ! Je préfère vous prévenir tout de suite (on m'accusera de non-assistance à personne en danger, sinon) : ce jeu est dangereux. Et quand je dis dangereux c'est un euphémisme : ce jeu est mortel, il vous rend fou, il... Au secours, sauvez-moi !



Skweek, dans toute sa splendeur.



J'entre au clavier le fatidique Run Super, et je suis propulsé dans un univers de démente quasi palpable, mes neurones explosent en même temps que mes yeux, rivés sur l'écran de mon CPC, s'injectent de sang. Je ne suis plus moi-même...

D'ILE EN ILE, JE ROULE MA BILLE

Vous dirigez une petite boule jaune du nom de Skweek (ça veut dire prise de tête en Loricelien), ce qui n'étonnera personne. Par contre, ce qui est nouveau, c'est la possibilité de diriger un autre personnage en même temps à l'écran : Skroutch, (ils ont tous des noms d'intellos dans la famille). Votre but, c'est de vous balader d'île en île (il y en a cinq, constituées cha-

cune de 36 tableaux) et de passer sur toutes les dalles bleues qui s'y trouvent pour qu'elles deviennent roses. Pourquoi ça ? Pasque que. J'vous en pose, moi, des questions ? Mais nombreuses sont les créatures (hostiles) qui peuplent ces îles. Ne vous laissez surtout pas faire.

DES BONUS, DES BONUS !

Vous éclatez tous les monstres qui entravent votre route en utilisant les bonus qui apparaissent au p'tit bonheur la chance ou que vous vous procurez dans les magasins (dalles marquées COME IN) grâce aux tunes ramassées sur les ennemis occis. Pasque bon, votre petit tir de daube de départ, il est bien utile mais c'est quand même pas la bombe atomique,

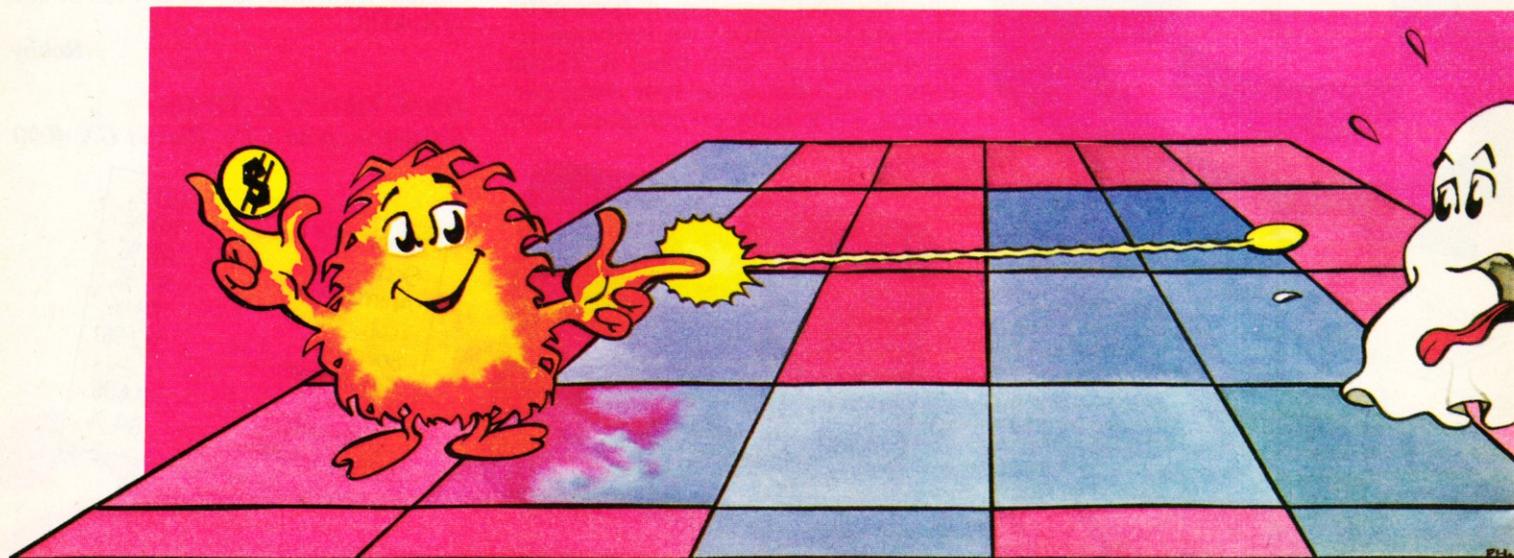
il faut bien l'avouer.

Alors un tir «killer», qui suit les ennemis, «zig-zag», qui zigzague (ouais ça fait con, et alors ?), « 4 » ou « 8 » qui permet de tirer en même temps dans quatre ou huit directions (je n'ai jamais été bon en maths, pourtant je me rend maintenant compte que je possède une certaine logique...) ça aide quand même.

Remarquez le « shield » (bouclier) ou le « turbo » c'est bien cool aussi. Et les bonus comme ceux-là, il y en a une vingtaine. Eh, on a le choix ou on ne l'a pas ! Avec Super Skweek, on l'a.

C'EST LUCIFERIEN, MACHIAVELIQUE, MEPHISTOPHELIQUE

C'est qu'c'est pas aussi évident que ça n'en a pas l'air ; j'irais même jusqu'à dire, et cela n'engage que moi, que c'est aussi compliqué qu'il y paraît. D'abord, toutes les dalles ne sont pas pareilles, et ce pour la bonne raison

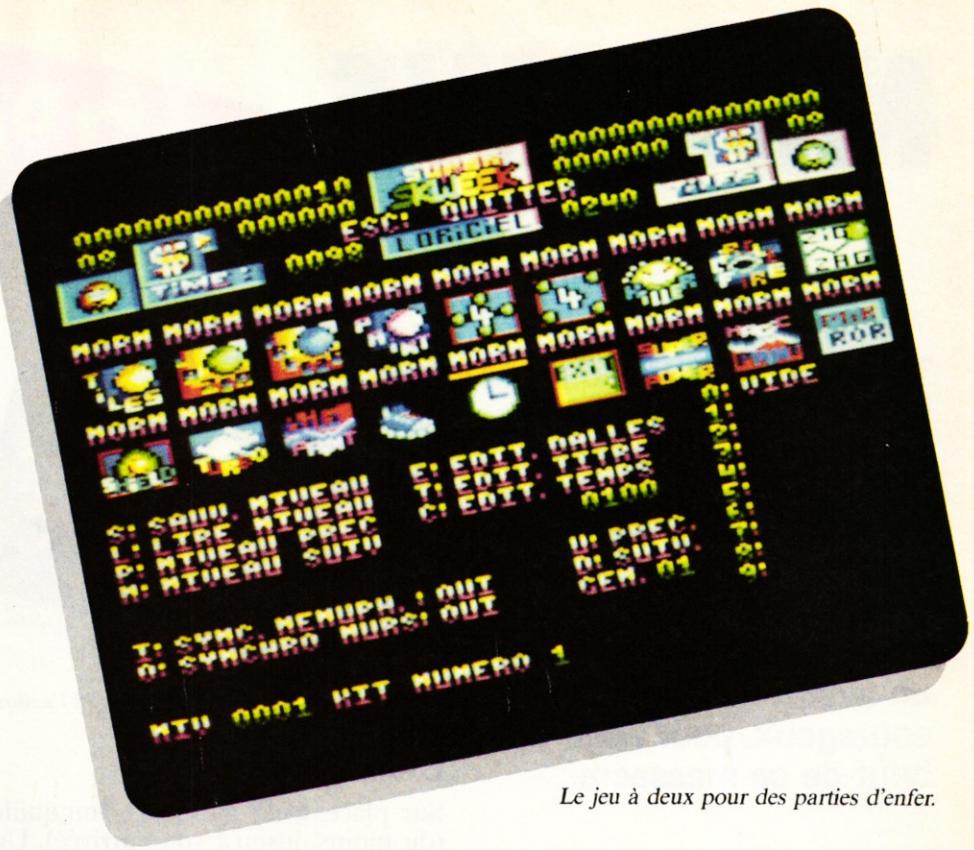


qu'elles sont parfois différentes. En plus des dalles normales, bleues, sans signe inscrits dessus et qui ne s'effondrent pas quand on marche dessus (c'est que les certificats d'authenticité de « dalle bleue garantie par le constructeur » sont soumis à des contrôles de plus en plus stricts), il y a également des dalles qui constituent un mur, infranchissable, des dalles qui s'effritent sitôt que vous marchez dessus, des dalles marquées d'un POW resplendissant qui font, elles, s'effondrer tout un tas de dalles autour d'elles (gaffe à ne pas être à proximité). D'autres dalles encore sont recouvertes de glace aussi quand vous déboulez dessus c'est la glissade assurée, d'autres apparaissent puis disparaissent, vous laissant une seconde ou deux pour les traverser... Bon, il y en a encore beaucoup d'autres, mais vous me comprendrez si j'arrête là mon énumération.

Et puis il faut que je vous dise que tous les monstres ne sont pas vulnérables ; certains résistent aux tirs et ils sont à éviter absolument, ce qui n'est pas toujours évident quand on sait qu'ils se mettent parfois à vous foncer dessus comme des malades ou encore qu'ils vous suivent.

Certains niveaux sont remplis de Skweezettes à délivrer. La belle affaire ! Comme s'il n'y avait pas assez de boulot comme ça. Mais elles sont tellement mignonnes...

Toujours est-il que moi, qui n'aime pas vraiment réfléchir et qui suis plutôt du genre « fonce dans l'tas, il en restera toujours quelque chose » je ne suis pas gâté. Nombreux sont les tableaux où il faut agir en stratège et, souvent, je me surprends à me torturer mes petites cellules grises (la couleur de la poussière qui les recouvre) face à des situations particulièrement épineuses.



Le jeu à deux pour des parties d'enfer.

Houlà... J'arrive déjà à la fin de mon texte. Alors laissez-moi simplement vous dire que ce jeu est démentiellement prenant, indescriptible en deux petites pages car les éléments qui le composent sont vraiment très nombreux et je voudrais terminer en vous révélant l'existence d'un « Mode construction Kit » qui vous permet de créer vos propres tableaux (F6 pendant le jeu après avoir choisi le mode de construction au menu).



Le mode construction kit : du délire.

Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux en même temps (je vous le rappelle parce que c'est vraiment très cool), le fait de pouvoir sauvegarder votre partie (180 tableaux en 1 fois ? Pas fou, non ?), l'alternative entre jeu normal et aléatoire (tableaux « mélangés ») et vous avez un super-hit. On regrettera seulement l'absence

d'un scrolling qui aurait avantageusement remplacé les « sautes d'écran » un peu brusques, mais bon, ne jouons pas les fines gueules et apprécions ce soft à sa juste valeur.

Chris, encore sous le choc

SUPER SKWEEK de LORICIEL

Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	85 %
Richesse :	95 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	98 %
Notice :	92 %
Longévité :	98 %
Rhaa/Lovely :	92 %



S

MOKOWE

82%



Très loin, au fin fond du Kenya, dans la région de Mokowé, les chasseurs d'éléphants sans scrupule font le bonheur des marchands d'ivoire. Le trafic est à son comble. Il ne reste plus qu'à trouver un aventurier des plus courageux, pour venir à bout de ce massacre.



Sherlock à l'action.

Vous pensez bien que le gugus en question ne peut être que vous. C'est ainsi qu'après un long voyage, votre avion se pose au Kenya. Quelques heures plus tard, après avoir franchi de nombreuses jungles et un certain nombre de villages, vous arrivez enfin dans la région de Mokowé, le lieu du crime.

A BAS LES CHASSEURS

Je sais, je vais me faire un bon nombre d'ennemis, mais que voulez-vous, je hais la chasse et tout autre activité qui, sous prétexte de détendre l'homme, extermine de pauvres animaux sans défense qui ne demandent qu'à vivre. Cela dit, revenons dans ce beau pays car comme vous le savez, ce jeu n'est que pure fiction (quoique...).

UNE BALADE ?

Sur place, un petit village tranquille (du moins, jusqu'à votre arrivée). Un toubib, une vieille demoiselle et quelques autres habitants sont les divers personnages qui, sous prétexte de boire un coup, se réunissent à la terrasse d'un café pour se raconter leurs misères. C'est l'occasion rêvée de leur tirer les vers du nez et de comprendre un peu mieux le déroulement des événements dans cet étrange pays.

Après une dure journée à fouiller les coins et recoins desdits lieux et à interroger les habitants, vous penserez sûrement à un petit somme bien mérité. C'est alors qu'une rafale de mitraille, vous faisant bondir hors de vos bottes (et si vous n'en avez pas, débrouillez-vous pour en trouver car elles vous seront très utiles), vous indiquera l'activité criminelle des chasseurs d'ivoire.

Ainsi, dans une clairière au nord-ouest du village vous trouverez un pauvre éléphant abattu. Il sera alors trop tard pour faire demi-tour, votre mission est bel et bien entamée et vous devez, au péril de votre vie, stopper le réseau.

TIME IS MONEY

Mokowé est un jeu d'aventure dans la pure lignée de jeux utilisant un analyseur de syntaxe pour dialoguer avec l'ordinateur. Ses auteurs n'en sont pas à leur premier essai. La « Secte Noire » était de leur cru. Dans Mokowé, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le charme de la Secte.

Il n'empêche qu'un deuxième jeu doit apporter de nouveaux éléments le rendant plus passionnant que le premier. C'est le cas ici, avec un bon paquet de détails, comme le temps qui est de première importance : les habitants du coin comme les animaux ne sont présents qu'à certaines heures, et la crue des rivières dépend aussi des aiguilles. Bien d'autres surprises, que vous aurez la joie de découvrir, vous attendent.

ÇA FRAPPE FORT

La première chose qui frappe dans ce jeu est son atmosphère, parfaitement rendue par les images : la savane, les



cabanes, la jungle, les animaux, etc. Rajoutez à cela de petits bruitages, et vous vous retrouverez en moins de deux dans la peau d'un véritable aventurier faisant rougir Indy lors de sa dernière croisade.

Après s'être imprégné de l'ambiance africaine, vous sentirez très rapidement que vous n'êtes pas près de voir la fin du jeu. En effet, il s'agit là d'une aventure dotée d'une difficulté à mettre au placard « Orphée » (qui, dans son genre, n'était pas mal non plus). Vous aurez besoin d'un bon « dico » pour déchiffrer les codes donnés en morse, et d'une chance inouïe pour passer la cascade au bon moment ou emprunter le bon couloir dans les galeries souterraines ; j'en passe et des meilleures.

LES CLEFS DE LA REUSSITE

Avant de maudire le programmeur de Mokowé (il s'appelle Jean-Pierre), n'hésitez pas à attendre le temps qu'il faut dans les lieux dignes d'intérêt, ne jouez pas les Sherlock Holmes en pleine nuit (car la nuit, tous les chats sont gris), ayez un nez renifleur, four-



Le repère des brigands.



Méfiez-vous des lieux tranquilles.



rez-le partout, et n'hésitez pas à avancer par tâtonnements (même dans le noir). Si malgré tout cela vous craquez avant la fin, n'ayez aucune crainte à mettre des copains, vos parents et le petit frère sur le coup : qui sait, ils auront peut-être l'idée de génie qui vous manque ?

AU SECOURS, A MOI !

Je me répète, Mokowé est un jeu beau et dur. Que dis-je, très dur, dans lequel on meurt très facilement (ne soyez pas effrayé, je vous le disais bien plus haut, ce n'est que pure fiction). Il faut, pour en venir à bout, avoir dans ses bagages une patience sans limite, le goût de fouiner partout et surtout une logique à faire pâlir vos CPC. Sachez tout de même qu'un service pour les utilisateurs des softs de la société Lankhor existe sur Minitel (3615 code Lankhor) pour les aider avant suicide.

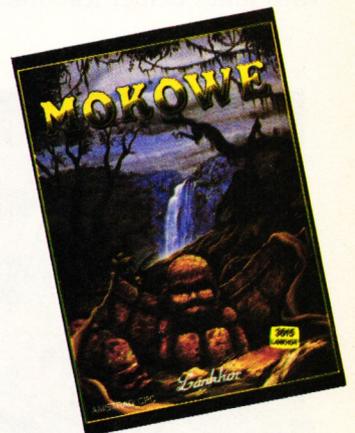
Poum

MOKOWE de LANKHOR

Apprenez-lui le sifflet.



Graphisme :	90 %
Son :	86 %
Animation :	89 %
Richesse :	86 %
Scénario :	56 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	90 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	



NORTH & SOUTH

82%

Voici, au travers d'un wargame mâtiné d'arcade, l'adaptation sur micro des Tuniques bleues, la bande dessinée de Cauvin et Lambil. Nous sommes en 1861 et, Yankee ou confédéré, vous allez peut-être avoir l'occasion de réécrire une page d'histoire des USA dans la lutte qui opposa les Etats du Sud à ceux du Nord.

De tous les éditeurs français, Infogrames s'est un peu fait le spécialiste des conversions BD/micro... On se rappellera ainsi les Passagers du vent de Bourgeon, Bobo de Delième, Tintin d'Hergé, qui ont été transposées sur CPC avec plus ou moins de bonheur.

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Dès le début, plusieurs options s'offrent à vous. Elles serviront notamment à choisir le degré de difficulté de votre partie. Commencer la partie en 1861 permet de rejouer la guerre de Sécession de son début, alors que si vous faites défiler les années, la situa-



Charge héroïque de la cavalerie yankee.

tion militaire des deux camps aura évolué historiquement. Les bons stratèges, par exemple, choisiront de commencer en 1864 avec l'armée du général Lee dont les chances de victoires sont quasi nulles.

Vous pouvez jouer à chances égales avec un ami ou en solitaire, opposé à votre CPC. Incarnerez-vous comme chef d'armée le caporal Blutch, dont l'audace et la témérité sont renommées, le sergent Chesterfield au zèle et à l'autorité sans faille, ou bien le capitaine Stark aux lourdes responsabilités ? Vous pouvez également choisir parmi leurs équivalents sudistes. Si vous êtes opposé à votre ordinateur, vous choisirez son chef d'armée. La difficulté du jeu sera ajustée en fonction des grades à la tête de chaque armée.



Vous pouvez faire intervenir trois autres paramètres de façon aléatoire (c'est-à-dire au hasard en cours de jeu) :

Le camp qui contrôle l'Etat de Caroline du Nord (et non de Virginie du Sud comme l'indique la doc) se verra octroyer de temps en temps un renfort d'une armée venue d'Europe.

Les tribus indiennes de l'Ouest organisent parfois des raids destructeurs sur une armée des Etats frontaliers de la chaîne des Rocheuses.

Enfin, une option « orage » affiche en permanence un nuage gris qui se déplace sur la carte de jeu. Il immobilisera une armée sur son territoire durant tout le temps qu'il le survolera.

ARCADE OU STRATEGIE

La base du jeu est la stratégie, mais on peut y ajouter une partie arcade. Ainsi, plutôt que de laisser à l'ordinateur le soin de gérer l'issue des diverses attaques, vous devrez utiliser votre adresse. Bien sûr, les réactions de l'ordinateur seront ajustées en fonction des choix des options de départ.





Vue d'ensemble de la partie stratégique.

Une rencontre entre deux armées adverses se solde par une bataille. En mode stratégie, l'ordinateur la résout en une seconde. Si vous êtes un caporal opposé à un capitaine, tenez compte du fait qu'il vous faudra être en supériorité numérique, sinon priez pour que le facteur chance soit avec vous. En revanche, en mode arcade, vous devrez gérer les déplacements et attaques des fantassins, de la cavalerie et de l'artillerie.

Opposé à l'ordinateur, méfiez-vous de la diabolique précision de son artillerie. Lors d'une attaque d'un territoire sur lequel est construit un fort, la résolution est automatique en mode stratégie. En mode arcade, le temps de

l'affrontement est limité, augmentant encore le niveau de difficulté. Hélas, l'attaque d'un fort tourne trop souvent au détriment des assiégés.

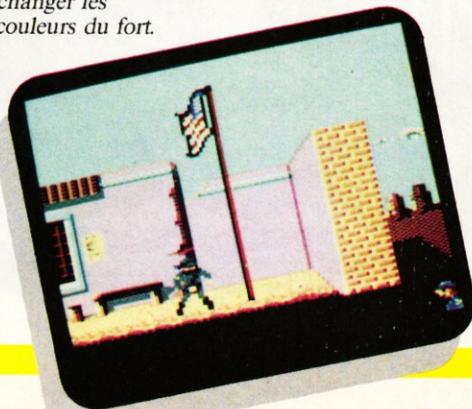
La dernière partie arcade est l'attaque du train convoquant les fonds ennemis. Il est cependant difficile de parvenir à une telle situation. Imaginons que vous possédiez deux territoires sur lesquels se trouve une gare. Il faudra, alors, que votre adversaire puisse occuper, avec une armée, un territoire traversé par votre voie ferrée.

UN DES RARES WARGAMES SUR CPC

Ce jeu n'en reste pas moins un wargame et la lecture de la doc est indispensable, même si elle fait vingt pages. Comme chaque wargame se respectant, dans North & South il y a certains points stratégiques plus importants que les autres.

La première chose à faire est de contrôler deux forts reliés entre eux par une voie ferrée permettant le transport de troupes et de fonds. Si des armées ennemies contrôlent un ou plusieurs

Ce fantassin confédéré va changer les couleurs du fort.



Etats entre vos deux forts, il se produira la phase de jeu « attaque du train » comme je l'expliquais précédemment. Une attaque réussie prive la victime de sa collecte d'impôts qui ira dans les caisses adverses. Ces fonds permettent de lever des armées au prix de cinq sacs d'or l'une.

Autre point très stratégique : la Caroline du Nord fait souvent l'enjeu de combats acharnés, car les renforts qu'elle procure sont souvent les bienvenus. Il ne faut pas pour autant s'acharner à protéger coûte que coûte cet Etat, le plus important restant le contrôle d'une ligne ferroviaire, la collecte d'impôts se faisant après chaque tour de jeu (qui correspond à un mois).

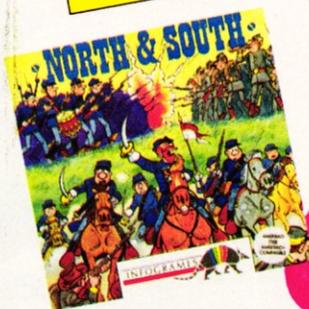
Vous devez prendre en compte que, lorsque vous déplacez une armée d'un territoire à un autre, l'Etat de départ reste sous son contrôle, même s'il n'y a plus de troupes dessus. Le jeu ne permet pas une séparation des troupes, bien que l'inverse (la fusion de deux armées) soit possible pour ne pas dire recommandée.

La partie stratégie surpasse de loin la qualité du mode arcade au maniement assez délicat. Opter pour une partie uniquement stratégique permet donc des parties dans l'ensemble plus intéressantes. Malgré ce gros défaut de l'arcade, et si vous n'aimez pas la stratégie, les graphismes très fidèles à l'auteur méritent presque à eux seuls l'achat du jeu.

On regrettera quand même que les armées ne soient pas divisées en régiments ou unités pour augmenter les possibilités purement stratégiques du jeu. Avec North & South, Infogrames nous prouve qu'on peut, bien sûr, réaliser d'originaux wargames sur CPC.

Wolfen

Graphisme :	92 %
Son :	74 %
Animation :	75 %
Richesse :	87 %
Scénario :	81 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	78 %
Longévité :	77 %
Rhaa/Lovely :	90 %



S

ADS

80%



ADS, ça veut dire Advanced Destroyer Simulation, autrement dit, ce jeu est une simulation qui vous met dans la peau d'un commandant de destroyer (le HMS Onslaught pour être précis) à l'époque de la Seconde Guerre mondiale. Votre tâche est loin d'être facile.

ADS est un simulateur en 3D faces pleines. Différentes missions vous sont proposées, ayant pour cadre soit la mer Méditerranée, soit la Manche. En tout, douze missions sont à effectuer, qui correspondent évidemment à différents niveaux de difficulté. Ainsi, la mission 1 en mer Méditerranée ne constitue qu'un entraînement puisque vous n'avez qu'à détruire un cargo cible. Par contre, la mission 5 fait de vous le défenseur d'un convoi allié, devant contrer tout navire ennemi se dirigeant vers lui. Et croyez-moi, là, c'est une autre paire de manches.

MAITRISE DE SOI ET DE SON NAVIRE

Voilà deux qualités indispensables pour qui veut espérer réussir les missions les plus ardues. Pour votre pro-

pre maîtrise, je ne peux rien pour vous (à la limite je peux vous conseiller le yoga, mais c'est tout) ; par contre, en ce qui concerne la maîtrise de votre navire, Captain Chris peut vous aider. Nous allons donc voir ensemble la fonction des différentes touches du clavier. Je sais, ça risque de faire un peu notice mais c'est tout de même la meilleure façon de vous aider.



Un navire ami : ne tirez pas dessus.

PAVE NUMERIQUE

Votre pavé numérique est à la base de la totalité des commandes à effectuer. Aussi, avant de tenter une mission qui serait vouée à l'échec, apprenez à le manipuler. Procédons donc dans l'ordre :

1, c'est le poste de pilotage, la vue normale, quoi.

2 correspond au poste tirs canons. Il y a trois postes de tir, que l'on sélectionne grâce aux touches 1, 2 et 3 norma-

les. Les postes 1 et 2 sont les postes à l'avant du bateau, le 3 est le poste arrière.

3, c'est le lance-torpilles. Là il y a deux postes de tir, que l'on choisit grâce aux touches 1 et 2 normales (y'en a trois qui suivent). Remarquez, c'est logique : les torpilles partent des flancs des navires, il y a donc un poste babord (gauche) et un poste tribord (droite). Les canons et les lance-torpilles sont inclinables selon divers degrés et les touches H, B, J et K vous permettent d'ajuster votre tir (Espace pour tirer). 4, c'est l'écran des avaries, qui surviennent parfois lors de combats. Votre équipage s'occupe lui-même des réparations à effectuer (sauf quand les dégâts sont trop importants).

5, carte générale.

6, zoom de la carte ; option hautement intéressante. En effet, si vous appuyez, lorsque vous êtes en mode carte, sur la touche 7, votre vitesse de déplacement s'accroît de façon non négligeable, ce qui est bien utile pour parcourir une longue distance sans attendre 3 heures. Un nouvel appui sur 7 vous fait revenir en mode normal. Enfin, 8 c'est la pause. Pause dont je vais d'ailleurs profiter avant de vous décrire plus en détail le...

DEROULEMENT D'UNE MISSION

Imaginez-vous en mission de surveillance (appelée mission Delta). Vous devez patrouiller dans la zone délimitée par la carte (la Méditerranée ou la





La carte générale pour une vue d'ensemble.

Manche donc) et infliger le maximum de pertes à l'ennemi. Vous commencez donc, tout logiquement, en quittant votre base (direction avant pour prendre de la vitesse) puis vous vous dirigez sur les navires ennemis, repérables sur la carte.

Arrivé en vue d'un adversaire, plusieurs solutions s'offrent à vous. Soit vous la jouez « pro » en suivant une trajectoire parallèle au destroyer, croiseur, pétrolier ou cargo adverse pour lui envoyer deux torpilles dans la coque, puis vous suivez une trajectoire de repli (ralentir à la moitié de la puissance moteur pour manœuvrer plus rapidement) et vous l'achevez avec les tirs de canons du poste 3. Soit vous la faites « rentrer dans le tas » et vous ris-

quez d'en prendre plein la tête ; ou encore vous la faites façon « kamikaze » et vous rentrez carrément dans l'adversaire. Mais les deux dernières possibilités sont à éviter.

Vous pouvez vous arrêter dans les ports alliés pour ravitailler et réparer. Une fois le maximum d'ennemis abat-



Votre base est près des côtes.

tus, rentrez à la base mais faites très attention de ne pas vous échouer sur les côtes (voir indicateur de fond sur votre tableau de bord).

Pour éviter cela, réduisez la puissance moteur. Lorsque la base est en vue, faites carrément machine arrière jusqu'à ce que votre vitesse soit nulle, mettez-vous au point mort et le tour sera joué.

UN JEU AU REALISME SOBRE

En fait, ADS est un jeu qui enchantera certains mais qui en rebute-

ra d'autres. Je m'explique : les missions à effectuer sont intéressantes car assez variées, mais en fin de compte c'est toujours un peu la même chose. Et puis douze missions (dix, plus les deux missions Delta) ça se termine assez vite.

C'était le danger, avec une simulation de ce genre, plus ludique que HMS Cobra mais beaucoup moins complet, ce jeu est en fait l'adaptation sur eau de Sherman M4. L'animation est potable, mais il faut signaler la sobriété des graphismes, les commandes un peu prise de tête, mais on s'y fait. Bref, ce jeu est un bon jeu mais il ne



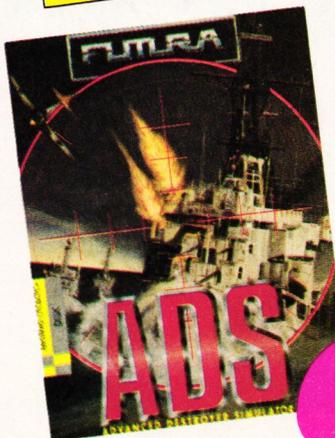
Canon, poste 1, tire et touche !

déchainera pas les passions. Seuls les fanas de stratégie et les adeptes des jeux de patience (car il faut l'être, patient, pour se risquer dans ADS) peuvent se le procurer sans regret.

Chris, destroyeur à temps complet

ADS de FUTURA
Distribué par LORICIEL

Graphisme :	77 %
Son :	70 %
Animation :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	85 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	80 %



S

A LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE

Vous êtes décisionnaire
dans ce superbe
nouveau jeu basé
sur le célèbre film

LA CHASSE A COMMENCÉ !

Bientôt disponible
sur : AMIGA - ST - PC
AMSTRAD



AMIGA



SPECTRUM



ATARI ST



Disponible dans les FNAC



Distribué par UBI SOFT

8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL-s/-BOIS - FRANCE

et les meilleurs points de vente.

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Ciao les mecs ! Trois ans, jour pour jour, que j'anime cette rubrique... Trois années à répondre à vos lettres. Je me suis constitué une collection fabuleuse de vos délires espistolaires. C'était un honneur et un plaisir d'être en correspondance avec vous, jeunes gens. Ploc ! ploc ! font les larmes qui coulent le long de mes joues... Je vous quitte, mes anges. Miss X signe ici sa dernière rubrique. No comment, et pas d'embrouilles ! Because mon ventre commence à faire la bulle... j'ai un polichinelle dans le tiroir !

Chère Miss X,
Je commencerai tout de suite par les questions, en laissant l'usage de côté (c'est-à-dire les compliments habituels, bien sûr !). Voilà : je viens de me payer un 6128 +, et il est tout simplement génial. Seulement, il y a un truc qui me chiffonne, c'est le paddle. En effet, comme manette de jeu, excusez-moi, mais il y a mieux ! Alors (ton angoissé...), j'aimerais savoir s'il existe des joysticks « traditionnels » compatibles avec le 6128 +, et si oui, lesquels ? Que signifie exactement la longévité dans la note d'un jeu ? Heu... Sans indiscretion, tu pourrais pas me dire un peu qui est cette Bitchie dont Poum nous a parlé dans la rubrique Help (n° 32) ? D'autre part, l'idée d'un hors-série qui rassemblerait tous les jeux ayant obtenu plus de 75 % est excellente. Alors vite, au boulot ! Voilà, j'espère que tu me répondras. En attendant, salut à toute l'équipe.

Stéphane

Salut Stéphane,
C'est vrai que pour les habitués du joystick, le paddle des 6128 + demande un petit temps d'adaptation. Tu peux effectivement trouver des joysticks « traditionnels » qui sont compatibles avec le 6128 +. A la rédaction, par exemple nous utilisons le Quick Shot II Turbo. Il doit en exister d'autres. Mais il faut les tester. Branche le joystick sur le 6128 + sous Basic et appuie sur les deux boutons de feu. Si sur l'écran tu vois s'afficher un X et un Z c'est bon. Si se sont des X qui s'affichent, c'est que le joystick n'est pas compatible. La note de longévité indique, selon le testeur, si vous jouerez longtemps avec le jeu ou si vous le laisserez tomber rapidement. Enfin, Bitchie n'existe pas :

relis l'article de Poum et tu vas comprendre que ce n'était qu'un jeu de mot (Mitsubischi)...

Pour les hors-séries, vous êtes nombreux à nous les réclamer et je crois qu'on va finir par les faire. Ciao Stéphane.

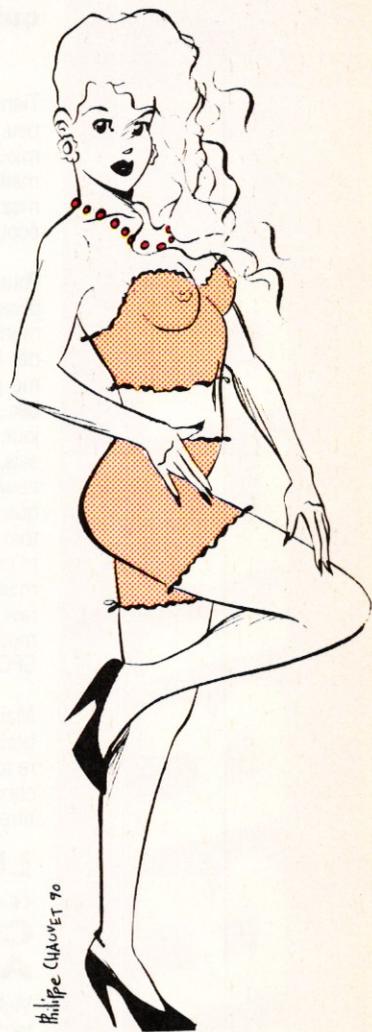
Chère Miss X,
Je vous lis depuis le numéro 30 et ce qui m'a le plus impressionné c'est la rubrique Soft à la Une. Tous les mois, quand je lis mon journal préféré, c'est cette rubrique que je lis en premier. Fini les compliments, passons aux défauts. Pourquoi avez-vous supprimé la rubrique compilation. Maintenant une question : je te demande si Renegade deuxième du nom est sorti ? Un compliment pour finir : super, la rubrique des pokes.

Bruno

Hello Bruno,
Les compilations vont refaire leur apparition dans *Cent Pour Cent* dès le mois prochain. La suite de Renegade s'appelle Target Renegade, et ça fait un bout de temps qu'il est disponible puisque nous l'avons testé dans le numéro 7 du journal au mois de septembre 1988. Ça nous rajeunit pas tout ça, pfiuitt ! Bye, bye Bruno.

Chère et délicieuse Miss X,
Votre magazine est merveilleux, mais j'aimerais faire quelques suggestions en espérant qu'elles seront les bienvenues. Pourquoi ne pas faire plus de tests de jeux de stratégie qui sont d'ailleurs nettement plus intéressants que les Pif Paf Poum habituels ?... Je voudrais aussi que vous fassiez une rubrique sur les extensions et les périphériques pour CPC.

**Philippe, ton chevalier,
perdu dans les champignons**



Cher Philippe,
Si nous ne testons pas souvent des jeux de stratégie c'est parce qu'il n'en sort pas beaucoup. Et s'il n'en sort pas beaucoup, c'est parce qu'ils ne se vendent pas très bien. En tout cas, bien moins que les Pif, Paf, Poum. De plus, je comprends que tu n'aimes pas les Pif et les Paf. Mais les Poum, que t'ont-ils donc fait ? Nous en avons un à la rédaction et je peux t'assurer qu'il est charmant, quoiqu'un peu soupe au lait, si tu vois ce que je veux dire... Enfin, pour les extensions, nous allons dans les mois à venir, recommencer à tester les meilleurs produits encore disponibles sur le marché. Ciao Philippe.

MISSX

COURRIER

LE COURRIER DE FRANCK EINSTEIN

yez, oyez, braves gens ! Dorénavant et à partir de maintenant, votre rubrique préférée a un look un peu différent, mais c'est toujours bien moi, le célèbre et inénarrable Franck Einstein, qui en tiens les rennes - et éventuellement le clavier.

Tiens, pour une fois, on va causer un peu. Approchez-vous, que je vous voie mieux... Voilà. Installez-vous dans votre meilleur fauteuil, ouvrez une bière, fermez la bouche et votre braguette et écoutez bien...

Pour commencer, et après moult supplications, le Chef m'alloue généreusement une page supplémentaire et ce, dès le mois prochain. Merci Chef ! Cela me permettra de m'adresser à un public plus large (car vous êtes chaque jour, plus nombreux à me lire oui, je sais, j'aime bien m'envoyer des fleurs...), public aussi bien débutant que débutant confirmé, voire confirmé tout court. Donc, n'hésitez pas à m'envoyer des sacs entiers de lettres et missives enflammées ; je serai toujours ravi de mettre à votre disposition mes modestes connaissances à propos des CPC d'Amstrad.

Mais cela dit, revenons à nos moutons, brebis et chèvres (pas la peine d'en faire tout un fromage), j'ai encore quelque chose à vous dire, juste après un inter-titre.

LE CHEF : « ET LE COURRIER ALORS ? »

Voilà, voilà on y arrive, Chef, et pas plus tard que maintenant tout de suite. Ou presque, puisque d'abord, je vais mettre les choses au point pour la cent cinquante douzième fois (au moins) :

- ne m'envoyez pas d'enveloppes timbrées et auto-adressées, je n'ai VRAIMENT pas le temps de vous répondre personnellement ;

- les questions concernant les vies infinies, invulnérabilité, Multiface, Hacker, recherche hexa sous Disco et tout le tralala, seriez gentils de les adresser à Robby premier du nom ;

- les questions concernant les soluces de jeux d'aventure, c'est pour Poum ;
- et enfin, les questions et suggestions sur le canard (nouvelles rubriques, où il est le concours écran, etc.), c'est également pour Robby. Merci.

Entrons dans le vif du sujet avec une première rouge de Blueskyman qui habite Thorigny...

Salut Franck. Quand je tape un programme en assembleur de Sined ou Poum et que je l'assemble avec Adès, j'obtiens toujours un « déplacement incorrect » ou « label indéfini » qui s'affiche. Aie un peu de pitié pour un débutant, please, aide-moi.

BlueSkyMan, Thorigny

Hello ! Bien que je ne connaisse pas Adès (je n'utilise que Dams, the Best à mon avis, tout comme les deux zigotos (zigoti que tu as cités), je te conseille de vérifier dans la doc (ou dans les exemples) plusieurs petites choses :

- Dams n'admet pas les deux points (: après les labels ; si Adès les veut, il faut les ajouter (par exemple, « BOUCLE: » au lieu de « BOUCLE ») ;

- le préfixe des nombres hexadécimaux sous Dams est le dièse (ex. : #A000) ; mais il existe deux autres possibilités : le & comme en Basic (ex. : &A000) ou le OH comme dans les vieux machins de la préhistoire (ex. : OA000H). Vérifie ce qu'Adès préfère ;

- sinon, je vois pas, à part peut-être les fautes de frappe.

Cher Franck, ton truc pour accélérer le lecteur de disquettes ne marche pas : on obtient à chaque accès disque un « Disc missing », alors je vois pas où est le gain de temps. Voici ce qu'il faut taper :

```
10 DATA 33,10,16,223,7,16,201,  
13,198,7,38,0,200,0,1,1,10,0,3  
20 FOR i=&1000 TO &1012 :  
READ a : POKE i,a : NEXT : CALL  
&1000
```

Ce truc vient de SpeedDisc d'Oddjob, c'est du béton.

Animal Cracker, Bouaké

Ok, bon, ça va... Pas la peine d'en rajouter, je me ferai ma leugueu, ça vaut mieux.

Cher Franck, pour des raisons indépendantes de ma volonté (tu peux me croire), je suis obligée de programmer en Turbo Pascal. Divers revendeurs m'ont dit que ce genre d'utilitaires n'existaient plus sur CPC, et je n'ai rien trouvé dans les petites annonces. Je ne tiens pas à

changer d'ordinateur, alors où me le procurer ?

Delphine Blanke, Triel-sur-Seine

Il est vrai qu'il devient difficile de trouver Turbo Pascal version CP/M : il s'agit d'une version limitée en nombre d'exemplaires (allez savoir pourquoi ?...) que les revendeurs n'ont effectivement plus. C'est pourquoi je lance un appel à la solidarité de tous les Amstradiens : aidez cette chère Delphine à se procurer Turbo Pascal, soyez sympa. Ecrivez au journal qui transmettra.

Ave, ô Franck César. Je t'écris pour te donner une solution au problème des directories (piste 0 naze) : il suffit, grâce à Disco, de copier la disquette en faute sur une autre, en commençant par la piste 1 au lieu de la 0. Hop ! on quitte Disco, on tape CAT sur la nouvelle disquette et, ô miracle, un nouveau catalogue est installé. C'est-y pas beau, ça ?

Christophe Vico, Armentières

Désolé mon grand, mais sans vouloir mettre en doute ta bonne foi, ce truc ne marche absolument pas le moins du monde... Qu'est-ce que vous pensiez ? Que je n'essayais pas les trucs bizarres avant de publier ?

Monsieur Franck Einstein, je possède trois livres traitant de l'assembleur, mais aucun ne donne les détails voulus pour se servir des instructions IN et OUT. \$Clefs pour Amstrad et \$La Bible du 6128 étant introuvables, je désespère de comprendre un jour. Merci d'avance pour le numéro spécial que vous allez me consacrer.

