

AMSTRAD
CPC

AMSTRAD CPC

ENTOUR

EXCLUSIF
EUROPEAN
DEMO
PARTY

EXPLOSIFS

- 3D CONSTRUCTION KIT
- TERMINATOR 2
- HERO QUEST
- PANZA EN CARTOUCHE
- TURRICAN 2

CONCOURS SIMPSONS
CONCOURS ECRAN



N° 40 25 F
BIMESTRIEL
SEPT/OCT 91



M 2256 - 40 - 25,00 F - RD

TERMINATOR JUDGMENT

L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER



LJN is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.
© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.

OR 2

DAY

TM



TE DE SORTIE DU FILM

16 OCTOBRE



OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573

T2

JUDGMENT DAY



SOMMAIRE

- 6/10 **A**ctuel
- 12/21 **S**ofts à la une
- 23/26 **C**ourrier des lecteurs
- 27/29 **P**okes au rapport
- 30/31 **H**elp
- 34/35 **I**nitiation au Basic
- 36/37 **I**nitiation
à l'Assembleur
- 38/39 **B**idouilles
- 40/43 **L**ogon System
- 44/47 **P**rogrammez votre CPC+
- 48/49 **U**tilitaire du mois
- 50/51 **F**anzines
- 52/55 **L**e listing du mois
- 56 **A**bonnement
- 58/68 **S**ofts du mois
- 61 **C**oncours « Simpson »
- 66 **L**a Classe des lecteurs
- 70/74 **R**eportage :
European Demo Party

Incroyable ! Nous avons attendu le quarantième numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour vous écrire un éditorial digne de ce nom. Mais que se passe-t-il ? C'est la révolution ?

Presque ça.

Amstrad Cent Pour Cent devient bimestriel à partir de ce numéro de la rentrée.

Je vois à votre regard que vous avez besoin d'explications.

Nous expliquons.

L'Amstrad CPC, s'il est toujours un ordinateur très utilisé, n'est plus la machine au sommet de la vague micro-informatique. Vous avez constaté que

EDITORIAL

ces derniers mois les nouveaux logiciels se sont faits rares. C'est ce qu'on appelle un

phénomène de marché. Un phénomène qui frappe une machine qui a près de sept ans d'existence.

Or donc, nous devenons bimestriel, cela nous permettra de tester un plus grand nombre de logiciels et de vous peaufiner quelques articles de derrière les fagots, tel le reportage que nous avons fait cet été dans le nord de l'Allemagne.

Autre évolution, vous noterez dans ce numéro quelques rubriques supplémentaires : « La classe des lecteurs », où le retour tant attendu du Concours écran. « L'utilitaire du mois », autre retour d'un grand disparu et « Les fanzines », l'arrivée d'une rubrique que vous nous réclamiez depuis bien longtemps.

Vous constaterez donc que notre nouvelle périodicité va nous permettre d'être encore plus proche de vos attentes et de nous consacrer encore plus à votre serveur le 3615 ACPC ; bref, tout le monde y trouve son compte, nos lecteurs — c'est-à-dire VOUS — les premiers. N'ayez crainte, c'est pas parce que nous avons désormais un mois de plus pour vous concocter votre magazine préféré que nous ne trouverons plus le moyen d'être en retard... Le numéro 41 d'*Amstrad Cent Pour Cent* sortira donc au début du mois de novembre ; ne le manquez surtout pas car il sera, au moins, deux fois plus intéressant que ce passionnant numéro de septembre.

L'équipe d'*Amstrad Cent Pour Cent* vous souhaite de passer un agréable moment en notre compagnie.

**Robby, Poum, Sined, Franck,
Les Logon System et Mykaïa**

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION 31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. Tél. : 40 93 07 00.
Directeur de la Publication : Alain KAHN. Directeur de la Rédaction : Philippe MARTIN.

Rédacteur en chef : Robert BARBE. Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANE. Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.

Rédaction : Alain MASSOUMIPOUR, Franck EINSTEIN. Ont participé à ce numéro : Denis JARRIL, Les LOGON SYSTEM. Illustrateur : MIKAÏA. Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h. Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER.