**Vincent Chatenay (alias Moi),
le Pont de Cisse**

Comment ? Les Clefs et la Bible difficiles à trouver ? Meuh non, voyons, ça fait seulement trois ans qu'ils ne sont plus édités... Bon, sérieusement... Les instructions IN et OUT servent à programmer les ports d'entrées-sorties du CPC. OUT envoie une valeur sur un port tandis qu'à l'inverse, IN lit une valeur sur un port. Comment marché-ce ? Le

COURRIER

registre B doit contenir le numéro du port à lire/écrire, un autre registre simple (8 bits) contenant la valeur lue/à écrire. L'instruction s'écrit alors OUT (C),Registre ou IN Registre,(C) (attention à l'erreur fréquente qui consiste à écrire OUT (B),Registre). Du coup, pour envoyer le registre C sur le port B, on écrit OUT (C),C. OUT (C),B existe aussi, mais je ne connais pas son effet exact. Autre possibilité intéressante : OUT (port),A et IN A,(port), par exemple pour le Frame : IN A,(#F5) (#F5 étant le port du circuit PPI). La liste des instructions possible est la suivante :

Lecture	Ecriture
IN A,(C)	OUT (C),A
IN B,(C)	OUT (C),B
IN C,(C)	OUT (C),C
IN D,(C)	OUT (C),D
IN E,(C)	OUT (C),E
IN H,(C)	OUT (C),H
IN L,(C)	OUT (C),L
IN A,(port)	OUT (port),A
IND*	OUTD*
INI*	OUTI*
INDR*	OTDR*
INIR*	OTIR*

* : non utilisable sur le CPC

Quant aux principaux ports de l'Amstrad, on a :

#F4xx : PPI, port A, lecture/écriture (PSG)

#F5xx : PPI, port B, lecture/écriture (CRTC)

#F6xx : PPI, port C, lecture/écriture (PSG)

#F7xx : PPI, registre de contrôle

#BCxx : CRTC, registre de contrôle

#BDxx : CRTC, registre de données (écriture)

#BFxx : CRTC, registre de données (lecture)

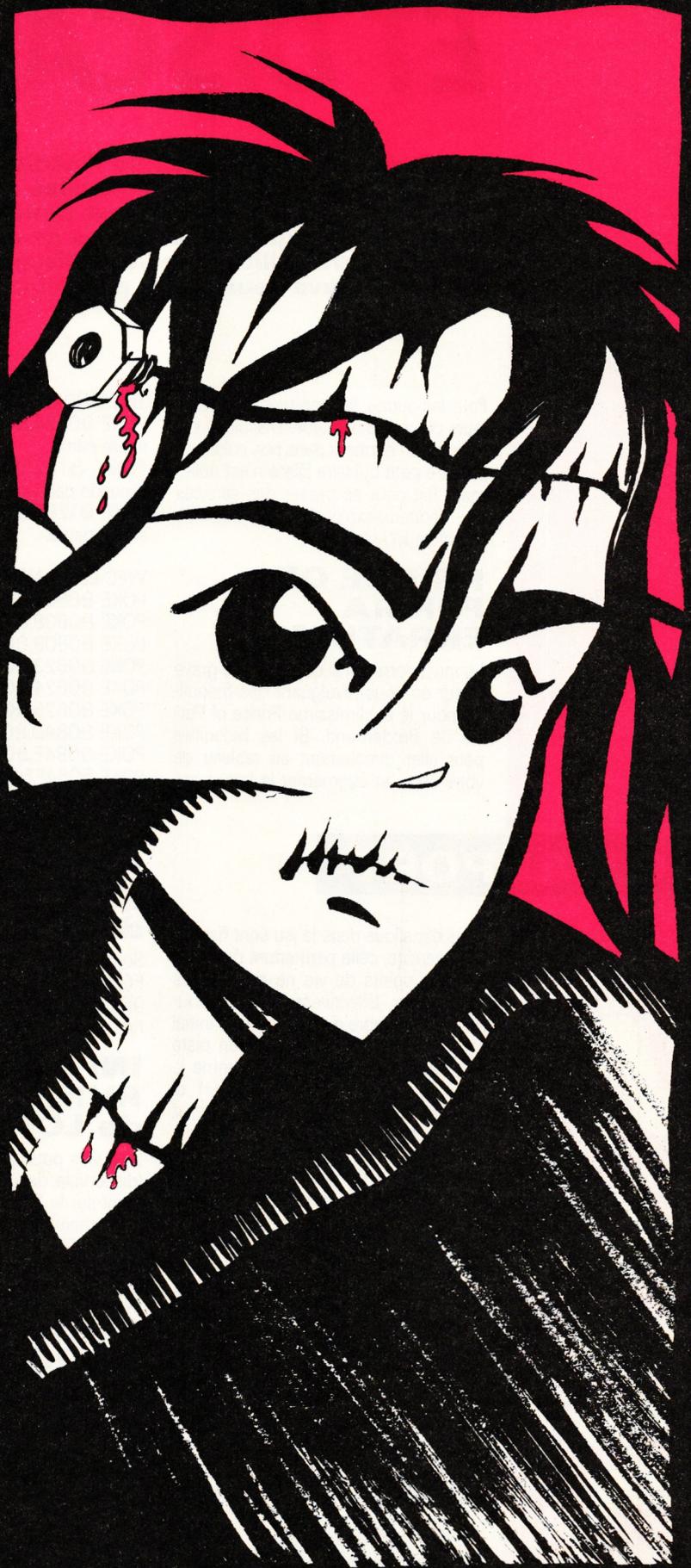
#7Fxx : Gate Array

Voilà. Tu comprendras que je ne puis m'étendre sur le sujet plus longtemps. Je te conseille toutefois de te décarcasser pour trouver soit la *Bible*, soit les *Clefs*, soit les deux, car si tu tiens vraiment à te lancer là-dedans, ils vont vite devenir indispensables. Sinon, suis également les cours de Poum, Sined et les Logon System.

THE INTERTITRE STRIKES BACK

Bien, maintenant que Fifou (c'est le sympathique jeune homme qui veille à la bonne orthographe de mes articles) a complètement descendu ma bouteille de douze ans d'âge, maintenant que j'ai flanqué la taulée au Lieutenant à Bomber Man (NDLieutenant : je refuse cette affirmation qui n'a de vrai que les rêves de Franck Einstein !) (NDFranck : apprends d'abord à causer la France avant de venir saccager mon texte) (NDLieutenant : il a fait trente fautes en saisissant ces dix mots !) (NDFranck : bon, je peux continuer ?), or donc, je disais que maintenant qu'Agnès m'a prêté 200 balles, maintenant que je ne sais plus quoi dire comme bêtise pour allonger ce texte, je vous fais l'honneur de vous saluer bien bas et vous souhaite le plaisir de me retrouver dès le mois prochain. Atchao bonsoir.

Franck EINSTEIN



• PH. CHAUVET.
19 90

ET DISCA FUT

Hello les zaminches ! De l'inédit dans la rubrique des meilleures bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER. Nos tout nouveaux lecteurs vont pouvoir exploiter les pokes de cette rubrique grâce à notre utilitaire maison Disca. Le listing en Basic se trouve deux pages plus loin.

Pour les autres, les habitués, c'est toujours comme d'habitude. Discology est toujours à l'honneur dans nos colonnes et notre petit utilitaire Disca n'est nullement fait pour se passer des services de l'éditeur/explorateur/copieur du Méridien Informatique.

PRINCE OF PERSIA ERRATUM

Le mois dernier, j'ai commis une grave erreur en vous divulguant des bidouilles pour le sublimissime Prince of Persia de Broderbund. Si les bidouilles pour aller directement au tableau de votre choix et augmenter le temps qui

THE VINDICATOR d'IMAGINE
POKE &05B4,&00 : vies infinies première partie.
POKE &1D21,&00 : vies infinies seconde partie.
POKE &12F9,&00 : vies infinies troisième partie.

WEC LE MANS d'IMAGINE
POKE &0607,&00
POKE &0608,&00
POKE &0609,&00
POKE &0623,&00
POKE &0624,&00
POKE &0625,&00
POKE &084D,&00
POKE &084E,&00
POKE &084F,&00 : toutes les voitures concurrentes disparaissent.

LE COIN DU DISCOBOLE SIDEARMS de GO

Sous Disco, recherchez la chaîne hexa F6,24,3E,06,18,07,21 et remplacez le 06 par 75 pour obtenir des vies en infinité.

INFERNAL RUNNER de LORICIEL

255 vies pour ce vieux jeu de Loriciel (disponible depuis peu en téléchargement sur le 3615 Amstrad). Sous Disco, recherchez la chaîne 32,4D,28,3E,06,32,4E et remplacez le 06 par FF.

DRAGON SPIRITS de DOMARK

Pour des vies en infinité, recherchez sous Disco la chaîne hexa 06,00,3D,32,0E et remplacez le 3D par 00. Sous Disca, il faut sélectionner la piste 05, le secteur 46 et l'adresse &0060 où vous modifierez le 3D trouvé par 00.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES d'IMAGE WORKS

Pour ne plus être capturé, rendez-vous en piste 12, secteur 46 et adresse &01B2 où vous remplacerez le CD trouvé par un C9.

Pour vous octroyer de l'énergie en infinité allez donc faire un tour en piste 20, secteur 45 et adresse &00BC, vous y trouverez un petit 3D mignon que vous transformerez en monstrueux 00.

Enfin, pour ne plus être limité par le temps lorsque vous vous déplacez sous l'eau, virez un p'tit coup sur la piste 19, secteur 44 et adresse &0175 où vous troquerez un 3D contre un 00.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS NAVY SEALS d'OCEAN

Ça c'est de l'inédit puisqu'il s'agit de la première bidouille pour un jeu en cartouche. Je tiens cette astuce du programmeur de Navy Seals lui-même. Vous conviendrez tous avec moi que le seul fait de venir à bout du premier niveau de ce jeu relève du défi herculéen. Effectivement, le temps imparti pour trouver toutes les caisses de missiles est bien trop court. Et il est très dommage de se décourager sur Navy Seals car ce jeu est vraiment très beau ! Bon, je vais vous expliquer comment voir tous les niveaux du jeu sans avoir à trouver toutes les caisses de missiles.

1 - Enfichez la cartouche de Navy Seals dans le port prévu à cet effet et allumez votre machine.

2 - Saisissez-vous de votre paddle Amstrad, appuyez sur le bouton 1 et faites une partie le plus normalement du monde en veillant à réaliser un score au moins supérieur à mille points.

3 - Après avoir perdu les cinq membres de votre commando, Game Over s'affiche à l'écran et vous accédez au tableau des meilleurs scores.

4 - Là, le jeu vous demande d'entrer trois lettres. C'est maintenant qu'il faut être attentif.

5 - Faites défiler les lettres avec les directions gauche et droite de votre paddle. Pour la première lettre, arrêtez-vous sur « C » et validez avec le bouton 1.

6 - Ensuite, sélectionnez la lettre « P » et validez avec le bouton 1.

7 - Enfin, sélectionnez la lettre « C » et validez en appuyant simultanément sur les boutons 1 et 2 puis appuyez à nouveau sur le bouton 1 seul.

8 - Le jeu revient alors sur sa page de présentation. Appuyez sur le bouton 1

AU RAPPORT

vous est alloué dans le jeu sont fiables, en revanche, celle permettant de modifier vos points de vie ne pouvait pas fonctionner. Effectivement, pour trouver votre nombre de points de vie initial (trois), il faut se rendre avec en piste 09, secteur 45 (et non 34 comme je vous le stipulait le mois dernier) et adresse &00EA. Là, vous trouverez bien le fameux 03 que vous pourrez alors augmenter à loisir. Je vous rappelle qu'il s'agit de placer ici une valeur hexadécimale bien sûr (de &04 à &FF).

MULTIFACE II

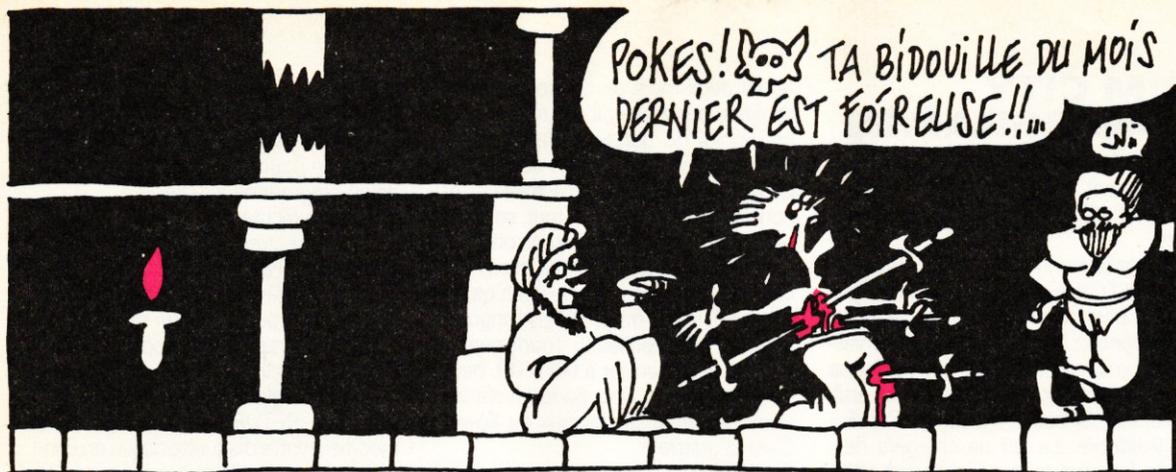
Une nouvelle rasade de pokes à mettre en place avec l'interface d'exploration de la mémoire : Multiface II. Pour les ceusses qui désireraient en savoir plus long sur la bête, rendez-vous en fin d'article.

CASTLE MASTER d'INCENTIVE
POKE &7E7F,&00
POKE &6B29,&00
POKE &7305,&00 : énergie infinie.

TENNIS CUP de LORICIEL
POKE &8968,&3A : crédits infinis.
DELIVRANCE de HEWSON
POKE &10FC,&A7 : vies infinies.

RAINBOW ISLANDS d'OCEAN
POKE &1C1E,&00 : vies infinies.
POKE &42AC,&01 : tue les monstres de fin de niveau en un coup. Recommencez la manipulation pour chaque fin de niveau.

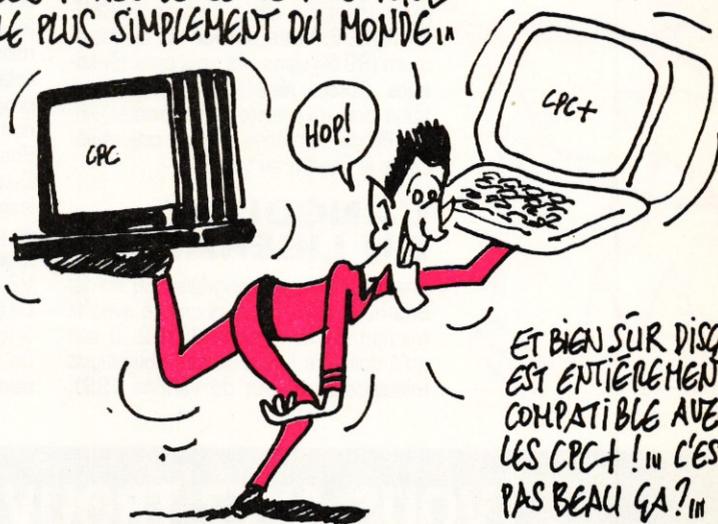
POKES



BON... CELA DIT, ON NE VA PAS Y PASSER LE MOIS... MAINTENANT POUR LES CEUSSES QUI SE DEMANDENT COMMENT UTILISER LES POKES... SACHEZ QUE!!!



IL PERMETTRA AUX POSSESEURS DE CPC D'UTILISER LES POKES DE CETTE RUBRIQUE LE PLUS SIMPLEMENT DU MONDE!!!



ET BIEN SUR DISCA EST ENTIEREMENT COMPATIBLE AVEC LES CPC+!!! C'EST PAS BEAU GA?!!!



HUM... ALORS MON VIEUX POKES, ON S'INITIE AU BASIC SUR CPC?!!!

VENEZ VOIR LES GARS! C'EST PLUS POKES C'EST SPLUCH!!!



J'PEUX L'ACHEVER DIS HEIN? HEIN?



ARGH!!!

HELP!

MYKALA 91-

SIM CITY d'INFOGRAMES

Voici une bidouille pour augmenter rapidement et de façon considérable l'argent dont vous disposez dans Sim City.

Chargez le jeu et formatez une disquette avec l'utilitaire de formatage du jeu. Lorsque vos finances sont au plus bas, sélectionnez le menu SYSTEM et validez l'option LOAD CITY. Un catalogue de vos cités déjà sauvegardées apparaît à l'écran. Sélectionnez un « NOFILE » et validez-le. Le jeu ne chargera rien, mais lorsque vous reviendrez à votre cité, vous constaterez avec joie que l'argent qui vous est imparti s'est multiplié de façon très avantageuse.

PANZA KICK BOXING de LORICIEL

Vous voulez éclater tous vos adversaires dans ce fantastique jeu de combat ? Alors suivez mes instructions. Chargez le jeu et sélectionnez un boxeur de A à H grâce à l'option « AUTRE BOXEUR » puis appuyez sur la touche L de votre clavier. Au-dessus de votre boxeur un curseur va vous permettre de saisir une suite de six chiffres et deux lettres. Entrez la suite suivante : 999999EH et validez par la barre d'espacement. Un flash vert doit apparaître vous signifiant que votre suite est correcte. Jetez maintenant un œil à l'option FORME PHYSIQUE. Votre boxeur est au maximum (99 %) dans ses trois caractéristiques (force, résistance et réflexes). Vous pouvez maintenant affronter André Panza lui-même et avoir une chance de le mettre au tapis.

L'ANGOISSE DU LIBERABLE

Imaginez un peu l'angoisse du soldat Septh. Celui-ci a été incorporé avec la fraction de contingent 90/02. Il sait qu'il doit être libéré de ses obligations militaires au début de l'année 1991.

Après deux mois de classe pépère en banlieue parisienne, il est affecté dans un emploi de bureau à Paris, à quelques stations de métro de son domicile. Son année de service militaire est donc plutôt tranquille ; tout se passe bien puisqu'il n'est même pas obligé de porter l'uniforme. Le temps passe et le voici enfin à deux mois de la fin de son service. Il est libérable ! Mais l'angoisse l'étreint (de banlieue) soudainement lorsque le 16 janvier à 00 h 00, heure de New York, le père Saddam n'a toujours pas retiré ses joujoux du Koweït. C'est la guerre !

Finalement, à l'heure où vous lisez ces lignes l'ami Septh aura déjà bu sa bouteille de vodka pour fêter sa libération et, comme promis le mois dernier, je lui laisse la place pour qu'il vous donne ses premières impressions d'homme dégagé des obligations militaires (pour combien de temps ?) :

Libre !

Merci Septh. Vous comprendrez aisément que l'homme est encore sous le choc (et l'effet de la vodka). Je pense qu'il ira beaucoup mieux le mois prochain et sera à même de participer plus activement à cette rubrique puisque nous avons l'intention de commencer une longue série d'initiation au bidouillage de jeux sur disquette.

DISCA 100

C'est un petit programme en Basic écrit par Poum. Il devrait vous permettre d'utiliser certaines bidouilles de la rubrique « Pokes au rapport ». Pour cela, vous devez au préalable saisir le programme Basic et le sauvez sous le nom de Disca.

Ensuite, vous pourrez effectuer, grâce à Disca, toutes les bidouilles de jeux dans lesquelles il est question de se rendre en piste P, secteurs S, adresse A pour modifier une valeur V par une valeur V2.

Ce petit programme maison est destiné à toutes les personnes qui possèdent un CPC ou un CPC+ et qui ne disposaient jusqu'à présent d'aucun moyen

d'utiliser nos bidouilles. Ceux à qui la manipulation de Disco (l'utilitaire du Méridien Informatique) semblait trop complexe pourront également se servir de ce programme simple.

Une fois exécuté par un RUN "DISCA", il suffit de rentrer, dans l'ordre : la piste, le secteur et l'adresse à laquelle s'effectue la bidouille. Le programme affiche cinq octets trouvés à partir de l'adresse donnée et propose de modifier le premier par la valeur désirée. Entrez donc la nouvelle valeur, un simple appui sur la touche RETURN, et le programme modifiera votre disquette de jeu en conséquence.

Bien sûr, Disco 100 n'en est qu'à sa première version et il est sujet à de nettes améliorations que nous ne manquerons pas de lui apporter. Vous pouvez d'ailleurs participer à sa transformation, nous tiendrons compte à ce propos de toutes les idées de nos lecteurs les plus avisés. Bien sûr, vous rencontrerez des problèmes avec Disco 100 et il y aura forcément des disquettes du commerce que le programme ne pourra lire (à cause de secteurs formatés de façon étrange), tout comme Disco ne peut lire les secteurs de taille 6.

Enfin, bien sûr, vous êtes totalement autorisé à copier et modifier ce petit utilitaire. Vous pourrez notamment changer les couleurs d'affichage choisies par Poum (vert, bordeaux, jaune et orange : beurk !).

MULTIFACE OU HACKER POUR LES PLUS ?

Il existe sur CPC deux interfaces de l'exploration de la mémoire. La Multiface II et le Hacker. Juste une mise au point pour les ceusses qui possèdent un CPC+. Il est pour l'instant hors de question de connecter au cul de votre bécane une Multiface II (elle n'existe qu'en version pour les CPC classiques) alors qu'il vous est possible de vous procurer un Hacker avec une connectique permettant de l'utiliser sur CPC+. POKE &ROBBY,255

**VOUS AVEZ TROUVE UNE BIDOUILLE
D'ENFER, UN POKE ANTI-SKUD ?
ENVOYEZ VOS ASTUCES A :
MSE
POKES AU RAPPORT
31, RUE ERNEST-RENAN
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX**

```

100 '
110 '*****
120 '** **
130 '** (c) POUM & AMSTRAD 100 % **
140 '** **
150 '*****
160 '
170 INK 0,3:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,18
180 PAPER 0:MODE 1:BORDER 4:a=638:b=398
190 FOR i=0 TO 32 STEP 4:MOVE i,i
200 DRAW a-i,i,2:DRAW a-i,b-i
210 DRAW i,b-i:DRAW i,i:NEXT:GOSUB 550:RESTORE 700
220 FOR j=0 TO 2:PEN 3-j:FOR i=0 TO 14:READ a
230 LOCATE 13+i,4+j:PRINT CHR$(a+145);:NEXT i,j
240 '
250 PEN 3:LOCATE 6,10:PRINT"Piste : ";
260 PEN 1:INPUT "",p
270 PEN 3:LOCATE 23,10:PRINT"Secteur : ",
280 PEN 1:PRINT"&";:INPUT "",s$
290 s=VAL("&"+"s$)
300 PEN 3:LOCATE 15,13:PRINT"Zone : ";
310 PEN 1:PRINT"&";:INPUT "",z$
320 z=VAL("&"+"z$)
330 POKE 39999,p:POKE 39998,s:CALL 40000
340 GOSUB 510:PEN 1:PAPER 2
350 FOR i=0 TO 4:a=PEEK(&8000+z+i)
360 a$=HEX$(a,2):LOCATE 13+i*3,17
370 PRINT a$;:PEN 0:NEXT:PAPER 0
380 PEN 3:LOCATE 13,20:PRINT "Modifie : ";
390 PEN 1:PRINT"&";:INPUT "",m$
400 m=VAL("&"+"m$):GOSUB 510
410 LOCATE 12,17:PEN 0:PAPER 2
420 PRINT"Sauvegarde (O/N)";
430 a$=""
440 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 440
450 IF a$="O" THEN 480
460 IF a$="N" THEN RUN ELSE 430
470 '
480 POKE &8000+z,m:CALL 40003
490 RUN
500 '
510 a$=STRING$(16,143):FOR i=0 TO 2
520 LOCATE 12,16+i:PEN 2:PRINT a$;
530 NEXT i:RETURN
540 '
550 RESTORE 580:FOR i=0 TO 87
560 READ a$:POKE 40000+i,VAL("&"+"a$)
570 NEXT:RETURN
580 DATA C3,46,9C,C3,78,9C,21,76
590 DATA 9C,CD,D4,BC,D0,3A,3F,9C
600 DATA 32,6E,9C,32,8E,9C,3A,3E
610 DATA 9C,32,6A,9C,32,8A,9C,22
620 DATA 73,9C,79,32,75,9C,21,00
630 DATA 80,0E,00,1E,00,16,00,DF
640 DATA 73,9C,C9,00,00,00,84,85
650 DATA 21,77,9C,CD,D4,BC,D0,22
660 DATA 73,9C,79,32,75,9C,21,00
670 DATA 80,0E,00,16,00,1E,00,DF
680 DATA 73,9C,C9,00,00,00,00,00
690 '
700 DATA 5,11,3,5,7,5,7,5,11,-113,3,5,11,5,11
710 DATA 4,4,4,2,11,4,-113,6,12,-113,4,4,4,4,4
720 DATA 2,8,0,1,8,2,7,0,0,-113,0,2,8,2,8

```

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 :

- 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**

HEUREUX D'ENCOURAGER LES PENDUS

Facile, j'aurais pu vous dire les Poussiéreux, les Pisseux, les Paumés, les Pierre Valls... Enfin, tout les P du monde et croyez-moi, cela ne sent pas vraiment bon.

Enfin, tous les P du monde et croyez-moi, cela ne sent pas vraiment bon. Cela dit, n'oubliez pas que nous attendons avec impatience tous les mois vos aides, propositions et autres injures pour mieux faire avancer vos rubriques : alors, à vos plumes... Voici un revenant. Souvenez-vous, il y a quelques mois l'ami Marotta Jean-Pierre, alias Beau Caleçon, nous donnait la solution de Time of Lore. Le voici donc de retour pour nous donner la solution d'un jeu d'aventure doté de très beaux graphismes. Il s'agit de...

MARAUDEUR, D'UBI SOFT

Avance, avance, achète épée, recule, recule, gauche, bas, prends clef, recule, après avoir tué le rat géant, recule, droite, droite, après avoir tué le souffleur d'âme, prends son or, recule, recule, parle au faucheur, achète info (il faut bien noter le mot qu'il te donnera car tu en auras besoin plus tard), droite, droite, bas, recule, recule, éteins torche, ouvre trappe, (c'est là que tu dois entrer le mot donné par le faucheur), droite, prends planche, recule, avance, avance, haut, recule, avance, avance, gauche, avance, avance, avance, prends habits, droite, recule, recule, recule, gauche, tue le chien zombi et allez à gauche, recule, recule, donne habits, avance, avance, gauche, avance, parle au prêtre, avance, avance, gauche, tue le garde et prends son or, avance, avance, gauche, avance, ouvre porte, avance, tue la créature et avance, prends miroir, recule, recule, droite, avance, tue le guerrier et avance, droite, pose planche, avance, ouvre porte et avance. Voilà, c'est fini.

Alors les petits, ce n'était pas trop long, pour une fois ! Il n'empêche que

j'en connais plus d'un qui se sont trouvés coincés dans ce jeu. Alors merci pour eux, et lançons en chœur la pelle de Beau Caleçon... Ce charmant personnage habitant la rue Abel-Servien de la belle ville de Grenoble, demande si quelques jolies minettes voudraient bien admirer ses talents (sur son CPC, bien sûr). Si vous voulez mon avis, il ne recevra pas vraiment de réponses, mais que ne ferais-je pour faire plaisir aux habités de la maison...

DU VRAC EN VRAC

Je vous donnais, il n'y a pas si longtemps, la solution de Sram deuxième du nom. L'ami Bruno Kimmes a eu l'idée de génie de m'envoyer la solution de Sram premier du nom. Non mais franchement, mon petit Bruno, tu te fous de moi ou quoi ? Non vraiment, vous ne pensez tout de même pas voir un jour passer dans ces pages la solution du jeu le plus simple du monde ? Il n'empêche qu'il existe un, voire deux petits trucs pas évidents à trouver, alors rien que pour eux j'ouvre les portes de la rubrique « Du vrac en vrac » à Sram.

Pour prendre le nénuphar, il faut traverser le lac à l'aide du tronc, donc entrer « Traverser tronc ». Autre lieu du jeu, le loup. Pour le tuer il faut lui balancer la phrase qui tue (dite par l'ermite), « T'as de beaux yeux, tu sais. » En fin de jeu, après avoir tué les gardes, cherchez les clefs sous le paillason. Pour le reste vous vous « débrouillez » tout seul.

Pour être digne de l'intertitre que voici, faudrait peut-être vous donner plein de petits trucs en vrac. Que pensez-vous des codes de A 320 ? C'est Matt Turbo qui nous les envoie. dans

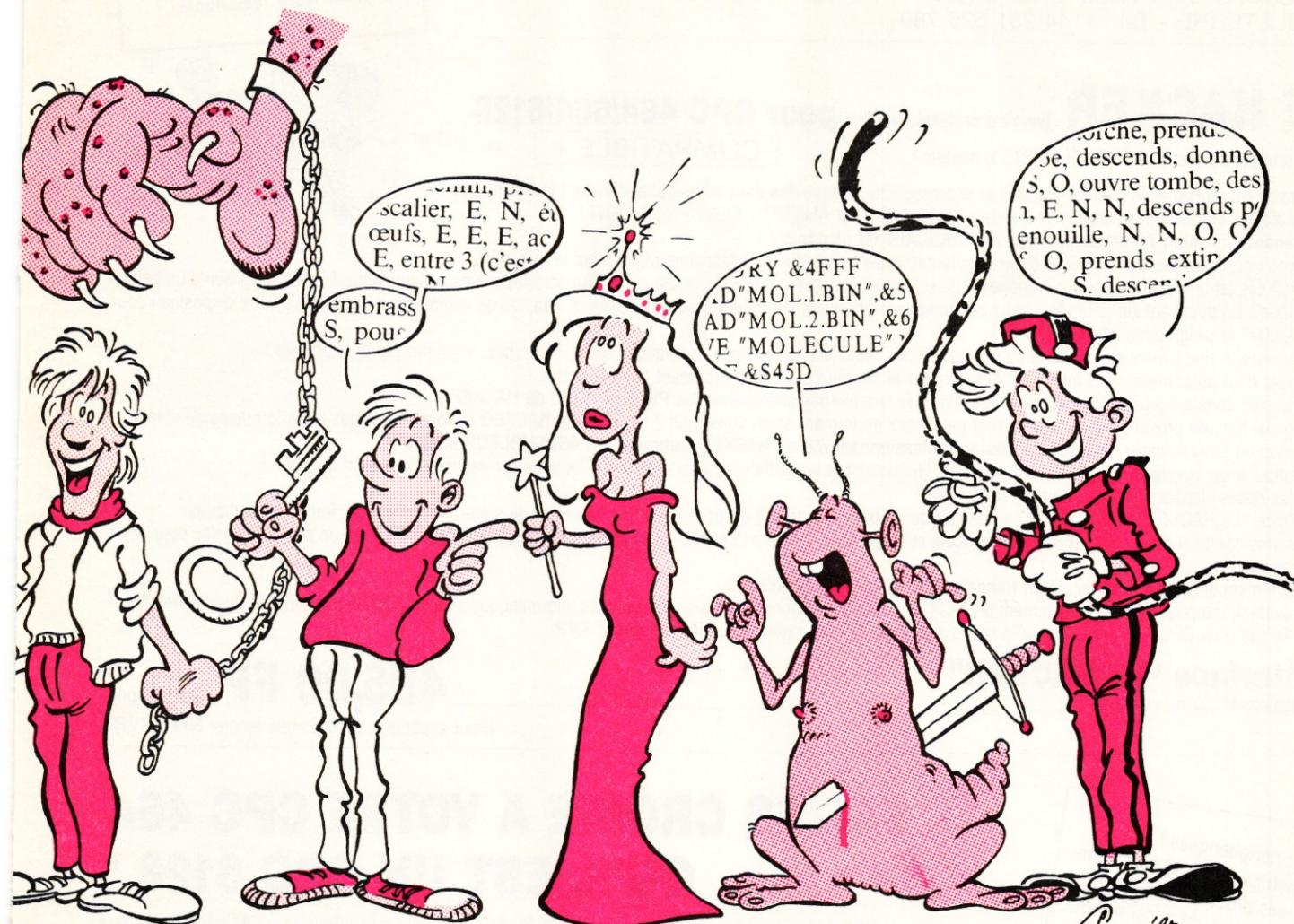


l'ordre pour les vols 204, 320, 404, 328, 421, 944, 959 et 747 il suffit de connaître les codes 5067, 1164, 4752, 3289, 3771, 7007, 1359 et 6470. La fréquence radio est FM 1295.

Castel Master, vous connaissez ? Benjamin Ceindrial et son pote David en connaissent tous les recoins. C'est pour cela qu'ils nous envoient la solution de ce jeu d'Incentive, du moins les emplacements afin de trouver les clefs et quelques petits trucs pour venir à bout du monstre de fin.

La clef de la cabane du sorcier est dans le puits, celle de l'écurie dans la cabane du sorcier, celle du roi solaire dans les sous-sols de la cabane du sorcier, plus précisément sous le tapis. Vous trouverez également la clef du fourbi sur le toit de l'église, celle du haut rebord est dans l'écurie sous le cheval, celle du corps de garde dans les catacombes sous le puits. Il en existe encore quatre. La clef du gîte du dragon que vous n'aurez pas de peine à trouver dans les catacombes de la chapelle, quant à celle de la cage d'escalier, cherchez-la dans

HELP



DU CPC PLUS: DEVENEZ LE ROI DE L'ASTUCE... *Comil*

l'entrée. Pour ouvrir le coffre, fouillez les catacombes sous le rocher et enfin, si vous désirez visiter la salle des esprits, jetez un œil dans les catacombes sous la piscine : elle se trouve dans un coin en haut des marches. Voilà pour les clés, il nous reste à voir comment faire pour tuer le dragon. En entrant dans la salle, ne bougez plus et tirez jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il va de soi qu'il faut au préalable avoir tué tous les esprits. Mon petit Benjamin, un plan, pour passer dans le journal, doit subir les pires tortures imaginables. Cela va de la réduction à d'autres atrocités. C'est pour cela que je me tue à vous demander des plans très beaux, bien dessinés, en deux couleurs, etc.

LES CDC SUR CPC

Avant de lancer le cri de guerre des CDC, je vous propose l'aide apportée par Renaud Dubois à Victor qui pédalait dans la semoule avec Masque d'Ubi Soft. Et puis zut, d'abord le cri des CDC.

Ça va mieux. Dans Masque, il faut poser trois questions à toutes les personnes rencontrées.

- « As-tu un flingue ? »
- « As-tu une seringue ? »
- « As-tu du sérum ? »

Le gus qui est en possession du flingue vous repondra « Mon arme n'est pas négociable », alors pas de quartier, maronnez-le et prenez le pétard. Andréa fournit des munitions à gogo. Pour sortir de prison, appelez Améthys. Il faut également utiliser la seringue et le sérum pour retrouver le témoin qui vous donnera le nom de l'assassin. Il ne reste plus qu'à trouver le pas beau et le descendre comme un malpropre.

Si cela ne suffit pas, sachez que l'on recupère de la crédibilité en soudoyant et de l'énergie en nageant (pas trop longtemps) dans le fleuve. Pour détendre l'atmosphère et surtout pour rajouter quelques lignes à la rubrique, je vous pose une colle. Vous connaissez la différence entre un suppositoire et un crayon ? Hummmm ? Dites-le moi, vous la connaissez ? Si oui cela reste parfait, dans le cas cont-

raire, regardez sur votre oreille, on ne sait jamais.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, n'oubliez pas le cri de guerre des CDC. Un petit mot sur une grande feuille, envoyez à la rédac, rubrique « Help », et le tour sera joué.

Avant de nous quitter, je lance un appel à tous les lecteurs et possesseur de 6128 et 464 plus. Envoyez-nous des aides pour les jeux en cartouche, même s'il s'agit d'un petit truc pour passer un level, ou le meilleur moyen pour tuer un monstre dans votre jeu préféré.

Sur ce, faites de jolis rêves et, en attendant de nous écrire, lisez à fond votre journal que nous vous proposons chaque mois avec « amour ».

Poum



DUCHET COMPUTERS

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

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

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

COMPATIBLE +

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !

Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !

Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :

Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !

Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !

Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !

Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !

Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !

Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**

L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !

Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.

L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.

Le système opérationnel du HACKER est en français et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.

Un large manuel détaillé et explicatif en français accompagne le HACKER 7.0.

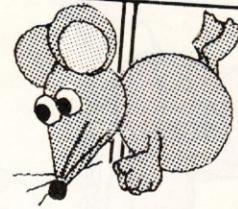
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert ! Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que _____

495,00 FF port compris

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



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



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

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur 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).



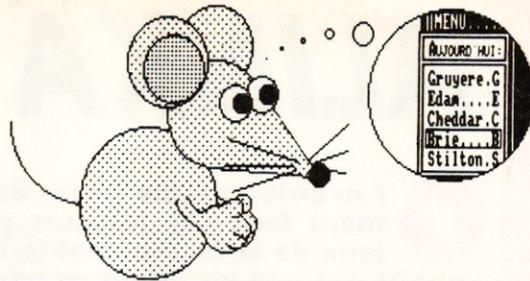
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone, EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

DUCHET COMPUTERS

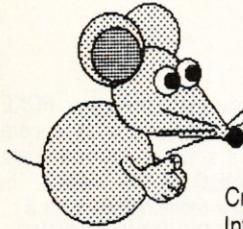
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

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.

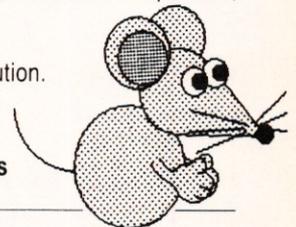
COMPATIBLE +

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

250,00 FF port compris

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



BIG FLASHER

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

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

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

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

COMPATIBLE +

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que

200,00 FF port compris

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

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 3

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?

Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous NEMESIS EXPRESS 3...

NEMESIS EXPRESS 3 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !

NEMESIS EXPRESS 3 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.

NEMESIS EXPRESS 3 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.

NEMESIS EXPRESS 3 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !

NEMESIS EXPRESS 3 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.

NEMESIS EXPRESS 3 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

COMPATIBLE +

NEMESIS EXPRESS 3 (Disc 3") en français ne vaut que

200,00 FF port compris

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

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1400 cassettes avec NEMESIS EXPRESS 3.

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

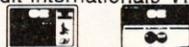
Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

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

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

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



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

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

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

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

ALINKA

Q I m'arrive de me poser des questions. Comment font nos lecteurs pour peaufiner des jeux de si bonne qualité ? Pourquoi ne trouvent-ils pas une idée riche et originale pour se faire publier par un éditeur ?

Ces lecteurs se nomment Frédéric Poesi (auteur de Molecularr, qui nous réserve une surprise pour bientôt) et Eric Boucher, l'auteur de notre listing de février.

Alinka est son nom. Il s'agit d'un remake de Tétris que vous ne verrez jamais sur CPC. En effet, notre ami nous propose avec beaucoup de modestie la version « borne arcade » de ce jeu ô combien diabolique.

Je voudrais rassurer tous les lecteurs qui se donnent la peine d'encoder les kilos et kilos de data. Si un listing vous est proposé sur plusieurs numéros, c'est que sa qualité a été au préalable approuvée par tous les membres de la rédaction. Alors vous ne pourrez être déçu par le jeu et pouvez plonger les yeux fermés. Pour vous aider également dans votre choix, nous vous proposons dans les actus une photo du

jeu. Le mois prochain je vous donnerais toutes les astuces pour ne pas vous retrouver planté avec des « Syntaxe error » ou « Type mismatch in »...

Avant de me replanter comme dans Molecularr, voici le lanceur d'Alinka qui, je vous rassure, vous sera redonné en fin de listing dans deux petits mois.

10 MEMORY 16999

20 LOAD "ALINKA-1.BIN",17000

30 LOAD "ALINKA-2.BIN",24816

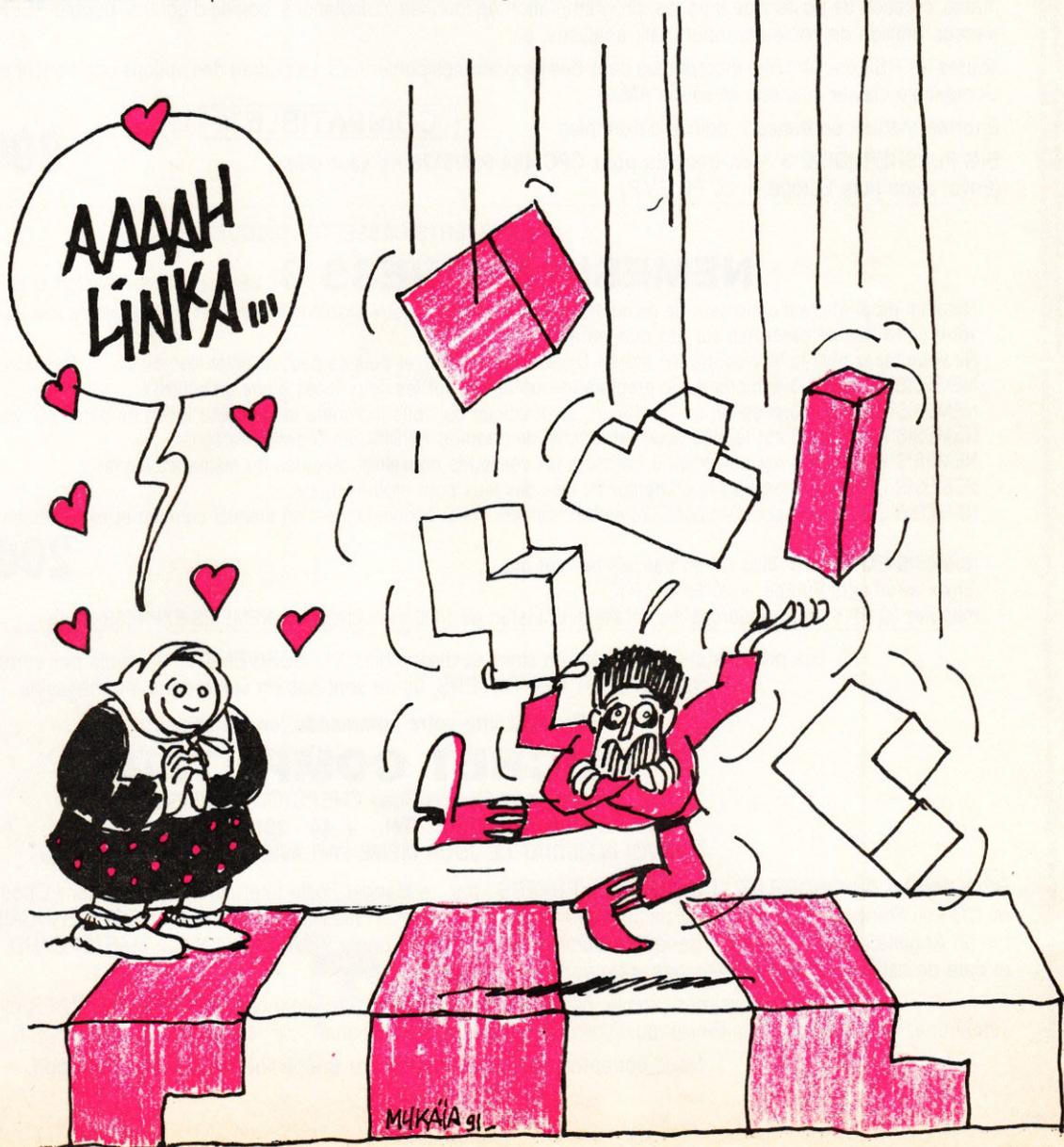
40 LOAD "ALINKA-3.BIN",32632

50 CALL 32357

en ligne 45 du lanceur de jeu, POKE &8BCD,0. Pour les vies, c'est encore plus simple, il suffit de faire un petit POKE &8DDB,0 à la même ligne. Votre ligne ressemblera alors à : 45 POKE &8BCD,0:POKE &8DDB,0. Sur ce, bon courage pour Alinka. N'oubliez pas, je suis de tout cœur avec vous. Ah ! Un dernier détail... Par pitié, ne sauvegardez pas les fichiers de data par le nom figurant en ligne 180, mais appelez-les, TOTO, CUCUC, POPO, DADA ou je ne sais quoi encore.

BAM, LA TOTALE *Scan by Gi@nts 2015*

Vous désirez avoir plein d'énergie voire même des vies infinies dans Bam, notre listing paru en septembre-octobre 1990 ? Si oui, suivez mes conseils. Pour avoir de l'énergie infinie encodez



LISTING



```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 &
110 ADR= 49152:FOR I=0 TO 977
120 FOR J=1 TO 8:READ AS
130 A=VAL("&"+AS)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8J-1,A:NEXT J
160 READ BS:IF B=VAL("&"+BS) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"ALINKA-1",B,ADR,7820
190
1000 DATA 45,D2,E1,09,7F,FF,78,FD,55
1010 DATA 74,FB,53,F0,77,8F,FC,74,8D
1020 DATA F2,7D,F0,4C,EE,61,EC,46,19
1030 DATA EC,6A,96,E1,67,E7,2E,G5,0E
1040 DATA 75,E3,6E,E1,55,D9,5D,A3,99
1050 DATA D3,5A,D8,4C,D6,5D,D4,68,68
1060 DATA D2,7F,D0,4F,C8,4E,B2,CB,06
1070 DATA 4B,CB,63,C9,46,C7,0E,C5,FE
1080 DATA 55,C3,6C,C1,30,B9,3D,C3,6A
1090 DATA 2F,3A,39,38,37,36,35,21,B2
1100 DATA 0C,33,61,3B,AC,03,22,06,0F
1110 DATA 2B,2A,29,28,27,26,31,24,1F
1120 DATA 23,22,21,20,1F,1B,12,37,3C
1130 DATA 50,0C,25,17,1D,16,15,14,1F
1140 DATA 13,12,11,04,0F,0E,0D,0C,63
1150 DATA 0B,0A,4A,34,04,4D,86,38,F4
1160 DATA 0C,1D,01,00,FF,FE,FD,FC,77
1170 DATA 7D,FA,78,FF,76,88,74,F7,76
1180 DATA 72,B9,70,E6,6E,D2,6F,E3,05
1190 DATA 6D,EA,16,6E,E7,67,E2,66,23
1200 DATA CA,63,EE,B0,5E,5D,5C,0B,65
1210 DATA 59,D5,58,F2,52,D6,2A,C0,A4
1220 DATA D3,D2,D1,D0,CF,CF,CA,DA,B9
1230 DATA E2,C5,8A,DE,C8,CE,CF,CA,5A
1240 DATA C3,C2,C1,C0,AB,CB,BC,7A
1250 DATA BB,BA,B8,B7,BC,9F,BA,37,A9
1260 DATA 8F,BD,BE,AF,AF,AD,AC,12
1270 DATA AB,BE,A9,A8,A7,A6,A5,A7,E
1280 DATA AC,B4,88,AF,5C,88,B0,93,2A
1290 DATA 94,9A,99,98,97,96,81,94,A3
1300 DATA 93,92,91,90,DF,8F,82,87,B8
1310 DATA A2,85,82,B4,AA,89,8A,AE,70

```

```

1320 DATA 83,82,81,80,6B,7E,7D,7C,D0
1330 DATA 7B,7A,78,77,61,5F,7A,3F,F8
1340 DATA 65,5F,7E,7F,65,6E,6D,6C,89
1350 DATA 6B,7E,69,68,67,66,65,65,35
1360 DATA 6C,69,91,90,54,C8,70,53,82
1370 DATA 54,45,59,58,57,56,41,54,11
1380 DATA 53,52,51,50,48,41,BD,BC,64
1390 DATA BB,EF,5F,65,48,49,5A,44,9A
1400 DATA 43,42,41,C5,3F,6E,BC,3B,43
1410 DATA BA,60,BD,C8,B6,F5,B4,19,5C
1420 DATA B0,3D,B5,30,D0,AB,2D,AD,6A
1430 DATA 2C,AF,D9,A9,C6,A7,33,A7,E0
1440 DATA 2C,A6,21,DF,9A,1E,9C,1B,69
1450 DATA 9D,EA,98,8E,94,19,91,14,53
1460 DATA EC,97,11,91,5D,88,FD,8D,A8
1470 DATA 88,89,06,89,2D,85,05,FB,EA
1480 DATA 86,02,80,52,79,0E,7C,5D,B9
1490 DATA 78,F5,78,D2,74,F6,0A,71,29
1500 DATA F3,75,01,71,0E,6F,BD,6B,C0
1510 DATA 69,E5,68,C2,64,86,1A,61,E1
1520 DATA E3,6A,11,61,D8,5C,D2,5D,F5
1530 DATA D1,59,D9,27,52,D6,5D,24,90
1540 DATA 52,55,53,DF,4E,C4,4E,CC,51
1550 DATA 34,4F,C9,40,37,47,C2,46,71
1560 DATA CC,43,CB,43,BF,41,38,BC,99
1570 DATA 33,4A,38,1D,35,B9,34,AB,67
1580 DATA 30,B2,46,35,AF,26,5D,2D,CB
1590 DATA 4A,28,A6,29,B8,25,A5,5B,A4
1600 DATA 26,A2,20,F0,1D,6E,1C,CC,57
1610 DATA A7,1B,E1,1B,67,17,74,17,9C
1620 DATA 9C,11,91,6F,9B,8E,8D,8C,4F
1630 DATA 8B,8A,D9,78,77,32,B9,74,7F
1640 DATA 73,72,60,8F,70,71,57,7C,49
1650 DATA 7B,FF,79,F9,D7,F5,85,F5,55
1660 DATA 4F,F6,81,F3,60,EF,67,EE,AA
1670 DATA 6B,95,7D,68,67,66,65,64,B8
1680 DATA C3,92,91,90,EB,26,AD,AC,48
1690 DATA AB,DD,56,57,5D,56,55,40,5B
1700 DATA 53,52,51,50,1F,EE,BD,BC,EF
1710 DATA 1B,BA,B9,30,B7,B6,B5,C3,83
1720 DATA 4C,4D,5E,40,3F,B5,3D,BD,F3
1730 DATA 9B,BE,C9,B9,83,B5,C5,B5,69
1740 DATA B4,B1,3E,B2,2F,D1,A9,2C,21
1750 DATA AA,3F,A8,28,AE,D6,A4,C5,4C
1760 DATA A0,2D,A3,20,E0,9B,1D,9D,C4
1770 DATA 4B,9F,89,99,6F,4A,85,95,62
1780 DATA F2,91,1E,91,25,8E,0D,F3,8A
1790 DATA 8E,0A,88,BC,86,F6,84,B0,AA
1800 DATA 85,F2,80,81,7C,F1,F6,BD
1810 DATA 7A,AA,F9,07,83,F6,F5,F4,A0
1820 DATA F3,A2,89,00,4F,96,1D,1C,BC
1830 DATA 1B,1A,19,18,60,E9,EA,FB,E2
1840 DATA E3,F6,E1,E0,DF,69,2C,42
1850 DATA 2B,6F,CD,28,27,26,25,24,C4
1860 DATA 23,55,DE,DF,D0,CE,D9,CC,8A
1870 DATA CB,CA,99,30,47,46,3A,C4,66
1880 DATA 33,32,31,30,3F,6C,6A,B3,9D
1890 DATA B4,A5,B9,AC,B7,B6,B5,A0,08
1900 DATA 43,42,41,40,AF,D6,5D,5C,7C
1910 DATA 5B,5A,F9,58,EC,A9,AA,AB,3E
1920 DATA A3,21,A1,25,6F,1C,CD,19,B0
1930 DATA 6B,1B,86,1B,98,17,95,6B,24
1940 DATA 10,92,10,E8,0A,7E,0C,38,52
1950 DATA 0E,7A,08,C3,04,89,0A,84,F6
1960 DATA 7C,00,81,01,2F,FF,05,F7,B9
1970 DATA 8B,FE,76,F9,77,89,F7,74,78
1980 DATA F2,22,F0,08,E5,9E,EC,8D,B7
1990 DATA EA,65,E8,47,E5,69,EA,4E,F2
2000 DATA 9C,E0,61,E1,AF,DF,25,D6,6D
2010 DATA AB,DB,B8,08,D6,59,D4,D3,E6
2020 DATA D1,5D,D0,7A,B0,CC,4D,C5,B4
2030 DATA BB,C8,FD,C1,B7,C7,AD,CD,13
2040 DATA 4C,C3,5E,C2,30,BF,17,C3,6A
2050 DATA B9,3A,BB,C8,B6,82,BC,C4,0E
2060 DATA B2,97,B5,3F,AE,04,D2,AD,FD
2070 DATA 2B,AB,79,A4,D7,A7,80,AE,6E
2080 DATA 2C,A3,0B,DF,9E,1E,9C,4C,4B
2090 DATA 97,EA,98,BD,93,19,94,3E,4B
2100 DATA EC,93,11,91,5F,82,FD,8D,7E
2110 DATA AE,8E,06,89,57,2C,FA,85,AF
2120 DATA 03,83,51,8C,0F,7F,7A,78,B6
2130 DATA F4,7B,D3,07,76,F6,18,04,37
2140 DATA 72,57,75,FF,6E,C4,12,6D,E6
2150 DATA EB,67,19,69,60,62,EA,65,E0
2160 DATA E3,1D,60,E0,5E,2E,5C,28,EB
2170 DATA 5A,22,53,28,56,51,51,DB,>D

```

```

2180 DATA 52,D2,2E,51,CF,4F,3D,4E,E1
2190 DATA 37,40,39,4D,C8,47,C5,3B,FC
2200 DATA 42,C2,40,30,3D,42,37,4C,A0
2210 DATA 3A,3D,3D,B7,36,F6,B5,4B,6C
2220 DATA 32,B2,30,40,2E,06,2C,F8,60
2230 DATA 2A,52,20,58,26,21,21,AB,89
2240 DATA 22,A2,5E,21,9F,1F,6D,1D,25
2250 DATA 33,1B,CD,19,6F,1F,65,10,69
2260 DATA 9C,13,8E,11,8F,71,0C,8C,2E
2270 DATA 0A,7A,0B,88,06,7E,0C,7<,6B
2280 DATA 02,27,02,8F,FE,61,FC,7C,FD
2290 DATA 84,FB,79,F9,87,F4,75,F5,04
2300 DATA 8F,F8,81,F1,53,EC,62,ED,17
2310 DATA 74,EB,69,97,73,66,35,94,C6
2320 DATA 63,62,35,90,AF,AE,AD,AC,86
2330 DATA AB,AA,A9,A8,E3,A6,5A,5B,E9
2340 DATA 4C,52,D0,50,CE,BE,CF,4C,3C
2350 DATA CA,1E,C2,B8,C6,6B,C4,4B,B4
2360 DATA C2,5D,C0,40,C0,2A,3D,CC,77
2370 DATA C7,92,39,C0,C7,C6,C5,C4,5F
2380 DATA C3,C2,C1,C0,57,DE,00,23,38
2390 DATA 21,2A,3D,28,D7,DA,D9,8C,FA
2400 DATA DB,D2,D1,D0,EF,EE,ED,EC,AE
2410 DATA EB,EA,89,BD,18,1C,15,44,4F
2420 DATA 92,12,90,E0,8C,F2,86,FC,97
2430 DATA 8A,BE,88,07,86,0C,84,04,6B
2440 DATA FC,83,01,81,0F,7F,80,F8
2450 DATA 0B,78,4D,79,F8,77,FF,75,89
2460 DATA F3,0D,70,F0,61,1E,6F,58,98
2470 DATA 6A,E5,68,C2,66,EG,1A,65,E4
2480 DATA E3,6C,11,62,6B,5F,D2,6F,F1
2490 DATA F1,5B,D9,27,56,D6,58,24,A1
2500 DATA 50,66,50,DF,4E,E4,4C,2B
2510 DATA 34,4B,C9,45,37,47,F9,45,D0
2520 DATA 93,76,40,65,3E,B1,3F,BC,58
2530 DATA 44,3B,B9,35,47,37,CD,35,C9
2540 DATA 43,33,9C,31,80,2C,AD,53,A5
2550 DATA 2A,AA,24,58,25,DE,24,89,F8
2560 DATA 22,A8,23,A0,60,1F,9D,11,A0
2570 DATA 6B,1B,2D,19,67,17,9A,15,7F
2580 DATA B9,10,91,6F,0E,8E,03,7C,46
2590 DATA 0A,3E,08,87,04,86,7A,05,AE
2600 DATA 83,0E,71,01,73,FF,8D,FD,A0
2610 DATA DE,FB,66,FB,77,89,F4,74,6F
2620 DATA F8,22,81,F1,CB,EF,09,ED,3A
2630 DATA 33,EB,44,E9,4D,E5,65,9B,45
2640 DATA E2,62,E0,30,D5,AE,DC,58,6C
2650 DATA DA,60,D8,44,D6,59,D1,54,61
2660 DATA AC,46,51,00,BF,BE,BD,BC,F6
2670 DATA BB,BA,B9,B8,E7,46,41,28,56
2680 DATA 1B,48,41,40,3F,3E,BF,3C,CC
2690 DATA BC,CA,B8,98,B4,36,B4,38,60
2700 DATA B2,1D,B4,30,D0,AD,2D,AD,33
2710 DATA 7B,AE,D9,AB,27,AA,05,CB,67
2720 DATA 23,DD,71,A7,1F,9F,4D,99,CB
2730 DATA EB,9D,19,E7,93,16,94,44,CE
2740 DATA 9B,E2,90,B0,89,0E,2,88,EC
2750 DATA 0B,83,F9,89,A7,80,05,FB,C2
2760 DATA 87,02,88,F0,7E,5E,7B,FC,0C
2770 DATA 04,7E,F9,71,07,77,55,72,13
2780 DATA F3,0D,75,F0,66,1E,6C,4C,D5
2790 DATA 6D,EA,16,6C,E7,6F,15,65,78
2800 DATA 43,64,E1,1F,5B,DE,54,2C,E9
2810 DATA 5A,7A,5F,D8,28,52,D5,5D,CB
2820 DATA 23,53,71,80,49,CE,32,48,76
2830 DATA CB,43,39,49,67,40,C5,3B,0C
2840 DATA 47,C2,48,30,3E,1E,3B,BC,9F
2850 DATA 44,3E,B9,39,E7,3E,45,33,96
2860 DATA B3,4D,34,B0,27,5E,2A,AC,95
2870 DATA 54,2C,A9,2F,57,21,A5,5B,A4
2880 DATA 24,A2,24,50,1E,3E,1A,9C,38
2890 DATA 64,FA,0D,98,68,02,95,6B,7E
2900 DATA 07,92,6E,04,8F,71,19,8C,73
2910 DATA 74,1E,89,77,13,86,7A,10,EB
2920 DATA 83,7D,15,80,2F,81,E9,7C,DF
2930 DATA 84,EB,79,87,E3,7E,8A,EC,B7
2940 DATA 73,8D,E5,70,90,FA,6D,93,0A
2950 DATA FF,6A,96,FC,67,99,F1,64,PF
2960 DATA 9C,F6,61,9E,CB,52,A2,C8,CF
2970 DATA 5B,AS,CD,58,AS,C2,59,AB,FE
2980 DATA C7,52,AR,C4,43,B1,D9,40,17
2990 DATA B4,DE,49,B7,D3,4A,BA,D0,E7
3000 DATA 4F,BD,45,4C,00,AA,31,C3,CA
3010 DATA AF,36,C6,B9,93,A5,39,CB,07
3020 DATA B2,C2,A2,3C,D0,7E,AC,DC,FB
3030 DATA AA,8E,A8,24,A6,D6,B5,28,16

```

3040 DATA DC,A3,79,A1,EF,9F,45,9D,B7
3050 DATA EB,8A,15,E7,96,4E,97,E4,FC
3060 DATA 92,B6,94,1C,8E,0E,87,00,61
3070 DATA F4,8B,05,8A,F7,83,09,85,66
3080 DATA 0B,83,01,81,FB,77,F1,03,5E
3090 DATA 7A,F6,7B,08,72,FA,74,FC,FF
3100 DATA 71,F2,78,FC,10,6F,E1,60,B5
3110 DATA B3,6B,19,6D,BB,65,65,65,35
3120 DATA E7,6A,ED,1F,5D,D2,8D,5E,5B
3130 DATA 27,5E,D5,5C,D7,5E,D9,2B,83
3140 DATA 51,DE,53,2C,4B,C2,49,CC,4B
3150 DATA 4A,CE,4E,CA,38,2C,C9,CA,A6
3160 DATA 3F,FE,CD,CC,B3,B2,BD,BC,EE
3170 DATA BB,BA,BD,B4,BB,4A,E9,18,6E
3180 DATA BF,BE,33,BC,2E,52,2C,90,88
3190 DATA 2F,A6,2C,A8,2E,AA,24,F8,75
3200 DATA 20,5E,23,AC,60,1C,91,1E,B9
3210 DATA A7,1E,95,1D,97,17,99,15,0B
3220 DATA CF,13,2C,12,73,0C,81,CC,AA
3230 DATA 74,08,85,0A,BB,02,89,01,57
3240 DATA 83,03,8D,01,23,FD,81,FE,9F
3250 DATA 77,85,6D,74,7B,4A,49,5E,21
3260 DATA 7F,7E,7D,70,6E,6E,6D,68,DD
3270 DATA 67,36,95,94,9B,6A,69,70,B9
3280 DATA 6F,6E,5D,5C,73,52,51,50,8D
3290 DATA 5B,5A,59,58,53,5A,09,AA,69
3300 DATA AF,AE,5D,5C,5B,42,41,70,C5
3310 DATA 77,66,45,44,4B,B6,6B,44,E7
3320 DATA 43,46,4D,4C,C3,C2,91,30,DF
3330 DATA 6B,36,2D,34,3B,0A,09,18,B7
3340 DATA 3F,3E,3D,C0,23,2E,2D,20,77
3350 DATA 27,26,D5,D4,8B,2A,29,30,63
3360 DATA 2F,2E,1D,1C,23,12,11,10,27
3370 DATA EB,EA,37,18,1B,1A,19,48,65
3380 DATA EF,1E,1D,1C,1B,02,01,30,E1
3390 DATA 37,36,05,04,0B,F6,F5,08,09
3400 DATA 07,0E,0D,0C,A3,02,F1,F0,55
3410 DATA F7,78,F5,7B,CB,75,F9,77,CB
3420 DATA 03,77,FD,71,43,6D,E1,13,A3
3430 DATA 69,BA,85,6B,DB,67,C9,65,CB
3440 DATA EF,63,65,61,2F,5F,A5,5D,E3
3450 DATA 2B,53,D5,27,55,DA,54,C8,C8
3460 DATA 51,EE,50,FC,4E,C2,4F,CC,20
3470 DATA 4A,F6,48,38,4E,CA,3A,46,CE
3480 DATA CF,43,DD,42,83,3F,91,3D,6A
3490 DATA B7,3B,B1,3A,B7,77,11,3D,96
3500 DATA BF,4D,33,BC,2E,B2,2E,90,1C
3510 DATA 2A,86,28,AA,26,56,24,AA,10
3520 DATA 22,A0,28,AC,60,1D,91,18,CB
3530 DATA A7,1B,C9,9A,16,66,14,34,39
3540 DATA 12,92,10,94,07,82,72,0F,A4
3550 DATA 87,0F,85,09,D7,07,75,05,3C
3560 DATA 8B,03,85,08,73,81,FE,70,33
3570 DATA FE,46,F8,78,F6,D2,FF,78,00
3580 DATA 8C,F1,7D,F5,53,EF,6D,ED,65
3590 DATA 7E,E0,65,97,B4,6A,80,58,17
3600 DATA E2,4A,E0,5C,D5,62,A2,FE,38
3610 DATA 57,DB,45,DE,6B,D7,79,DD,0C
3620 DATA 5F,AD,D5,5C,C8,72,CC,60,0B
3630 DATA C3,46,B6,18,C3,4A,C4,58,BC
3640 DATA C4,7E,C9,4C,C0,BB,31,BB,98
3650 DATA 07,BB,15,BF,3B,C9,B0,38,05
3660 DATA B2,26,B6,C0,A8,22,D2,A9,BF
3670 DATA 27,AB,21,AF,1B,A7,09,A2,73
3680 DATA 2F,DD,A3,2C,9D,22,9F,10,0B
3690 DATA 9A,0E,9E,24,91,1A,EA,96,1A
3700 DATA 1F,91,2D,91,03,8F,0D,8B,B2
3710 DATA 37,8B,25,8D,0B,FF,9,84,34,63
3720 DATA 82,37,80,3E,7C,C2,7F,FC,9C
3730 DATA 7C,C6,7C,C8,A7,09,74,C4,85
3740 DATA 71,CD,72,62,6C,6E,6F,6C,D9
3750 DATA 6D,D6,68,DD,63,66,1A,F0,2B
3760 DATA E3,DD,DE,DE,E3,E2,E1,DC,3C
3770 DATA DB,CE,E5,E4,EB,EA,E9,A8,4C
3780 DATA 13,22,21,D0,DB,CE,F2,F3,47
3790 DATA F5,F6,F5,F4,FB,C6,C5,F8,3D
3800 DATA FF,FE,FD,FC,43,6E,4D,4C,3D
3810 DATA BB,AE,B9,87,88,4A,89,88,C6
3820 DATA 8F,8E,8D,80,AF,BA,91,90,E6
3830 DATA 97,56,59,58,A7,F6,A5,B0,76
3840 DATA A3,9D,9E,5C,A3,A2,A1,A0,DF
3850 DATA A7,B2,A5,F0,AB,AA,9A,68,B3
3860 DATA 63,62,31,90,9B,8E,B2,70,56
3870 DATA 77,B6,B5,B4,BB,BA,B9,B8,F2
3880 DATA BC,16,BD,BC,83,8E,8D,8C,1F
3890 DATA 7B,6B,79,47,8B,8A,49,48,37

3900 DATA 4F,4E,4D,4C,53,51,07,50,7F
3910 DATA 57,96,99,98,C6,C6,71,64,PF
3920 DATA 5C,9E,9D,DC,63,62,61,60,PF
3930 DATA 67,67,66,67,C3,6A,05,54,18
3940 DATA 53,02,03,02,5B,4E,58,B0,33
3950 DATA 87,67,75,74,7B,7A,79,79,97
3960 DATA 7C,7D,2B,7C,3F,3E,3D,9D,00
3970 DATA 9A,BB,39,B9,22,B4,C9,B5,00
3980 DATA 8F,B7,0D,B1,12,AD,12,A9,56
3990 DATA 2B,AB,7B,D7,A5,26,A6,D8,63
4000 DATA A6,1E,A5,1F,9E,34,98,1C,66
4010 DATA E4,0E,19,18,43,EA,89,28,E3
4020 DATA 2F,2E,2D,2C,30,31,32,72,19
4030 DATA F7,0A,09,1C,07,06,11,54,85
4040 DATA 03,02,55,FC,03,C2,C1,C0,DD
4050 DATA C7,C6,C6,C7,C8,0A,09,5C,69
4060 DATA F3,CE,D9,F0,FB,EE,ED,CE,29
4070 DATA 17,16,55,D4,DB,DA,CD,EB,29
4080 DATA DC,DD,1D,1C,23,DE,E1,E0,30
4090 DATA DB,59,D9,5B,2B,55,E9,55,38
4100 DATA D3,51,EE,53,33,4F,65,46,7F
4110 DATA F7,4B,C9,37,44,C6,44,90,4P
4120 DATA 41,3E,44,C0,3D,81,39,40,5E
4130 DATA 39,86,38,B8,48,32,B5,36,2A
4140 DATA E3,4E,30,98,2A,AE,2C,93,1B
4150 DATA 2F,56,2B,94,26,A6,56,E7
4160 DATA A3,26,9D,21,87,18,9D,18,3F
4170 DATA 67,18,A5,19,97,69,14,94,A6
4180 DATA 12,86,15,AC,0E,A6,0B,8C,7A
4190 DATA 0F,76,0B,B4,06,86,7A,05,1E
4200 DATA 83,07,BD,01,57,F8,7D,FD,C0
4210 DATA 2F,F9,85,FA,4B,77,75,8B,2C
4220 DATA F2,72,F4,4C,EE,46,EA,6C,2E
4230 DATA E8,96,EB,54,86,66,9A,85,AB
4240 DATA 63,32,E4,5C,DE,76,D5,5C,7B
4250 DATA D9,A6,DB,64,D6,56,AA,D5,69
4260 DATA 53,D7,6D,DA,4F,CF,B1,CE,F5
4270 DATA 77,CB,49,B7,C6,46,C4,50,4F
4280 DATA C0,7E,CD,40,BD,02,BC,3C,73
4290 DATA C4,B8,39,BA,0B,BB,35,B5,36
4300 DATA 0F,B3,19,B1,2F,D1,19,20,8A
4310 DATA 27,26,1D,14,2B,2A,11,18,06
4320 DATA 0F,2E,15,1C,23,12,29,20,BA
4330 DATA 27,16,39,34,2B,1A,21,10,CA
4340 DATA 2F,1E,41,24,23,52,01,38,5A
4350 DATA 27,52,AD,3C,2B,5E,A1,30,86
4360 DATA 2F,5A,8D,34,D7,CE,C5,DC,2A
4370 DATA EF,86,D1,CC,CB,8A,DD,C0,8E
4380 DATA CF,8E,D9,C4,D3,92,D1,D8,A6
4390 DATA D7,96,D5,C8,DB,98,F1,C4,6E
4400 DATA DC,DD,F5,C0,CA,E1,FF,FC,5C
4410 DATA CE,85,F3,F8,D7,E9,FF,FA,97
4420 DATA D3,ED,D1,F4,CF,CA,C1,EC,A5
4430 DATA CB,9A,C5,E8,C7,D2,C9,E4,B9
4440 DATA C3,92,CD,90,9F,BE,B9,B0,25
4450 DATA 8F,EA,1D,B4,83,56,31,B8,21
4460 DATA 87,42,15,BC,9B,5E,09,A0,A5
4470 DATA 9F,97,87,AA,93,9B,A9,A8,CF
4480 DATA 97,9E,AD,AC,AB,B2,B3,90,21
4490 DATA BB,8F,A6,94,A3,AA,9A,98,AF
4500 DATA A7,AD,AE,9C,BB,B1,30,80,37
4510 DATA BE,F4,25,8A,B2,DA,29,88,49
4520 DATA A7,DE,8D,8C,5B,82,21,50,BD
4530 DATA 5F,86,C5,54,47,8A,49,4C,CD
4540 DATA 53,CE,4D,70,3F,4E,51,6C,19
4550 DATA 6B,4B,E8,A8,FC,59,84,4F,40
4560 DATA E2,61,C0,5F,DE,9E,A2,DD,20
4570 DATA CE,C1,66,DA,54,D7,42,F4,4E
4580 DATA 6C,D3,3B,AF,CE,DE,CC,73,51
4590 DATA CF,4A,C8,74,D3,46,C4,45,5B
4600 DATA C2,01,C0,C3,BE,68,A7,3C,42
4610 DATA BA,06,BD,38,B6,09,B4,5E,07
4620 DATA CC,B3,0E,B1,05,AD,2D,AD,41
4630 DATA 3F,AB,15,9A,0F,05,25,A5,C5
4640 DATA 22,A3,62,A1,74,4E,9C,4A,E3
4650 DATA 82,1A,98,C0,96,2A,94,3C,CF
4660 DATA 90,12,90,05,8E,31,F2,8D,A9
4670 DATA 34,8B,23,8B,07,87,11,86,F4
4680 DATA 3F,91,01,81,FE,7F,BE,7D,B6
4690 DATA 78,7B,AF,61,F7,74,C9,75,1F
4700 DATA BD,71,F1,71,6A,6F,D2,13,D5
4710 DATA 6A,D5,6D,E8,66,F2,67,D8,A3
4720 DATA 70,E2,60,B4,5D,DD,5C,20,EA
4730 DATA 42,DA,5B,E4,56,FE,51,D4,A2
4740 DATA 52,ED,2E,51,FF,4A,9D,CC,AE
4750 DATA 4A,DE,4B,F4,53,C6,44,6D,A4

4760 DATA 42,94,40,3C,26,BE,3F,80,69
4770 DATA 3A,92,3D,B8,36,86,4A,35,06
4780 DATA 8C,36,B1,31,FF,2F,39,2D,B1
4790 DATA 97,3E,A9,2A,5B,27,0D,3D,33
4800 DATA A3,23,9D,21,F7,1F,3D,18,4F
4810 DATA 9B,1B,A6,67,16,A9,11,94,11
4820 DATA 12,C2,10,70,0E,A6,19,8C,C0
4830 DATA 0A,DE,08,74,1D,86,04,90,B7
4840 DATA 02,52,00,20,FB,7E,FC,2C,FC
4850 DATA 44,85,F8,52,F3,76,F4,24,D1
4860 DATA F2,0A,F7,70,EB,A2,EC,6C,C3
4870 DATA EA,2E,E8,AA,E1,66,E3,A8,A7
4880 DATA E2,26,E0,AC,DD,5E,CD,18,8E
4890 DATA DA,96,D8,58,D6,12,D4,CD,EA
4900 DATA D4,52,D5,9C,CA,4E,CC,F8,9B
4910 DATA CA,EA,CD,48,C6,53,BA,04,FE
4920 DATA 63,42,41,54,17,2B,CD,3C,28
4930 DATA 3B,3A,39,38,73,0C,05,04,74
4940 DATA 03,3A,A9,00,A7,2E,2D,2C,28
4950 DATA 7B,2A,6D,18,17,16,15,14,20
4960 DATA 47,BA,11,AB,1F,86,2D,94,A8
4970 DATA 83,7E,19,18,17,DA,15,14,FC
4980 DATA 57,28,21,20,3F,06,0D,0C,10
4990 DATA 0B,0A,F9,22,13,2E,05,04,D0
5000 DATA 13,42,2B,00,FF,C2,C1,E9,7E
5010 DATA D1,FA,F9,F8,F7,F6,68,C4,25
5020 DATA FF,EA,CE,DA,77,D4,65,EC,B0
5030 DATA EB,EA,E9,AC,C3,BA,D0,DB,45
5040 DATA C7,EE,79,D0,57,DE,45,E6,2D

5050 DATA FF,8A,41,B6,D7,D6,91,E4,D1
5060 DATA DB,D2,4C,E0,C3,D6,F2,E8,15
5070 DATA CB,CA,C9,C8,D2,EC,F9,F8,D8
5080 DATA C3,C2,D4,80,9F,BE,BD,80,15
5090 DATA 87,92,93,88,B7,B6,B5,B4,8B
5100 DATA 2B,96,B1,B4,9A,8A,35,96,F6
5110 DATA CF,AA,A9,A8,A7,3B,AD,A4,1E
5120 DATA BB,98,A9,A0,0F,AA,F9,9C,0E
5130 DATA DF,AF,BD,05,F9,96,95,D0,72
5140 DATA A3,9A,91,08,AB,8E,89,B9,3E
5150 DATA AF,8A,09,88,87,86,90,90,DB
5160 DATA BF,BE,81,80,6F,3E,5D,7C,A3
5170 DATA 7B,6E,05,D0,5E,76,75,74,C3
5180 DATA F3,36,41,78,6E,6E,F5,48,07
5190 DATA F3,5F,0D,68,67,66,65,FC,A1
5200 DATA 6B,62,F9,44,5E,5E,C5,63,75
5210 DATA 3F,5A,59,C5,73,CE,3B,54,FF
5220 DATA 53,CA,6B,58,0B,7E,45,4C,2D
5230 DATA 4B,D2,6D,48,47,46,45,50,15
5240 DATA 17,FE,69,40,3F,2E,7D,1C,45
5250 DATA 3B,3A,2D,68,4B,C6,09,34,5D
5260 DATA 33,32,31,74,0B,2E,2D,2C,8D
5270 DATA B3,0E,6D,18,43,26,25,24,B1
5280 DATA 23,2E,21,64,2F,16,1D,1C,9D
5290 DATA 83,25,29,90,17,8E,31,50,2B
5300 DATA 77,12,11,8D,2B,0E,49,28,07
5310 DATA 0B,0A,09,90,23,06,05,04,0F
5320 DATA 03,3E,F1,BC,D7,FE,FD,EC,43
5330 DATA BB,DA,F9,F8,F7,8A,05,40,37
5340 DATA DB,F2,F1,F0,77,CA,ED,EC,03
5350 DATA EB,72,CD,E8,B7,7E,81,E4,9F
5360 DATA E3,E2,E1,E0,DF,46,ED,D4,23
5370 DATA DB,DA,41,E2,EF,5E,D5,4C,8F
5380 DATA F7,96,E1,58,8B,FB,E9,CC,BD
5390 DATA 53,EE,C9,C8,C7,5E,E1,C4,7D
5400 DATA C3,C2,D5,B8,4F,02,BD,BC,85
5410 DATA BB,AA,F9,30,B7,06,B5,44,F1
5420 DATA 47,42,8D,0B,AF,AE,35,88,25
5430 DATA AB,AA,A9,30,83,A6,3D,C0,D5
5440 DATA A3,A2,A1,A0,9F,9E,05,B8,B1
5450 DATA 9B,9A,99,00,A7,C6,A0,F0,FA
5460 DATA 93,0A,B5,D4,BF,06,C9,B6,0E
5470 DATA 83,8A,11,AC,87,86,85,1C,9A
5480 DATA A7,82,81,80,43,8E,85,8C,9E
5490 DATA 7B,7A,79,3C,3F,56,75,60,BA
5500 DATA 5B,72,85,4C,53,6E,6D,6C,56
5510 DATA F3,4E,69,68,67,FE,41,64,BA
5520 DATA FB,06,61,60,5F,5E,5D,5C,F6
5530 DATA C3,7E,59,58,57,CE,65,4C,F6
5540 DATA 37,52,C9,74,0B,7E,C5,D4,5A
5550 DATA 7B,42,49,D0,63,46,15,44,F1
5560 DATA 43,DA,65,40,3F,3E,01,00,0E
5570 DATA C3,3A,2D,10,37,26,75,BC,5E
5580 DATA 33,0D,0D,0C,2F,12,11,2C,80
5590 DATA 2B,2A,B1,12,BB,EA,E9,11,AC
5600 DATA 07,22,B9,44,1F,1E,1D,1C,8C
5610 DATA 1B,1A,81,3C,17,16,15,8C,A0

5620 DATA 23,0A,2B,98,97,2A,49,3C,F6
5630 DATA 6F,3A,2D,08,07,9E,3F,C8,C8
5640 DATA CF,CE,34,24,FF,FE,FD,C0,B9
5650 DATA C7,FA,C5,C4,C8,FE,FB,A4,FE
5660 DATA B3,7A,F1,CF,D1,D2,D1,F8,BC
5670 DATA C3,BA,B9,E8,7F,D9,D5,D4,4A
5680 DATA D3,DD,C5,E0,4F,BA,DD,DC,E0
5690 DATA DB,DA,D9,D8,4F,FD,D5,D4,BC
5700 DATA D3,4A,F5,D4,FF,46,55,E8,34
5710 DATA 8F,FF,P9,F8,E3,C6,C5,5C,9A
5720 DATA FC,F2,F1,F0,80,9A,BD,BC,F4
5730 DATA BB,AE,91,84,8B,8B,8A,B4,F5
5740 DATA F7,F2,39,B0,90,12,91,90,BE
5750 DATA 83,AA,A9,A8,A7,3E,95,A8,12
5760 DATA F3,AE,B9,95,BB,9E,05,F8,FE
5770 DATA 9B,9A,99,98,97,96,0D,B0,32
5780 DATA 93,92,91,08,AB,8A,B8,E8,87
5790 DATA BB,AE,CD,BD,BD,B6,8D,84,E1
5800 DATA 83,1A,B1,8C,73,66,4A,38,36
5810 DATA 7B,7A,79,78,63,4A,49,08,E2
5820 DATA 4C,72,35,30,E7,6E,13,D0,9D
5830 DATA 57,56,55,42,67,66,65,FC,C9
5840 DATA 47,62,61,24,6F,7A,5D,CA,59
5850 DATA 3F,5A,59,58,57,56,55,CC,49
5860 DATA 77,02,51,50,4F,D6,69,4C,F5
5870 DATA 53,2E,79,6C,03,73,75,74,8B
5880 DATA 4B,42,41,D8,1B,3E,3D,78,23
5890 DATA 0B,1E,39,38,37,23,09,08,A1
5900 DATA 0F,4E,8C,30,6B,6E,25,2C,0E
5910 DATA 55,D6,15,14,1F,19,25,24,31
5920 DATA 23,BA,05,20,1F,1E,85,38,69
5930 DATA 1B,82,7D,18,17,16,15,14,F1
5940 DATA 13,8A,35,10,0F,0E,95,28,59
5950 DATA 0B,12,33,38,23,42,35,20,27
5960 DATA 1B,26,51,00,FF,66,D9,FC,2F
5970 DATA FB,FA,61,DC,F7,F6,F5,CB,DB
5980 DATA CD,CE,CD,0C,52,EE,E9,AC,58
5990 DATA 63,EA,BD,14,DE,DA,D8,DB,D1
6000 DATA C9,E2,E1,78,FB,DE,DD,DC,87
6010 DATA 43,FE,9D,E8,E7,DE,D5,D0,EF
6020 DATA DB,D2,D1,4C,FF,46,CC,CC,4B
6030 DATA 53,EE,C9,CC,F7,F3,E1,80,69
6040 DATA F3,E6,C5,F0,B7,BE,25,98,C1
6050 DATA BB,BA,B9,20,93,B6,B5,A1,81
6060 DATA 8C,8C,8D,E0,93,52,05,AC,6A
6070 DATA EF,EA,A1,A8,A7,5A,99,98,D6
6080 DATA 9E,9D,5D,A0,B7,06,AD,94,37
6090 DATA 9B,9A,01,8C,0F,8A,AD,00,01
6100 DATA 9F,8A,B5,90,8F,3A,BD,04,55
6110 DATA 8B,46,11,AC,87,82,B5,BB,C1
6120 DATA A7,1A,B1,88,7B,4B,59,7C,47
6130 DATA 83,4A,71,78,77,EE,51,60,17
6140 DATA 73,8E,4E,4E,53,52,1,6C,BA
6150 DATA 6B,6E,29,64,67,66,99,D8,7A
6160 DATA 5F,77,5E,9C,0F,F6,61,C4,47
6170 DATA 61,7E,59,58,CF,72,CD,61,91
6180 DATA 6C,62,61,60,6B,4E,4D,4C,FA
6190 DATA 53,2E,0D,6C,DF,76,4D,44,12
6200 DATA 5B,7D,65,DD,05,36,3D,24,72
6210 DATA 01,32,A1,02,13,36,35,AC,80
6220 DATA 17,0E,65,CC,10,04,11,50,C1
6230 DATA D7,2A,29,24,67,2A,25,24,71
6240 DATA 77,8A,21,20,0A,E2,E1,20,84
6250 DATA 5F,25,3D,18,17,8E,31,8C,8A
6260 DATA 2C,22,21,20,30,5E,29,0C,F0
6270 DATA 0B,0A,11,32,9F,28,9D,3E,C8
6280 DATA 27,02,19,35,DB,63,D9,FC,FA
6290 DATA FB,E2,CC,DC,B3,C9,D1,F4,A1
6300 DATA F3,6A,D5,CC,13,12,C7,EC,43
6310 DATA EB,EB,41,EB,EA,AD,5E,28,67
6320 DATA E3,F6,DD,C8,DF,DE,DD,20,27
6330 DATA 27,E6,9D,E8,F3,D6,D5,4C,2F
6340 DATA F7,4A,EB,F4,C3,CF,F8,E8,5E
6350 DATA 07,06,05,FD,FC,F6,E1,5C,E8
6360 DATA FC,E6,C1,C4,8F,9A,BD,24,C5
6370 DATA 9F,BA,B9,BC,82,92,F1,84,68
6380 DATA 97,B2,B1,28,8B,92,51,50,C0
6390 DATA AB,AA,A9,BC,9B,8E,A5,68,A0
6400 DATA E3,AE,A1,9C,A3,B6,9D,9C,B0
6410 DATA 9B,CE,65,A4,D3,A6,9D,94,7C
6420 DATA 93,0A,B5,0B,8E,86,8D,8C,6C
6430 DATA 93,AE,11,B8,B7,6B,85,B4,D0
6440 DATA 8B,86,B1,A4,7F,7A,4D,58,3C
6450 DATA E3,5E,79,78,73,46,51,30,C8
6460 DATA 43,7A,71,70,77,4A,51,3C,C8
6470 DATA 97,C2,69,68,67,72,59,58,B4
6480 DATA 63,6E,21,6C,57,62,61,74,6C
6490 DATA 5B,5A,59,58,03,6A,55,58,AC
6500 DATA 53,52,51,54,47,4A,41,4C,5C
6510 DATA 4B,4A,4D,40,4B,4A,49,48,CC
6520 DATA 4E,4E,41,40,33,36,3D,3C,88
6530 DATA 37,32,3D,30,37,36,35,38,6C
6540 DATA 3B,32,3D,30,2F,2E,29,24,10
6550 DATA 17,82,29,28,27,26,31,18,5C
6560 DATA 1F,26,2D,A1,13,9F,15,9D,C6
6570 DATA 4B,0E,98,30,91,16,94,28,C2
6580 DATA B9,12,90,2C,89,0E,8C,18,04
6590 DATA 8A,22,88,0C,86,0A,FA,85,EA
6600 DATA 87,83,0D,BC,FF,7F,F1,7D,82
6610 DATA B3,05,78,7C,49,FA,74,8C,74
6620 DATA 0C,CD,CE,CF,D0,D1,D2,D3,9C
6630 DATA D4,D5,D6,D7,C9,8C,25,24,E8
6640 DATA 23,22,65,8A,1F,1E,1D,1C,40
6650 DATA 5F,B0,19,18,17,16,51,BE,70
6660 DATA 13,12,11,10,4B,4A,40,4C,74
6670 DATA C7,9A,C5,C4,AD,42,C9,C8,32
6680 DATA CF,CE,AB,44,BF,BE,BD,BC,A8
6690 DATA D1,3E,B9,B8,B7,B6,DF,3C,38
6700 DATA B3,B2,B1,0C,C5,2A,AD,AC,E2
6710 DATA AB,AA,C3,2C,A7,A6,A5,A4,7C
6720 DATA C9,26,A1,40,9F,9E,B3,90,08
6730 DATA 9B,9A,99,98,9B,9A,95,94,40
6740 DATA 93,92,AE,AF,8F,8E,8D,82,BA
6750 DATA 8B,8A,E3,0C,87,86,EF,00,7A
6760 DATA 83,82,EB,04,7F,7E,17,F8,A2
6770 DATA 7B,7A,29,12,F3,76,75,1E,82
6780 DATA F7,72,71,1A,EB,6E,6D,06,7E
6790 DATA EF,6A,69,02,E3,66,65,0E,A2
6800 DATA E7,62,61,0A,DE,5E,5D,36,6E
6810 DATA DF,5A,59,32,D3,56,55,3E,62
6820 DATA D7,52,51,3A,CB,71,72,26,D3
6830 DATA 8B,75,67,22,87,86,C1,2E,BB
6840 DATA 83,82,C5,2A,FF,FE,B9,56,27
6850 DATA FB,FA,BD,16,3B,3A,39,38,BF
6860 DATA 3F,3E,3D,30,2F,2E,2D,13,13
6870 DATA 14,2A,29,78,27,26,1A,0A,15
6880 DATA 23,22,21,20,75,9A,1D,1C,DB
6890 DATA 1B,1A,73,9C,17,16,15,14,BF
6900 DATA 79,96,11,10,0F,0E,67,88,F9
6910 DATA 0B,0A,09,08,6D,82,05,04,39
6920 DATA 03,02,6B,84,0C,C1,C2,C3,BD
6930 DATA 91,7E,C6,C7,C8,C9,35,70,D1
6940 DATA 99,32,31,30,2F,2E,2A,2C,29
6950 DATA 2B,2A,29,6C,8D,26,25,24,33
6960 DATA 23,66,8B,20,1F,1E,1D,58,BD
6970 DATA F5,D6,D5,D4,87,DA,D9,D8,43
6980 DATA DF,DE,DD,DC,C3,F1,F2,F3,40
6990 DATA F4,F5,F6,F7,E9,AC,05,04,6C
7000 DATA 47,48,01,00,3B,D4,7D,7C,30
7010 DATA 3F,D0,79,78,33,9B,89,74,60
7020 DATA 37,BE,BD,F8,2B,AE,AD,C6,D0
7030 DATA 2F,AA,A9,C2,23,A6,A5,CE,B4
7040 DATA 27,AA,A1,CA,1B,9E,9D,FE,40
7050 DATA 1F,9A,99,F2,13,96,95,FE,F4
7060 DATA 17,92,91,FA,0B,8E,8D,86,50
7070 DATA 0F,8A,89,E2,03,D6,85,84,64
7080 DATA E9,06,81,80,15,FA,7D,7C,6C
7090 DATA 11,FE,79,78,1D,F2,75,74,7D
7100 DATA 5D,7E,71,70,63,62,52,53,69
7110 DATA 54,55,56,57,58,59,5A,5B,69
7120 DATA 5C,4C,4A,63,5C,5D,5E,5A,D3
7130 DATA 70,59,5A,5B,54,50,7E,57,45
7140 DATA 50,51,52,56,64,4D,4E,4F,11
7150 DATA 48,4C,67,44,4B,4A,46,42,9B
7160 DATA 4F,4E,4D,4C,36,38,3D,3C,A6
7170 DATA 3B,3A,12,3E,37,36,65,34,C5
7180 DATA 33,19,37,30,2F,2E,2D,07,31
7190 DATA 2D,2A,29,28,27,0D,23,24,4B
7200 DATA 23,22,21,0B,19,1E,1D,1C,7D
7210 DATA 1B,31,1F,18,17,16,15,3A,79
7220 DATA 1F,12,11,10,0F,02,01,33,95
7230 DATA 34,35,36,37,38,39,2B,2F,3C
7240 DATA 00,01,02,2B,FC,FD,FB,DF,CE
7250 DATA F8,F9,FF,D3,F4,F5,F3,D7,E8
7260 DATA F0,FE,FD,DE,E9,E2,E1,C7,DF
7270 DATA ED,EA,E9,C3,E1,E6,E5,B4,AB
7280 DATA C8,E4,E1,E0,F4,D8,DD,DC,3D
7290 DATA F0,DC,D9,DF,DC,D0,D5,D4,B7
7300 DATA F8,D4,D1,D0,E4,C8,CD,CC,59
7310 DATA E0,CC,C9,C8,EC,C0,C5,C4,83
7320 DATA E8,C4,C1,0C,94,B8,DD,CC,55
7330 DATA 90,BC,B9,B8,9C,B0,B5,B4,EF
7340 DATA 9D,BE,B1,B0,A3,A2,AD,AC,C1
7350 DATA 94,95,A9,A8,A7,A6,9A,8A,9F
7360 DATA A3,A2,A1,A0,B4,9E,9D,9C,08
7370 DATA 9B,9A,B2,9E,97,96,95,94,77
7380 DATA 12,B9,10,96,0B,8E,0C,A7,8A
7390 DATA 0A,8C,0D,88,0E,AD,04,82,43
7400 DATA 07,82,00,8B,FE,78,F9,7C,6F
7410 DATA FA,51,F8,7E,F3,49,F4,5F,0C
7420 DATA F2,71,F2,4F,EE,40,EC,47,D4
7430 DATA EF,69,E8,6E,86,4D,E1,67,C8
7440 DATA E2,64,80,4B,DB,5D,DC,5A,A7
7450 DATA DA,71,DD,5B,D6,50,D4,7A,38
7460 DATA D8,5E,D3,50,CD,71,CF,4C,65
7470 DATA CA,75,C8,66,B8,16,45,44,60
7480 DATA 68,44,41,40,14,38,3D,3C,92
7490 DATA 10,3C,39,38,1C,30,35,34,AC
7500 DATA 18,34,31,30,04,28,2D,2C,6E
7510 DATA 00,2C,29,28,0C,20,25,24,58
7520 DATA 08,24,21,20,34,18,1D,1C,2A
7530 DATA 30,1C,19,18,3C,10,15,14,64
7540 DATA 38,14,11,10,24,08,32,33,81
7550 DATA 20,0C,36,37,04,00,2E,0F,3D
7560 DATA 00,04,21,03,FC,F8,DE,FF,DD
7570 DATA F8,FC,D2,FB,F4,F0,74,DA,17
7580 DATA 74,FE,7A,CF,6E,C0,6C,D7,13
7590 DATA 6F,D9,68,CE,66,DD,61,D7,C7
7600 DATA 62,C4,60,DB,5B,ED,5C,FA,86
7610 DATA 5A,E1,5D,EB,56,F0,54,FA,77
7620 DATA 52,DE,53,E3,4B,C2,4C,D5,79
7630 DATA 4A,EC,4B,C4,45,C6,44,FF,15
7640 DATA 42,E4,45,C0,3E,85,3C,9A,76
7650 DATA 3F,BA,38,83,36,90,31,B4,0A
7660 DATA 32,89,30,96,2D,AE,52,FC,19
7670 DATA AB,AA,92,8E,A7,A6,A5,AA,88
7680 DATA 98,84,A1,A0,9F,9E,B3,90,BF
7690 DATA 9B,9A,99,98,9B,9A,95,94,F7
7700 DATA AC,AD,91,90,B0,A0,8D,8C,4B
7710 DATA B0,AC,89,88,BC,A0,85,84,35
7720 DATA B8,A4,81,80,44,58,7D,7C,67
7730 DATA 40,5C,79,78,4C,50,75,74,E1
7740 DATA 48,54,4E,4F,54,5D,52,42,27
7750 DATA 50,59,5A,4E,5C,55,56,42,BB
7760 DATA 58,51,52,46,64,6D,6E,7A,37
7770 DATA 0B,61,6A,54,5B,6D,73,58,F4
7780 DATA 5F,69,77,50,4F,75,6D,47,90
7790 DATA 4B,71,6E,48,47,7D,63,44,88
7800 DATA 43,79,67,40,3F,05,1B,3C,28
7810 DATA 3B,14,35,38,37,2A,39,34,F0
7820 DATA 33,32,31,0F,10,2E,2D,2C,A5
7830 DATA 2B,15,07,28,27,26,25,1F,A9
7840 DATA 05,22,21,20,1F,25,3B,1C,2B
7850 DATA 1B,1A,19,23,31,16,15,14,65
7860 DATA 13,29,37,10,0F,0E,0D,37,D1
7870 DATA 2D,5A,09,08,07,06,3E,22,6E
7880 DATA 03,02,3E,3F,C4,D8,CE,C3,F5
7890 DATA C4,C5,C4,CF,C8,D8,C2,C7,27
7900 DATA C0,C1,C2,D6,D4,DD,DE,DF,F3
7910 DATA D8,C2,D2,DB,D4,D5,D6,C2,E9
7920 DATA D8,D1,D2,D3,EC,F8,F3,D0,56
7930 DATA D7,D6,D5,D4,DB,DA,D9,D8,62
7940 DATA DF,DE,D1,D0,F0,F1,CD,CC,B1
7950 DATA F4,E4,C9,C8,FC,FD,CE,C4,4F
7960 DATA F8,E4,C1,C0,84,98,DD,BC,41
7970 DATA 80,9C,E9,B8,B7,8D,93,B4,E2
7980 DATA B3,89,97,8F,90,95,8B,93,2B
7990 DATA 94,99,8F,93,94,95,83,9F,B1
8000 DATA 90,91,87,9B,AC,AD,BB,A7,03
8010 DATA A8,A9,BE,B6,9B,A5,B3,98,84
8020 DATA 9F,8B,B7,90,8F,B5,AB,8C,A4
8030 DATA 8B,B1,AF,80,8F,BD,A3,84,5C
8040 DATA 83,B9,AF,80,7F,45,5B,7C,BC
8050 DATA 7B,41,5F,78,77,58,79,74,10
8060 DATA 73,7E,7D,70,6F,51,52,53,AD
8070 DATA 54,6A,69,38,58,59,5A,4A,9C
8080 DATA 63,62,5B,50,6F,7A,5D,5C,A6
8090 DATA 61,6A,69,7C,57,56,6F,64,0E
8100 DATA 63,76,51,50,75,7E,7D,68,A8
8110 DATA 4B,4A,73,78,4B,4A,45,44,2E
8120 DATA 79,66,4D,4C,00,01,07,18,C1
8130 DATA 3B,3A,06,07,07,12,35,34,88
8140 DATA 09,02,01,24,2D,2E,17,1C,B8
8150 DATA 1B,0E,29,28,1B,16,15,00,0A
8160 DATA 23,22,1B,10,2F,3A,1D,1C,54
8170 DATA 35,16,15,14,07,16,15,18,E6
8180 DATA 1F,1E,1D,10,0F,31,32,0C,77
8190 DATA 0B,35,27,08,07,3C,21,04,8B