Concept Visuel - Photocomposition : KASS. Tél. : 42 94 05 15 - Maquette : Nathalie LEGAY - Photogravure : P.C.S., Impression : I.E.I. Lisses.

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays.)

SA au capital de 250 000 F RCS Nanterre B 341 547 024. Commissin paritaire n° en cours. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 91. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine. Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International SA tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA.

PUBLICITE : Tél. : 40 93 07 93. Responsable de la publicité : Corinne PINHAS-FOUCART. Chef de publicité : Corinne FISCHER.
Assistante Marketing et responsable télématique : Barbara RING-REMY. Minitel : 3615 ACPC.

COUVERTURE : TERMINATOR 2 © CAROLCO INTERNATIONAL NV - Tous droits réservés.

LA COLLECTION JAMES BOND™

007™

007 - le code de
l'agent secret le
plus célèbre au monde :
le Commandant James Bond!
Aujourd'hui, Domark est
heureux de vous offrir ses
trois aventures les plus
passionnantes, réunies pour
la première fois en une
compilation exceptionnelle.

L'ESPION QUI M'AIMAIT

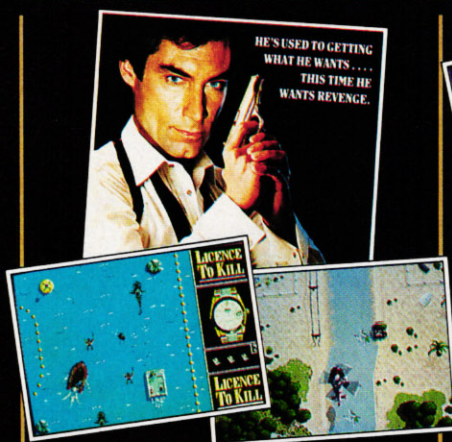


James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pur sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir. Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par 'Q' - voiture au moteur gonflé et truffée d'armes.

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

Programmed by: The Kremlin 1990 Eon Productions Ltd/MAC B. Inc.
The Spy Who Loved Me 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol
Danjaq S.A. and United Artists Company. All rights reserved. Lotus
& Esprit are registered trademarks of Group Lotus plc. Artwork and
Packaging 1990 Domark Ltd.

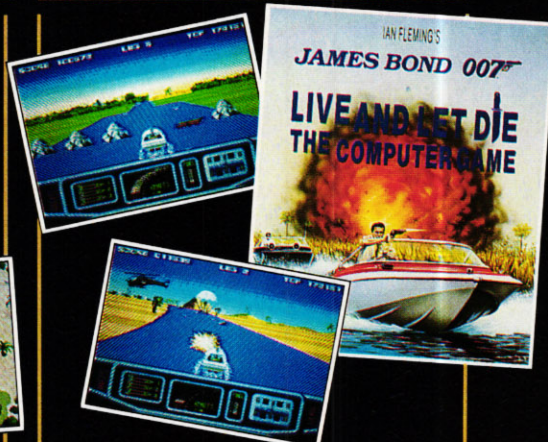
PERMIS DE TUER



Prenez les commandes de ce jeu tiré du plus récent film de James Bond (multi-niveaux, multi-riilles). Vous pouvez maintenant piloter des hélicoptères, conduire des pétroliers articulés, affectués des sauts en parachute défiant la mort et faire du barefoot. Bond a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut...cette fois il veut sa revanche.

Programmed by: Quixel. Film distribution by MGM UA Distribution Co.
Gun logo symbol 1962 Danjaq S.A. and United Artists Company.
All rights reserved. Packaging 1989 Domark Ltd.

VIVRE ET LAISSE MOURIR



Le message de M était clair: "Cherchez Mr Big, ne revenez pas tant que vous ne l'aurez pas retrouvé".

Q vous a offert son nouveau jouet - le plus rapide et le plus dangereux des hors-bords. Il vous faudra beaucoup d'entraînement dans les conditions les plus extrêmes avant que vous ne soyez prêt à affronter Mr Big sur son propre terrain - les Florida Everglades.

"Bonne Chance 007 - vous en aurez besoin".

Source code and game format 1988 Elite Systems International Ltd.
Gun symbol logo 1962 Danjaq S.A. and United Artists Company.
Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd. 1988

DOMARK



TORTUES again

Bien qu'il n'ait point été un chef-d'œuvre, TMNT sur CPC a fait un joli carton chez les revendeurs. Encouragé par ces paquets de Livres Sterling facilement acquis, Image Works va nous gratifier d'un nouveau logiciel contenant les aventures des Tortues radioactives. Il s'agit cette fois de la conversion de la borne d'arcade officielle (des jeux Olympiques) de ces saletés de petites bestioles vertes. Le jeu d'arcade, permettant à quatre personnes de jouer simultanément, était vraiment désopilant. Nous ne savons (de Marseille) rien de la version CPC si ce n'est que nous la testerons dans le prochain numéro. S'ils nous font un « Tortues Ninjas 3 », je craque !



Turtles 2, the coin-up game d'Image Works.



LE PRIX

Ah oui, le prix d'Amstrad Cent Pour Cent vient d'augmenter. La dernière fois que nous vous avons fait le coup c'était en octobre 1988. Bon, j'avais vous donner une bidouille exclusive. Vous prenez 30 francs dans votre tirelire. Vous allez acheter Amstrad Cent Pour Cent, il vous reste donc 5 francs. Avec ces 5 francs, vous achetez un billet de « Banco ».

Vous grattez. Vous gagnez 500

francs (si, si, c'est possible). Du coup, vous avez de quoi vous abonner à notre magazine (voir offre spéciale en page 56). Ou bien vous offrez un bouquet de fleurs à votre copine ou votre maman.



LES ABONNES

Nous passons bimestriel, bon. Pour les gens qui se sont abonnés avant ce numéro de septembre, leur abonnement couvrira le nombre de numéros pour lesquels ils se sont abonnés. Ainsi, un abonné d'un an (ancienne formule) verra son abonnement prolongé (dans le temps, parce que nous sommes bimestriel) jusqu'à recevoir effectivement 11 numéros d'Amstrad Cent Pour Cent. Donc, pas de panique, on a tout prévu.

EXTERMINATOR

Exterminator est un jeu hautement original et assez délirant. Vous y jouez le rôle de l'Exterminator, celui que l'on appelle lorsque votre maison de Chicago est envahie par des insectes mutants. Scénario délirant, non ? Vous serez encore plus plié lorsque vous saurez que l'Exterminator est une grosse main que vous devrez diriger sur l'écran de votre CPC pour contrer l'invasion des insectes géants.

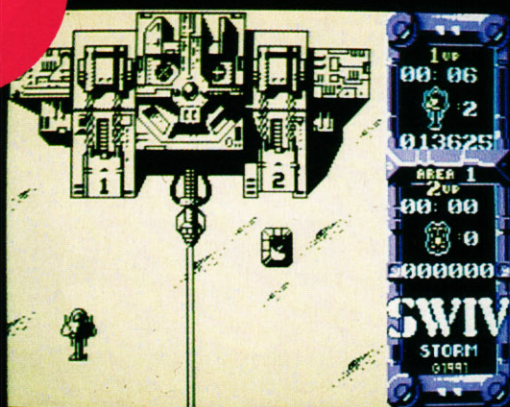


les frères BONANZA

Allez, encore une annonce en provenance d'US Gold, la société anglaise va convertir sur CPC la borne d'arcade de Mobo et Robo Bonanza, deux petits robots trognons avec de belles lunettes noires.

Swiv

C'est un shoot them up inédit sur CPC de The Sales Curves qui sera commercialisé dans une compilation éditée par Us Gold. Bon, espérons que les autres titres de la compilation seront intéressants parce-que Swiv est très loin d'être le meilleur jeu du genre sur CPC.