8200 DATA 03,38,25,00,FF,C4,D9,FC,4F
8210 DATA FB,C0,DD,F8,F7,CC,D1,F4,BB
8220 DATA F3,C8,D5,F0,EF,D4,C9,D3,C7
8230 DATA D4,D0,D9,D7,C9,DC,D5,D4,D2
8240 DATA C7,D8,D1,D0,FB,E4,ED,EC,26
8250 DATA FF,E0,E9,E8,E3,E8,D9,E4,86
8260 DATA F7,DE,DD,EA,EB,CE,CD,F6,DE
8270 DATA EF,CA,C9,F2,E3,6E,C5,C4,B2
8280 DATA F9,E6,C1,C0,85,9A,BD,BC,BA
8290 DATA 81,9E,B9,B8,8D,92,B5,B4,0A
8300 DATA 9D,BE,B1,B0,A3,A2,92,93,57
8310 DATA 94,95,A9,A8,98,99,9A,8A,9C
8320 DATA A3,A2,CA,63,5C,18,9D,9C,D4
8330 DATA F0,59,5A,1E,97,96,FE,57,05
8340 DATA 50,14,91,90,E4,4D,4E,0A,14
8350 DATA 8B,8A,A7,84,44,00,85,84,C7
8360 DATA 8F,8E,C8,06,7F,7E,7D,7C,9C
8370 DATA 10,FC,46,47,77,76,25,1F,AC
8380 DATA B0,4D,5E,70,6F,05,AE,AF,66
8390 DATA ED,6A,69,03,A4,A5,E3,64,ED
8400 DATA 63,09,A2,A3,D9,5E,5D,37,A8
8410 DATA 98,99,DE,58,57,78,59,58,49
8420 DATA 5F,52,51,1C,64,43,42,51,4C
8430 DATA 4B,75,76,48,47,79,6B,44,16
8440 DATA 43,29,C7,40,3F,55,BB,3C,76
8450 DATA 3B,51,BE,38,37,5D,B3,34,7E
8460 DATA 33,59,B7,30,2F,45,AB,13,66
8470 DATA 14,41,AF,17,18,E5,A3,74,A8
8480 DATA 48,E1,E2,A6,74,DD,DE,9A,A4
8490 DATA 70,D9,DA,9E,7C,D5,D6,92,08
8500 DATA 78,D1,1D,1C,64,88,01,00,84
8510 DATA 60,8C,09,08,6C,80,05,04,0E
8520 DATA 68,84,01,00,94,78,FD,FC,80
8530 DATA 90,7C,F9,F8,9C,70,F5,FA,5A
8540 DATA DD,FE,F1,F0,E3,E2,ED,EC,EC
8550 DATA D4,D5,D6,DF,D8,D9,DA,DE,FC
8560 DATA DC,DD,DE,DF,E0,E1,E2,E3,AC
8570 DATA A5,26,25,24,2B,2A,29,28,27
8580 DATA 83,AC,2D,2C,33,32,31,30,BA
8590 DATA 67,B4,35,34,3B,3A,39,38,82
8600 DATA 6F,BC,3D,3C,43,42,41,40,72
8610 DATA 17,94,B5,B4,BB,BA,B9,B8,3A
8620 DATA BF,BE,BD,BC,A3,A2,A1,A0,CE
8630 DATA A7,95,96,97,89,D8,0D,61
8640 DATA 0F,DC,0F,DE,83,E0,31,E2,4D
8650 DATA 37,E4,35,E6,3B,E8,39,EA,E1
8660 DATA 3F,EC,3D,EE,23,F0,21,F2,1D
8670 DATA 27,F4,25,F6,2B,21,20,1F,01
8680 DATA 2F,D2,FF,2C,0B,D2,03,0D,07
8690 DATA 05,D6,07,D4,09,DA,0B,D8,7B
8700 DATA 1D,DE,0F,DC,11,C2,43,60,A7
8710 DATA 17,66,56,57,5C,5B,5A,5B,6C
8720 DATA 3C,4C,0F,AC,93,D2,33,90,0D
8730 DATA 97,D6,37,94,9B,DA,3B,98,ED
8740 DATA 9F,DE,3F,DC,03,C2,23,C0,35
8750 DATA 25,C6,27,C4,29,CA,2B,9D,21
8760 DATA 2D,CE,2E,8C,F3,B2,53,F0,97
8770 DATA F7,B6,57,F4,FB,BA,5B,F8,97
8780 DATA FF,BE,61,1E,23,22,21,20,5F
8790 DATA 27,26,25,28,27,26,25,24,03
8800 DATA 23,22,21,20,1F,1E,1D,1C,A7
8810 DATA 1B,1A,19,0D,17,57,15,55,95
8820 DATA 13,53,11,10,0F,0F,0D,0C,91
8830 DATA 0B,20,23,8A,85,06,05,04,E5
8840 DATA 03,02,01,00,FF,FE,FD,E9,91
8850 DATA D1,91,3A,B9,75,B7,77,37,2A
8860 DATA 70,F3,F3,F0,EF,FB,ED,87,E9
8870 DATA 69,29,E9,2B,65,A7,E7,67,0F
8880 DATA E1,E2,E1,B0,B4,CB,5E,9D,77
8890 DATA DB,58,98,D8,FD,BD,57,57,4A
8900 DATA D3,D2,C4,D0,E5,4C,8C,CC,72
8910 DATA 8A,8B,4B,CA,44,C7,C5,C4,54
8920 DATA C3,40,D4,C0,BF,BE,BD,BC,0D
8930 DATA BB,BA,B9,B8,B7,B6,B5,9E,C9
8940 DATA A6,B2,F0,B0,EE,AE,AC,01
8950 DATA AB,A8,A9,A8,B2,A6,A5,26,80
8960 DATA A3,20,A1,22,9F,9C,9C,9C,95
8970 DATA 9B,9A,99,98,BD,14,80,94,C0
8980 DATA 50,10,90,90,DF,0C,8F,8C,FC
8990 DATA 8B,8A,89,9D,87,C7,85,EF,0A
9000 DATA 01,C3,81,71,7F,7E,7D,7C,20
9010 DATA 7B,7A,79,78,77,76,75,74,0C
9020 DATA F1,73,71,70,6F,6E,6D,6C,20
9030 DATA 6B,6A,69,03,65,66,65,64,FE
9040 DATA 63,62,61,60,5F,5E,5D,5C,62
9050 DATA 5B,5A,59,19,57,55,54,B8

9060 DATA 53,52,7B,50,CD,0F,4D,0D,6E
9070 DATA 4B,C8,49,4A,47,46,45,51,F6
9080 DATA 43,68,C3,C2,BD,6E,BF,BE,08
9090 DATA B9,38,38,38,37,36,20,34,D4
9100 DATA 58,32,70,30,6E,2E,6C,2C,82
9110 DATA A8,28,29,28,18,AA,4F,A6,FE
9120 DATA 2B,A0,4A,4A,2D,9D,1E,9E,1E
9130 DATA 1B,1A,26,9A,95,94,54,9E,1C
9140 DATA 13,90,3B,12,8C,0C,0D,0C,77
9150 DATA 21,0A,8B,22,85,84,06,86,58
9160 DATA 03,80,01,02,FF,FE,C2,7E,13
9170 DATA D1,FA,3A,7A,F7,74,DF,F6,4A
9180 DATA 70,F0,F1,F0,D0,6C,BD,6E,F0
9190 DATA EB,7D,6B,6A,65,64,E7,67,30
9200 DATA E1,E2,E1,DF,5D,DE,5F,DC,12
9210 DATA 59,9B,D9,99,D7,D7,D5,D4,E8
9220 DATA D3,ED,53,52,4D,A5,4F,4E,7E
9230 DATA 49,48,CB,4B,C5,C6,C5,FE,54
9240 DATA A1,E8,43,42,3D,7D,3F,BC,AE
9250 DATA B9,39,BB,B8,B7,B6,B5,A1,84
9260 DATA B3,B3,B1,B0,AF,BB,AD,AD,30
9270 DATA AB,AA,9A,8D,A6,A7,A4,06
9280 DATA A3,A2,8B,A0,1D,9F,9D,CC,D6
9290 DATA 9B,9A,99,98,97,BC,80,94,33
9300 DATA 11,92,D0,90,8F,8C,8D,8C,56
9310 DATA 8B,8A,89,88,88,04,85,84,1B
9320 DATA 80,80,81,80,7F,7E,7D,7C,08
9330 DATA 51,7A,6C,78,77,F4,34,74,60
9340 DATA 71,72,71,70,50,EC,47,EE,51
9350 DATA 6B,E8,68,68,67,66,64,64,BF
9360 DATA 63,62,74,E2,75,9D,CA,1D,4F
9370 DATA D9,59,DB,58,56,54,55,54,8C
9380 DATA 46,52,7B,D2,CD,CC,DA,CE,8E
9390 DATA 1B,C8,4B,CA,45,46,45,7B,32
9400 DATA 43,C0,C3,D7,3F,BC,BF,BE,A6
9410 DATA 39,39,39,38,37,09,B7,1E,5E
9420 DATA B1,B0,31,B2,2F,AC,2F,AF,CE
9430 DATA 29,2A,29,17,27,0C,A7,A6,46
9440 DATA A1,A0,A3,A2,1D,9D,1D,1C,E2
9450 DATA 1B,25,9B,9A,17,7D,15,96,83
9460 DATA 13,90,11,93,0D,0E,0D,33,36
9470 DATA 89,88,09,63,07,84,05,86,7C
9480 DATA 03,00,01,00,FF,C1,7F,D6,AC
9490 DATA 7B,AA,7B,F8,75,74,77,F6,C6
9500 DATA F0,F0,F1,F0,C5,C4,6F,6E,23
9510 DATA 7C,68,6B,6A,65,64,E7,E6,C2
9520 DATA E3,E2,DE,62,9E,DE,9C,DC,99
9530 DATA 9A,DA,98,D8,54,D4,D5,D4,C8
9540 DATA D3,F8,D1,52,CF,4C,E7,4E,86
9550 DATA 49,C8,4A,CA,C7,C6,EF,EE,9F
9560 DATA 41,40,56,C0,3D,3C,3F,BE,64
9570 DATA 39,B8,B9,B8,9D,B6,37,B4,56
9580 DATA 31,B2,33,B0,2D,AE,2E,AE,BB
9590 DATA AB,AA,F9,82,8D,31,27,26,AD
9600 DATA 21,20,23,22,9D,9C,9F,9C,01
9610 DATA 9B,A5,99,1A,15,14,17,16,03
9620 DATA 11,10,13,92,8D,8E,8D,B3,2D
9630 DATA 09,A0,0B,0A,05,04,07,06,49
9640 DATA 81,01,83,80,7F,41,8F,56,FF
9650 DATA F9,F8,FB,FB,75,FA,75,76,B1
9660 DATA 73,72,71,4F,ED,44,EF,EE,D9
9670 DATA E9,E8,6B,EB,65,66,6F,64,ED
9680 DATA 63,5D,E3,4A,DD,DC,DF,CB,D5
9690 DATA 5B,D8,5B,08,55,54,55,54,D5
9700 DATA 6C,D0,7B,50,8C,CC,4D,CE,D1
9710 DATA 4B,48,CA,4A,47,46,7A,C6,F7
9720 DATA 02,42,00,40,7E,3E,7C,3E,EB
9730 DATA 3A,3A,39,38,1D,B4,1F,1E,FE
9740 DATA B1,B0,B3,B2,AD,2C,AE,2E,DB
9750 DATA 2B,2A,03,AA,0D,0C,A7,AE,AD
9760 DATA A1,20,20,20,1E,1E,1D,1C,C3
9770 DATA 31,30,9B,9A,95,94,97,96,27
9780 DATA 90,90,93,12,0F,0E,27,26,28
9790 DATA 89,88,48,08,57,07,05,2E,A1
9800 DATA 01,80,03,00,FF,D4,D7,7E,EF
9810 DATA 79,6D,7B,F8,75,F6,77,F5,11
9820 DATA F1,F2,F1,CF,6D,EE,6F,F9,0B
9830 DATA EB,EA,E9,6A,E7,E5,E7,E4,99
9840 DATA E3,DD,63,CA,DF,5C,DD,5E,A5
9850 DATA DB,58,D9,DB,D5,D6,D5,FE,BF
9860 DATA D3,50,D1,91,CF,8F,CD,C4,D9
9870 DATA 49,CA,CB,C8,C7,F9,47,E4,D9
9880 DATA 41,C2,43,C0,3D,BE,3F,BE,7D
9890 DATA 39,BA,B9,AD,B7,8E,DE,36,8A
9900 DATA 70,B0,F0,B0,EE,AE,AC,88
9910 DATA AB,AA,99,A8,A7,8E,A5,A4,C4

9920 DATA A3,A2,A1,A0,F4,9D,9D,9C,8B
9930 DATA 8E,9A,99,1A,97,96,95,94,92
9940 DATA 93,92,91,90,B0,C5,A7,CD,33
9950 DATA 81,CB,83,C9,05,C7,07,85,0B
9960 DATA 40,81,3D,BC,03,02,C1,40,56
9970 DATA C7,46,45,04,0B,CA,49,48,C2
9980 DATA 0F,CE,CD,4C,53,12,11,D0,16
9990 DATA 57,56,55,D4,9B,DA,35,58,D6
10000 DATA 9F,1E,5D,5C,23,E2,61,20,FA
10010 DATA 27,E6,25,E4,6B,6A,29,A8,06
10020 DATA EF,6E,6D,2C,B3,F2,71,70,BA
10030 DATA 37,B6,F5,74,7B,7A,F9,B8,16
10040 DATA FF,7E,BD,BC,03,02,41,6A,AA
10050 DATA 87,46,D0,6E,DE,60,09,08,42
10060 DATA 4F,71,67,8C,13,D2,6E,7A,45
10070 DATA 97,16,55,6B,9B,1A,19,18,1D
10080 DATA 9F,DE,9D,1C,E3,5D,A1,60,23
10090 DATA F2,59,4E,E4,54,55,56,44,C8
10100 DATA 50,AE,6D,F9,4C,4D,5B,F0,56
10110 DATA 48,49,4A,5E,3B,EF,46,52,39
10120 DATA BF,3E,3D,FC,BC,42,C1,15,C2
10130 DATA B8,AC,10,BB,BA,B5,B6,B7,EA
10140 DATA B0,B1,B2,A6,06,AD,AE,AF,0A
10150 DATA A8,A9,AA,AB,A4,A5,19,A7,D5
10160 DATA A0,A1,B7,DC,23,9D,9E,8A,EB
10170 DATA 27,99,9A,9B,94,95,94,97,4C
10180 DATA 90,D0,90,D2,8E,8D,8E,8F,92
10190 DATA CB,8B,8A,8B,84,C6,84,87,01
10200 DATA 93,81,82,C0,FC,FD,41,FF,75
10210 DATA F8,F9,FA,FB,F4,B6,F6,F7,7B
10220 DATA B1,B2,F0,F3,AF,AE,AD,AC,96
10230 DATA E8,E9,AB,A8,A7,E7,E6,A4,90
10240 DATA A3,A2,EB,E3,9D,9E,DC,DF,94
10250 DATA D8,D9,DA,98,DA,D5,97,94,D7
10260 DATA D2,90,91,90,8F,8E,8D,8C,06
10270 DATA 8B,8A,C8,8A,87,86,85,84,87
10280 DATA 83,82,81,80,7F,7D,7C,7E,85
10290 DATA 7B,3B,3A,3B,77,76,34,37,B3
10300 DATA 73,22,71,70,6F,6E,6D,90,C7
10310 DATA 6B,3E,C1,3C,CF,66,CD,30,83
10320 DATA CB,62,35,60,5F,5E,5F,08,53
10330 DATA 0F,5A,0D,5B,FF,FF,03,FD,C3
10340 DATA 05,06,07,F9,19,4E,E4,E4,9A
10350 DATA B7,1E,1E,E1,EE,EE,11,07,9F
10360 DATA 15,01,C2,03,BC,97,BE,7F,88
10370 DATA B8,C6,3A,6E,34,9F,B6,77,0A
10380 DATA 70,64,98,A7,AC,B9,EE,BB,02
10390 DATA E8,69,EA,AF,E4,25,E6,A7,62
10400 DATA E0,61,71,E3,88,DD,4B,B5,CE
10410 DATA D8,D9,DA,5B,7C,15,D6,57,36
10420 DATA 2C,D1,92,87,64,0D,CE,4F,A2
10430 DATA 3A,C9,5F,A1,04,05,06,AD,07
10440 DATA 80,FE,02,A9,3C,BD,AB,BF,EC
10450 DATA 70,06,FA,51,34,F5,5D,00,77
10460 DATA F0,5A,0D,A4,B9,EE,11,B8,CA
10470 DATA E8,43,41,41,B1,E6,19,00,9F
10480 DATA E0,1E,B1,E0,23,DE,DD,DC,4C
10490 DATA 73,DA,D9,D8,2B,82,D5,80,BC
10500 DATA 7B,D2,81,80,CF,82,CC,30,30
10510 DATA CB,9E,61,C8,C7,C6,C5,C4,3C
10520 DATA C3,C2,C1,C0,BF,BE,BD,BC,C0
10530 DATA BB,BA,B9,B8,B7,1F,E3,B4,E0
10540 DATA 4F,B2,B1,4C,FB,FA,05,AC,FA
10550 DATA AB,50,A9,A8,5B,A6,59,A4,F4
10560 DATA F7,E1,22,5C,9C,36,C9,9F,2A
10570 DATA 32,33,CF,98,6B,95,3D,C0,B7
10580 DATA 90,6E,92,38,DB,99,E6,8F,48
10590 DATA 08,22,20,4B,90,91,53,D0,13
10600 DATA 80,41,D7,D4,2F,3D,7E,EB,0D
10610 DATA 2D,2E,3A,3B,E0,F5,DD,DD,49
10620 DATA 4C,FF,B2,26,3B,2D,06,3A,64
10630 DATA 3F,7D,02,2B,31,66,CC,CD,BC
10640 DATA A0,34,61,C9,9C,08,5E,FD,99
10650 DATA 0F,19,DA,F0,03,15,D6,FD,9F
10660 DATA 05,52,05,04,4C,86,4D,18,52
10670 DATA 48,E2,B5,48,47,EF,13,44,77
10680 DATA 43,EB,17,14,97,3E,3D,3C,57
10690 DATA C7,3A,39,38,CB,36,35,34,B3
10700 DATA 33,66,99,30,2F,7E,79,84,DB
10710 DATA 2B,2A,29,7C,8F,26,25,24,EF
10720 DATA 23,22,21,20,1F,1E,1D,1C,93
10730 DATA 1B,1A,19,18,17,16,15,BD,67
10740 DATA 45,12,ED,10,0F,FE,59,58,6D
10750 DATA A3,0A,09,F4,07,06,F9,04,BD
10760 DATA FF,02,55,43,7C,02,FE,54,55
10770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DD

MODE D'EMPLOI

Vous êtes trop nombreux à ne pas comprendre dans les moindres détails le fonctionnement de nos listings. C'est ainsi que vous perdez de nombreuses heures devant des kilos de DATA à ne plus savoir qu'en faire. Alors rien que pour vous, voici tous les éléments indispensables pour une meilleure saisie des listings. Déchirez, photocopiez ou recopiez cette page pour ne jamais la perdre car elle vous sera d'un grand secours durant toute votre vie.

LES DATA ?

La plupart de nos listings sont écrits en langage machine (assembleur). Pour vous en faire profiter, nous sommes obligés de les transformer en gros programme Basic et vous donner les codes sous forme de DATA. Le programme placera ensuite, une par une, les valeurs en mémoire et après avoir vérifié la bonne syntaxe.

Première règle à ne jamais oublier : Il existe quelque part dans les dix premières lignes des programmes une « SAVE "TRUC.BID",B,&???,&???" ». Ne JAMAIS nommer votre fichier Basic sous ce nom. Contentez-vous de l'appeler TOTO, voire POPO ou tout autre nom sortant directement de votre imagination, mais JAMAIS celui cité dans les lignes du programme. La raison en est simple. Le nom suivant le SAVE est celui du fichier généré par les DATA.

D'AUTRES ERREURS

Deuxième règle : Un programme sous forme de DATA peut comporter des chiffres allant de 0 à 9 et des lettres.

Ces lettres sont les « ABCDEF ». Donc, pas de lettre O ou L et I, voire i et l.

Enfin nous arrivons au problème rencontré lors de la vérification. Chaque listing est doté d'un vérificateur. Son rôle est de comparer les huit premières valeurs sur une même ligne avec la neuvième (après un savant calcul en fonction du numéro de ligne et la position des DATA dans cette même ligne). Deux types d'erreurs peuvent être rencontrés. Celles détectées par le vérificateur lui-même - Il suffit alors d'éditer la ligne et apporter la correction adéquate. La deuxième erreur rencontrée, et surtout la plus traître, est « Type mismatch ». Il s'agit du non-respect de la deuxième règle. Vous avez entré un « O » au lieu d'un zéro, un « i » en remplacement du chiffre un, etc. Le programme ne vous donnera pas le numéro de la ligne renfermant l'erreur. Pour cela, cherchez dans les premières lignes, l'indice de boucle comptant les numéros de ligne (le plus souvent la variable i est employée). Demandez directement la valeur de cette variable après l'arrêt de l'ordinateur (PRINT I), multipliez par dix cette valeur et additionnez au tout le numéro de la première ligne de DATA (souvent 1000).

Pour vous donner un exemple concret, prenons le listing de ce mois. Suite à un « Type mismatch in 130 », faites un petit « PRINT I ». Le résultat est disons 123. Multipliez par dix, vous obtiendrez 1230, plus 1000 cela fait 2230. Editez la ligne 2230 et je vous parie une bouteille de bon champagne qu'une erreur de saisie a eu lieu sur cette ligne.

ETOURDERIE ?

Pour finir, la dernière erreur peut être un « DATA exhausted » qui signale le manque de DATA dans votre programme. Il suffit de vérifier si vous n'avez pas oublié une ligne au passage, ou plus simplement si notre listing ne doit pas passer en deux fois.

Malheureusement, à l'heure qu'il est, nous n'avons pas de vérificateur pour les programmes Basic, et celui utilisé pour les DATA n'est pas à cent pour cent fiable (il n'en existe pas vraiment). Il n'empêche que toutes vos suggestions seront les bienvenues et qu'à la rédaction nous nous efforçons le plus sérieusement du monde à trouver l'astuce, voire la bidouille qui pourrait rendre votre vie de pupitre plus rose.

LISTING

POUR NOUS FAIRE PARVENIR VOS CREATIONS, ENVOYEZ VOTRE PROGRAMME (SUR DISQUETTE) A :

**MSE
POUM**

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

**UN PROBLEME AVEC LE LISTING DU MOIS ?
TELEPHONEZ LE MERCREDI DE 11 H A 17 H
AU 40 93 07 00 ET DEMANDEZ POUM**

LES MORBIDES DOUILLENT

L'inspiration de ce titre m'est venue dans le métro en voyant la tronche toujours aussi fêtarde des voyageurs. Qu'il est triste de ne pouvoir recevoir un sourire, le matin, aux heures de pointe. Pour ne pas traîner plus longtemps, voici le sujet des bidouilles de ce mois-ci : la pagination des 6128, plus ou moins.

Je ne veux pas faire de pub, mais les possesseurs de 6128 sont vachement avantagés au regard de ceux du 464. Non pas que la machine de ces derniers soit de la m..., mais il faut tout de même avouer que la 6128, Plus ou non, offre bien des facilités par lesquelles pêche son prédécesseur. Si le lecteur de disquettes fait incontestablement partie des avantages du 6128, il n'en va pas de même pour l'utilisation des 64 Ko supplémentaires de mémoire. Il est impossible d'en profiter pleinement sous Basic, et des désagréments sont rencontrés lors de l'utilisation sous Assembleur. En effet, si vous désirez utiliser la pagination, il vous faut jongler avec la page située de &4000 à &8000. Soit vous la consacrez aux données, soit les programmes qu'elle contient ne seront accessibles que lorsqu'elle sera active. Bref, c'est le bordel dans tous les cas de figure. Pour éclairer votre lanterne, nous allons mettre le feu aux poudres. Voici donc les manipulations à effectuer ainsi que quelques idées à mettre en pratique, si vous le désirez.

SE METTRE A LA PAGE

Pagination... Pagination ? Pagination ! Poum a beau retourner ce mot dans tous les sens, il ne voit pas ce que cela peut bien vouloir dire. Pour nos chers amis inaccoutumés à ce genre de vocabulaire, je vais m'expliquer, histoire de mettre tout le monde à la page. Paginer, dans le dictionnaire, est l'action de numérotter des pages. Comme nous ne sommes pas un magazine de PAO mais d'informatique, la pagination est pour nous l'art de rendre des pages de mémoire actives ou non. Qu'est-ce qu'une page mémoire ? C'est normalement une unité de mesure d'espaces (256 octets). Dans le cadre de la pagination, cette valeur peut être quelconque, voire négligeable, mais surtout directement dépendante de l'ordinateur utilisé. Sur CPC, les banques étant de 16 Ko, toute pagination sera effectuée

à partir de cette valeur. Un de ses multiples sera possible, mais une taille inférieure est hors de question, à cause du hardware. Pour mieux comprendre la disposition des banques supplémentaires, voici quelques explications.

Vous avez pu remarquer que les 64 Ko de mémoire vive du CPC sont linéaires. Il est possible de les adresser directement, et ce sans se poser la moindre question, du moins lors de l'écriture de données. Si la commande proposée au Z80 est une lecture, la mémoire vive sera lue si l'adresse demandée pointe dans les 32 Ko centraux (&40000-&C0000). Ce sont les Rom qui seront lues, dans le cas où elles sont actives, et si l'adressage porte sur les 16 Ko inférieurs ou supérieurs. Cela nous prouve que le CPC est capable de mettre en évidence certaines zones de mémoire de 16 Ko selon leurs états. Il en va de même avec l'extension mémoire de 64 Ko. Avant tout, il faut la voir comme une seconde colonne, appelée slot, de 64 Ko, parallèle à la mémoire centrale et de la même manière, divisée en 4 pages de 16 Ko. Ces pages sont numérotées de 1 à 4, du bas de la mémoire vers le haut. Comme elles ne sont pas sur le même plan mémoire, il est *a priori* impossible de les atteindre, mais c'est compter sans paginations.

GAY TARE

A ne pas confondre avec Gai Luron (ni avec Georges Guétary... NDS DR), ce composant est un des plus pratiques du CPC. Cette possibilité qu'a le Z80 de rendre actives des pages mémoire est le fruit du travail du gate-array. Ce composant qui permet déjà de disposer d'une palette de 27 couleurs alors que le 6845 ne peut en gérer que 16 à lui seul et dans des conditions normales, est un réel monstre d'ingéniosité. S'il gère la commutation des Rom, pourquoi ne pas lui proposer celle des Ram. Cette tâche, il la remplit à merveille. Comme vous le savez, ce gate-array est situé sur le port &7FXX où XX est une valeur quelconque. Les commandes de

gestion de Ram sont reconnaissables par le fait que les deux bits de poids fort de l'octet mis sur le bus d'entrées-sorties en &7FXX sont à 1. Voici les valeurs utilisables de cet octet sous Basic ou en Assembleur :

OUT &7F00,&C0 : mode normal, vous disposez d'un CPC 464 conventionnel.

OUT &7F00,&C4 : dans ce mode, la page 1 de l'extension mémoire prend la place de la page 2 normale et se retrouve donc entre &4000 et &8000.

OUT &7F00,&C5 : idem pour la page 2 de l'extension.

OUT &7F00,&C6 : idem pour la page 3 de l'extension.

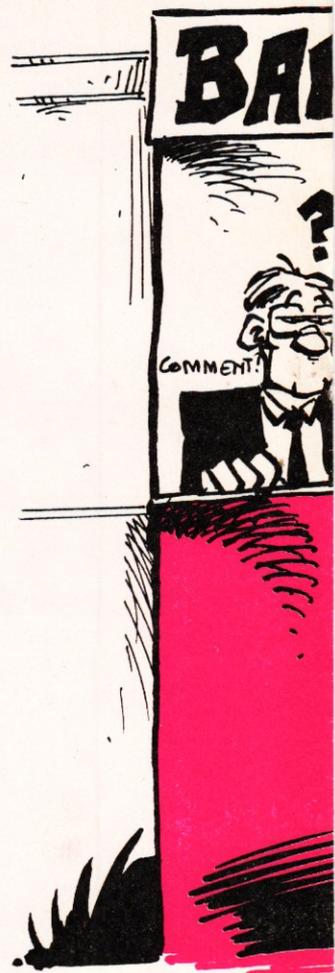
OUT &7F00,&C7 : idem pour la page 4 de l'extension.

Comme vous le voyez, ces commandes mettent simplement les pages citées à la place de la banque 2 normale. Rien de bien sorcier. Là où les choses deviennent intéressantes, c'est dans les commandes suivantes :

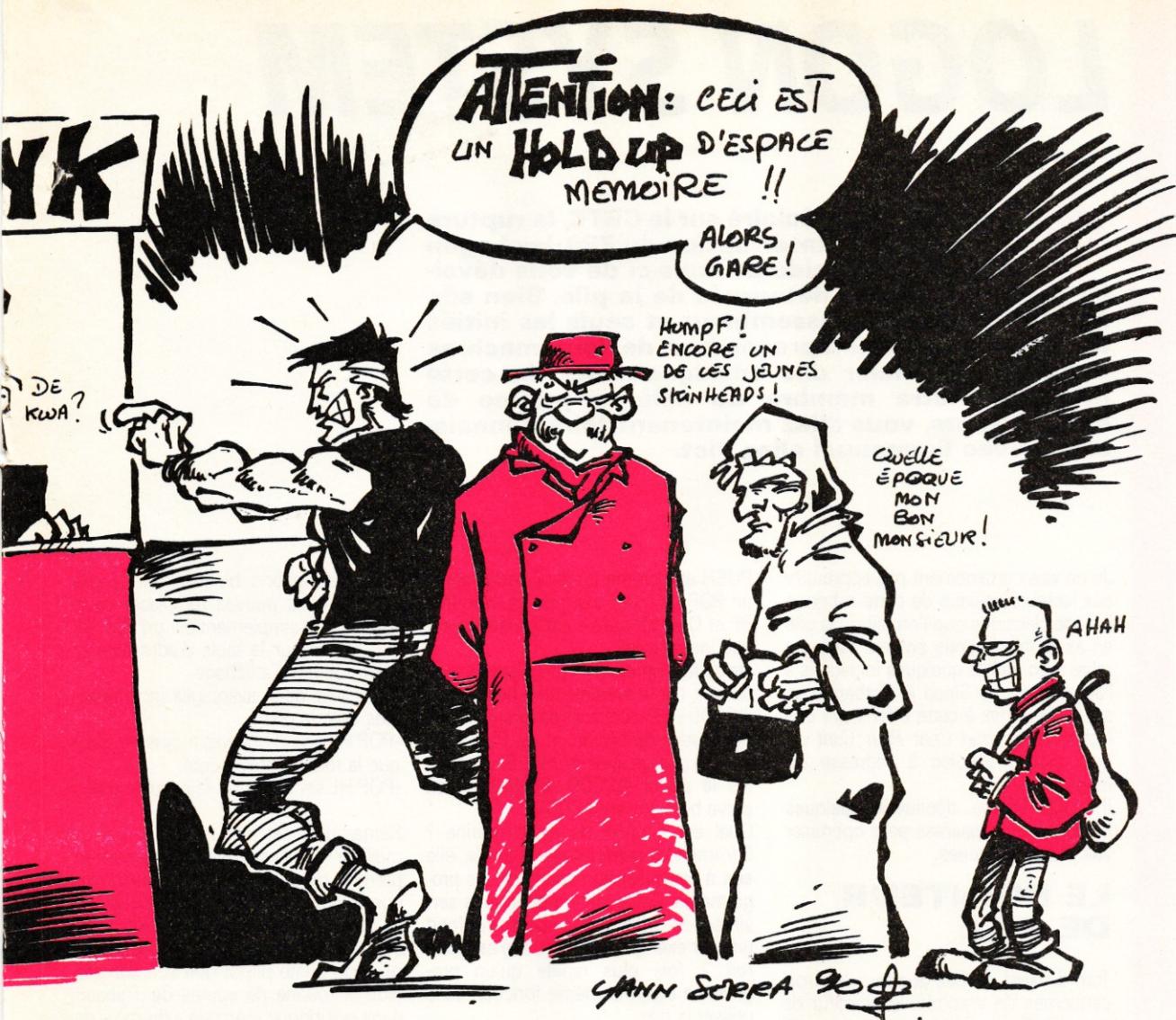
OUT &7F00,&C1 : la banque 4 de l'extension se loge de &C000 à &FFFF. Vous voyez l'astuce ?

OUT &7F00,&C2 : le second slot prend la place du premier (les quatre banques principales deviennent secondaires et inversement).

Les quatre premières commandes de pagination ne sont pas réellement intéressantes. En effet, elles bloquent de manière gênante la zone s'étalant de



BIDOUILLES



84000 à 88000, ce qui est ennuyeux pour les programmes conséquents. Nous ne reviendrons donc pas sur eux outre mesure. La dernière, si elle est très puissante et peut laisser présumer un pseudo « bi-tâche », est difficilement utilisable. En effet, un multitâche doit posséder une zone de gestion commune aux travaux, pour le partage du temps et des statuts, ce qui est impossible ici car aucun octet n'est incommutable par ce procédé. Par contre, 8C1 est particulièrement intéressant, alors pourquoi ne pas en parler...

C1, C'EST BIEN

Mais non, Robby ! Pas C2 c'est mieux... on vient justement de dire le contraire. Soit beau et tais-toi ! C'est vrai, quoi ! M'énerve ce mec des fois... Qu'est-ce que sa beauté au regard de celle de Miss X ? Roupie de sansonnets, castagnettes bretonnes, presse-purée martiniquais... Bref, quantité négligeable, comme dirait Franck (dont la rubrique a bénéficié d'un regain de beauté provoqué par une nouvelle maquette au demeurant fort visuelle et si pratique). Donc, la commande 87F00,8C1 est vraiment une commande à ne pas négliger. Voici pourquoi.

Imaginez que vous soyez possesseur d'un CPC 6128 avec lequel vous désirez calculer une image. Disons que cette image est laborieuse et lente à mettre

en œuvre, comme par exemple des fractales ou du ray-tracing. Il vous faut, pour une certaine convivialité et par respect pour le patient, afficher un état de la progression des calculs. Comment ce faire, sans détériorer l'écran ? C'est simple, il suffit d'utiliser l'ordre de pagination 8C1. Ainsi, les affichages graphiques se feront sur la banque 4 de l'extension alors que les messages textes seront inaltérés sur la banque 4 normale (centrale). En effet, si la banque de l'extension est valide, donc accessible par le microprocesseur, elle n'est pas prise en compte par le CRTC en ce qui concerne les signaux vidéo. Ainsi le Basic continue de travailler en 8C000 sans se douter qu'il est dans une banque. Quel hold-up de temps machine ! Il suffit de temps à autre de lancer la commande 8C0 pour mettre à jour les commentaires, et ce en évitant les scrollings histoire de ne pas perturber le Basic. Pour la sauvegarde de l'écran, pas de problème. Un SAVE de la dernière banque, et tout se passe comme si l'écran réel contenait effectivement l'image.

Je suis sûr qu'à ce moment précis, certains diront : « Pourquoi ne pas faire la même chose en utilisant un écran en 84000 et un autre en 8C000 ? ». A ceux-là, je répondrai que ce genre de manipulation force à ne pas utiliser la zone s'étalant de 84000 à 88000 et

de perdre par le fait 16 Ko de mémoire Basic. Voyez-vous maintenant où nous voulons en venir ?

TOUJOURS PLUS...

Voici tout de même quelques indications concernant le slot secondaire :

- Toute page validée, soit sélectionnée, à la place d'un écran ne sera jamais visible sur le moniteur car non reliée physiquement avec le CRTC 6845.
- Le 6128 Plus réagit comme son ancêtre.
- Un 464 muni d'une extension DKTronics, Vortex, etc. réagit comme un 6128, quelle que soit la taille de la mémoire ajoutée.