CAPCOM COLLECTION

La CAPCOM COLLECTION réunie 8 des plus grands classiques de CAPCOM dans une compilation qui fait date dans l'histoire des jeux d'arcade.... CAPCOM - le géant japonais des jeux vidéo



Strider II™



Strider™



Ghouls 'n' Ghosts™



L.E.D. Storm™



Cette compilation ©1991 CAPCOM USA INC. Fabriqué sous licence par U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford. Birmingham B6 7AX. Angleterre. Tel: 021 625 3366

"Si vous avez aimé le premier, celui-ci vous ravira", GENERATION 4.
HIT dans TILT.
TOP DU MOIS dans MICRO NEWS
"La manipulation du joystick est très précise, le scrolling est très doux...une très bonne conversion d'arcade", JOYSTICK.

"Une animation époustouflante pour le meilleurs jeu d'arcade de l'année", TILT
TILT D'OR de la "Meilleure conversion d'arcade 89"
GEN D'OR dans GENERATION 4
A 100% HIT dans AMSTRAD
100%
TOP DU MOIS dans MICRO NEWS

"Des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé", AMSTRAD
100%
TOP DU MOIS dans MICRO NEWS
A 100% HIT dans AMSTRAD
100%
GEN D'OR dans GENERATION 4
HIT dans TILT

"Enfin disponible sur nos micros, et vous ne serez pas déçus", MICRO NEWS.
TOP DU MOIS dans MICRO NEWS
A 100% HIT dans AMSTRAD 100%
HIT dans TILT

"On est pris par l'action du jeu dont la difficulté va grandissante", JOYSTICK.
HIT dans TILT.

"Le jeu sur micro est aussi prenant et de bonne qualité que la version arcade", GENERATION 4.

"Avec de magnifiques graphismes le jeu a tout pour plaire", HIT dans TILT
GENERATION 4.



U.N. Squadron™



Forgotten Worlds™

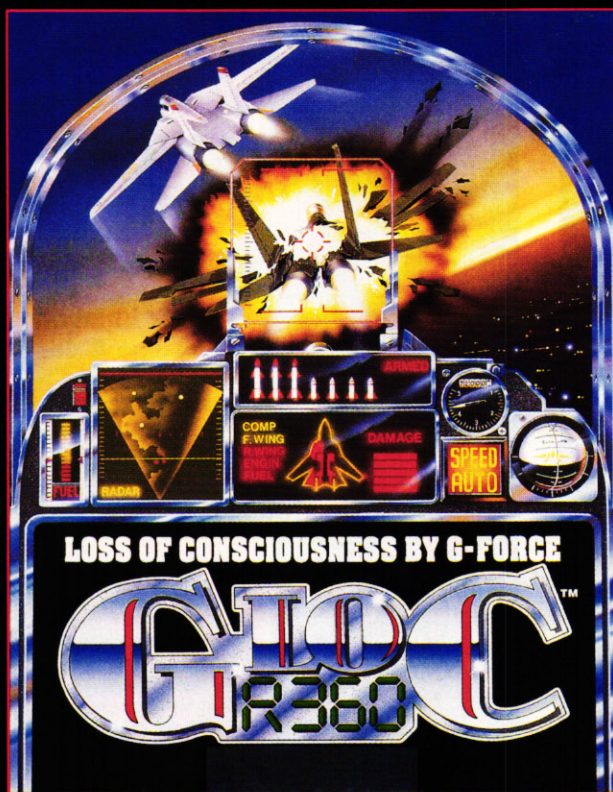


Dynasty Wars™



Last Duel™

Disponible sur Amstrad/Amstrad Plus cassette et disk, Atari ST/STE et Amiga



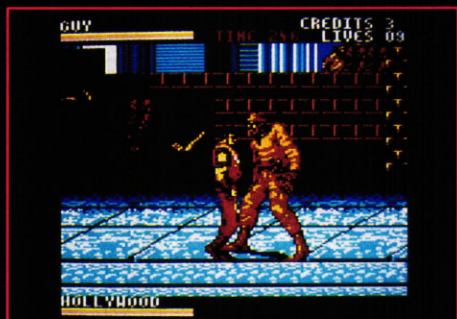
G-LOC sur CPC

Non ? Vous y croyez, vous ? US Gold nous annonce maintenant la venue de G-Loc sur CPC. Cette borne d'arcade de folie, simulateur de combat aérien renversant (surtout en version R360 : une cabine d'arcade qui se retourne carrément lorsque vous faites des loopings) créé par Sega doit sortir sur nos bécasses d'ici à la fin de l'année. Mais comment vont-ils réussir à retranscrire correctement ce jeu sur CPC ? Bah ! remarquez, Activision avait fait du bon boulot sur After Burner, alors on peut s'attendre à tout ! Mais bon, nous avons des doutes...

Au fait ! G-LOC, ça veut dire à peu près : perte de conscience due à la force G. Imaginez, vous volez tranquillement à un peu plus de 1000 kilomètres/heure et vous décidez de virer à droite d'un violent coup de manche ! Soudain, c'est le voile noir, vous vous êtes pris un paquet de G et tombez dans les pommes...

Final Fight

Le mois dernier nous vous faisons voir les premiers sprites de cette conversion de l'excellente borne de Capcom sur CPC. Voici maintenant quelques écrans avant notre test complet du mois de novembre.



Final Fight
d'US Gold.



TOP ACTION,

Voici une compil de Loricel. On y trouve le célèbrissime Lode Runner qui n'a pas grand-chose à voir sur nos CPC avec le jeu d'origine. Skweek qui est devenu un classique, on aime bien et on se prend bien la tête avec. Moonblaster, un jeu bien réalisé qui souffre grandement d'intérêt. En somme une compil pas trop top.

SUCCESS STORY,

Si vous devez choisir une compil chez Loricel, n'hésitez pas. Crazy-Shot, une simulation de foire super sympa, Skweek qui est là pour rappeler qu'il est bon, Bumpy, le jeu prise de tête de Loricel qui n'a pas connu le succès qu'il méritait. Restent, Turbo Cup et Space Racer qui sont deux simulations pas terribles, mais on s'en fout.

COMPIL sportive

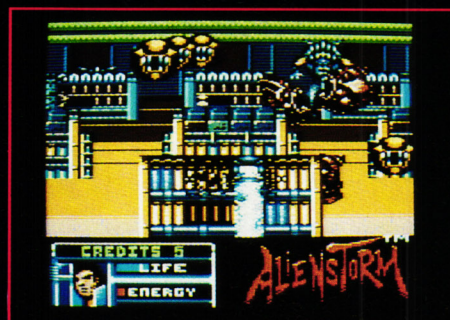
Domark nous annonce la venue d'une compilation réservée aux sportifs sur micro. Elle s'appelle Grandstand et regroupe : Gazza's Super Soccer (un jeu de foot à la gloire de Paul Gascogne), Pro Tennis Tour (le bon tennis d'Ubi Soft), World Class Leaderboard (le célèbre jeu de golf toujours dans le coup) et Continental Circus (pour jouer les Senna sur CPC).

ALIEN STORM

Décidément US Gold fait en retour en force sur le CPC. Alien Storm, devrait sortir incessamment sous peu. Il s'agit de la conversion d'une borne d'arcade de Sega qui vous propose de désintégrer de l'alien à tours de bras. Le jeu alterne beat them up en scrolling horizontal avec ball-trap sur monstres gloutons. C'est assez bien fait sur CPC et, en plus, on peut y jouer à deux simultanément.



Alien Storm d'US Gold.



SUPER JUMEAUX

Encore un coup d'US Gold qui annonce la conversion de Mega Twins, une borne d'arcade de Capcom, pour le mois de novembre. On ne vous en dit pas plus car nous n'avons encore rien vu du jeu sur CPC.

PREVISIONS ASTRALES DEVENEZ MADAME IRMA

C'est la société Esat Software qui se lance dans la production de logiciels ésotériques. Avec Préviation Astrales, découvrez votre personnalité qui découle comme vous le savez de vos date et lieu de naissance. On y croit, ou on n'y croit pas. Quoi qu'il arrive, je connais pas grand monde qui ne regarde pas tous les samedis d'un œil discret son horoscope dans le journal télé de la semaine.