NEXT MONTH

Pour le mois prochain, nous vous réservons une petite surprise spéciale Assembleur. A ce propos, nous avons besoin de votre aide. Si l'un de vous connaît la valeur des Gaps permettant de formater 10 secteurs par piste sur une disquette normale, qu'il nous l'envoie. Il gagnera ainsi un tee-shirt Miss X et permettra à ses contemporains de bénéficier d'une bidouille sympa. A bon paramètreur, salut !

Sined

LOGON SYSTEM

Après vous avoir éclairé sur le CRTC, la rupture et les modes d'interruption du Z80, les Logon System ont décidé ce mois-ci de vous dévoiler quelques usages détournés de la pile. Bien sûr, nous parlerons ici d'assembleur et seuls les initiés du langage du microprocesseur de leur machine pourront bénéficier des enseignements de cette rubrique. Autre membre du célèbre groupe de démo-makers, vous allez maintenant faire connaissance avec Emmanuel alias Pict.

Je ne vais certainement pas apprendre aux lecteurs assidus de cette rubrique l'usage classique que l'on fait de la pile en assembleur. Vous pouvez d'ailleurs relire avec intérêt quelques initiations à l'assembleur de Sined le Barbare à ce sujet. Reprenez à cette effet votre collection d'*Amstrad Cent Pour Cent* ou bien commandez-les à l'adresse du magazine.

Il s'agit ici de découvrir quelques bidouilles intéressantes pour optimiser vos propres routines.

LE POINTEUR DE PILE

Tout d'abord, sachez que tous les trois centièmes de seconde, le pointeur de pile SP (Stack Pointer pour ceux qui auraient oublié) est modifié par les interruptions pour stocker l'adresse contenue dans le PC (Program Counter). Il faut donc utiliser un DI pour que SP ne soit pas changé par les interruptions mais seulement par votre routine. Vous vous rappellerez peut-être que vous avez déjà vu une utilisation particulière de la pile dans *Amstrad Cent Pour Cent* grâce aux compères Poum et Franck Einstein (mais si, souvenez-vous, le programme "CLS.CLS", florilège d'astuces de programmation absolument délirantes). Dans ce cas précis, on se servait de la pile pour afficher plusieurs fois les valeurs des registres 16 bits du Z-80 à la suite dans la mémoire-écran.

```
Exemple : ORG #9000
           ENT S
           LD (SAUVPIL+1),SP ; on sauve la pile car le systme
s'en sert
           DI ; on vires le systme pour qu'il ne
modifie pas SP
           LD SP,#C000+80 ; Cf. Epl.
           LD HL,#FFFF
           LD B,40
PUSHL    PUSH HL
           DJNZ PUSHL
SAUVPIL  LD SP,0 ; on rcupre la pile
           EI
           RET
```

Comme vous avez pu le voir, si vous avez exécuté ce petit programme, la première ligne de l'écran a été remplie d'octets à #FF. La pile stockant des registres 16 bits, le registre SP est donc décrémenté de 2 octets après un

PUSH et incrémenté de 2 octets après un POP (on peut trafiquer ça avec INC SP et DEC SP mais c'est généralement peu intéressant).

De ce fait, on place la pile (après l'avoir sauvée, car le système en a besoin), en #C000+80 octets si on prend la largeur totale de l'écran, et on PUSH 40 fois HL chargé avec #FFFF. Si vous faites le calcul #C000+80-(40*2), on arrive bien sûr en #C000.

Quel est l'intérêt de cette routine ? Comme tout autre routine avancée, elle sert à optimiser au maximum vos programmes. Cette routine peut vous servir lors de l'effaçage de sprites sur fond uni, par exemple. En effet, elle est environ 2 fois plus rapide qu'un programme ayant la même fonction sans utiliser la pile.

Exemple :

```
LD HL,#C000
LD C,#FF
LD B,80
POKFF  LD (HL),C
INC HL
DJNZ POKFF
RET
```

La pile sert donc à stocker des données de 16 bits à une vitesse assez impressionnante, mais elle a une autre fonction plus intéressante : elle permet de prendre des données 16 bits ou 8 bits 2 par 2 dans une table. Supposons que vous ayez créé une table d'adresses-écran pour faire bouger un sprite selon un parcours précis. Une des manières classiques de prendre l'adresse est :

```
LD H,(IX+1) ;IX contient l'adresse de la table
LD L,(IX+0) ;On met l'adresse cran dans HL
INC IX
INC IX ;IX pointe sur l'adresse suivante
... ;votre routine d'affichage sprite.
```

Les interruptions bloquées et la pile sauvée, vous pouvez remplacer cette routine tout simplement par un POP HL (SP pointe sur la table d'adresses) et votre routine d'affichage.

Vous avez deux avantages incontestables avec la pile :

-POP HL prend huit fois moins de place que la routine précédente.

-POP HL est surtout 5 fois plus rapide !

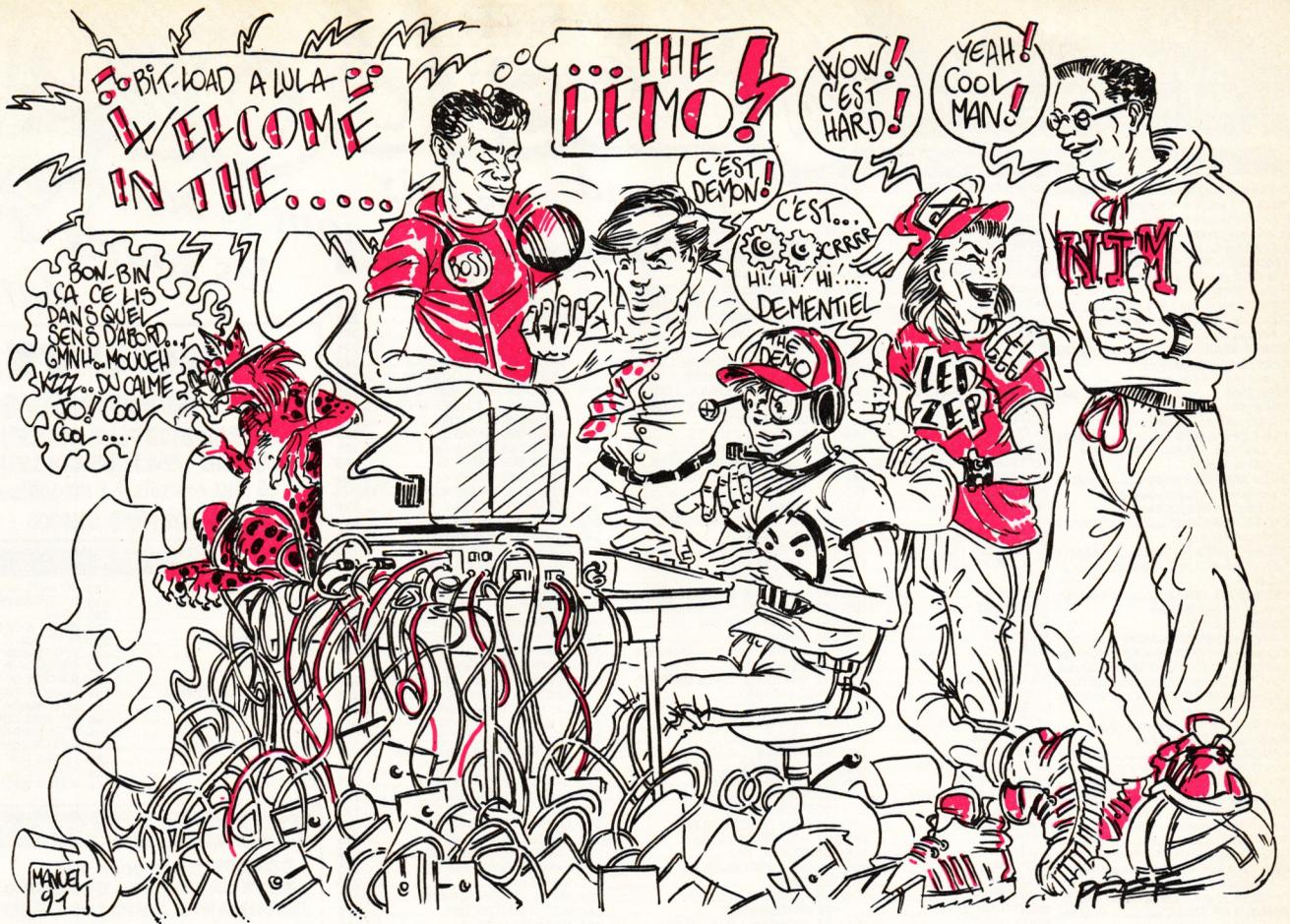
Remarque : cet exemple n'est pas le meilleur ; la saisie des adresses-écran prenant relativement moins de temps que l'affichage du sprite quelle que soit sa taille, il serait plus intéressant de se servir de la pile pour prendre les données du sprite plutôt que son adresse (voir la routine « Arcade » du mois de décembre - n° 32, p. 72 et 73 -, qui peut d'ailleurs être encore optimisée !

PETIT CONCOURS

Je vous signale que les routines de scrolling en vague les plus rapides que j'ai créées utilisent la pile. Ainsi, ma routine de scrolling en vague fixe se sert de la pile pour prendre les adresses-écran tandis que ma routine de scrolling en vague mouvante l'utilise pour prendre les données du scroll.

A ce propos, je vous propose un petit concours où vous ne gagnerez rien que notre estime et la présentation de votre routine dans cette rubrique.

En partant de tout ce que je vous ai dit sur la rapidité de lecture et d'écriture de la pile, comment faire un scrolling (en vague, horizontal, bref comme vous le voulez) en se servant de la pile, bien sûr, mais aussi des autres registres (même les registres secondaires accessibles par EXX si vous êtes courageux !). Les meilleures routines seront donc publiées et commentées.



LE TEMPS MACHINE

Bien, maintenant nous allons aborder la notion de temps machine, ou comment savoir le temps d'exécution de votre routine.

Donc, chaque instruction du Z-80 met un certain temps à être exécutée. Ce temps est exprimé en cycles machine. Il y a 2 sortes de cycles machine : les T-states et les M-states, mais cela n'est guère important pour nous, car nous allons exprimer en NOP le temps machine. Le NOP est l'une des instructions les plus courtes du Z-80 avec les instructions du genre « LD registre simple, registre simple » ou encore « XOR registre simple »... Par contre, les instructions utilisant les registres d'index IX et IY sont d'une lenteur effroyable (ce type d'instructions n'est que rarement utilisé dans nos démos car il consomme beaucoup trop de NOP en temps machine). Je ne saurais que trop vous conseiller l'excellent livre de Rodney Zaks sur le Z80 où tous les temps machine de chaque instruction du microprocesseur sont répertoriés.

Vous obtenez ainsi le temps mis par le Z-80 à effectuer la routine exprimée en ligne d'écran (l'espace qui est en rouge). Enfin, si vous avez beaucoup de mémoire disponible, évitez les DJNZ ou instructions dans ce genre et recopiez votre routine le nombre de fois que vous voulez qu'elle soit effectuée. Inutile de dire que toutes les routines de cet article sont alors optimisables : remplacez BOUCLE DEC a ; JP NZ,BOUCLE par DEC a..DEC a..DEC a..., 255 fois de suite (faites DEFS 255,#3D sur votre assembleur) et constatez la différence... Il y a aussi la solution mitigée : on laisse quand même une boucle mais qui sera exécutée moins de fois car les instructions seront répétées à l'intérieur de cette boucle ; cette dernière méthode gaspille moins d'octets que l'autre mais prend évidemment plus de temps machine...

Sur ce, je vous laisse en vous souhaitant « une bonne prise de tête sur plein de routines bétons ». CALL O ! Je vous rappelle que toutes les démos réalisées par vous, lecteurs, sont les bienvenues. Vous pouvez nous les faire parvenir à l'adresse du magazine.

Pict

```

DI
LD hl,#C9FB
LD (#38),hl ;Classique
EI
LD b,#F5 ;On attend la Synchro VBL
IN a,(c)
RRA
JP NC,VSUNC
EI
HALT
HALT ;On attend un peu...
LD bc,#7F10 ;Gate Array pointe sur Bordes
OUT (c),c ;Valide
LD c,#4C ;Couleur Rouge
OUT (c),c
LD a,#FF ;Routine tester
BOUCLE DEC a
JP NZ,BOUCLE
LD bc,#7F10
OUT (c),c
LD c,#54 ;Couleur Noire
OUT (c),c
JP START

```

MESURER LE TEMPS MACHINE

Il existe une autre façon de mesurer le temps machine en comptant le nombre de NOP pris par instruction. On peut aussi, si l'on est sûr que sa routine prend moins d'un cinquantième de seconde, changer la couleur d'une encre au début de celle-ci puis la changer à nouveau à la fin de la routine. Par exemple, je désire savoir combien de temps le Z-80 mettra à faire une boucle vide :



Pour toutes vos suggestions, remarques, questions, explications à propos de la rubrique Logon System, vous pouvez écrire à l'adresse suivante :

Amstrad Cent Pour Cent
Logon System
 31, rue Ernest-Renan
 92130 Issy-les-Moulineaux

3615 JESSICO SUPER QUIZZ ! DES MAGNETOSCOPES A GAGNER

JESSICO Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

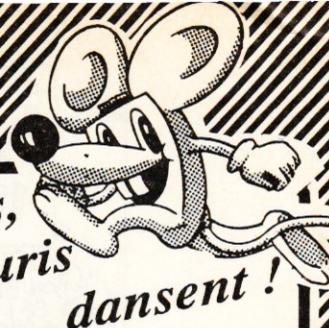


Table with 4 columns: TITRES (garantie echange immediat), Qte, Prix, Montant. Includes sub-sections like ACCESSOIRES, CABLES, HOUSES, COMPILATIONS, TOP HITS, UTILITAIRES, EDUCATIFS.

Table with 4 columns: Réf., 10, 20, DISQUETTES 3". Includes sub-sections like PERIPHERIQUES, JOYSTICKS, RUBANS, LIBRAIRIE, ACCESSOIRES, CABLES, HOUSES.

NOUVEAU ORDINATEUR section with product details for AMSTRAD 6128 and 464, and AFFAIRES FANTASTIQUES section listing various software titles and prices.

Order form section with fields for 'à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX', 'PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8h à 20h', and a signature area.

FEVRIER 91 8

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/Language 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

CARTOUCHE BASIC AMSTRAD 65 F

Grâce à cette cartouche Amstrad, 98% des logiciels de l'ancien 6128 peuvent être utilisés sur le nouveau 6128 PLUS.

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.

MAXAM Assembleur-Désassembleur

Assembleur-Désassembleur, système complet de dévêtement 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.

PROTEXT Traitement de Texte

Mettez au placard tous vos traitements de textes, PROTEXT ARRIVE. 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

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.

MAXIDOS + PROCOPY 199 F

JESSICO FRAPPE ENCORE PLUS FORT, 2 puissants utilitaires d'analyse et de copie sur la même disquette.
 - Indispensable compagnon du RAMDOS et ROMDOS
 - Optimiseur de disquettes.
 - Editeur de secteurs.
 - Archivage.
 - Copie disc + cassettes, dans toutes les combinaisons.
 - Mapping, etc.

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
 C'est le meilleur logiciel de dessin et d'art graphique paru à ce jour pour le 6128 ou 464 avec extension 64 K

SUPER PROMO 695 F
 THE ADVANCED OCP ART STUDIO
 + 1 SOURIS GENIUS MOUSE + 1 TAPIS SOURIS
 + 1 SOURIS HOUSE + 1 INTERFACE SOURIS

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.

NOUVEAU LECTEUR 3.50/800 K POUR CPC

LECTEUR DOUBLE MODE DU FUTUR. Utilisez les deux faces dans tous les cas.
 1) Peut servir de lecteur B.
 2) 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

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 !

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC ! DKTRONICS

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.

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

MULTIFACE 2 LE COPIEUR

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 détailler à votre convenance, grâce au MULTI-TOOLKIT incorporé dans MULTIFACE 2.
 En appuyant sur RETURN ou en le RECHARGEANT la fois suivante il reprendra automatiquement, depuis l'endroit où vous l'avez GELE.
CPC 464/664/6128 525 F
CPC 464/6128 PLUS 575 F

THE INSIDER

Voulez-vous tout connaître à L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME CPC ? Branchez THE INSIDER, dans MULTIFACE 2. LANCEZ un programme, GELEZ-LE et alors INSIDER vous révélera tout : il désassemble complètement, cherche et trouve textes et codes, affiche et modifie RAM et registres du Z 80, imprime.
TOUT CECI POUR 149 F 129 F
 Disc

SUPER CADEAU !
 Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois). **129 F**

LA FIN D'UNE EPOQUE EPIQUE OPAQUE

Ce titre est là pour vous apprendre que le mois prochain, nous changerons de formule. Nous reprendrons l'initiation à l'assembleur à son début. Ainsi, les récents acquéreurs de CPC pourront, eux-aussi, participer à cette rubrique.



Si nous avons décidé de remanier cette rubrique (lorsque je dis nous c'est en fait surtout Poum), c'est pour essayer de mieux coller au marché des machines et des logiciels. Cela fait maintenant deux ans que nous n'avons pas passé les bases de l'assembleur en revue ; il est donc bien temps de remédier à cette lacune. Mais nous ferons cela un autre jour.

En effet, il nous faut, avant tout, en finir avec l'article débuté il y a deux mois. Il s'agissait d'un programme permettant de calculer une trajectoire spiralée centripète rectangle. Comme nous vous avons prévenu, ce genre de sottise cachait une surprise que voici, made in RingardSoft.

Cette routine de calcul d'adresse sert en fait simplement à promener un sprite à l'écran. Encore faut-il que vous dis-

posiez d'un de ces lutins. Ce sont les DATAs du programme Basic qui gênent le nôtre. Il contient en fait une petite boule qui doit faire précisément 8 octets de large sur 16 lignes, soit 32 x 16 pixels en MODE 1. Le sprite, une fois réalisé, a besoin d'un petit programme pour l'afficher. Celui-ci est contenu dans le listing assembleur ci-contre.

Mais notre surprise est encore plus affolante que cela (j'en suis tout émoustillé). Sachez que le CPC, avec ce petit programme, est capable de gérer quelques milliards de sprites simultanément. Lancez et vous verrez. Voici, avant les explications, le mode de fonctionnement et les précautions utiles.

Il y a deux mois, nous vous avons servi un petit listing de calcul que vous devez merger à la suite de celui proposé

aujourd'hui. Vous disposerez ainsi d'une routine implantable en 40000. Les étiquettes sont correctes, donc aucune modification majeure, si ce n'est la suppression des directives d'assemblage du premier source. Cela fait, générez le binaire et sauvez-le sous le nom AS34.bin. Tapez le Basic et envoyez la purée. Vous obtiendrez normalement une petite animation à en perdre la boule.

FLIP-FLAP : FLOP

Quelques explications sur la technique employée. Elle est fort simple et basée sur la manipulation de quatre écrans simultanément. Il s'agit en fait d'afficher un sprite sur le premier, de le rendre physique, d'afficher sur le second avec un déplacement, de le rendre aussi visible et de faire de même pour les deux autres. Après cela, recommencer jusqu'à ce que boot ou break s'ensuive. Comme un déplacement est généré entre chaque flipping, il en découle une animation. Pour les gens en peine de vocabulaire informatique, un écran logique est une zone mémoire considérée comme un écran, sur laquelle sont générés des affichages. Cette banque n'est pas obligatoirement visible sur le moniteur. Un écran physique est aussi une zone mémoire qui est, contrairement à la première, obligatoirement à l'écran mais pas forcément soumise à des modifications. Le flipping est l'art de rendre quelques pages écran logiques et physiques tour à tour.

Le listing est divisé en deux parties. La routine AFF et ses appels. Pour chaque écran, nous retrouvons la même structure quatre fois en début de listing :

- 1 Affichage de la boule sur l'écran logique par soft.
- 2 Passage de cet écran en physique par les OUTs sur le CRTc.

INITIATION

Pas de grosse ruse dans cette partie si ce n'est que chaque sous-routine modifie directement l'adresse de base d'écran (MODIF+1).

Dans AFF, l'adresse de l'écran visé est ajoutée à la base (&C000) et l'affichage peut alors commencer. Pour chaque pixel du sprite, s'il est différent de zéro, l'emplacement écran est nettoyé avant d'être fusionné avec la couleur désirée pour le point. S'il y a des AND dans tous les sens, c'est à cause de la structure à la mords-moi le bip de cette vidéo au goût étrange venu d'ailleurs. Cette manipulation est, bien entendu, réalisée pour les 128 octets représentant le sprite.

UN P'TIT COUP D'YOP

Si Annie aime les sucettes du même goût, notre Robby centpourcentesque ne crache pas sur les Yop à la fraise. Quoiqu'en ce moment, il serait plutôt lait chocolaté. Je ne sais pas pourquoi je vous raconte tout cela mais c'est trop tard, c'est déjà écrit. Bref, si vous changez de module de calcul de trajectoire commençant à l'étiquette CALCUL, en prenant par exemple des tables contenant des courbes sinusoïdales, tout fonctionne de la même manière. Il ne tient qu'à vous d'optimiser la routine, histoire de faire quelque chose de plus propre. Faut dire que ce programme est un premier jet et que toute modification est obligatoire, si ce n'est nécessaire. Nous sommes ici pour vous inciter à programmer en vous donnant des astuces et des idées. Si nous vous mâchions le travail, vous ne seriez plus des artistes de la programmation, mais des zombies de l'informatique. A bon entendeur ; assemblage. Que la vie vous soit douce et Dams docile. C'est encore une fois le moment de nous quitter, histoire de mieux se retrouver dans quelques jours. Nous vous saluons en vous rappelant que votre courrier sera toujours le bienvenu.

Sined le Barbare

```

100 DATA 00,00,03,0F,0F,0C,00,00
110 DATA 00,03,3F,FF,FF,CF,0C,00
120 DATA 00,3F,FF,FF,FF,FF,CF,00
130 DATA 03,FF,FC,FF,FF,FF,FF,0C
140 DATA 3F,FF,F0,F3,FF,FF,FF,0C
150 DATA 3F,F0,F0,F0,F3,FF,FF,CF
160 DATA 3F,FF,F0,F3,FF,FF,FF,CF
170 DATA 3F,FF,FC,FF,FF,FF,FF,CF
180 DATA 3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,CF
190 DATA 3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,CF
200 DATA 3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,CF
210 DATA 03,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0C
220 DATA 03,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0C
230 DATA 00,3F,FF,FF,FF,FF,CF,00
240 DATA 00,03,3F,FF,FF,CF,0C,00
250 DATA 00,00,03,0F,0F,0C,00,00
260 FOR I = 7000 TO 6999 + 8*16
270 READ A$:POKE I,VAL("&" + A$)
280 NEXT
290 OUT &BC00,6:OUT &BD00,12
300 OUT &BC00,7:OUT &BD00,24
310 LOAD"AS34.BIN",40000
320 CALL 40000:GOTO 320
330 OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
340 OUT &BC00,7:OUT &BD00,30
350 OUT &BC00,12:OUT &BD00,48
360 OUT &BC00,13:OUT &BD00,0

```

```

;
ORG 40000
LD HL,49152
LD (MODIF+1),HL
CALL AFF
LD BC,0BC0C4
LD A,48
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
LD BC,0BC0DH
LD A,0
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
;
LD HL,50192
LD (MODIF+1),HL
CALL AFF
LD BC,0BC0CH
LD A,50
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
LD BC,0BC0DH
LD A,8
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
;
LD HL,16384
LD (MODIF+1),HL
CALL AFF
LD BC,0BC0CH
LD A,16
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
LD BC,0BC0DH
LD A,0
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
;
LD HL,17424
LD (MODIF+1),HL
CALL AFF
LD BC,0BC0CH
LD A,18
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
LD BC,0BC0DH
LD A,8
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
;
RET
;
;
AFF CALL 0BD19H
CALL CALCUL
MODIF LD BC,49152
ADD HL,BC
INC IX
INC IX
;
LD DE,70000
LD B,16
AFF1 PUSH BC
PUSH HL
LD B,8
AFF2 NOP
;
LD A,(DE)
AND 088H
JR Z,SAUT1
LD C,A
LD A,(HL)
AND 077H
OR C
LD (HL),A
;
SAUT1 LD A,(DE)
AND 044H
JR Z,SAUT2
LD C,A
LD A,(HL)
AND 0BBH
OR C
LD (HL),A
;
SAUT2 LD A,(DE)
AND 022H
JR Z,SAUT3
LD C,A
LD A,(HL)
AND 0DDH
OR C
LD (HL),A
;
SAUT3 LD A,(DE)
AND 011H
JR Z,SAUT4
LD C,A
LD A,(HL)
AND 0EEH
OR C
LD (HL),A
;
SAUT4 INC HL
INC DE
DJNZ AFF2
POP HL
CALL 0BC26H
POP BC
DJNZ AFF1
RET
;

```

INITIATION AU BASIC

Mais tu rames ! Tu tapes peut être vite sur ton clavier mais ce que tu perds comme temps ! Tu tapes LOCATE en toutes lettres ? Tu retapes une ligne qui ressemble pourtant à une précédente ? T'es maso ou quoi ? Et les astuces de fainéants pour taper deux fois plus vite, t'es partant ?

Peut-être que tu n'avais pas encore de CPC quand on a publié le petit programme KEY, il y a plus d'un an et demi : si tu viens d'arriver, il te le faut absolument. Moi, sans lui, j'prendrais des crises... Si tu l'as déjà, passe vite au paragraphe suivant.

KEY c'est un tout petit programme qu'on lance dès qu'on allume le CPC avant de programmer. Il transforme le pavé numérique en « touches de fonctions », c'est-à-dire que chaque touche va écrire toute seule les choses les plus chiantes à taper.

EDIT sont suivis d'un espace : comme ça on n'oubliera plus de le faire...

- Ligne 380 on inclut le Return après le CLS, c'est le CHR\$(13), que je symbolise dans les légendes par le signe « flèche en l'air » (ligne 40).

- Ligne 410 j'ajoute un CHR\$(34), c'est le guillemet. Une pression sur le point décimal affichera SAVE.

- Tu peux selon les besoins du moment remplacer une touche de fonction. Ainsi, après le NEW final ou en cours de programmation, tu tapes en mode direct :

rapidement nos fautes de frappe dans des lignes de programme - et on en fait souvent -, ou bien à modifier un programme en cours d'écriture. On gomme ici, on coupe ce morceau de ligne, pour le recoller là, en plein milieu d'une autre ligne ; donc sans le réécrire. Le big charcutage, quoi...

Je vais t'apprendre comment jongler avec les touches COPY, CTRL, SHIFT et les touches flèches ; mais avant cela il faut que tu comprennes le fonctionnement du « buffer du clavier ». Quand t'auras pigé ça, tout ce qui suit sera clair, sinon tu risquerais de nager un peu.

```
10 KEY - Touches de fonctions
20 MODE 1:WINDOW #0,1,40,1,25:ORIGIN 0,0:PAPER 0:PEN 1:BORDER 1:CLS
30 GOSUB 300
40 DATA 7,CLS^,8,RENUM,9,EDIT,4, Noir/Ciel,5,Jaune/Bleu,6,PAPER/PEN,1,LOCATE,2,CHR$(3),LIST,0,PRINT,SAVE
50 LOCATE 14,2:PRINT "PAVE NUMERIQUE"
60 FOR L=6 TO 12 STEP 2
70 FOR T=2 TO 20 STEP 13
80 READ N$,L$
90 LOCATE T,L:PEN 1:PRINT N$;" ";PEN 2:PRINT L$
100 NEXT T,NEXT L
110 PEN 3:LOCATE 10,20:PRINT "Taper N pour NEW + CLS":PEN 1
120 PLOT 5,338:DRAWR 630,0,2: cadre
130 DRAWR 0,-160
140 DRAWR -630,0:DRAWR 0,160
150 WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
160 IF UPPER(R$)="N" THEN CLS:NEW
170 END
300 TOUCHES du PAVE NUMERIQUE
310 KEY 128,"PRINT ":" 0
320 KEY 129,"LOCATE ":" 1
330 KEY 130,"CHR$ ":" 2
340 KEY 131,"LIST ":" 3
350 KEY 132,"INK 0,20:INK 1,0 ":" 4
360 KEY 133,"INK 0,1:INK 1,24 ":" 5
370 KEY 134,"PEN 1:PAPER 0 ":" 6
380 KEY 135,"CLS"+CHR$(13): 7
390 KEY 136,"RENUM ":" 8
400 KEY 137,"EDIT ":" 9
410 KEY 138,"SAVE"+CHR$(34): 9
420 RETURN
```

D'abord ligne 20 on assure une tripotée d'options par défaut, on n'est jamais trop prudent, puis en 30 on lance la série de commandes KEY. Après quoi on affiche les nouvelles légendes du pavé numérique.

Si tu tapes alors N ou n le programme et l'écran sont effacés, mais les KEY resteront actifs.

QUELQUES REMARQUES :

- Dans le module des KEY (ligne 300) j'utilise la numérotation commune aux CPC 464 et 6128. Exemple KEY 130,"CHR\$(" pour la touche 2 convient pour 464 et 6128, mais le 6128 pourrait se contenter de KEY 2,"CHR\$(".
- PRINT, LOCATE, LIST, RENUM et

KEY 0,"DATA ". Dès lors, le zéro affichera DATA + espace.

En revanche, pour le point, même pour un 6128, tu seras obligé de définir KEY 138, comme en ligne 410.

TU CHERCHES UN EDITEUR ?

En informatique un « éditeur » c'est ce qui permet de retoucher un listing ou un fichier. Donc rien à voir avec le gros bonhomme avec gros cigare qui verse trois sous pour chaque bouquin vendu.

Et figure-toi que l'éditeur du Basic du CPC est vachement bien foutu. Pas simple c'est vrai, mais quand on l'a en tête, boudiou qu'il est pratique ! Idéal pour les grands fainéants.

A quoi ça sert ? Surtout à corriger

CE SACRE BUFFER CLAVIER

Tape n'importe quoi au clavier. C'est affiché, mais comme tu n'as pas encore validé par Return (ou Entrée), tous ces caractères sont pour le moment en instance dans la mémoire (ou buffer) du clavier.

Tu valides par Entrée : le contenu du buffer clavier se vide dans le Basic, qui te répond Syntax Error. On s'en fout.

Retape encore des âneries, puis touche ESC : ESC vide aussi ce buffer, il fait afficher *Break* mais il n'a rien transmis au Basic. Pas de Syntax Error.

Remonte sur une ligne d'écran déjà écrite, place le curseur en plein milieu et tape CLS puis Entrée : pas de Syntax Error et l'écran s'efface. Pourquoi ?

Parce que dans le buffer clavier vide tu as entré CLS, que tu as ensuite transmis au Basic, et il l'a exécuté.

Ecoute bien, tout est là : le Basic du CPC se tamponne bien de ce qu'il y a à l'écran : ce qui compte pour lui c'est le paquet que lui envoie le buffer clavier. C'est très super important !

Les caractères tapés s'empilent dans le buffer clavier comme des assiettes. Or on peut insérer d'autres assiettes dans la pile, ou en supprimer.

Tape « azertyuiop », reviens sur le

« t » et tape « CPC » : tu vois que cela s'est inséré avant le « t ». La touche DEL bouffe le caractère situé avant le curseur ; la touche CLR enlève le caractère sous le curseur.
 Conclusion : quand c'est encore dans le buffer clavier on peut tout faire avec les touches droite, gauche, DEL et CLR. C'est la base de notre éditeur. J'oubliais de te dire : la capacité maximale de ce buffer est de 255 caractères. Y a de quoi faire...

LA MISE EN BUFFER CLAVIER

L'astuce pour modifier une ligne de programme ce sera de la faire entrer dans le buffer clavier, mais sans avoir à la retaper. Deux moyens pour cela : EDIT numéro de ligne ou la touche COPY.

EDIT 40 affiche la ligne 40 comme si tu venais de la taper : le curseur est dedans, tu peux t'y balader, effacer ou insérer ce que bon te semble. Quand tu feras Entrée, son nouveau contenu sera validé.

Rien à voir avec LIST 40 : en ce cas le buffer clavier est vide, la ligne est affichée mais tu n'es pas dedans. Le curseur est out, au-dessous d'un Ready. La touche COPY met dans le buffer clavier ce qu'il y a sous le curseur. C'est très pratique pour écouter une ligne. Exemple :

Tape CLS puis LIST 10-60 (ou LIST -60) : les lignes 10 à 60 sont affichées.
 - Remonte le curseur sur le début de la ligne 20 et presse la touche COPY jusqu'à la fin de « MODE 1 », puis Entrée.
 - Redescends le curseur et tape LIST 20, tu as 20 MODE 1.

- Reviens sur la première ligne 20 et passe-la toute par la touche COPY. Entrée, redescends, LIST 20 et tu as retrouvé l'ancien contenu.

- Ce que tu viens de repasser par COPY est dans le buffer ; donc tu pourrais revenir dedans par la touche flèche gauche pour insérer ou effacer quelque chose. OK, mais je ne te le conseille pas car on ne saurait plus où on en est... Si t'es complètement paumé, presse la touche ESC pour annuler et recommence tout bêtement.

- Pour effacer la ligne 31240 tu peux taper 31240, ou bien repasser en COPY juste le numéro de cette ligne si elle est affichée. Ce n'est pas plus rapide mais ça évite des étourderies...

LA COLLE SHIFT-FLECHE COPY

Quand on presse SHIFT et une touche de direction, on dédouble le curseur. Ça va servir à la haute magouille, le « couper-coller ». Par exemple, on va fusionner deux lignes, la 130 et la 140 : on fait LIST 130-140.

130 DRAWR 0,-160

140 DRAWR -630,0:DRAWR 0,160

- Le curseur est au-dessous. Pressons SHIFT et flèche haut jusqu'à venir au début de la 130. On a deux curseurs. On relâche ces touches.

- COPY : au curseur du bas la ligne 130

se réécrit (il est là le buffer clavier !). Fin de COPY.

- Insérons un « : », il n'apparaît qu'en bas. A présent, il faut ajouter le contenu de la ligne 140.

- SHIFT et flèche bas, puis SHIFT flèche gauche, afin d'amener le curseur du haut non pas sur le « 1 » de « 140 » mais sur le « D » de « DRAWR ». On relâche.

- COPY : au curseur du bas, à la suite de notre « : », s'inscrit "DRAWR -630,0:DRAWR 0,160". Entrée.

- On tape 140 pour effacer cette ligne, puis éventuellement LIST 130 pour vérifier notre ouvrage.

Ça va plus vite à faire qu'à expliquer... Souvent on voudra réaliser l'opération inverse, d'une ligne en faire deux. Eh bien, comme exemple, on va remettre nos lignes 130 et 140 dans leur état initial...

- Le curseur est en bas et l'on tape 140 (sans valider).

- SHIFT et flèches afin de venir au milieu de la 130, juste après le « : ». On relâche.

- COPY et "DRAWR -630,0:DRAWR 0,160" s'écrit à la suite de 140. Entrée. Il faut maintenant supprimer la fin de la 130.

- Sans faire SHIFT, on remonte au début de la 130, puis un COPY banal sur son ancien début (curseur sur « : »). Entrée.

cer un programme, au lieu de taper RUN"KEY tu fais :

1 - KEY

2 - CTRL gauche (le curseur va à gauche du nom de programme)

3 - CTRL Enter → RUN"key

4 - Enter, ou la grosse touche d'entrée.

L'ORDRE PAR RENUM

Tes numéros de lignes ajoutées, les supprimées, ça fait désordre dans ton listing. Il faut lui faire sa toilette à coup de RENUM. Je te rappelle sa syntaxe :

- RENUM tout court renumérote les lignes à partir de 10 et au pas de dix.

- RENUM 1000 : idem mais la première ligne prend le numéro 1000.

- RENUM 140,1000 : la ligne 140 devient 1000, la 150 = 1010, etc. De 10 à 130 pas de changements, mais si en 80 il y avait un GOTO 150 cela devient automatiquement un GOTO 1010.

ET MAINTENANT LA PRATIQUE :

1 - RENUM, général.

2 - LIST

3 - Tu vois défiler un REM, vite ! ESC !

4 - C'est la ligne 180 que tu souhaites en 1000 : RENUM 1000,180



Autre magouille, plus rare mais facile : insérer dans une ligne (affichée par EDIT) une partie d'une autre affichée par LIST !

ET CTRL FLECHE

Quand une ligne de programme affichée par EDIT fait plusieurs lignes d'écran on s'y déplace plus vite par les raccourcis :

- CTRL droite = tout à droite ; CTRL gauche = tout à gauche.

- CTRL bas = fin de la dernière ligne ; CTRL haut = début de la première ligne.

Exerce-toi suite à un EDIT 20.

CTRL + la petite touche ENTER fait écrire RUN. Donc, pour charger et lan-

5 - LIST 1000-

6 - Oh ! Un REM de début de machin ! ESC. C'est la 1070.

7 - RENUM 2000,1070. LIST 2000-, et ainsi de suite jusqu'à la fin du listing. Et c'est en fait très rapide !

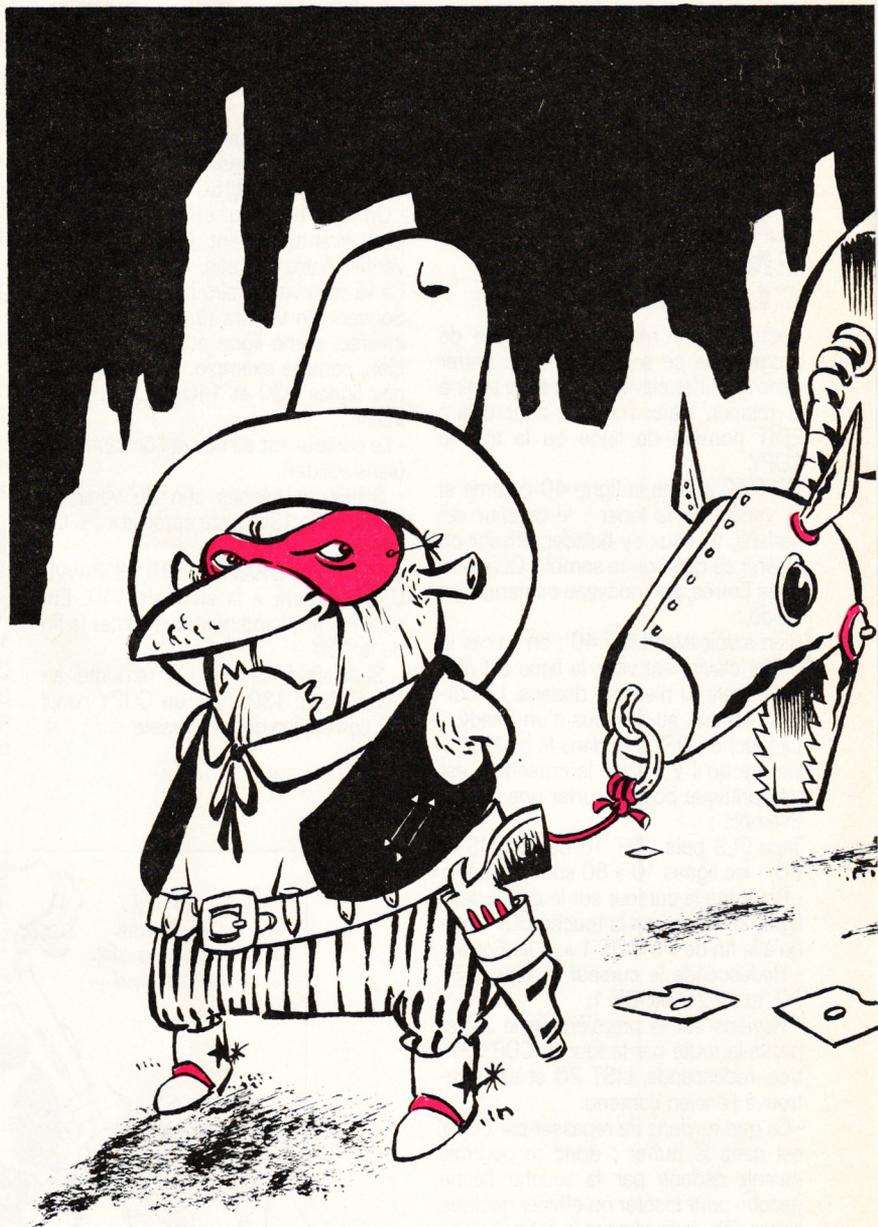
Tu comprends bien, alors, pourquoi j'ai prévu RENUM dans mes touches de fonctions...

FAINÉANT MON FRERE

Moi j'aime bien taper des lignes inédites de programmes, j'adore améliorer mes listings, mais j'ai horreur de retaper ce que j'ai déjà écrit. Et toi, fainasse, t'aimerais ça ? A quoi ça sert que COPY il se décarrasse ?

Jo Lascience

ET MAINTENANT nous allons Et



BASIC PERFECTIONNEMENT

o n va se lancer dans une technique spéciale qui permet de faire tenir en Ram à la fois un gros programme et un gros fichier, dont le total des tailles peut alors dépasser les 64 Ko. C'est le CHAIN MERGE. Mais c'est intéressant, ça !

Au départ, le CPC n'a que 40 Ko disponibles : si on fait un programme de gestion de fichier très sophistiqué, disons 20 Ko de Basic, moins les réservations Ram pour ceci et cela, il ne reste plus grand-chose pour charger le fichier en Dim ! Une misère de cinquante fiches et il bloque par saturation de la Ram. La honte. L'astuce du CHAIN MERGE est en gros la suivante : La taille du programme Basic actuellement en Ram est très réduite, disons

3 000 octets.

Le tableau Dim recevant le fichier peut donc être énorme, disons 20 Ko.

Le début du programme est une partie fixe qui renferme le menu principal, c'est le « talon », mais la suite du listing est interchangeable !

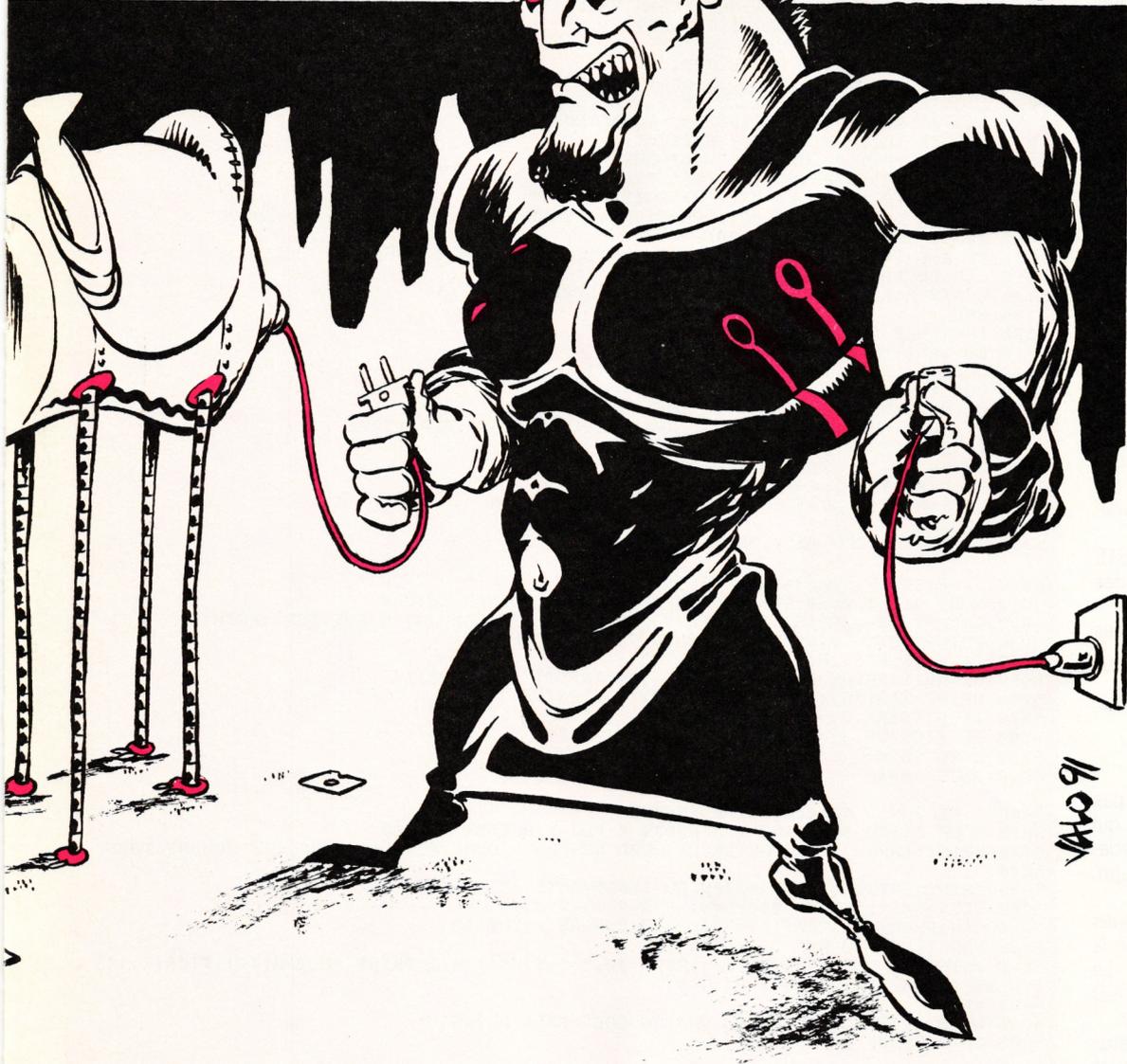
Chaque fois que tu changes d'option au menu principal, le « greffon » est remplacé par un autre. Voilà pourquoi le programme Basic reste petit en Ram.

Pas question d'utiliser un CPC à cassettes, et il faut que le fichier à gérer et tous les programmes soient sur la même face de disquette. En somme, t'es limité à un total de 169 Ko pour l'ensemble. Ça te suffira ?

Il faut que tous les greffons commentent par le même numéro de ligne : dans ma démo j'ai choisi arbitrairement 5000.

J'ai bien dit « démo », car le gestionnaire de fichier que je te livre est volontairement simplifié à l'extrême,

CHâiner LES Fichiers SUR du 220V



pour ne pas occuper toutes les pages du canard ! A toi d'ajouter d'autres options-greffons au logiciel, et de remanier celles qui existent en les gonflant généreusement.

L'EMPLOI DU CHAIN MERGE

Y'à des inconvénients avec CHAIN MERGE ? Oui, un seul : c'est plus lent quand tu lances une option. En effet, au lieu d'un GOSUB ou GOTO instantanés, il faut que le greffon en question se charge à partir de la disquette. Avec un 6128, c'est relativement rapide (3 s), mais avec un 464 équipé d'un lecteur de disquettes il faut que chaque greffon ait été sauvegardé en Ascii, et là ça rame beaucoup au chargement !

Tu vas voir qu'il y a tout un petit folklore à respecter dans la programmation, mais ce n'est pas la ...merge à boire.

LE PROGRAMME TALON

FICMERGE.BAS démarre banalement mais je te conseille de respecter mes numéros de lignes ! En particulier les lignes 1000, 3000 et 5000, car on en parle dans chaque greffon... Les DATA de la ligne 130 rassemblent les noms des sous-programmes à être appelés. Le DIM FIC\$ recevra le fichier : pas bégueule, je lui ai réservé 1 200 fiches ! Car c'est possible... Ligne 1080 je fais afficher au menu la Ram disponible (un gadget).

Le END de la ligne 1130 est là pour la clarté du listing car le programme n'y passera jamais. Le vrai END est celui de la ligne 1100.

Ligne 1120 c'est la ligne du CHAIN MERGE : attention à la syntaxe ! Le manuel du CPC dit que le deuxième et le troisième paramètres sont facultatifs. Des clous ! Ils sont vraiment obligatoires.

D'abord le nom du fichier à greffer, puis le numéro de ligne départ (= un GOTO 5000), et la commande d'effacement à partir de 5000.

Cette commande va prendre ces paramètres dans un autre ordre : effacement de l'ancien greffon, chargement-ancre, et enfin GOTO 5000.

Remarque que j'ai mis une ligne bidon en 5000, c'est aussi obligatoire ; et ce n'est pas indiqué dans le bouquin.

POUR FAIRE LES SOUS- PROGRAMMES

Ils commencent tous par une ligne 5000 et se terminent tous par un GOTO 1000 (menu). Avoue que c'est simple !

Toutefois il y a quelques petites précautions à prendre : lors d'un CHAIN MERGE, les variables en cours sont bien conservées mais le CPC risque de perdre certains pointeurs.

Aussi :

Si dans un greffon on lit des DATA, n'oublie pas de faire d'abord un RESTORE, sinon il pourrait relire la ligne 130...

Il est prudent de reconfirmer les DEFINT ou DEFREAL.

Tu peux créer un DIM A\$(500) dans un greffon, mais à la condition de l'effacer par un ERASE A\$ avant le GOTO 1000 final. Sinon plantage relançant ce sous-programme.

Rappel : un ERASE de DIM libère vraiment la Ram (pas garbage).

Ne programme surtout pas un DELETE au sein d'un greffon : tu perdrais des variables.

Ne pas sauvegarder ces programmes avec l'option P (protection).

UN COUP D'ŒIL SUR CES GREFFONS

Comme je te l'ai dit, je ne me suis pas foulé ! Il me fallait du court mais qui marche. A toi de faire du moins spartiate et d'en ajouter de nouveaux (tri, modification, etc.).

Le module SAISIE : les trois rubriques de chaque fiche sont saisies sur la même ligne à trois tabulations. Le CHR\$(11) des lignes 5050 et 5060 fait remonter le curseur d'une ligne. Pas de contrôle d'entrée ni de rattrapage d'erreur (période de crise), mais les valeurs manquantes sont remplacées par un point (5070, 5080).

Le module VISION : on demande le numéro de fiche départ, mais on donne le choix entre écran et imprimante (vise les PRINT #D des lignes 5050 à 5070).

Remarque qu'on a droit à GOSUB 3000 (5040).

Le module RECHER : on demande d'abord la rubrique (champ) puis la valeur à trouver (par INSTR). Les fiches correspondantes sont affichées.

Les modules CHARG et SAUVE : ils se ressemblent... Le premier élément sauvegardé dans le fichier est NF, le nombre de fiches.

Et puis MERGE...

Bon ! Maintenant t'as vu la mécanique de la chose, c'est pas bien sorcier : quelques petits caprices à respecter et go !

Si tu as déjà fait un chouette programme de gestion de fichier, tu as dû remarquer que ça commençait à coïncider à partir d'un certain nombre de fiches. Alors ça vaut le coup de le remanier en CHAIN MERGE, afin de libérer 10 Ko de Ram pour ton fichier qui va enfin pouvoir regressir.

Jo Lascience

```
10 ' FICMERGE - Gestion de gros Fichiers en CHAIN MERGE
20 'PROGRAMME TALON (PERMANENT EN RAM)
50 OPENOUT "BIDON":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
100 DIM PROG$(15),FIC$(1200,2)
110 ' PROG$=noms des sous-programmes
120 ' FIC$ : INDICES:0=NOM ;1=PRENOM ;2=DATE (au format AAMMJJ)
130 DATA CHARG,SAISIE,VISION,RECHER,SAUVE
140 FOR I=1 TO 5:READ PROG$(I):NEXT
150 NF=0:'NOMBRE DE FICHES EN RAM
1000 'MENU ( ET POINT DE RETOUR )
1010 BORDER 9:MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:PAPER 2:CLS
1020 LOCATE 16,2:PEN 3:PRINT "M E N U";SPC(4);NF;"fiches"
1030 PEN 0:LOCATE 10,5:PRINT "C - CHARGEMENT"
1040 LOCATE 10,7:PRINT "S - SAISIE"
1050 LOCATE 10,9:PRINT "V - VISIONNER"
1060 LOCATE 10,11:PRINT "R - RECHERCHE"
1070 LOCATE 10,13:PRINT "E - ENREGISTREMENT"
1080 LOCATE 10,15:PRINT "Q - QUITTER":LOCATE 1,20:PRINT FRE(0);"libres"
1090 TEXT$="CSVREQ":GOSUB 3000
1100 IF K=6 THEN BORDER 1:PAPER 0:PEN 1:CLS:DELETE 5010--:END
1110 CLS:LOCATE 12,12:PRINT "PATIENCE ..."
1120 CHAIN MERGE PROG$(K),5000,DELETE 5000-
1130 END
3000 'REPONSE A UN MENU
3010 LT=LEN(TEXT$):R$=""
3020 LOCATE 15-LT,24:PRINT "Reponse (";
3030 FOR I=1 TO LT-1
3040 PRINT MID$(TEXT$,I,1);";":NEXT
3050 PRINT RIGHT$(TEXT$,1);")";CHR$(154);CHR$(243);CHR$(207)
3060 TEXT$=UPPER$(TEXT$)
3070 WHILE R$="" :R$=INKEY$:WEND
3080 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEXT$,R$)
3090 IF K=0 THEN R$="" :PRINT CHR$(7);:GOTO 3070
3100 RETURN
5000 ' LIGNE BIDON mais OBLIGATOIRE

5000 ' SAISIE - appele par FICMERGE
5010 MODE 2:INK 0,20:INK 1,0:PAPER 0:PEN 1:BORDER 16:CLS
5020 LOCATE 20,2:PRINT "ENTRER NOM PRENOM DATE(AAMMJJ) Q=QUITTER":PRINT
5030 PRINT USING"####";NF+1;:INPUT " ",FIC$(NF+1,0)
5040 IF FIC$(NF+1,0)="Q" THEN 5200
5050 NF=NF+1:PRINT TAB(40);CHR$(11);:INPUT" ",FIC$(NF,1)
5060 PRINT TAB(70);CHR$(11);:INPUT" ",FIC$(NF,2)
5070 IF FIC$(NF,1)="" THEN FIC$(NF,1)="."
5080 IF FIC$(NF,2)="" THEN FIC$(NF,2)="."
5100 GOTO 5030
5200 GOTO 1000

5000 ' VISION - appele par FICMERGE
5010 MODE 2:INK 0,13:INK 1,0:PAPER 0:PEN 1:BORDER 17:CLS
5020 PRINT:INPUT " A PARTIR DE QUEL NUMERO ";NUMS:NUM=VAL(NUMS):IF NUM>NF THEN
5000
5030 PRINT:PRINT " SUR ECRAN OU IMPRIMANTE ?"
5040 TEXT$="EI":GOSUB 3000:D=0:IF K=2 THEN D=8
5050 CLS:PRINT #D,TAB(10);"FICHIER ";NOMS:PRINT #D
5060 FOR I=NUM TO NF
5070 PRINT #D,USING"####";I;:PRINT #D," ";FIC$(I,0);:PRINT #D,TAB(40);FIC$(I,1);
:PRINT #D,TAB(70);FIC$(I,2)
5080 NEXT
5090 PRINT:PRINT " PRESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BB06
5100 GOTO 1000

5000 ' RECHER - appele par FICMERGE
5010 MODE 2:INK 0,20:INK 1,1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:CLS
5020 LOCATE 20,2:PRINT "RECHERCHE DANS QUELLE RUBRIQUE ?"
5030 PRINT:PRINT " Indice , Nom , Prenom , Date ou Quitter"
5040 TEXT$="INPDQ":GOSUB 3000
5050 IF K=5 THEN 5300
5060 C=K-2:LOCATE 10,10:INPUT"VALEUR RECHERCHEE : ",XS:CLS:PRINT
5070 IF K=1 THEN N=VAL(XS):GOSUB 5200:GOTO 5120
5080 FOR N=1 TO NF
5090 IF K=1 THEN N=VAL(XS):GOSUB 5200:GOTO 5110
5100 IF INSTR(FIC$(N,C),XS) THEN GOSUB 5200
5110 NEXT
5120 PRINT CHR$(7):PRINT " FIN DU FICHIER - PRESSEZ UNE TOUCHE"
5130 CALL &BB06:GOTO 5000
5200 'AFFICHAGE
5210 PRINT USING"####";N;:PRINT " ";FIC$(N,0);:PRINT TAB(40);FIC$(N,1);:PRINT TAB(70);FIC$(N,2)
5220 RETURN
5300 GOTO 1000

5000 ' CHARG - appele par FICMERGE
5010 BORDER 9:PAPER 0:PEN 3:CLS
5020 LOCATE 9,6:PRINT "CHARGEMENT D'UN FICHIER:"
5030 PEN 2:LOCATE 10,12:INPUT"NOM : ",NOMS
5040 OPENIN NOMS:INPUT#9,NF
5050 FOR I=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
5060 INPUT#9,FIC$(I,J):NEXT:NEXT
5070 CLOSEIN
5080 GOTO 1000

5000 ' SAUVE - appele par FICMERGE
5010 PAPER 0:PEN 1:BORDER 25:CLS
5020 LOCATE 8,10:PRINT "ENREGISTREMENT DU FICHIER"
5030 LOCATE 10,14:INPUT "NOM : ",NOMS
5040 OPENOUT NOMS:WRITE#9,NF
5050 FOR I=1 TO NF
5060 FOR J=0 TO 2
5070 WRITE #9,FIC$(I,J):NEXT:NEXT
5080 CLOSEOUT
5100 GOTO 1000
```

• C'est incroyable ! La scoumoune ! L'horreur pure pour notre lecteur Frédéric Farrugia ! Serait-ce une farce de son frère de nom Dominique des Nuls ? Bon, je vous explique. Dans le numéro de décembre de *Cent Pour Cent*, passe l'annonce qui suit, mais avec un 4 à la place du 7 dans le numéro de téléphone. Que ce soit une erreur due à ma fatigue ou à une écriture illisible n'a aucune importance. La moindre des choses étant de repasser l'annonce avec un erratum et, surtout, le bon numéro de téléphone (d'autant plus qu'un pauvre pépé qui n'avait rien demandé recevait des dizaines de coup de fil suite à cette erreur). Dont acte dans le numéro suivant (de janvier). Horreur et maléfices ! suite à une erreur de maquette, l'erratum passe, mais pas l'annonce ! AAArgh ! L'annonce maudite. Alors, cette fois, je vous la met EN GROS, EN GRAS, EN ENCADRE, impossible de la louper !! Et mille pardons, messire Faruggia ! (P.G.)

• Mon maître préfère passer ses nuits dans les K-Tacombes qu'à m'admirer ! Qui voudra de moi, pauvre 6128

• Le chien a pissé sur le canapé, il est très content, ce n'est pas le cas de mon 6128 (2 500 F) coul. qui a décidé de plier bagages avec sa femme, 1 imp. Okimate 20 + ruban (1 000 F), son fils, digitaliseur Ara + rallonge 25 m. (900 F), le porte-parole, synth. voc. SSA1 (200 F), et leur bouffe (orig.), 4 lots de D7 Amsoft (1 lot = 200 F) + Bomber (160 F) + kit téléch. (30 F). Ils acceptent d'être accueillis ds différentes familles. Frédéric Faruggia (pas Dominique), 52, av. Jean-Jaurès, 72500 Château-du-Loir, tél. : 43 44 38 37 (NDR : Oui, c'est bien un 7), ap. 18 h.

TBE + 20 D7 orig. + joy. + Initiation à l'Assembleur et doc. (env. 15 kg !) Hein ? Qui ? Pour 3250 F ? Alors tel. à mon maître, et dites-lui que je veux partir. Jérémy (Plasm) Lacroix, 152, rue Lamarck, 75018 Paris, tél. : 42 29 88 82 (ap. 19 h.).

• Salut les dingos du CPC. Ouvrez bien vos yeux et écoutez ça (pas avec les yeux). Vds 6128 coul. + tuner TV + lect. K7 + joys + nbx jeux orig. (Rick Dang., A. Burner, R-Type...), le tout : 3 500 F. Olivier Cueille, 1, rue Jules-Chéret, 92120 Montrouge. Tél. : 40 92 99 65.

• Ici Nicolas Hulot, en direct de la rédaction de 100 %. Rech. -kschh- Game Boy -kschh- en TBE et prix raisonnable (env. 400 F) -kschh- si poss. avec jeux. Séquence « Merci d'Avance ». Jean-François Castel, 10, quai du Dr.-Mass, 94700 Maison-Alfort, tél. : 43 68 41 20.

• -Quoi de neuf, professeur ? - Mais j'ai pas d'meu ! je vds disks Amsoft à étui rigide 23 F (220 F les 10, dans boîte en carton) + disks de 15 à 20 F. - Oui, ce sont des bons prix - Et oui, j'ai fait du tri. Je vds des originaux sur K7, de 15 à 40 F et D7 de 70 à 140 F - Bien, il est l'heure d'aller manger - Naturellement, je suis prêt à échanger, quelle question ! Contacter Tournesol à Rennes au 99 50 78 90.





- Rech. contacts pour éch. utilit. orig. uniqu. sur 6128 (région Parisienne si poss.). Et maintenant les greetings : salut à Jupiter, Noix de Croco, Microboy, Grafx, Eno, Wild, Cartoon, Eric D., the M.O.P.I.S Gang, et au grand Amst. 100%. Jérôme Lemonnier, 2, allée de Verdun, Villepinte.
- Hooo, le jouli fanzine ! Comment y s'appelle ? CATALOG ! Quel âge ? t'es con, il est pas né, y sort ds quelques mois ! Et qu'est-ce qu'y fait ? y répertorie tous les fanz. Et, toi, si tu sors un zine, env.-le, Catalog passera ton adressen 1 comm. sur le Fanz., et 1 note. Salut. Nicolas Chartoire, le Chemin batterie, 38280 Janneyrias, tél. : on peut pas tout avoir !
- Vds Ext. mém. 512 ko Vortex pour 464 : 1 000 F. Vds D7 Dams, Laser Basic, et jeux originaux D7 et K7. Ch. logiciels en Rom (poss. programmeur d'Eprom), tél. : 47 91 56 76.
- Toi, bouge pas. repose ce 6128 coul. où je te fais sauter les valseuses avec mon Magnum L. Phaser, repose aussi la Mult. 2, et les nbx jeux et utilit. orig. (Tortues N., Sim City, R. Dang. 2) qui sont dans ta poche avec le joy. Ils sont à vdr 4 500 F TBE au 75 46 51 84, dem. Mathieu.
- Ratatatata... Ahag ! je suis touché au coeur, j'vais crever. Que va devenir mon CPC 6128 coul. TBE + nbx jeux orig. + kit téléch. + 2 joys + revues. Argh, je t'en supplie, ne le laisse pas seul. Mon cruel destin m'oblige à te le laisser à 2 000 F. Adopte-le en tél. au 64 58 53 07 (Antoine) entre 18 h. et 20 h.
- Moi Rambo, ch. Robocop, Cr. Cars 1 et 2, Kung F. Mast., Pool, Barb. 1 et 2, - de 50 F, originaux et tél. vite au 90 43 52 29, ou écr. à Cédric Barou, av. Roger-Salengro, le Mireiro, 13150 Tarascon.
- Lect. de D7 brun, très romantique, ch. liste de D7 où il pourra trouver la compagne 3 pouces de ses rêves. Echangiste recherchée. Olivier Garcia, 4, ch. de l'Hubac, 06800 Cagnes-sur-Mer, tél. : 93 22 57 13.
- Vds imprimante - DMP 2160 pour le prix ridicule de

800 F. Comment ? Vous n'avez pas enc. appelé ? Jean-Charles Benhamou, 28, rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, tél. : 78 29 43 87.

- Le petit CPC + ses nbx jeux orig. (comp. Barbares et Justiciers, Op. Thund., Cabal, Moonwalker...) et son joy s'est perdu. Pour 2 300 F, il attend son acheteur à la garderie du centre Amstrad. Fabien Turin, 50, rue des Carrières, 85320 la Mainborgère, tél. : 51 40 84 25.
- Vds 6128 coul. TBE. Mais ce n'est pas tout, oh non, vous pouvez avoir moyennant 1 bonus (je rigole !) le joy + manuel + nbx revues (dont 100%) + ouvrez bien vos grands yeux : 250 jeux orig. dont les non-géniaux Satan, Golden Axe, SOS Fant. 2, Kick Off 1 et 2, Strider..., et tout ça pour 3 500 F à déb. Frédéric Pontal, 13, rue Paul-Verlaine, 69200 Vénissieux, tél. : 78 00 74 20.
- Rech. désespérément Multi-face 2 pour Amstrad 464. J'attends vos rép. merci. Cyril Dallessio, 37, av. la Cepette, Pins-Justaret, 31860, tél. : 61 76 34 15.
- Je fais appel à tous vos bons sentiments pour ach. ces quelques originaux : I. Jones Temple Doom, Conspiration, G'n Gob., Top 10, Hit Pack Elite, 10 Computer Hits nx 5. Merci (tout à 100 balles ou moins). Thomas Villain, 18, rue Truffaut, 75017 Paris, tél. : (1) 43 87 30 35.
- Mon bôô sapin, roi des forêts... Un ! quoi ! Ah oui, je suis à l'antenne, OK, on y va... Euh, vds 6128 + joy et plein de news orig. (BB2, CC2, K. Off 1c et 2, Batman...), il a 6 mois, neuf, et vaut env. 6 000 F, je vous le laisse à 3 500 F alors vite, c'est bon, envoyez la pub. Hubert Puto, 58, rte d'Audincourt, 25200 Montbéliard, tél. : 81 90 21 45.
- Pauvre 464 n'ayant pas changé de K7 depuis 3 mois rech. jeux d'aventures orig. : Star Trap, Secret Def. pour 50 F chacun, TBE, c'est ça ou rien. Et éch. compil K7 les Vainqueurs ctre les Futuristes ou les Aventuriers d'Infogr. Le Dieu CPC vous le rendra. Eric Therondel, av. du 8-Mai, 12200 Villefranche-de-Rouergue, tél. : 65 81 22 82.
- Salut à tous. Moi veux vdr 3 livres, 1 Micro Application tome 19 (85 F) + 2 Micro Informatique de chez PSI sur basic tome 1 et 2 (60 F) ou les 3 135 F. Ch. carte Multi Servi à 660 F, c'est 1 question de vie ou de mort... Pour vous ! Vds aussi pistolet Phaser pour 160 F. C'est tout je crois ? Johan Pierret, 24, pla-

ce Victor-Hugo, 51200 Dizy, tél. : 26 51 06 81.

- Salut les accros de la micro. J'ai décidé de vdr à ts les acheteurs bas prix, mais réclamant la qualité, mon cher 6128 + monit. coul. + env. 50 jeux orig. + trait. texte + DMP 2160 + vierges, au prix incr. et sidéral de 3 800 F ! Venez vite, je vous offre même gratos 1 joy + mags (100 %). François Tarrida, 229, av. H.-Meunier, 77186 Noisiel, tél. : (1) 60 06 51 28 (ap. 19 h.).
- Rech. démos sur D7 pour mon Amstrad, env. Disks chez Henry Samuel, 33, rue de l'Espérance, 08170 Haybes.
- Ah ! Voici 1 info de dernière min qui arrive sur le télex : j'ai le plaisir de vous annoncer que le prix du CPC 6128 mono est descendu à 1 800 F grâce à P.A. Mourier. 1 dépêche me précise qu'il offre pour le même prix 1 sup. manette et quoi ? Je vous le dis : 20 jeux originaux. C'est formidable ! Pour info, cont. Pierre-André Mourier, 61, av. de la République, 92120 Montrouge, tél. : (1) 47 46 17 98.
- Ah que je vais te raconter 1 hist. C'est celle d'1 jeune 6128 coul. (3 mois seul.) et de tous ses frères (manuels, mags, 2 joys), et de ttes ses soeurs (Impr. DMP 2000, D7 jeux). Leur problème c'est qu'ils sont orphelins et ch. parents. App. vite le 39 69 16 10 ap. 18 h.
- Vds ou éch. nbx jeux orig. Ecrivez-moi. N'est-ce pas bizarre, 1 annonce normale parmi des annonces zarbis ? Roch Giraud, 3, bd Edouard-Rex, 38000 Grenoble.
- Est-il vrai que le PC 1512, double drive mono, + GEM + nbx utilit., véritable archétype phantasmé de la jouissance informatique, ne coûte que (glup) 6 000 F ? Oui, mais moi, je vous le cède à... 3 990 F ! Alors vite, tél.-moi (ap. 19 h., je bosse, moi !) au 83 49 06 95. A tout de suite...
- Voici la recette des bonnes affaires : mettez 1 CPC 6128 coul. avec des dizaines de jeux orig. (Chase HQ, Sh. Warr...), et 1 manuel, puis rajoutez 1 CPC 464 avec de nbx jeux, manuels, saucez le tout avec 3 joys, le tout TBE, pour 4 000 F. Pour tout rens., cont. Florent au 43 41 75 08.
- Moi vds toi CPC 464 coul. + DDI-1 + tuner tv + radio + meuble pour supp. tout ça + joy + K7 avec bte rang. + DK. Valeur réelle : 8 000 F. Vendu : 5 000 F. David Pinard, 7, rue d'Angers, appt 44,

78200 Mantes-la-Ville, tél. : 34 77 58 87.

- Ach. utilit. Zenith 2 + notice pour 150 F maxi. Pascal Pierlot, bt A6, les Sorbiers, 10150 Pont ste Marie.
- Salut ! je profite des PA gratuites d'Amstrad Cent Pour Cent (l'un des seul mag à bien délirer) pour éch. jeux originaux sur Amig... - non, Amstrad 6128 région Vernon, et éch. K7 PUNK (quoi, c'est pas de l'informatique, ça !). Rép. assurée. Et merci à Cent Pour Cent, 1 super mag, voilà, c'est la FAIM ! Laurent Idir, foyer Sonacotra ch. 129, 27600 Gaillon. Tél. : j'en ai pas !
- Pour les ceusses qui savent pas écr. et qui ont 1 bécanne connectée au clavier, vds ou éch. (ctre n'importe quoi) le super Wordstar-pocket CPC et Textomat (100% originaux + livres bien sur). Et tout ça pour la modique somme de... ? Allez, écr.-moi et fais ton prix. Sympa, non ? Philippe Grandemange, 103, rue Joseph Thomas, 88120 Vagny.
- Ma vie est 1 longue bousculade ! Je vois défiler chaque jour sur mon CPC 6128 coul. TBE env. 20 D7 orig., et ça me fatigue. Je veux prendre du repos, et vds donc l'ens. 2500 F à déb. App. au 43 45 47 02, quand je ne dors pas (entre 17 et 19 h.) et dem. Alain.
- BONJOUR, mon jour de gloire est arrivé. Mon nom est CPC 6128. Je viens de piquer ma crise de nerfs : j'ai appris que j'allais être remplacé par 1 autre. Pourtant je suis tout neuf et j'ai 1 monit. coul. SUPER pour les jeux. J'étais habitué à ma maison et mes D7. Et toi, hein ? Oui, toi, qui veux-tu que ce soit d'autre ? Je ne coûte que 3000 F au lieu de 4000. Pitié, ach.-moi ! Guillaume Bassigny, rue St Roch les Viollettes, 39800 Poligny, tél. : 84 37 19 04.
- Astuce exceptionnelle ! Si vous êtes 1 fan d'Arkanoid 2, et que vous en avez marre de perdre au 2ème ou 3ème niveau, env.-moi 1 chèque de 15 F (c'est donné). Je vous dévoilerai par lettre (non recommandée qd même) 1 astuce HYPER SIMPLE pour s'arracher au tableau suivant. Vs pourrez aller jusqu'au dern. tableau. Franck Isnard, 47, rue Guersant, 75017 Paris.
- T'es acro au croco ? Et t'as la thune à 0 ? Alors c'est la CSO de tonton qu'il te faut. Pour la modique somme de 700 F tu emportes la Console Super Géniale GX 4000. T'as la ludothèque raplapla ? Fais 1

cure de Super Hits (Turrican, AMC, Stormlord 2...), soient + de 20 hits orig. à 80 F pièce. Tel. au 62 36 42 77 du vend? au dim.

• J'ose vdre mon 1er ordin. CPC 464 + lect. D7 DDI-1. En prime, mets 4 K7 jeux orig. Prix : 2050 F. Frédéric Doucet, rte de la Chauvinière, 37150 la Croix en Touraine, tél. : 47 30 26 53 (ap. 18 h.).

• MICROSOFT, le fanz. Amst. vous souhaite la bienvenue. A votre droite, les rayons tests de news, jeux d'arc., top des softs, top navet, doss., sol. et plans (déjà plus. jeux à notre actif). A votre gauche, concours (jeux, bouquins, posters), couv. BD, BD à suivre, rubr. Jeux de rôle (grandeur nature, aides...). N'oubliez pas le guide ! Carole Duguy, Bel-Ego, 44850 St-Mars-du-Désert, tél. : (1) 40 77 42 52. (2 F en timbre + PA gratos). (NDR : Bravo pour l'enveloppe de cette PA, et dommage qu'on ne puisse en faire profiter tous les lecteurs).

• Voici la recette des bonnes affaires : mettez 1 CPC 6128 avec des dizaines de jeux orig. (Chase HQ, Sh. War...) et 1 manuel, puis rajoutez 1 464 + nbx jeux orig. + manuels. Saucez le tout avec 3 joys. Le tout en TBE pour 4 000 F. (monit. coul.). Pour rens., cont. Florent au 43-41-75-08.

• Est-il vrai que le PC 1512 doub. drive mono + GEM + utilit. orig., véritable archétype phantasme de la puissance informatique, ne coûte que (glup !) 6 000 F ? Oui, mais moi je vous le cède à... 3 990 F. Hervé Tourpe, 6, rue du Gal-Leclerc, 54340 Pompey, tél. : 83 49 06 95 (ap. 19 h., je bosse moi !).

• Rech. pers. sensible voulant vivre 1 gde histoire d'amour avec 1 CPC 6128 coul. poss. de nbx jeux orig. Le prix de cette passion est de 2 700 F. Alors un grand bravo à tous les célibataires qui réussiront à conquérir son cœur. Fabrice Dos, 24, rue Legendre, 78910 Orgerus, tél. : 34 87 31 35.

• Rech. LE PASSAGER DU TEMPS. orig. et éch. jeux aventure. Stéphane Meresse, 9, rés. Lutèce, rue de Paris, 59540 Caudry, tél. : 27 76 05 72.

• Stop affaire, lisez attent. cette PA : vds 464 coul. + 20 jeux originaux + joy + manuel + cass. démonst. + cadeau except. Le tout pour 2 800 F (inter., non ?). Composez rapidement le 39 80 92 32 (ts les jours ap. 18 h.).

• Snif. Agds regrets, vds CPC 6128 coul. + 2 joys (ouin) +

jeux orig. (adieu) + West Phaser + station Amstrad (bureau, tuner tv, radio réveil) + kit téléch. + revues. Le tout 5 000 F, tél. : 96 28 44 70 week-end (dem. Régis).

• Toi là, oui ! tu t'en vas ? je te démolis le visage. Bon, ouvre grand tes énormes oreilles d'éléphant : ch. Double Dragon orig. pour pas + de 50 balles. OK ? Henry Boyer, 62, bd Paul-Montel, l'Agapanthe, 06200 Nice, tél. : 93 71 25 42.

• Hi l'm RAMBO. Rech. des corresp. 6128, 464, GX 4000 pour éch. Et surtout pas de gestes brusques car j'ai mon couteau et mon arc. Env. liste orig. (les filles sont acceptées. Rép. assurée à 101 %. Jérôme Martin, 2, rés. les Champs-de-l'Armeau, 37550 Saint-Avertin, tél. : quand je rentre d'1 mission, j'ai envie d'être tranquille.

• Achetez ! Nous afons les moyens de vous faire acheter ! 1 6128 coul. + 30 jeux géniaux et orig. (D. Dr., Op. Thund...) + 3 joys + Disco + posters : le tout vendu à partir de 4 000 F au + offrant (val. : 6 500 F). Jérôme Castanet, « la Maison du Pré », les Virrolles, 19240 Alassac, tél. : 55 84 77 15.

• Moi vdre joli CPC 464 + lect. D7 + 2 joys dont Quick Shot 2 Turbo 8 + crayon optique + Disco 5.0 + 2 kits téléch. + + de 90 jeux originaux (Secret Ag., Sh. Warr., Chaise HQ, the Newz. St...) + env. 30 livres ordin. Lou Mérakchi, Barret de Lioure, 26570 Montbrun-les-Bains.

• Moi, houbà, vds objet magique à toi. C'est quoi ce truc ? C'est ma imp. DMP 2000 avec le cordon ombilical pour CPC. TBE + manuel + 2 Rubans encreurs : 1 500 F (entre nous, si tu parles cromagno, on peut discuter du chiffre). Dem. Eddy le soir au cromagnophone : 88 89 58 37 sauf W.End.

• A tous les poètes, pour « LES YEUX D'ÉLSA », achetez-vous CPC 6128 coul. + joy + env. 40 jeux orig. + revues + livres + meuble. Le tout TBE 2500 F à déb. Tél. à Elsa au 39 62 92 31 ap. 18 h 30.

• Vds jeux orig. et téléch. : (orig.) F. anf For., Star Wars, Navy M., Game Over 2, etc. + (téléch.) Robocop, Way Ewpl., Dan Dare 2, YA Kung Fu 2 et 3, etc. 400 F le tout (poss. éch.) : D. Dr. 2, Chase HQ...) + cadeaux. Guillaume Giffarb : 32 48 10 70.

• Houaaa ! hé mon gars rgarde ça c'est l'ancien Amst. je te dis pas... Pleins de jeux c'est bô c'est Matt + traitement txt

et si l'clavier te prend la tête, prends 3 manettes et fait la fête. Kit de nettoyage pour le ti lect. super double pour joymix, pour 1 prix hyper sympa : 2 500 F (en + cable K7, Disco, Amst. 100 % de puis nx 8), tél. : 60 78 36 99 ap. 18 h.

• Vous avez dit GESTION BANCAIRE ! Mon bébé, AMSBANK, gère 12 comptes. Il vous facilitera la vie ! Existe en D7 3" pour CPC 464, 664 et 6128. Il imprime sur la DMP 2000. Alors les mecs, gérez vos microbes, ne faites + de gaspillage ! pour humblement 165 F TTC ! Je vs l'env. tout frais, salut et bons chiffres ! et ne me dem. pas de crédit. Alain Metzger, 12, rue de la Colline, 57410 Montbronn, tél. : 87 96 30 18.

• Bonjour, je suis en direct de chez moi et je vous ann. que vds CPC 464 mono + 22 jeux orig. + joy + manuel, le tout : 900 F. Oui, même moi je n'en crois pas mes yeux. Olivier Aka, 9, av. de la Porte de Vincennes, 75020 Paris, tél. : 43 48 79 75.

• Beau jeune homme, 1,82 m, blond, musclé, vds CPC 6128 mono + 14 jeux originaux + adapt. tv + carte abonnement au resto « chez Michou et Zizette ». Le tout : 2 100 F (et + si affinité), tél. : 75 94 13 20 (dem. Damien). Gros veinards, va ! Bisous !

• Vds CPC monit. coul. (enc. ss garantie) + kit téléch. + manette Speedking pour jouer avec les 50 jeux orig. que je te donne avec (R-Type, D. Dr., AFT, Burn, A. the War, Chase HQ, Op. Wolf...). Le tout bradé 3500 F cause déménagement à l'étranger. Alors tu tél. à Aïssa au 94 78 10 28 ap. 18 h.

• Salut à vous ! et oui, je lègue pour seul. 2500 F 1 Amst. 6128 orphelin avec son joy, ses jeux originaux, son monit. coul... Pour tous ceux qui veulent l'adopter, tél. au 30 92 50 58 (très urgent) et dem. Alban (acheté 4000 F).

• Halte graphiste. Moi gd chef CPC, vds Graphiscop 2 (tablette graphique) 500 F + port. Vous allez faire de super graph. Rech. aussi clefs pour CPC 100 F max. Au fait, le Graphiscop est livré avec son log. et sa notice en Français. Bruno Gengembre, rte de Cercy la Tour, 58110 Biches, tél. : 86 84 94 94 (ap. 20 h.).

• Salut à toi ! ô acheteur. Vds mon 6128 (azerty, - d'1 an) avec 2 manettes (Navigator, Quickjoy 2) + trentaine de jeux (vachement originaux). Type : Bubble B., D. Drag.,

Target R., Flying Sh...etc Pour seul. 2900 F, tél. : 45 67 49 32.

• Bonjour chers téléspectateurs ! Ici Léon Zitrone en direct de l'hippodrome de Longchamp ! C'est la pouliche 464 de l'écurie CPC qui est en tête avec son jockey joy Stick casaque mono. Il y a 29 participants (Barb., Alt. B., Batman, Roboc., Dr. Nin...). Et voilà l'arrivée ! le tiercé dans l'ordre rapportera 2500 F. Tel. ap. 19 h. au 92 10 09 17. Gérald Vulliez, 15, av. K. Mansfield (Garavan), 06500 Menton.

• Moi stop vds stop 6128 stop coul. stop + meuble Amstrad stop 3500 F stop ou moins stop par fragments stop urgent cause permis voiture stop Stéphane Daoudal, 13, rue de la Danne Mauve, 95610 Eragny, tél. : 34 64 06 79.

• Salut les acrococ, CPC 6128 mono (TBE) ch. foyer pour lui, son joy, ses 46 jeux orig. (Chase HQ, 100% A d'Or, Arkan...), tout ça pour 2500 F au lieu de 4700 F. Urgent. Stéphane Pavy, 12, rue Aurelia, 06150 Cannes-la-Bocca, tél. : 93 47 78 70 (ap. 18 h.).

• Ch. correspondants sur 6128 D7 pour éch. softs orig. et démos. Hongas ! Tél. à Olivier au 93 56 39 40 (à Nice), le week-end passque armée de merredu. See you later boys and girls (ah oui, je poss. Satan, Livingstone 2, E. Rider, Demos Logon, Digit. ...)

• Vds Amstrad 464 coul. avec tous périphériques + nbx jeux et log. originaux + boîtier D7 rang. + MP3 pour TV. tel. au 46 82 14 97 (Mr. Fekih Boubakar).

• Que tous ceux qui rech. vainement 1 impr. de qualité à prix dément, cad 1 DMP 2160 ss garantie + câble + papier à gogo + cadeau (le tout : 1200 F), me contactez au 69 38 95 83. Dem. Benoît, c'est moi !

• Le chien a pissé sur le canapé, il est très content, ce n'est pas le cas de mon 6128 (2500 F) coul. qui a décidé de plier bagages avec sa femme, 1 imp. Okimate 20 + ruban (1 000 F), son fils, digitaliseur Ara + rallonge 25 m. (900 F), le porte-parole, synth. voc. SSA1 (200 F), et Jeur bouffe (orig.), 4 lots de D7 Amsoft (1 lot = 200 F) + bomber (160 F) + Terres et Conq. (160 F) + kit téléch. (30 F). Ils acceptent d'être accueillis ds différentes familles. Frédéric Farrugia (pas Dominique), 52 av. Jean-Jaurès, 72500 Château-du-Loir, tél. : 43 44 38 37 (ap. 18 h).



• Poum poum, tigidig, votre mission : achetez les Géants de l'Arcade, Dynamite, album Ubi, Action, les Barbares, 12 Jeux Except., 12 Jx Fant. 100 F la compil orig.. 500 F le tout, tél. : 42 28 49 78 (Charles).

• Bonsoir. Au sommaire ce soir : CPC 6128 + kit téléch. + 30 jeux originaux + aides pour ces jx + Joy Phase One + Disks syst. + manuel + collec' complète 100% + tonnes d'autres trucs. Val. tot. : 6500 F. Bradé à 3000 F ! Tous ces titres ne seront pas développés dans cette PA. Charles Moreau, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly, tél. : 47 38 13 76.

• Je répète... Patrouilleurs 5 et 6... ceci n'est pas 1 exercice... Des trains de renfort vont arriver sur le secteur... Victime : 1 cépéciste, ses D7 se sont révoltées. Ont été reconnus : les 100 A d'Or, Justiciers, Gryzor, Barb. 2... etc. Ils auraient pris en otage Beach Volley, R. Dang.. Les tireurs d'élite (West Ph., Magnum, Gun St.) sont sur les lieux avec Roboc. La brigade précise que les tireurs ne sont pas à vdre. Par ctre, D7 vendues ou éch. Stéf. Malachane, 13, lot. l'Auriol, 13570 Brabantane, tél. : 90 95 54 63. (NDR : eh, Stef, ta PA est si longue qu'elle a failli ne pas passer. Mais bon, on pardonne tout à un fan de Double Dragon comme toi. Au fait, les coups de pied sauté, c'est pas si dur quand même !?)

• Vds crayon optique DKTronics pour CPC 6128, TBE. Prix : 250 F, tél. : 59 80 01 41 (entre 17h30 et 20h30).

• Avis à la population. Inspecteur Amstrad 464 rech.

1 dangereux criminel : DX Tronic alias (ext. mém.) poids 64 K. Pour tte info me contacter à l'OCP (pour que Robocop s'en occupe), tel. au 28 48 08 47 ap. 16h40.

• Salut les parents. C'est bientôt Noël alors quel cadeau offrir à vos marmots ? J'ai la rép. = 464 + lect. D7 + ext. mémoire 256 K et pour seul. 3200 F c'est 1 affaire. Romain Chapuis, 6, rue Auddifred Bastide, 91100 Corbeil Essonne, tél. : 60 75 44 25.

• CPC 464 coul. ch. patron pour travailler à plein temps et tes les nuits d'hiver pour seul. 1500 F + manette + 30 jeux originaux + meuble ord. Evrard Pozzo Di Borgo, 8, rue d'Auteuil, 75016 Paris, tél. : 45 20 49 73.

• Avis à la pop. ! Vds 6128 coul. + env. 300 jeux orig. + 20 revues Amstrad (bidouilles) + manuel + joy + doubleur joy + utilit. (Turbo Pascal...) + boîte rang. Alors faites un petit effort pour Noël. Prix : 3000 F à déb. Cristophe Brailon, 292, rte de Genas, 69500 Bron, tél. : 78 41 11 52.

• Radin, radine, ici le Picsou qui vous parle : c'est aujourd'hui son jour de bonté. Il vd son sou fétiche à un prix qui donne la vue aux aveugles : 464 coul état neuf + revues (elles ne datent pas de 1801) + joy + env. 60 jeux originaux. Et surtout ne parlez pas tous en même temps. Patrick Massounnat, ch. de Ronde, 01500 Amberieu en Bugey, tél. : 74 38 44 19.

• l'Après le triomphe d'Arnold 1 voici Arnold 2. Si vous le voulez, env. 1 K7 + 5 F en timbres (nx1 en cadeau) à Sébastien Bertiaux, 123, rue de Bellain, 59500 Douai, tél. : Pas besoin...

• Ancien amstradien vd 6128 CPC + 23 jeux orig. (au -) + utilit. (Disco., Budget...) + manette + boîte rang. + monit. coul. + tous les 100% depuis nx16 + 2 livres progr. jeux aventure. Le tout : entre 3200 et 3800 F. Fernando Lagrange, 40? galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble, tél. : 76 40 77 43.