VIRTUAL WORLDS, UNE MINE D'OR

L'éditeur Incentive a frappé. Lisez le test de Robby sur 3D Construction Kit et achetez cette unique compil qui renferme quatre des meilleurs jeux de la société, dont un inédit. Driller fut le départ et quel départ ! Total Eclipse, un voyage au pays des pharaons. Castel Master, l'univers des châteaux et fantômes. Pour finir, The Crypt qui n'est autre qu'une seconde version de Castel Master. Une compil à ne manquer sous aucun prétexte. Génial.



**20 F TOUS LES MOIS,
C'EST DE LA RIGOLADÉ.**
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DOPEZ VOTRE CPC

Impressionnés par ce qu'ils ont vu en Allemagne (voir pages 70 à 74) Poum et Robby ont décidé de vous concocter un dossier sur les extensions mémoire et les Eproms additionnelles pour «gonfler» votre CPC. Ce sera le dossier du numéro 41 de votre journal favori.

RAPPEL

N'oubliez pas que le mois prochain vous ne devrez pas vous précipiter chez votre marchand de journaux. Nous devenons bimestriel et, par conséquent, notre numéro 41 paraîtra le 5 novembre.

RAPPEL BIS

Par contre, vous pouvez nous retrouver tous les jours sur le 3615 ACPC et tous les mercredis de 10 h à 18 h lors de notre permanence téléphonique (à condition toute fois que nos rédacteurs n'ait pas une panne d'oreiller — chose rare mais tout de même envisageable —).

RAPPEL TER

Robby est toujours le plus beau, Poum aime toujours Lille pour toujours, Sined est toujours le plus fort, Franck est toujours le plus moche et les Logon sont toujours neuf (les rumeurs comme quoi Fefesse les rejoindrait ne sont toujours pas fondées).

RAPPEL QUATER

Merci.

LES BALS D'OCTOBRE

Pour tous nos amis qui nous fréquentent sur le serveur 3615 ACPC, voici une très bonne nouvelle. Courant octobre, les Bals binaires devraient être opérationnels. Vous pourrez dès lors, télécharger vos programmes sous forme de fichiers à la rédaction ou à un correspondant connecté sur le serveur. Les avantages sont les mêmes que les Bals classiques car vous pourrez télécharger vos programmes sans que votre correspondant soit présent au bout du fil. La classe, non ?

SPACE CRUSADE

La société Gremlin vient de nous concocter Hero Quest (testé dans ce même numéro). Il s'agit de l'adaptation d'un jeu de plateau paru chez MB. Gremlin nous prépare, dans l'ombre de ses ateliers de développement, Space Crusade qu'est la version Aliens de Hero Quest. Robby a vu le produit en cours de développement et ne nous en a dit que du bien. Une histoire à suivre.

L'OCEAN DU FILM

Terminator 2, le film donnant un de ses meilleurs rôles à notre ami Schwarzy, sortira le 16 octobre sur nos écrans. Un film à ne pas manquer vu la grande qualité du premier de la saga. Un détail, Schwarzy joue le rôle du gentil ce qui n'était pas le cas de *Terminator 1*. Cela nous amène à dire que les deux prochaines licences dont Ocean a acquis les droits sont Hudson Hawk (un film d'action) et *les Simpsons*. Nous n'avons malheureusement pas testé ce dernier car il nous est parvenu bien trop tard à la rédaction mais n'hésitez pas à lire le compte rendu complet dans le prochain numéro. En attendant, courez vite participer au concours Simons dans ce même numéro à la page 61.

LE ROUGE VIRE DE COULEUR

Nous espérons que les récents événements qui ont eu lieu en Russie ne feront pas trop attendre nos lecteurs de la bibliothèque de l'institut d'information scientifique de l'académie des sciences de l'URSS à Moscou... l'arrivée du numéro de la rentrée d'Amstrad Cent Pour Cent. Nous espérons que les démomakers russes ne pouvant à ce jour se faire connaître de nos services pourront désormais s'identifier sans crainte du Cagibi.

AMSTRAD CENT POUR CENT international

Nous en profitons pour passer un bonjour amical à nos lecteurs : anglais, belges, suisses, allemands, yougoslaves, grecs, mais aussi nos amis de Nouvelle-Calédonie, de Guadeloupe, de Tahiti, de la

Réunion, de la Martinique, de l'île de Beauté et enfin, à notre seul lecteur australien (à notre connaissance) : John A. Ferguson. Comme quoi Amstrad Cent Pour Cent est lu un peu partout dans le monde.

3D CONSTRUCTION KIT

Le produit d'Incentive est enfin disponible dans sa version intégrale française. Nous vous encourageons vivement à vous procurer ce fabuleux logiciel et nous vous annonçons déjà que nous organiserons un grand concours sur 3D Construction Kit dans notre numéro de novembre. Vous pourrez déjà plancher à créer un jeu. Nous attendons le plus rapidement possible vos réalisations qui seront sélectionnées lors de ce concours (les meilleurs seront téléchargeables à partir de notre serveur 3615 ACPC).

EQUINOXE DE NOS LECTEURS

Au moment où vous lisez ces lignes, Equinoxe sera dans les rayons de vos revendeurs préférés. Courez y jeter un œil. Il vous sera utile car nous attendons d'ors et déjà vos réalisations sur ce logiciel. Les meilleurs musiques seront placées sur notre serveur télématique et feront (si vous assurez comme des bêtes) l'objet d'une nouvelle rubrique. A vos claviers !

Devenez PRO

La société Génération 5, basée à Chambéry en Savoie, recherche un très bon programmeur en assembleur sur Amstrad CPC. Ce programmeur se verra offrir un emploi à temps complet au sien de la société. Son premier travail sera la programmation complète d'un jeu sur CPC. Si vous êtes intéressé par cet emploi, écrivez à :

Génération 5, M. Alain Laurent, 200, quai Bayad, 73000 Chambéry ou téléphonez au 79 85 65 32.

OUT RUN EUROPA

Après le nullissime Out Run, le mauvais Turbo Out Run, Us Gold va essayer de transposer Out Run Europa sans trop de casse sur CPC. Allons-nous enfin avoir une version correcte d'Out Run sur CPC ?

TURRICAN IITM

THE FINAL FIGHT

Photo d'écran C64

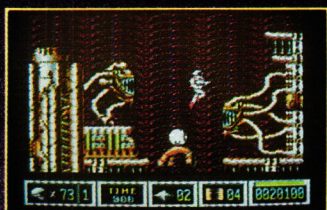


Photo d'écran AMIGA



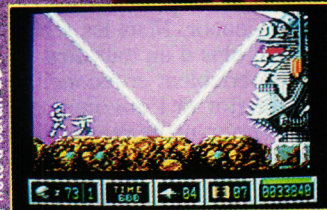
Photo d'écran AMIGA



Photo d'écran AMIGA



Photo d'écran C64



© 1990 RAINBOW ARTS

Rainbow Arts

Une expérience unique pour un jeu comprenant 5 mondes, 12 niveaux, 2 mégabytes de graphismes, 1500 écrans, 400k de sons, 50 effets sonores, 10 échantillons de voix, 50 écrans de scrolling différentiel.

Turrican armé de puissantes armes destructives pénètre dans un monde inconnu et inexploré où il doit anéantir de terribles ennemis ou mourir en essayant de les vaincre.

TURRICAN II - LE SUCCESSEUR QUI DÉCOIFFE

Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad

Distribué par P.P.S., 150 Bd Haussman - 75008 PARIS - Tél. : (1) 43.59.47.47

TERMINATOR 2

C'est le 16 octobre que vous pourrez aller vous prendre votre giclée d'adrénaline dans les fauteuils de votre salle de cinéma préférée. Terminator 2, s'il est l'un des événements de la rentrée cinématographique, risque également de cartonner très fort dans sa version sur CPC.

Pour bien comprendre Terminator 2, il faut connaître l'histoire de Terminator, premier du nom. Sorti en 1984, le film aurait très bien pu s'appeler « Retour vers le présent ».