• Allo, allo, ici radio Bagdad, Sadam le Grand qui vous parle, je détiens de nbx jeux en otages (Lord of Chaos, P47, Gunship, Butragegno, Microprose Soccer, Skateball, R. Dang., Lazer Squad, Corsarios, Op. Thund., Rainbow islands, Indy, Batman 1 2 3, AMC, Ghostb. 2...) que je ne relâcherai que contre le monde entier ou corresp. sérieux (racaille s'abst.). Pierrick Guitaut, la Brande, 36230 St denis de Jouhet, tél. : 54 30 76 57 (ap. 18 h.).

• J.H. fauché ch. lect. D7 DD1 pour 500 F. Tel. au 43 39 43 00 entre 9 et 14 h. et dem. Valery (région Val de Marne). Merci à ts. Urgent !

• J'ECRIS EN MAJUSCULES POUR QUE VOUS NE PUISIEZ PAS RATER CETTE PA EXTRAORD. : vds 6128 coul. + joy + 102097742 log. orig. pour la somme ridicule (ça va vous faire rire) de 2500 F. Si vous en trouvez 1 - cher, je vous en offre en offre 10, tél. : 68 32 6388 (Gérard).

• Ok fini de rire = vds CPC 6128 coul. + 30 D7 jeux orig. + joy + revues (100% 6 à 31). Attends c'est pas fini : + magnéto + cordon + 15 K7 jeux orig., sans oublier manuel utilis. Le tout : 3500 F (1 an). Frédéric Oliver, 5, ch. des Peupliers, 94370 Sucy-en-Brie, tél. : 49 82 38 24.

• Tulas sel sotop ! jeux van compipilations auriginales o prix deux 100 Francks lune, ver zion KA7. Bocou choix (12 Jeux Fant., D. Act., Ocean Dyn...) + surpriseux o 1ers ach. Guillaume Simonet, tél. : 90 85 18 97.

• Avis à tous. Ch. monit. coul. pour CPC 464 car le mien vient de rendre sa dern. image la sem. dern. Prix max : 600 F. Fabian Grzeszyk, 23, rue de la Libération, 54750 Trieux.

• Vds D7 orig. Maths (PPCM - PGCD - Trigo...) 120 F. Ch. contact dans Yvelines pour créer ou adhérer chaine Amstradistes 6128 -basic. Daniel de Brito, 45, rue de la Frette, 78500 Sartrouville, tél. : 39 14 98 06.

• Hello les fêlé(e)s du micro. Tu es seul(e), tu ch. contacts, éch... ? Adhère au CLUB et éclates-toi ! K7 ou D7. Cont. Plastic au 26 80 70 98, ou écr. à Jérôme Dreumont, 239, rue du Poncelot, 51120 Sezanne.

• salut les cums. Le 12 du mois dernier, j'ai eu l'honneur d'ach. 2 D7 jeux orig. : Shadow War. et la compil. 12 Jeux Fant. ! Moi amstradien aurais le plaisir de les éch. ctre Doub. Drag. 1, 2 ou autres jeux équivalents. Cimer. Bye. Yanis Yeromonahos, 135, bd Stalingrad, 94400 Vitry/Seine, tél. : 46 71 11 04 (ap. 18 h.).

• Alerte générale, tous à vos tel. : vds 6128 coul. + 2 joys + doubleur + kit nettoyage + armada de 48 jeux originaux sur le point de décoller (Gunship, AFT, D. Ninja, Turrican, H. Driv., Forg. W., Cr. Cars 2...) = 3 000 F. Rester en contact avec le GQG de Dominique Herault, 10, rue J.-P.-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois.

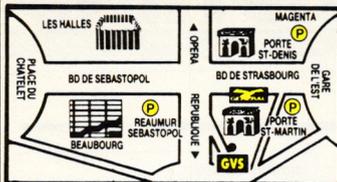
• Désespéré tente depuis longtps de vdre son CPC 6128 au prix de 2900 F + 2 D7 vierges et 10 sup. jeux orig. Je sais que l'offre n'est pas très alléchante mais je tiens à garder d'autres jeux et manettes. Désolé. Ajoute superbe cadeau si vous ach. Jean-Cristophe Roger, 5, pass. des Escaliers, 95800 Cergy-St-Cristophe, tél. : 30 38 80 48.

• C'est avec tristesse que les fans du CPC 6128 apprennent son 7e divorce. Oui, il se sépare de Iron Lord (190 F) après avoir quitté success. Great Court (140 F), Knight F. (100 F), Op. Wolf (100 F), Dr. Ninja (100 F), Terres et Conqu. (140 F), Gunship (140 F). Originaux. Faire don à Bruno au 76 78 85 26 ap. 17 h 30.

• Salut. A que c'est Johnny qui vd sa super bécane 6128 coul. en +. Tu peux compter dans les 100 jeux orig. (Roboc., Dr. Ninja, Doub. Dr. + OCP + Disco 5.0). Le prix ? 3 490 F. Jean-Michel Ursch, 6, rue du Moulin, 67170 Gendertheim, tél. : 88 68 37 83.

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

PARIS



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



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

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

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
 129 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

MUSIC

SYNTHETISEUR VOC
 SYNTHETISEUR VOC
 + HAUT PARLEUR

545 FTTC
 645 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

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
 230 FTTC
 195 FTTC
 179 FTTC
 160 FTTC

TELEMATIQUE

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

1990 FTTC
 450 FTTC
 395 FTTC
 99 FTTC

SI VOUS ACHETEZ MAINTENANT, VOUS NE PAIEREZ QUE DANS 90 JOURS*

*Après acceptation du dossier de crédit

LOGICIELS

JEUX

	D/K7
Narco police.....	165/105 FTTC
Gremlins 2.....	155/105 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
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.....	D 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
Panza kick boxing.....	245/199 FTTC
Prince of persia.....	195/149 FTTC
Sim city.....	195/145 FTTC
Grand prix circuit.....	D 165 FTTC
Chess master 2000.....	NC
Defender of the crown.....	D 245 FTTC
ST Dragon.....	D 199 FTTC
Satan.....	D 225 FTTC
Dame simulator.....	D 210 FTTC
Bridge simulator.....	D 210 FTTC

COMPILATION CPC

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.....	D 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
One two.....	D 235 FTTC
Cartoons.....	D 245 FTTC
Crazy stars.....	D 195 FTTC
Guerriers ninja.....	
10 jeux spectaculaires.....	220/169 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.....	590 FTTC
(Textomat, Datamat, Calculmat)	

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 :	
Calculmat.....	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 débuter.....	
Amstrad 6128 +.....	149 FTTC
Livre du basic.....	
Amstrad 6128.....	78 FTTC

NATHAN

102 programmes Amstrad CPC.....	99 FTTC
Amstrad en famille.....	135 FTTC
Supers jeux Amstrad.....	145 FTTC

EDUCATIFS

VTA

Orthogus vol. 1, CM/6 ^e	245 FTTC
Orthogus vol. 2, 6 ^e /3 ^e	245 FTTC
Mathex CE/CM.....	245 FTTC
Mathex 6 ^e /5 ^e	245 FTTC
Mathex 4 ^e /3 ^e	245 FTTC
Mathex 6 ^e /3 ^e	295 FTTC
Pack révision.....	
(Orthogus + Mathex) CE/CM.....	350 FTTC
Pack révision.....	
(Orthogus + Mathex) 6 ^e /5 ^e	350 FTTC
Pack révision.....	
(Orthogus + Mathex) 4 ^e /3 ^e	350 FTTC

GENERATION 5

Troubadour 5.....	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
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 orthogus (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 cent calculs (8/10 ans).....	225 FTTC
J'apprends les nombres (4/6 ans).....	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
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
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 anglamania vol. 2 (8/10 ans).....	225 FTTC
Labyrinthe anglamania 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) 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
Denver.....	D 195 FTTC

NEWS

Celica GT4 rally.....	145/105 FTTC
Line of fire.....	155/105 FTTC
Strider 2.....	155/105 FTTC
Total recall.....	155/105 FTTC
Super off road racer.....	145/105 FTTC
Art de la guerre.....	D 245 FTTC
Disc.....	195/145 FTTC
Night shift.....	155/105 FTTC
Sliders.....	D 195 FTTC
Monty python.....	149/ 99 FTTC

CHEQUE REMISE - 10%



GENERAL VOUS OFFRE UNE REMISE DE 10% SUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL LUDIQUE OU EDUCATIF.
Les chèques ne sont pas cumulables. Durée de validité des chèques : 3 mois.
A compter de la date d'achat.

DEMENT !!!

QUE VOUS ACHETIEZ UN MICRO ORDINATEUR OU QUE VOUS PARRAINIEZ UN AMI, GENERAL VOUS OFFRE UN CHEQUIER REMISE DE 10% SUR VOS PROCHAINS LOGICIELS LUDIQUES OU EDUCATIFS



PARIS 10^e
42.06.50.50
LYON 1^{er}
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

SYNTHETISEUR TECHNIMUSIQUE

**OFFRE
IMBATTABLE**

545 FTC

Le seul synthé qui
parle 100% français Réf: 7043

DISCOLOGY 6.0

Le plus célèbre
copieur pour CPC
Editeur-copieur
explorateur

Réf: 7543

350 FTC

GESTION BANCAIRE

10 comptes, 30 postes
Statistiques
Prélèvement

Réf: 9057

250 FTC

DISQUETTE CPC BULK

**OFFRE
EXCEPTIONNELLE**

**15,90 FTC
l'unité**

BOITIER PLASTIQUE
3 FTC

Réf: 2004

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes Réf: 7207
MAXELL CF2
+ étiquette à **295 FTC**

**GENERAL vous offre
la boîte de rangement
DS 40**

Pour 25 disquettes Réf: 7208
MAXELL CF2
+ étiquette à **495 FTC**

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

Pour 35 disquettes Réf: 7209
MAXELL CF2
+ étiquette à **695 FTC**

**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.

**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 : 326,60 F -
TEG 23,94 %.

Réf. 6100

1990 FTC

**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 FTC

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.

CONSOLE GX4000

FICHE TECHNIQUE

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

NOUVEAU

990 FTC



GARANTIE 2 ANS

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

NOUVEAU



**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 FTC

**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
277,50 F - 1^{re} échéance 90 jours. Coût total : 1095,00 F -
TEG 23,94 %.

Réf. 6200

3990 FTC

**TOURNEZ LA PAGE
ET DECOUVREZ TOUS LES AVANTAGES
DU PRODIPACK EN VOUS ABONNANT
GRATUITEMENT
AU "PETIT GENERALISTE"**

6 MODES DE RÈGLEMENT AU CHOIX :

- 1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez-nous sur papier libre ou encore, téléphonez-nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50, postes 436 ou 441).
- 2) PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.
- 3) PAR CHÈQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDÉO (voir ci-contre).
- 4) PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.
- 5) PAR MINITEL :** **TAPEZ 3615 code GVF**, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre

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

numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) A CRÉDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisé.

• FORFAIT TRANSPORT : 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
60 F pour les imprimantes.
120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).

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

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

<p>BON DE COMMANDE EXPRES Je, soussigné, déclare commander à GÉNÉRAL, les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre. Je choisis de régler par : <input type="checkbox"/> Contre-remboursement <input type="checkbox"/> Carte Bleue <input type="checkbox"/> Chèque/CCP <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> Crédit * N° de Carte Bleue _____ Date expir. CB _____ N° Carte Aurore _____</p>		<p>NOM _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____ Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____</p>		<p>AM CPC 02:91</p>	
RÉF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
<p>Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GÉNÉRALISTE" * <input type="checkbox"/></p>				35F	
<p>Oui, je désire recevoir gratuitement "LE PETIT GÉNÉRALISTE" * <input type="checkbox"/></p>				Gratuit	
<p>BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS</p>			<p>Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01.09.90 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/> Date _____ Signature _____ Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.</p>		<p>TOTAL COMMANDE</p> <p>+ FORFAIT DE PORT</p> <p>+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.</p> <p>TOTAL A RÉGLER</p>
<p>Observations du client : _____</p>					

* Cocher la case de votre choix.

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

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, règlement sur relevé de factures.
La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...
Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.
Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.
Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

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

ETUDIANTS
NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

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

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

CFCALLESKCHZ S. TEL. 47.00.37.36

S.T.U.N. RUNNER

76%

C'est aux commandes du Stunship que vous allez prendre part à la plus grande course des temps modernes. En ce début de XXIe siècle, arriverez-vous à l'Ultimate Challenge ?

Il est né le divin enfant... L'un des plus fabuleux jeux d'arcade de ces derniers temps débarque sur CPC. Vu la qualité de l'original, je me posais des questions quant à cette version. Eh bien, je dois dire qu'elle est assez réussie.

UNE COURSE ENDIABLEE

Dans des décors futuristes vous traversez tunnels et ponts tout en évitant (voire en détruisant) vos adversaires, le but étant de finir le level. Mais ne pensez pas que cela se limite à ça : des étoiles vertes sont aussi à récupérer, et au bout d'un certain nombre vous pouvez employer l'arme ultime, le Shockwave : une boule d'énergie part de votre engin et suit le parcours en détruisant tout sur son passage, mais vous avez la possibilité de la libérer en appuyant sur la barre d'espace. Le principal problème est de pouvoir

recupérer suffisamment d'étoiles pour utiliser enfin cette option destructrice. D'autre part, des plaques oranges sur le sol accélèrent votre engin et vous rendent invincible pendant quelques secondes, ce qui est toujours très utile, d'ailleurs certains niveaux ne sont passables que si vous les utilisez tous. Pour les meilleurs, il y a même un plus : si vous passez les 24 tableaux que comporte le jeu, vous aurez droit à l'« Ultimate Challenge ». Bien sûr, tout ne se fait pas comme ça sur un simple claquement de doigt : des robots et autres engins font tout pour vous empêcher de passer - mais vous pouvez leur tirer dessus -, certains ennemis sont aériens et alors il faut monter le joystick - le tir se faisant en hauteur - en l'abaissant le tir revient en position basse.

J'EN SUIS RESTE COMPLETEMENT STUN

Techniquement, les programmeurs ont bien assuré le coup. Les graphismes sont fins et très propres, mais surtout l'animation est fabuleuse, l'impression de vitesse est super bien rendue, ce qui rend le jeu vraiment intéressant. De plus, dans les tunnels, la



Sur les tronçons en plein air, méfiez-vous des attaques aériennes.

rapidité est encore mieux rendue et rien que les tonneaux sur les murs sont hallucinants. Le seul reproche que j'aurais à lui faire est au sujet de la décélération et de l'accélération, assez mal faites et saccadées. Autre point noir : la notice du jeu est incomplète et bilingue, anglais et italien. Et le français dans tout ça, il est où le français ?

Wonder Fra complètement STUN.

S.T.U.N. RUNNER de DOMARK

Graphisme :	83%
Son :	80%
Animation :	85%
Richesse :	75%
Scénario :	—
Ergonomie :	68%
Notice :	40%
Longévité :	78%
Rhaa/Lovely :	88%



Attention, l'ennemi qui fond sur vous est indestructible !



SCHWARZENEGGER

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

TOTAL RECALL

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

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MÉMOIRE

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

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

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

LE FILM DE L'ANNÉE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

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

© 1990 CAROLCO PICTURES INC.

ocean

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

SAUVEZ YURK

79%



Pour les plus jeunes d'entre vous, le titre de ce soft d'aventure ne devrait rien évoquer de particulier. Par contre, les vieux de la vieille reconnaîtront le héros « cracheur de feu » de cette merveilleuse aventure qu'était Orphée.

Rien d'étonnant à cela, car Sauvez Yurk et Orphée sont, comme Top Secret, du même auteur. Dans cette nouvelle aventure vous errez dans les enfers accompagné de votre fidèle ami, Yurk le dragon. Votre mission est on ne peut plus simple : sortir de ce cauchemar en trouvant les trois cristaux magiques.

GESTION PAR ICONES

Voilà qui nous paraît alléchant. Mais dans un pareil cas, nous demandons toujours si le jeu est à la hauteur de son grand frère (surtout que Top Secret, second de la saga, n'était pas vrai-

ment une réussite) ?

Le dialogue avec l'ordinateur se fait à l'aide d'icônes. Vous pouvez vous déplacer dans les quatre directions, monter et descendre, prendre ou poser des objets, voir votre inventaire et sauvegarder sur disquette l'aventure en cours. Une icône plus particulière que les autres, vous donneras en fonction de votre avancement dans le jeu, plusieurs choix comme l'examen des lieux, le suicide ou d'autres actions bien particulières.



PETITE PROUESSE

Nous constatons (nous, les technico) que les images comme les icônes sont gérées en mode 0 (16 couleurs, 160*200 points), alors que les textes se

situant en bas de l'écran sont en mode 1 (4 couleurs, 320*200 points). Cela permet d'avoir un choix raisonnable dans les couleurs pour les graphismes et une résolution assez fine pour afficher les phrases dans le jeu.

UN JEU DIFFICILE

Encore une fois, nous sommes en face d'un jeu difficile. La mort vous guette, et vous aurez à plusieurs reprises l'occasion de vous réchauffer dans les flammes entretenues pour vous par le mal en personne, avec amour.

Il faudra apprendre à emprunter et à rendre les objets au lieu de les dérober ; à examiner les lieux pour trouver les indices ; à ne pas avaler n'importe quoi, n'importe où ; et surtout à utiliser les objets et les êtres vous accompagnant comme il se doit (ne pas demander au dragon de danser le twist, mais de...).

Sur ce, je m'empresse de refaire une petite partie tout en sachant qu'une fois de plus Orphée garde toute mon estime et qu'il est loin d'être détrôné.

Poum

SAUVEZ YURK
Distribué par UBI SOFT

Graphisme :	68 %
Son :	70 %
Animation :	—
Richesse :	90 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	86 %
Notice :	—
Longévité :	94 %
Rhaa/Lovely :	82 %



PICK'N PILE

LE JEU DINGUE QUI VOUS FERA PERDRE LA BOULE



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT

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

Entertainment Software



Atari ST

Une multitude de boules de couleurs variées tombent du ciel, à vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu. Pour cela, il faut les empiler en colonnes de boules identiques. Une fois la colonne achevée, Pfuut... elle s'efface; Pour passer un tableau, l'écran doit être complètement nettoyé. Adieu les boules... De quoi devenir maboul !



AMIGA - PC compatible

LINE OF FIRE

73%



Sortez de la base ennemie !

Moi Rambo ! Moi passer sans problèmes lignes ennemies ! Moi tuer adversaires ! Moi le meilleur ! Moi... Aaaaaargh !... Moi pas possible déjà mort ! Mais si...

Bon, trêve de délire, vous l'avez sûrement compris, Line of Fire est un jeu de guerre, adapté d'une borne d'arcade de Sega. Ce jeu est une réplique de la firme à tous les Operation Wolf et autres jeux du même genre faits par Taito. Ici, c'est US Gold qui s'est chargé de l'adaptation.

QU'IL EST BO LE SCENARIO

Après vous être infiltré dans le camp ennemi, vous dérobez leur dernière arme super secrète (c'est d'ailleurs pour ça que vous êtes au courant) le Rapiet Machine Gun, une méga mitrailleuse. Maintenant il ne vous reste plus qu'à fuir lâchement et à rentrer chez vous.

Contrairement aux apparences, ce n'est pas la fin du jeu mais bien le début : en effet, le but est de traverser à nouveau les camps ennemis afin de le ramener au plus vite à vos chefs. En fait, le scénario n'est qu'un prétexte à une méga boucherie à la Rambo. Que ce soit à bord d'une Jeep, sur un hors-bord ou dans un avion, votre but premier est de détruire, détruire et encore détruire, voire détruire à nouveau... Heureusement, sous l'avalanche des balles vous pouvez glaner ici et là des troussees de premier secours ainsi que des super missiles, très utiles pour éliminer les gardiens de fin de level. Un brin d'originalité venant de la vue sur la Jeep : c'est la vue du tireur à l'arrière de celle-ci, ce qui fait que vous voyez certains ennemis ainsi que les caisses de bonus s'éloigner de l'écran.

QU'IL EST LAID L'ANIMAIID

Je sais que l'original d'arcade était assez lent ; mais là, il y a tout de même de l'abus... C'est tellement lent que votre viseur n'a quasiment pas le temps de se positionner sur un ennemi, car ce dernier a déjà disparu de l'écran ; ce qui vous oblige à anticiper l'apparition des soldats et surtout des bonus. Et c'est loin d'être évident, vo-

tre attention étant surtout portée sur ce qui vous arrive dessus. Les graphismes sont propres et nets en 4 couleurs, mode 1.

Seule restriction, il est dommage que lorsqu'on voit le troisième niveau, celui sur le hors-bord, on ait l'impression qu'il est à l'envers. Je m'explique : au niveau précédent, le sol est en marron et le ciel en bleu, au troisième on prend l'eau pour le ciel, car elle est exactement de la même couleur, ce



Détruisez la base ennemie dans la jungle.

qui, quand même, trouble à première vue. A part ce léger détail, l'ensemble est correct mais manque d'un je-ne-sais-quoi qui en aurait fait un grand jeu.

Wonder Fra, l'étalon d'argent...

LINE OF FIRE d'US GOLD

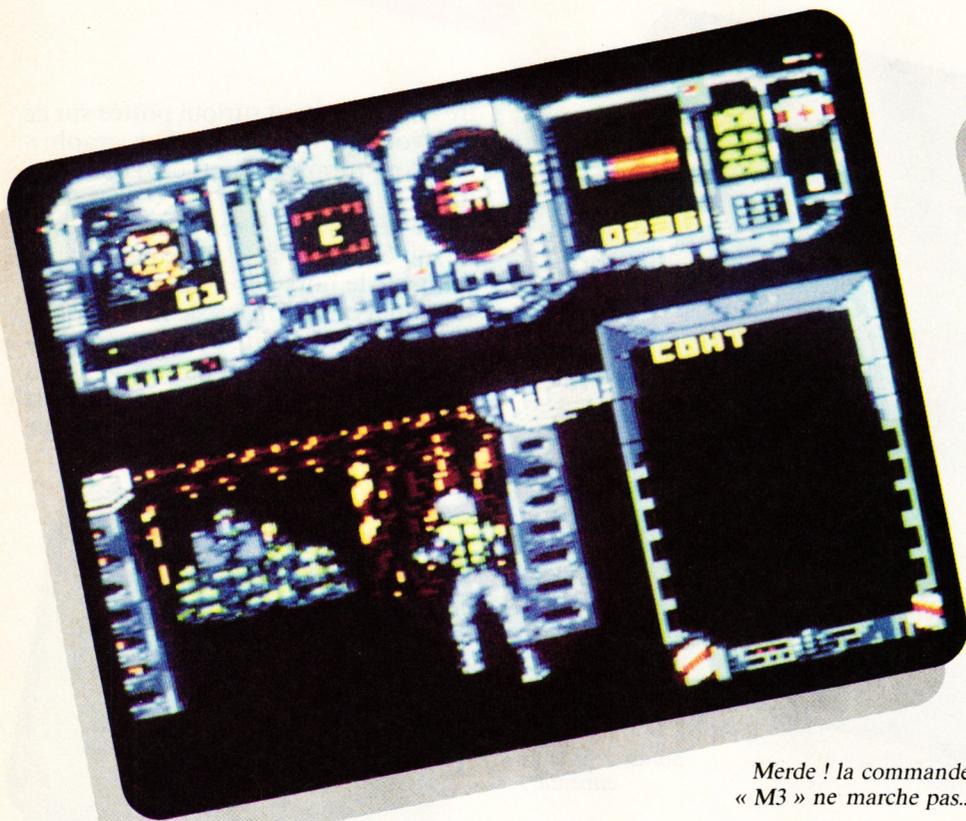
Graphisme :	72 %
Son :	68 %
Animation :	53 %
Richesse :	73 %
Scénario :	66 %
Ergonomie :	77 %
Notice :	78 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	79 %



S

NARCO POLICE

57%



Merde ! la commande « M3 » ne marche pas...



Super-Flic en pleine action.

Nous avons présenté le mois dernier Narco Police comme un jeu semblant avoir un avenir brillant. Malheureusement, du hit que l'on attendait, il fallait se rendre à l'évidence : le logiciel était loin d'atteindre les sommets espérés.

Nous sommes en 2003 et la destruction du Narco-Processing-Center, l'usine de transformation du cartel de Medellin, est votre objectif. Trois groupes de policiers d'élite seront sous vos ordres. Au travers d'un dédale de galeries, vous vous verrez opposer une armée surentraînée.

UNE PREMIERE SUR CPC

Avant toute chose, il s'agit d'équiper vos trois groupes. Le magasin d'équipement ayant le même stock pour tous les groupes, veillez à ce que la répartition du matériel soit la plus équitable possible. Dans la phase suivante, vous devrez sélectionner les trois tunnels par lesquels entreront vos groupes d'intervention.

C'est à ce moment-là que commence l'action : on avance en tuant tous les mercenaires armés de grenades et de fusils-mitrailleurs tentant de vous interdire le passage. On découvre que la gestion du déplacement est une première sur CPC. Un effet, le relief rend la progression du personnage dans ce dédale tout à fait saisissante.

Vous devez sans cesse zapper d'un groupe à l'autre pour les faire évoluer ensemble. Chacune de vos équipes rencontrera sur son chemin des terminaux qui permettront de désactiver les caméras et les mitrailleuses automatiques. Premier point noir, les programmes des ordinateurs du NPC sont buggés. Pas moyen d'utiliser les commandes « Status » ou « Map ».

La première zone que vous traverserez est divisée en deux secteurs. Une fois ceux-ci franchis, on arrive à la zone 2 surveillée par de nouveaux gardes. Hélas, aucune différence notable n'intervient, et c'est désappointé par la difficulté rencontrée pour arriver à ce niveau qu'on tente malgré tout de continuer.

UN JEU QUASI INJOUABLE

Le jeu en lui-même est également buggé. A certains passages clés, un

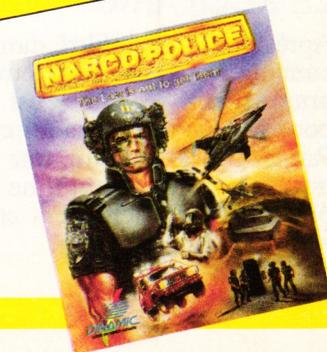
lance-roquettes ennemi barre le passage et seuls les missiles M3 sont efficaces (on s'en rend compte les rares fois où par miracle ils fonctionnent). On se dit alors qu'il vaudrait peut-être mieux essayer d'utiliser les missiles M2. Cette fois, le missile peut être tiré et, bien que vous vous fassiez canarder à gogo, l'ordinateur vous répond qu'il ne trouve pas de cible ! Dans d'autres cas, vous vous heurterez à des murs invisibles qui empêcheront toute progression. Finalement, à force d'être mitraillés, vos trois groupes finiront par se faire décimer.

Avec beaucoup de chance et de patience, vous parviendrez peut-être au but : le placement des charges explosives au cœur du narco-center. Mais il y a trop de choses qui font que ce jeu est à classer dans la catégorie « à se cogner la tête contre les murs ».

Wolfen

NARCO-POLICE de DINAMIC
Distribué par UBI SOFT

Graphisme :	85 %
Son :	55 %
Animation :	95 %
Richesse :	60 %
Scénario :	77 %
Ergonomie :	45 %
Notice :	48 %
Longévité :	37 %
Rhaa/Lovely :	32 %



LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

Play'ER

NOUVEAU



N° 6

DECOUVREZ

LES MEILLEURES
NOUVEAUTES POUR VOS
CONSOLES PREFEREES

S.O.S

UNE NOUVELLE RUBRIQUE
D'AIDES DE JEUX

CONCOURS

GAGNEZ 5 LYNX
PORTABLES

POSTER

LIFE FORCE

15 F

M4413 - 6 - 15,00 F



MENSUEL - FEV. 91



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 :

.....

PICK'N PILE

70%



Pick'n Pile,
un jeu maboul !

Il ne restera bientôt plus un seul éditeur qui ne proposera pas son petit jeu d'arcade-réflexion. Ubi Soft entre dans la danse de cette vague de jeux, générée par l'arrivée triomphante de Tétris il y a maintenant bien longtemps.

Remarquez, et Tétris est justement là pour le rappeler, il suffit d'une bonne idée basée sur une règle de jeu très simple pour qu'un jeu résiste au temps qui passe. Je m'explique : pourquoi prendre beaucoup de temps pour développer un environnement graphique en trois dimensions gérant les surfaces pleines et s'affichant en temps réel, alors qu'on sait très bien qu'au moment de la sortie du soft (qui a pris un an ou plus de travail à une équipe de programmeurs) la technique employée sera dépassée par une autre

technique encore plus rapide, plus fluide, plus mieux ? Hein pourquoi ?

LE CAS TETRIS

C'est ce qu'ont dû se dire tous les éditeurs de jeux ; un jeu comme Tétris, un bon programmeur le réalise en quinze jours sans bâcler le travail. Un coût de développement minimal pour un gras bénéfice si le jeu connaît le succès. De plus, l'adaptation d'une machine à une autre est aisée puisque ce sont les règles du jeu qui font son charme et non ses caractéristiques techniques démentielles.

LE CAS PICK'N PILE

Là, on retourne donc dans les jeux à scénario simple, panachés de réflexes, de rapidité et de logique. Sauf que Pick'n Pile est presque totalement dénué de logique tellement son principe est bête ! Dans les Puzznic, Pipe Mania et autre Klax, il fallait tout de même une bonne dose de réflexion, un zeste de stratégie : mais avec Pick'n Pile point de tout cela.

Une fois qu'on a compris qu'il suffit de mettre une boule bleue au-dessus d'une autre boule bleue pour que les deux disparaissent, on a tout compris au jeu.

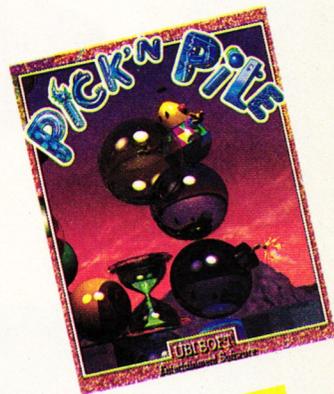
Vous cliquez sur une boule en dirigeant un curseur au joystick ou au clavier et vous la placez exactement là où vous le désirez. Si elle se trouve au sommet d'une colonne et que la boule juste en dessous d'elle est de la même couleur, les deux disparaissent, elles s'annulent. Si toute la colonne de boules est de couleur identique, c'est la colonne entière qui s'annihile...

Si par hasard il ne vous reste à l'écran que des boules ne pouvant s'annuler, appuyez sur la touche P et de nouvelles boules tombent du haut de l'écran. Bien sûr, le temps joue contre vous et vous ne disposez que de trois vies.

Bien réalisé, bien coloré, bien animé, je vous conseille d'essayer Pick'n Pile avant de vous l'offrir, juste histoire de savoir si le principe du jeu (très répétitif comme tous ceux du genre) vous conviendra.

Robby

PICK'N PILE d'UBI SOFT



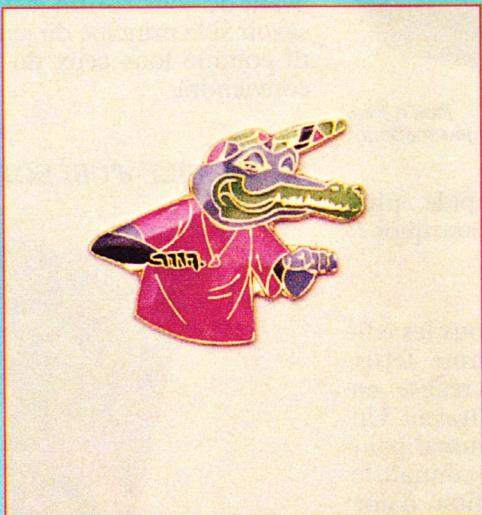
Graphisme :	82 %
Son :	64 %
Animation :	79 %
Richesse :	68 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	88 %
Notice :	—
Longévité :	61 %
Rhaa/Lovely :	62 %

S

"SI T'AS PAS TON PIN'S, C'EST QU'T'ES PAS IN !"

**25 Frs
LE PIN'S**

COMMANDEZ LE CROCO-RAPEUR OU LE CROCO-FAKIR



CROCO-RAPEUR



CROCO-FAKIR

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :

Je désire recevoir :

Joignez à votre commande un chèque libellé à l'ordre de Média Système Edition à l'adresse suivante :

**MSE
 PIN'S CROCOS
 31, rue Ernest-Renan
 92130 Issy-les-Moulineaux**

	QUANTITE	TOTAL
PIN'S CROCO FAKIR		Frs
PIN'S CROCO RAPEUR		Frs
FRAIS DE PORT		10 Frs

MONTANT TOTAL : Frs

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**

CONCOURS SECRET AGENT

Nous avons été littéralement submergés de réponses pour ce concours lancé en juillet-août 1990. Voici enfin la liste des vingt heureux gagnants.



1er prix

François Bernard, de Saint-André-les-Vergers gagne un Walkman K7/FM, le T-shirt Ocean et bien évidemment le jeu Secret Agent.

2e au 5e prix

David Deconinck, de Lille 464
Manuel Cantante, de Paris
Yannick Gilger, de Druzingen
Benjamin Colombeau, de Limoges
gagnent le jeu Secret Agent ainsi que le T-shirt Ocean et un petit plus qui n'est autre qu'un superbe poster.

6e au 20e prix

Morgan Lebervet, de Blanc-Manil
Sébastien Fort, de Villemoustaussou
Olivier Delaffre, de Rurang-les-Thionville
Cyril Bajoue, de Gagny
Stéphane Lastavel, de Matha
Jérôme Georges, du Lude
Cédric Briman, de Sarcelles
Curil Pernet, d'Aubord
Jérôme Strich, de Cernay
Matthieu Kerveyan, de Berou
Sylvain Dutouquet, de Saint-Prix
Gilles Pétilaine, de Villepinte

Gregory Flusin, de Vaucler
Olivier Poillot, de Sens
Frank Audebert, de Montluçon
gagnent le jeu Secret Agent et le superbe poster.

En guise de consolation, tous les autres participants à ce concours reçoivent toutes nos amitiés et notre plus grande estime. Pour finir un grand bravo à Manuel Cantante qui nous a fait parvenir douze cartes postales avec... douze mauvaises réponses.

**LE MOIS PROCHAIN,
NE RATEZ PAS DANS
AMSTRAD Cent Pour Cent :
LE DOSSIER ASSEMBLEUR
UNE REVUE DE DETAILS
DE TOUS LES ASSEMBLEURS
POUR CPC ET CPC+**

AMSTRAD
P C

AMSTRAD

PC

DOSSIER MUSIQUE

SONATE POUR CLAVIER EN PC MAJEUR

EDITION SPECIALE

COMPARATIF IMPRESSION LASER

PERMANENT

UTILES, NEUF RUBRIQUES

PC JEUX

mag



ISSN : 09812571 - 7,50 FS - 194 F LUX. - 7,50 \$ CAN. - 197 FB.

N° 38 27 F
MENSUEL
FEVRIER 91

LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE

M3224 - 38 - 27,00 F



TONTON SOIZOC

Salut, graines de génies ! Le temps d'enfiler mon costume du dimanche et de me faire une tronche de premier de la classe (voir CPC n° 31), et me voilà fin prêt pour vous présenter de nouveaux softs éducatifs... La dernière rubrique remontant au mois de novembre, on peut dire que je vous ai laissé le temps de vous reposer (sur vos lauriers ?).

La fin des cours approche à vitesse grand V, alors secouons-nous les neurones chaque mois avant les derniers conseils de classe ! On commence en douceur avec un programme destiné aux tout jeunes (3-8 ans), issu de la série « Denver présente » éditée chez Loricel. Dans le CPC de novembre,

je vous avais déjà présenté trois softs de la même collection. Après les sons, les animaux et les chiffres, voici :

JE DECOUVRE LES COULEURS

Pas de page de présentation : on entre tout de suite dans le vif du sujet. L'écran représente un cahier de dessin, avec à droite un pavé numérique permettant de sélectionner une des quatorze illustrations en noir et blanc proposées et mettant tout à l'honneur le sympathique dinosaure Denver. Cette fois-ci, au moins, les fans ne seront pas déçus. Lorsqu'on a enfin arrêté son choix, on entre véritablement dans le programme de coloriage en cliquant sur la palette située sous le pavé numérique. Et alors là, il n'y a pas de quoi se pendre aux rideaux : tout ce qu'on peut faire est remplir le dessin avec différentes couleurs (15 au total), effacer ou demander la version du dessin entièrement coloriée par les programmeurs. La simplicité a du bon, mais tout de même ! Si vous me permettez une petite comparaison, souvenez-vous de Rody et Mastico de

Lankhor : en plus de l'histoire et des énigmes, il y avait un programme de coloriage où on pouvait choisir les couleurs, mais aussi différentes trames. Si je vous dis qu'en plus Je découvre les couleurs ne comporte ni musique, ni bruitages, vous comprendrez que je sois, face à ce soft, aussi vert que le dinosaure lui-même !

LANGUES

Dans un genre tout à fait différent, laissez-moi vous présenter deux éducatifs de langue, un en anglais et l'autre en allemand, destinés aux élèves de 6e et de 5e. Vous aurez ainsi la démonstration de ce que sont de bons - que dis-je, de très bons ! - jeux éducatifs, avec un scénario original, une réalisation parfaite et un aspect ludique omniprésent.

GENERATION 5, OU APPRENDRE EN S'AMUSANT

Génération 5 est un éditeur spécialisé dans les softs éducatifs et si je me permets de leur rendre un bref hommage ici, c'est qu'ils ne nous ont jamais déçus. Qu'il s'agisse de Destination Maths (CPC n° 13), des Quatre Saisons de l'écrit (CPC n° 19) ou du délirant Hamsters en folie (CPC n° 19), où il s'agissait de faire fortune en gérant un élevage de ces sympathiques bêtes, la surprise a été totale à chaque fois. Or un éducatif n'est bon que si l'on a plaisir à y jouer. Si après ça j'en trouve un qui ose dire que Tonton Soizoc n'est pas le prof le plus cool à l'ouest de la ligne B du RER, il aura dix coups de baguette sur ses petits doigts potelés pour lui apprendre à vivre, non mais !

SECRET ENGLAND ET DEUTSCHES GEHEIMNIS

Si je traite de ces deux softs ensemble, c'est qu'ils ont été conçus exactement sur le même scénario, ainsi que leurs grands frères destinés aux élèves de 4e et de 3e (c'est bien le seul regret que je puisse avoir !). Le but du jeu est de retrouver une mystérieuse formule tenue secrète quelque part en Angleterre (ou dans la nouvelle Allemagne réunifiée). Cette formule, outre le fait qu'elle permet de changer n'importe quel métal en or, accorde à son pos-



LOGICIEL EDUCATIF D'ANGLAIS

SECRET ENGLAND



6^e / 5^e

AMSTRAD CPC

 GENERATION 5

seigneur le don des langues. Pour ce faire, il vous faudra voyager de ville en ville et rencontrer des autochtones (entendez par là des gens du pays) qui vous mettront à l'épreuve pour tester vos connaissances linguistiques.

Chaque personnage a sa spécialité : il faut remettre en ordre logique un texte de cinq phrases, ou remplir un texte à trous en choisissant les mots de vocabulaire dans une liste, ou encore retrouver les erreurs (d'orthographe ou

LOGICIEL EDUCATIF D'ALLEMAND

DEUTSCHES GEHEIMNIS



6^e / 5^e

AMSTRAD CPC

 GENERATION 5

de grammaire) qui se sont glissées dans un texte, etc. Si vous répondez correctement, vous obtenez un ou deux points, selon le niveau de difficulté. Avec 30 points, vous recevez le blason de la ville et - qui sait ? - peut-être la formule magique. Il faut également faire très attention aux indices qui vous sont donnés dans les différents textes et qui vous permettront de progresser dans vos recherches.

DE VRAIS JEUX D'AVENTURE

Tout serait très simple si vous étiez le seul à rechercher cette satanée formule. Malheureusement, Ugly Joe (l'affreux Jojo) dans la version anglaise et Hans Wurst (Hans la Saucisse) dans la version allemande sont également sur sa piste... Chaque fois que vous commettez des erreurs dans les tests, que vous demandez de l'aide ou que vous consultez le dictionnaire, votre adversaire avance dans son enquête et risque de vous coiffer au poteau. La progression de chacun est symbolisée par deux barres horizontales au bas de l'écran qui permettent de savoir lequel est en avance sur l'autre.

Mais le plus remarquable dans la réalisation de ces softs, c'est la qualité des graphismes à base d'images digitalisées. A Londres, la vue de la House of Parliament et de la célèbre horloge Big Ben est splendide. De même, les personnages rencontrés sont surprenants, comme Jerry Williams la « keupon » de Brighton. Les différentes musiques qui vous accompagneront dans votre périple ne sont pas mal non plus.

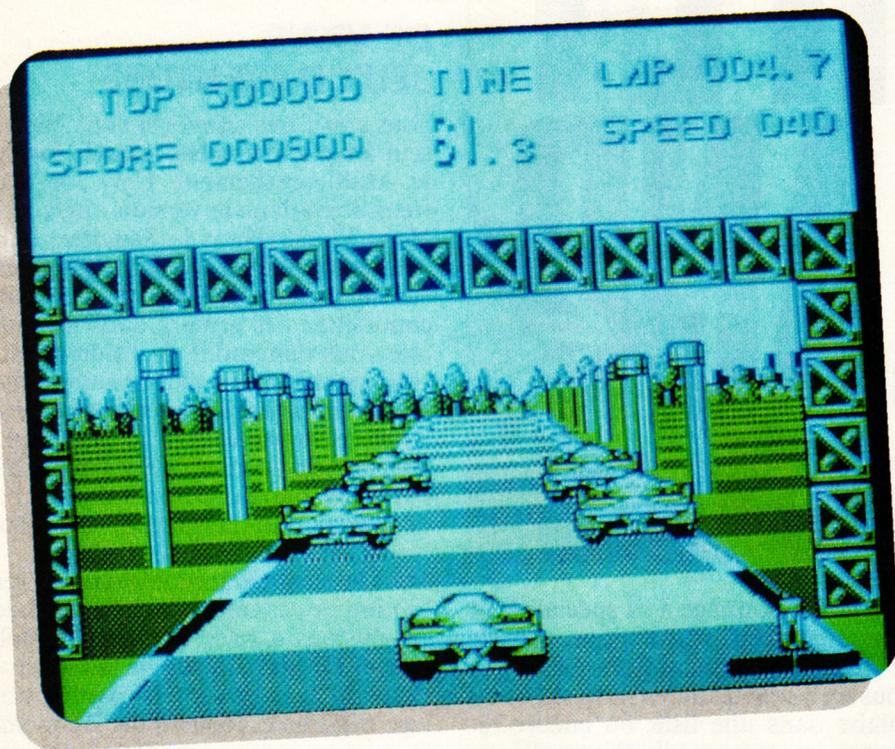
Pour finir, quelques mots sur l'approche pédagogique de ces softs (à faire lire absolument à vos parents si vous ne voulez pas dépenser un rond et vous faire offrir un de ces jeux, ou les deux !) : les exercices proposés font travailler aussi bien la grammaire que le vocabulaire ou la syntaxe. En plus, les textes ne sont pas abstraits ou rébarbatifs, mais permettent au contraire de se familiariser avec la civilisation et la culture du pays.

Il ne me reste plus qu'à dire « gousse d'ail » à mes amis anglais et « aux fines herbes » à mes amis allemands. Quant à vous, je vous dis au mois prochain. Travaillez bien, amusez-vous, Tonton Soizoc veille sur vous !

TONTON SOIZOC

(poète à ses heures perdues)

TELECHARGEMENT VOTRE



Passage sous un portique.

Le choix des logiciels de jeux disponibles en téléchargement sur le 3615 AMSTRAD s'accroît régulièrement. Vous pourrez dorénavant vous y procurer de nombreux jeux exploitant les 128 Ko des CPC 6128 et depuis peu, quelques titres du catalogue de l'éditeur français Loriciel.

Le jeu qui a particulièrement retenu mon attention pour ce mois de février n'est pas une simulation de bombardier mais tout simplement la meilleure simulation de sport automobile jamais réalisée sur Amstrad CPC. Le jeu en question n'est disponible pour l'instant qu'en télélocation. C'est-à-dire qu'une fois téléchargé le jeu ne se sauvegardera pas sur votre disquette

ou votre cassette. Vous pourrez y jouer tant que vous n'éteindrez pas votre machine.

WEC LE MANS

Ce jeu est à l'origine une borne d'arcade de Konami. Elle a connu un certain succès en France car elle permettait aux joueurs de revivre les 24 heures du Mans, la plus prestigieuse course de sport sur prototypes en France et sûrement dans le monde.

Il a existé trois modèles de cette borne : un modèle vertical classique pour jouer en station debout, et deux modèles pour jouer en station assise qui étaient très appréciés, notamment le modèle qui faisait tourner la borne sur 180 degrés lors des virages un peu serrés.

C'est Imagine (en fait Ocean) qui, en 1988, réalise la conversion de ce jeu d'arcade sur CPC. Les quatre développeurs (Jobee, Hemphill, Lamb et Dunn) réussissent un véritable tour de force sur CPC en retranscrivant par-

faitement les sensations de la course à plus de 320 km/h dans une Porsche 962 !

UNE ANIMATION EXEMPLAIRE

Tous les artifices de la borne d'arcade sont reproduits dans Wec le Mans sur CPC (mis à part les vibrations de la machine, évidemment). L'animation est d'une fluidité exemplaire et la conduite de votre engin d'une souplesse remarquable ! Votre but sera de boucler six tours de circuit représentant 24 heures de course. Un temps limité vous est alloué pour parcourir chaque tronçon du circuit qui sont délimités par des portiques enjambant la piste. Chaque fois que vous passez un portique, le jeu vous autorise à continuer la partie en vous octroyant quelques dizaines de secondes de course supplémentaires jusqu'au prochain.

Tout possesseur de CPC amateur de sport automobile se doit d'avoir remporté au moins une fois dans sa vie le challenge que constitue cet excellent Wec le Mans, dont Burnin' Rubber est la version colorée et nettement améliorée sur CPC Plus.

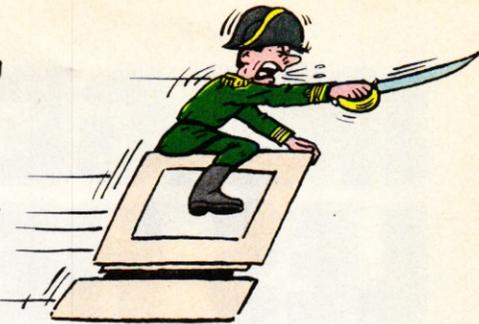
A propos des CPC Plus, je vous rappelle que, dans la rubrique News du 3615 Amstrad, vous trouverez tous les renseignements nécessaires pour commander la fameuse cartouche « anciennes Rom » qui vous permettra d'utiliser tous les programmes non compatibles avec votre machine. Son prix est de 69 F et elle vous permettra donc d'exploiter aussi les jeux édités avant la venue des CPC Plus.

Robby



Sortie de route spectaculaire.

LES FELES DU TÉLÉCHARGEMENT



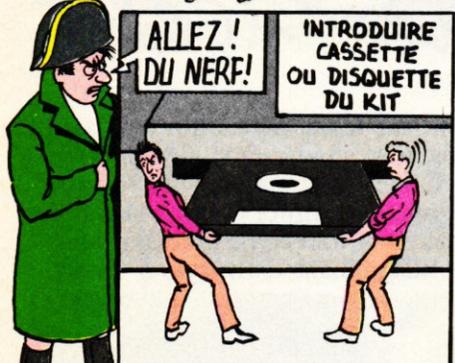
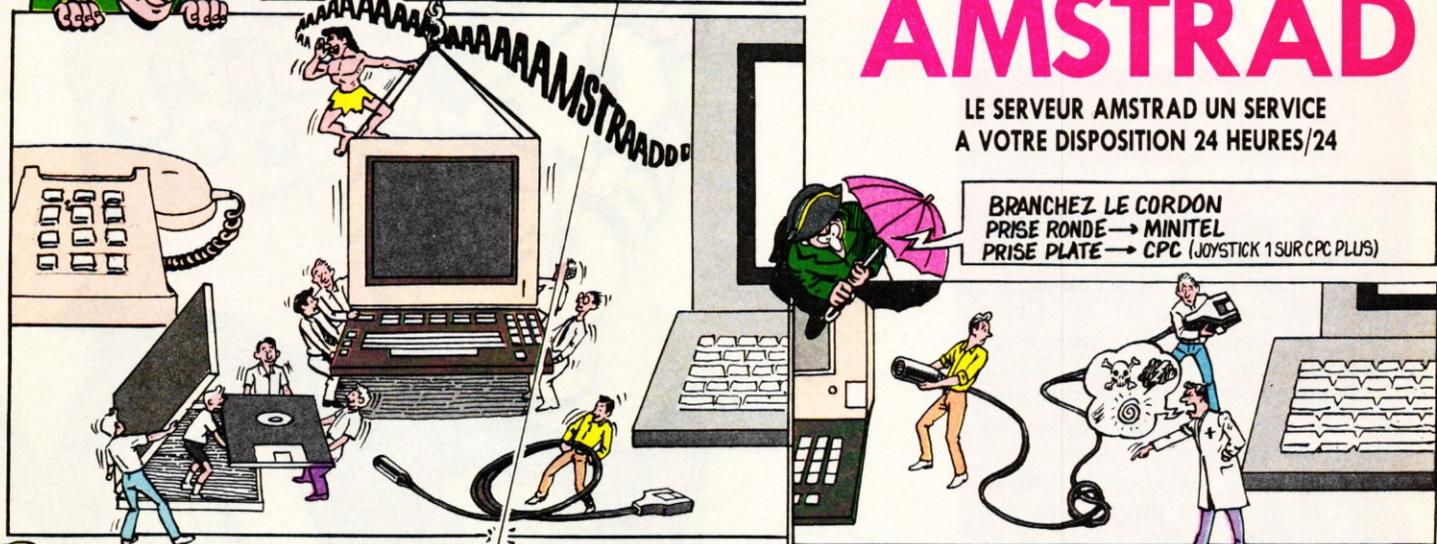
MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC OU 1 CPC PLUS, 1 MINITEL
+ 1 KIT DE TÉLÉCHARGEMENT.

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)

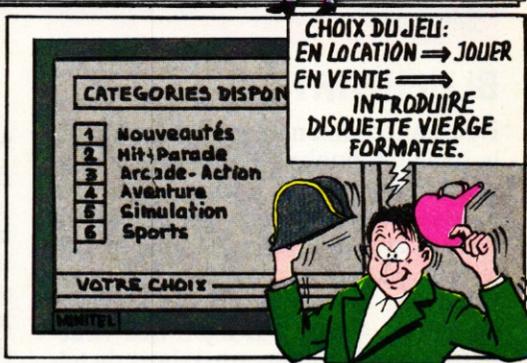
MENDÈS-FRANCE M.C.



INTRODUIRE
CASSETTE
OU DISQUETTE
DU KIT



LANCEZ AMSTRAD



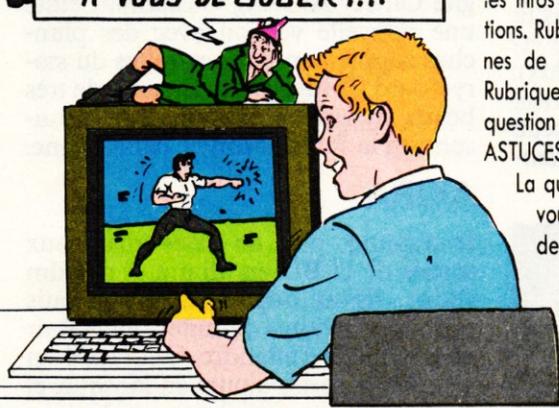
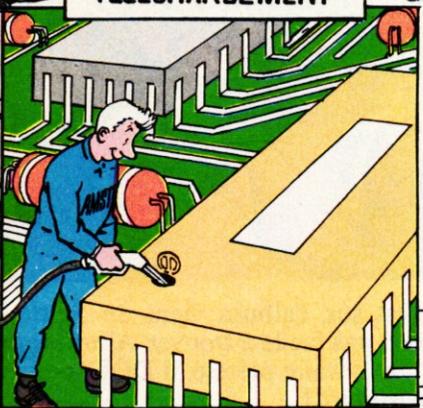
CHOIX DU JEU:
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE →
INTRODUIRE
DISQUETTE VIERGE
FORMATEE.

CATEGORIES DISPON	
1	Nouveautés
2	Mit-Parade
3	Arcade-Action
4	Aventure
5	Simulation
6	Sports

VOTRE CHOIX _____

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER!...



AMSTRAD : vous saurez tout! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPNSES : 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 soft de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli avec un chèque, de 64 Francs (49 F + 15 F pour frais de port et emballage), à l'ordre d'AMSTRAD 72-78, Grande Rue - 92310 Sèvres - A l'attention de Nathalie BLAVETTE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pour CPC 464 (cassette) Pour CPC 6128 (disquette)

CPC 34



IMAGES LES HEROS DE 100 %

DESSINATEUR DU MOIS : GEOFF DARROW

Suite à un problème technique (mille pardons), c'est Philippe Chauvet qui illustrait la couverture du *Cent Pour Cent* n° 33, et non Darrow, comme je vous l'annonçais. Du coup, pour mieux connaître notre invité du mois (cette fois, c'est bien Darrow, rejetez un petit œil sur la couverture), reportez-vous au numéro précédent, et n'oubliez pas son nouvel album *Hard Boiled*, paru chez Delcourt.



BLUEBERRY

L'album commence par le mariage de la belle Chihuahua Pearl et du richissime Stanton. En pleine église, au moment crucial, entre un cavalier en furie. Il attrape Chihuahua par la queue et la plaque sans ménagement sur la croupe de son cheval... Et s'enfuit au galop ! Ouai ! Il n'y a que Blueberry pour se mettre ainsi dans de telles situations. Toujours en forme, et amoureux comme un jeune loup (il y a même, chose exceptionnelle dans la série, une scène d'un romantisme effréné entre les deux tourtereaux). Jean-Michel Charlier, le scénariste disparu pendant la réalisation de cette histoire, serait fier du résultat (*Arizona Love*, éd. Alpen).



JESUITE JOE

Il tue sa sœur sans sourciller, juste avant de sauver un pauvre enfant de la mort. Tout au long d'un album magique et sauvage, Jésuite Joe va suivre sa propre morale au mépris des lois, et débarrasser une région canadienne de ses pires crapules. L'album est sorti il y a déjà longtemps mais, suite à un film sur le personnage (signé Olivier Austen), Casterman édite une nouvelle version avec des planches supplémentaires extraites du story-board d'Hugo Pratt. Et aussi de très beaux croquis et quelques notes concernant la Police Montée canadienne.

AKIRA

Je n'avance plus de dates quant aux sorties de la BD en album et du film Akira... Ils ont trop été annoncés, puis repoussés, et ainsi de suite. On va finir par se lasser d'attendre. Quoi qu'il en soit, Akira sort toujours en kiosque, et c'est toujours aussi bon... malgré ce que pensent certaines mauvaises langues - qui crieraient toujours au génie si cette BD était demeurée inédite en France. Pour patienter, que les plus riches d'entre vous (si vous devez vous faire offrir un cadeau, profitez-en) se

jettent sur *Kaba*, un album très beau (mais très cher : aux alentours de 350 F, aïe) réunissant divers travaux d'Otomo Katsuhiro. Ce gars-là transforme en or tout ce qu'il dessine, passant allègrement d'un style à l'autre.



C'est sûr, l'album vient du Japon et n'est pas facile à trouver. Alors tannez votre libraire préféré. Il DOIT pouvoir le trouver !

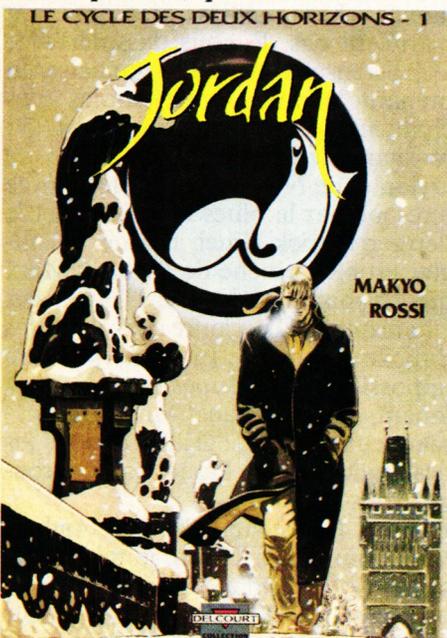
SAMMY

Ça pourrait être le scénario d'un film français d'espionnage de la grande époque (vous savez, avec des barbouzes partout, Francis Blanche, Bernard

Blier, et plein de blondes fondantes). L'action se passe dans un pensionnat de jeunes filles. Mais attention, il ne s'agit pas de n'importe quelles jeunes filles, puisqu'elles sont toutes filles de caïds, gangsters, et autres ennemis publics numéro 1. Des bandits décident d'enlever l'une d'elles pour faire chanter son père qui a planqué un fabuleux magot. Petit os : les jeunes filles ont toutes hérité des dons de leur papa : il y a ainsi la kleptomane, la fille d'espion qui passe son temps à écouter aux portes, celle qui se débrouille toujours pour fabriquer une arme avec trois bouts de ficelle, genre Mac Gyver, etc. Et les kidnappeurs vont passer un mauvais quart d'heure. Ça tire dans tous les coins, ça s'appelle *les Gorilles au Pensionnat*, et ça vient d'être réédité par J'AI Lu en poche. J'aime tout particulièrement cet épisode, mais vous auriez tort de passer à côté des autres albums de Sammy (par Berck et Cauvin, éd. Dupuis). Allez-y doucement, il y en a 26 !

JORDAN

L'histoire commence très simplement, mais pour tout doucement sombrer dans le fantastique. On croirait presque du Clive Barker, gore et perversité en moins (il y a quand même des bébés géants tuant à tout-va). Un album prenant, qui embrouille le cer-



veau, et dont je ne veux surtout rien révéler pour garder votre plaisir intact. Chut, je me tais... Je dirai simplement que c'est excellent, mais qu'on n'en attendait pas moins de l'auteur de la *Ballade du Bout du Monde* (Jordan, par Makyo et Rossi, éd. Delcourt).

ÇA

Après ça, plus question de descendre chercher son skate à la cave... De jour

comme de nuit... Ça, le clown tueur qui use des pires stratagèmes pour faire mourir des plus horribles façons. Tous les héros du bouquin ont gardé le secret de leur enfance... Mais un jour le clown revient. Ça fait très peur, sur trois tomes aux éditions J'AI Lu (vendus, en plus, dans une superbe reliure pour ceusses qui ont la bibliothèque). A part la peur, comme c'est écrit par Stephen King, l'écrivain fantastique le plus connu du moment (*Shining, Christine...*), Ça est évidemment aussi une histoire de gros sous, King venant d'en vendre les droits d'adaptation télé pour 12 millions de dollars. Une brouille pour un homme qui gagnerait quelque cent millions de dollars par an.

MAX LONDON

Journaliste comme Tintin, Max London parcourt le monde, de préférence dans les coins chauds du globe, audience oblige. Dans les deux premiers albums de la série (*Requiem pour un Président* et *Agaou-Loa* se déchaîne, éd. Blanco), Max et son compère (non, pas un chien, mais un cameraman) va couvrir (et même participer à) une révolution sur une île cousine d'Haïti. On a droit à tous les clichés, combats de coqs, vaudou omniprésent, indigènes zombifiés par le méchant de service, et mulâtresse aux yeux d'émeraude, qui finira par tomber dans le bras du héros (si ce n'est le contraire). BD signée par Zoran et Toufik, encore peu connus, et à encourager...

NAMOR

Puisqu'on a beaucoup parlé d'une certaine Petite Sirène ces derniers temps, n'oublions pas celui qui aurait du devenir son mari (et non le niais du dessin animé), j'ai nommé Namor. Alias Submariner, alias le Prince des Mers. Quand il est apparu dans les comics, il combattait les humains venus polluer et envahir son territoire.

Il mettait de terribles beignes à la torche de l'époque (oui, c'est vrai, Johnny Storm n'est PAS la Torche originale !!). Il a ensuite épousé la cause des alliés pendant la Seconde Guerre mondiale, combattant aux côtés des sup'héros les vilains nazis monstrueux (demandez à pépé Captain America). Par la suite, il y a eu des hauts et des bas, mais Namor a toujours été présent chez Marvel. D'ailleurs très spécialiste des histoires de fesses (l'amour impossible avec Jane Storm la Femme invisible, son mariage...), il se lance maintenant avec opportunité dans les combats'écologi-



ques. C'est en comics originaux dans les boutiques spécialisées (Actualités, 38, rue Dauphine, 75006 Paris), ou en français dans *Special Strange* en mars (et encore signé de la main de l'infatigable John Byrne).

LE SAVIEZ-VOUS ?

Dans le magazine *Nova*, *Miss Hulk* est de plus en plus belle et de plus en plus sexy, et ce sous la plume de John Byrne.

Greg, l'homme qui valait trois mille scénarios (dont les excellents Bernard Prince, Bruno Brasil, ou Comanche) écrit une nouvelle série dessinée par Michel Blanc Dumont, père de Jonathan Cartland et grand dessinateur de chevaux devant l'éternel. Ça s'appelle *Colby*, et c'est un polar ambiance 50's.

Le trafic d'animaux, vous connaissez ? C'est pourtant ce que font les (horribles) héros de *Retour de Manivelle* de Hartie et Joan (Rakham). Oui, oui, c'est bien le Joan de la petite Lucie...

Semic a réédité pour les fêtes de fin d'année (et en souscription), le mythique n° 1 de *Strange*, de 1970. Conforme en tous points à l'original (jusqu'aux actualités très datées). Que ceux qui l'ont raté fassent attention dorénavant, hé, hé...

Patrick GIORDANO



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

INDEPENDANTS

Alors que les choses vont de plus en plus vite du côté des nouvelles technologies, des jeux sur ordinateur (un petit bonjour au CPC + et à la GX 4000), des images de synthèse, et de toute la nouvelle génération de moyens de communication, tout va de pire en pire du côté des programmes télévisés. Alors que beaucoup considèrent encore la télévision comme un aboutissement, ne serait-elle pas en fait qu'une étape ? Un futur ancêtre d'une ultime technologie véritablement interactive ? En tout cas, 1991 commence mal quant à la musique à la télé : a quelques exceptions près (« Megamix » le samedi, « Giga », « Boulev'Hard »...), la stagnation est de rigueur. Du coup, on va continuer ici-même à suivre la ligne diamétralement opposée. Ce mois-ci, « Les Deux Doigts... » sont consacrés uniquement à des artistes indépendants, fiers de l'être, et fonctionnant sans l'aide des médias traditionnels.

HEROS DU MOIS : KID PHARAON

Boum ! En deux albums et quatre années, le kid bordelais a conquis un public fidèle de par son énergie et son sens mélodique. Deux disques (*Love bikes* et le double *Hands*) d'une rare richesse pour un artiste français. Pour son nouvel album (et avec un nouveau groupe, The Mercenaires), Kid Pharaon s'essaye à de nouvelles expériences. *Deep Sleep* est complexe, surprenant au premier abord, fait de

Kid Pharaon et ses Mercenaires.



cassures, de hachures, et de mélange de styles. Même si la couleur est toujours rock, et toujours marquée par les classiques (Jonathan Richman, Elvis Costello, Bob Dylan...), Kid Pharaon se plaît à désarçonner l'auditeur, à expérimenter (énorme travail sur les chœurs, suites harmoniques « dissonantes »).

La chose prend de la saveur au fil des écoutes, et devient surtout limpide sur scène, que le groupe fréquente assidûment (courez le voir, s'il passe par chez vous). *Deep Sleep* (Danceteria) est assurément un album de transition, qui ouvre de nouveaux horizons pour le futur de l'un des meilleurs chanteurs de rock d'ici. A suivre, donc...

GROUPE DU MOIS : MOLODOI

Késako ? Molodoï ? Oui, oui, c'est le nouveau groupe de François, ancien chanteur parolier des Béruriers Noirs. Le premier album, *Irrécupérables* (Nada/New Rose), est à peine sorti, et



Molodoï.

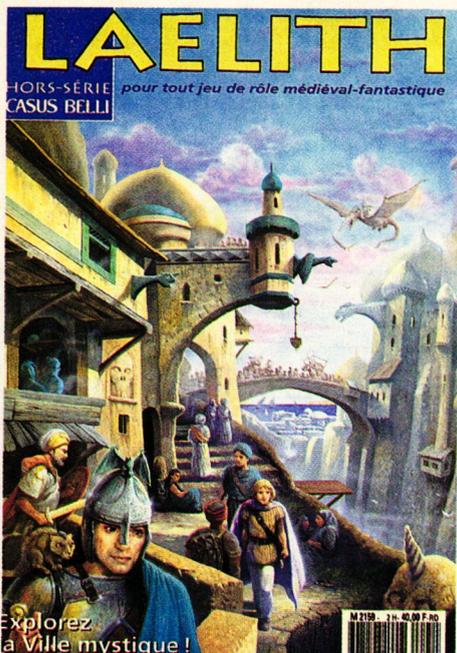
le groupe est déjà en train de brûler les planches aux quatre coins de l'Hexagone. Ici, plus de délires théâtraux et de mises en scène spectaculaires. Molodoï mise sur la musique, un punk rock terriblement efficace, énergique. Le style demeure le même, textes engagés, guitares en furie, boîte à rythme (bien que, lors de leur premier concert, Molodoï semblaient la maudire, et réclamer un véritable batteur), la voix menant le tout à grande vitesse. Les Dragon Ninjas devraient aimer.

CLASSIQUE ET BEAU : TROIS B.O. POUR JEUX D'AVENTURE

Il y a un truc que je ne comprendrai jamais. Les médias bien pensant n'arrêtent pas de nous bassiner avec leur défense de la culture française, en prenant comme porte-paroles des chanteurs s'inspirant fortement du rock américain. Cabrel est fondu de Dylan et de Neil Young, Goldman ne jure que par le blues et AC/DC, et le dernier Patrick Bruel, hormis la langue, est plus proche de Richard Marx que des habitués de « La Chance aux Chansons ». D'un autre côté, il est très difficile d'entendre (pour ne pas dire impossible) les groupes ou chanteurs jouant une musique fondamentalement européenne, dégagée de tous les tics anglo-saxons. Paradoxal, ne trouvez-vous pas ?

Prenez *Collection d'Arnell Andréa*. Vous connaissez ? Non, je m'en doutais. Il est pourtant rare d'entendre quelque chose d'aussi beau que leur album un *Automne à Lorcy* (lively Art/New Rose). Une musique intemporelle, proche du classique, dégageant une infinie nostalgie. Avec deux violoncelles omniprésents, un piano envoûté et la voix tout en douceur de Chloé et Liphard. Le disque n'est pas récent, mais ce n'est pas une raison pour ne pas le commander à votre disque préféré. Idéal en fond sonore pour jouer au magnifique Prince of Persia...

Photo : MASTO



Le groupe **Résistance** vient de sortir un album entièrement bâti autour de la symbolique du chiffre 8 (sur le label Facteurs d'Ambiance). Les instruments classiques (violoncelle, clarinette) flirtent ici avec les synthés et les boîtes à rythmes, et la voix posée d'Eric Ferrand (il est Français mais chante en anglais) les rapprochent de Japan ou des chansons douces de Brian Eno.

On finira avec des Anglais, **In The**



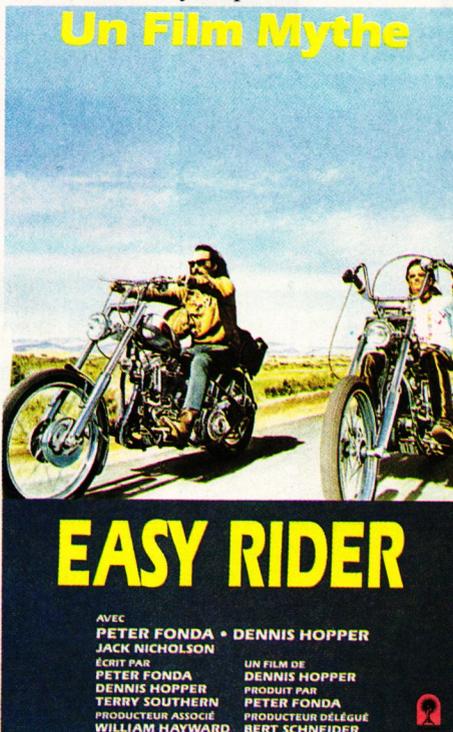
Nursery. Les Anglais ont d'ailleurs souvent tenté le mariage du classique et du rock (Procol Harum, Beatles, Genesis, Gentle Giant...). Dans leur album *L'Esprit* (Third Mind/PIAS), **In The Nursery** ont mis le paquet : cascades de violons, chœurs dramatiques, orgues religieux, rythmes militaires... On ferme les yeux, les images défilent, et on se verrait presque chevauchant la steppe cheveux aux vents. En plus, vous en aurez pour votre argent, il n'y a pas moins de quinze titres sur le CD, certains étant même susurrés en français par la chanteuse Dee. Si vous jouez à *Bloodwyth*, en voilà une BO idéale...

LE SAVIEZ-VOUS ?

Vous êtes sûrement nombreux à avoir tenté, comme Robby et Wolfen, l'expérience *Donjons et Dragons*. Mais peut-être ne connaissez-vous pas **Laelith**, la ville mythique (et mystique) créée par le magazine *Casus Belli* et ses lecteurs. Une véritable mine d'or pour les Maîtres de Jeu, un univers d'une richesse incomparable. A quand *Laelith* sur micro ?

En parlant de jeux, saviez-vous que vous pouviez jouer par correspondance? Non, je ne plaisante pas ! Il vous est même possible d'incarner un chef viking aux côtés de dizaines d'autres joueurs en vous inscrivant à **Légende Viking**, un jeu stratégique qui ouvre de nouveaux horizons. Pour vous inscrire, contactez Korum, 8, rue Doré, bât.1, 77000 Melun.

Si vous avez un magnétoscope, faites-vous plaisir, et courez louer **Easy Rider**, film mythique des sixties, de



Denis Hopper, avec Nicholson et Peter Fonda. Le film et la musique (Steppenwolf, Byrds, Hendrix) sont à la hauteur du mythe. Et, puisqu'on parle de Denis Hopper, louez aussi **Colors**, qui va vous transporter à Los Angeles, en pleine guerre des gangs. Rap, action, et Sean Penn dans le rôle du jeune flic de service.

ALLUME DU MOIS : HENRY ROLLINS

La voix sussurre tout doucement ses textes hallucinés. Soudain c'est l'explosion, le chaos : cris, guitares en furie, le bassiste se prend pour Jimi Hendrix. Quelle est cette antimusique de fond ?! Tout simplement *Turned*

On (Plus Au Sud), un double live (enregistré en Autriche) qui synthétise à merveille la poésie sauvage d'Henry Rollins et de son groupe.

Une musique qui fait du bien, car vivante, et libre de toute entrave. Henry Rollins n'en est pas à son coup d'essai, ayant toujours joué un rôle essentiel au sein de la scène hardcore américaine, avec Black Flag (LE groupe hardcore des années 80), ou en débitant sa poésie aux côtés de personnages mythiques comme la sublime Lydia Lunch, dans la tradition des grands poètes américains (Lenny Bruce, Jim Morrison, etc.). Profitez de ce live compilation pour faire la connaissance de ce personnage hors du commun.

INVITES DU MOIS : JEAN-MARIE ARNON et ALAIN KAHN

Après le *Spoty* de Max et l'*Aqua-blue 3* de Cailleteau et Vatine, *Amstrad Cent Pour Cent*, et ce à partir du prochain numéro, accueille une nouvelle série BD : *l'Odeur des Filles*. On y revient en détail le mois prochain, et, pour patienter, son créateur, Jean-Marie Arnon, vous offre ses cinq disques préférés.

JEAN MARIE ARNON

- 1 - CRAMPS : *Stay Sick*.
- 2 - SONIC BOOM : *Spectrum*.
- 3 - LOVE : *Forever Changes*.
- 4 - LES TRACTEURS : *Sur la Planète des Femmes* (K7 d'un nouveau groupe, avec... Jean-Marie Arnon à la guitare)
- 5 - BYRDS : *5th Dimension*.

ALAIN KAHN (directeur de la publication *Amstrad Cent Pour Cent*)

- 1 - BILLIE HOLLIDAY : *the Songbook*.
- 2 - SUPERTRAMP : *Breakfast in America*.
- 3 - SANTANA : *Abraxas*.
- 4 - JOHN MC-LAUGHIN/AL DI MEOLA/PACO DE LUCIA : *Passin Grace Fire*.
- 5 - MADONNA : *Like a Virgin*.



FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ!

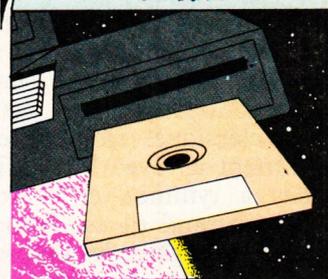
Des centaines de jeux à s'offrir à tout moment, en un instant, sans sortir de sa navette, pour le prix d'une simple connection! A partir de 15 frs, c'est planant.

36 15 CODE **AMCHARGE**

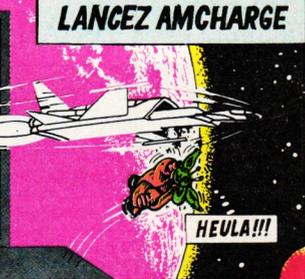
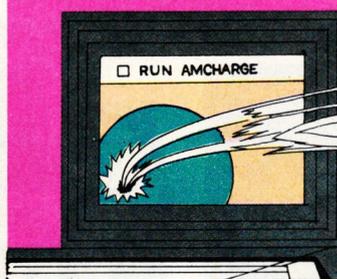
MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+ 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT.

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT.



LANCEZ AMCHARGE



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

CATÉGORIES DISPONIBLES

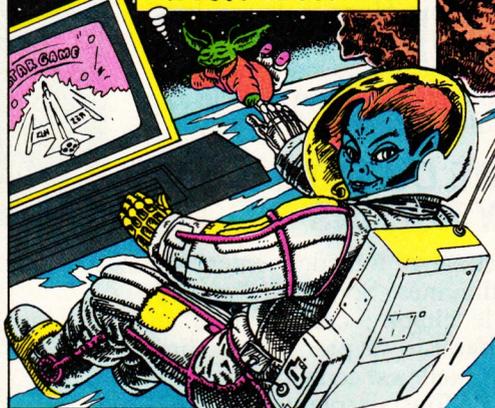
- 1 Nouveautés
- 2 Hit-Parade
- 3 Arcade - Action
- 4 Aventure
- 5 Simulation
- 6 Sports

VOTRE CHOIX

TÉLÉCHARGEMENT!



À VOUS DE JOUER!



AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Je désire recevoir

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

Total = F

Précisez votre ordinateur Frais de Port = 15 F

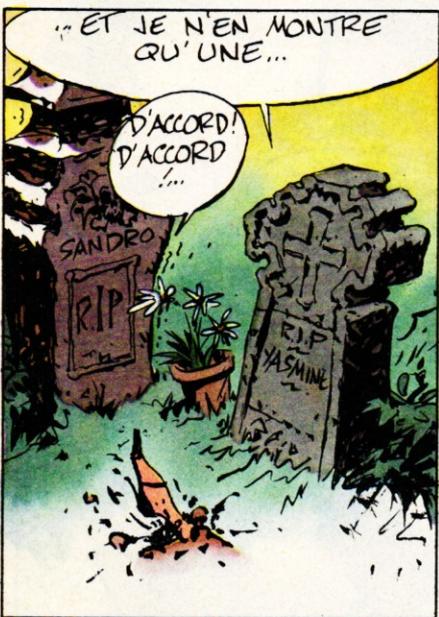
CPC 464 CPC 6128 A payer = F

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)

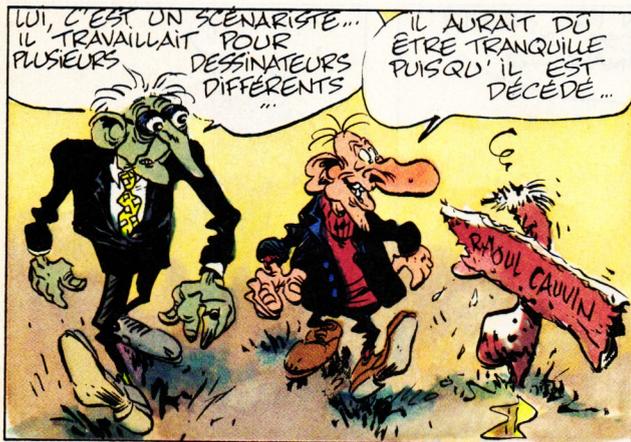
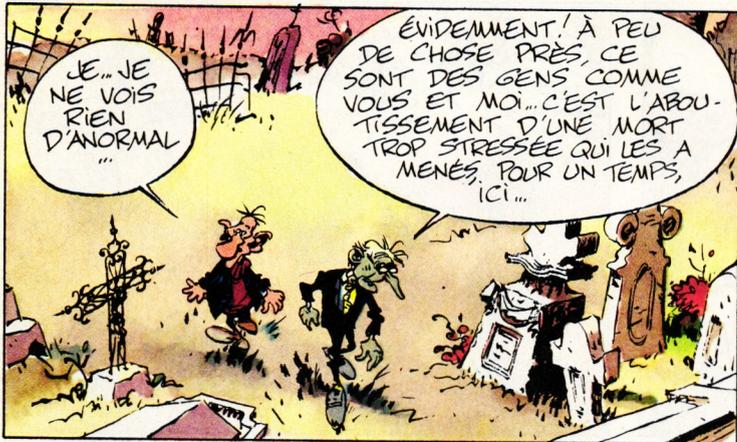
Je paie _____ Date d'expiration _____
par carte bancaire N° _____

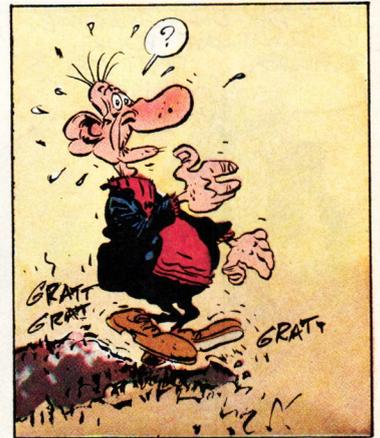
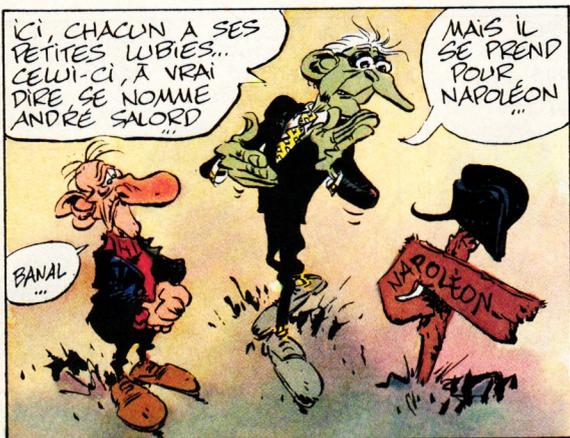
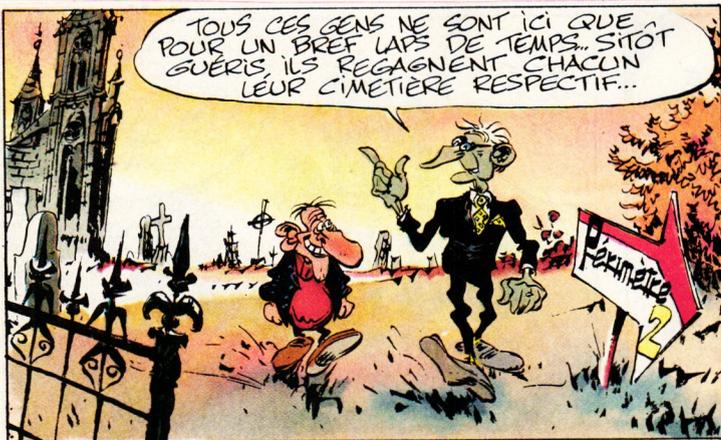
Signature : _____

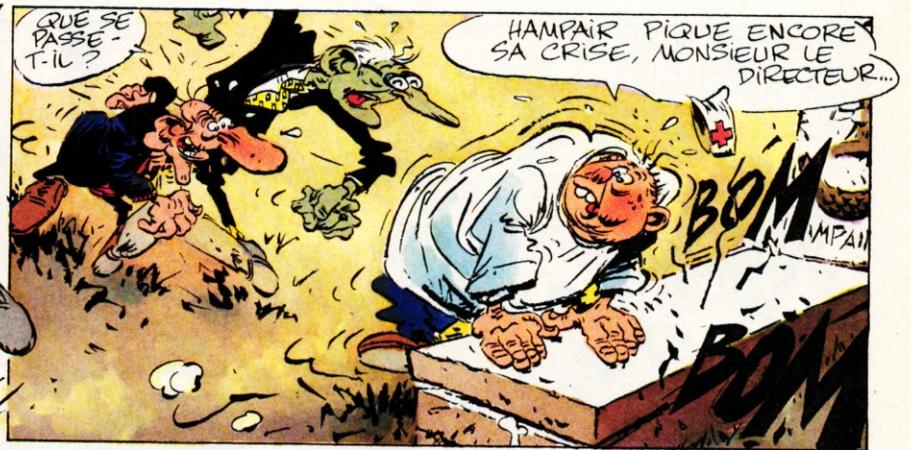
« PIERRE TOMBAL » de HARDY

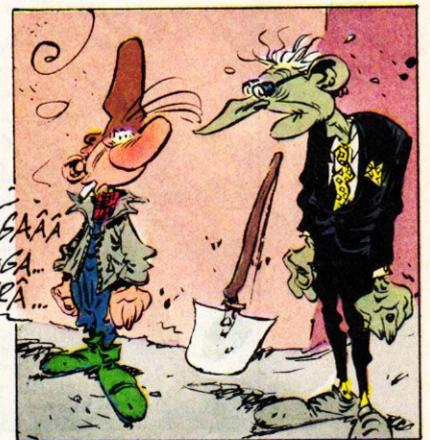
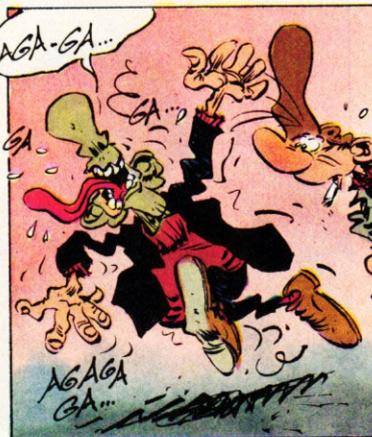
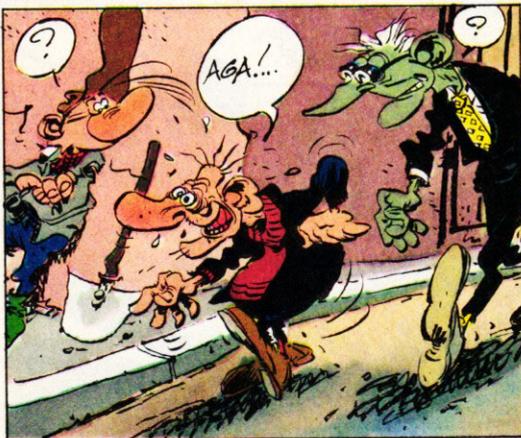
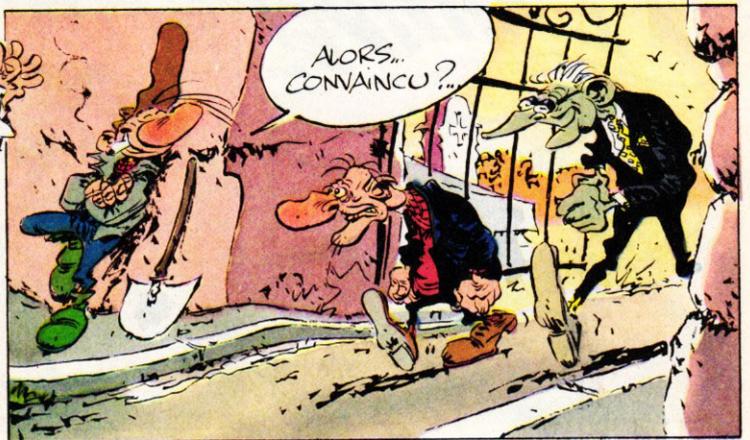
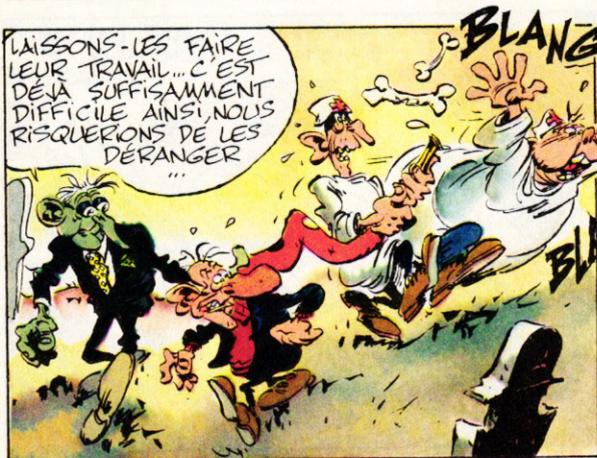












XLS.

Scan by Gi@nts 2015

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^F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MEYER-FRANCE HAUSSMANN

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 34

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

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



LEURS YEUX SE RENCONTRÈRENT ET LE
COUP DE FOUDRE FUT INSTANTANÉ!

MAIS CHIP EST-IL CAPABLE D'ENTRER DANS
LE CLUB DE MELINDA?



CHIPS CHALLENGE

Chip est amoureux, mais s'il veut
capturer le coeur de Melinda, la
merveille intellectuelle, un gros défi
l'attend.



Ecran de la version ATARI ST.

Entre Chip et son entrée
dans le Club des Bit Busters
fondé par Melinda, il y a 144
niveaux de puzzles et d'action.

Une fois membre du Club, il devra
gagner le coeur de Melinda et
ensemble, ils seront encore plus
performants.

- 144 niveaux passionnants
- Des tonnes de pièges et d'ennemis.
- Un fabuleux test d'agilité mentale.
- Un exercice épuisant de dextérité.
- 100% prenant!

© 1990 EPYX Inc. Tous droits réservés.
EPYX est une marque déposée No. 1195270.
S.F.M.I. - BP 64 - Tour C.I.T. - 3, rue de l'Arrivée - 75749 PARIS
Cedex 15. Tel: (1) 43 35 06 75 - Fax: (1) 40 47 08 52.

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



DISPONIBLE SUR
ST, STE, AMIGA,
AMSTRAD Disc et Cassette