Il retrace la poursuite impitoyable que mène un robot-cyborg, le Terminator, pour trouver et tuer Sarah Connor, une femme tout à fait normale vivant dans l'Amérique des années 80.

RETOUR VERS LE PRESENT

Le Terminator vient du futur, il a été créé en 1997 et expédié dans le passé par ses



maîtres (des machines-outils performantes désirant l'extinction de la race humaine) pour éliminer la femme qui mettra au monde son futur sauveur (du monde). Les rebelles du futur réussissent eux aussi à envoyer quelqu'un dans le passé. Il aura la tâche de protéger Sarah Connor contre le Terminator. C'est Arnie, impérial de bout en bout, qui jouait alors le rôle du méchant Terminator.

Le scénario de Terminator 2 a été pensé de telle sorte que, même s'il joue toujours le rôle du Terminator, Schwarzy est désormais le « bon » du film. Incroyable, non ? D'autant plus incroyable qu'à la fin du premier tome, le Terminator est pulvérisé par Sarah et son copain du futur.

En fait, voici le truc qui m'a le plus épaté dans le premier film : c'est le rebelle qui vient du futur pour protéger Sarah contre le Terminator qui la met enceinte du futur chef des rebelles. Vous voyez ce que je veux dire ? Pas grave.

TOUJOURS DANS LE PRESENT

Alors, Terminator 2 ? Rapidement, puisque vous irez le voir dès sa sortie, le second tome de la saga se passe toujours de nos jours. Le petit John Connor, futur vainqueur des machines-outils, a donc pu voir le jour puisque le Terminator a échoué dans sa mission. Key 1000 débarque alors du futur, nouvel envoyé



des machines-outils, pour éliminer la mère et le fils Connor. Mais les rebelles de 1997, qui ont plus d'un tour dans leur sac, récupèrent, bricolent et reconditionnent un Terminator et l'envoient dans notre présent pour protéger la petite famille de l'ignoble androïde Key 1000. Habile retournement de cyborg, Arnold Schwarzenegger, popularité et cachet de quelques millions de dollars obligent, est le gentil de Terminator 2. Ou comment, avec un budget de 100 millions de dollars, filmer le duel de deux machines du futur sur nos routes de Californie (j'l'aime bien celle-là).

SOMPTUEUSE VERSION

Autant le dire tout de suite, l'impression qui se dégage de Terminator 2 sur CPC est plutôt bonne. Le jeu est découpé en sept parties ou sept niveaux. Vous rentrez tout de suite dans le vif du sujet avec un premier combat contre Key 1000 où vous jouerez bien sûr le rôle du gentil



Terminator. Ce combat ne sera éliminatoire (on dit mortel pour des cyborgs, vous croyez ?) que pour vous. Puisque vous ne connaissez pas encore parfaitement votre ennemi, vous vous contenterez de le repousser. Key 1000 a l'avantage énorme de pouvoir agir à volonté sur les molécules de son corps, aussi méfiez-vous de certains de ses coups fourrés alors que vous ne pourrez utiliser que coups de pieds et baffes de cow-boy.

Séquence suivante : poursuite à moto dans un scrolling vertical. Il s'agit pour vous d'éviter de vous faire rentrer dans le derrière par la camionnette que conduit l'autre affreux. Profitez-en pour récupérer de l'énergie car d'autres combats vous attendent... Ensuite, si vous êtes toujours avec nous, vous ferez marcher vos réflexes et vos méninges dans un jeu de pousse-pousse (contre le temps) où Arnie doit se bricoler un poignet défectueux rappelant certaines scènes du premier film. Si vous le voulez bien, on va enchaîner avec une autre baston contre Key 1000. Là encore, vous ne faites que le repousser. Construction Kit Again : cette fois Arnie se refait une beauté en réparant une partie de son visage, toujours contre le temps. Puis, vous avez encore le droit à une course poursuite dont je ne vous dit rien (ça serait trop facile) avant le combat final où vous pourrez enfin détruire la face d'androïde qui vous colle aux basques depuis le début...

ENCORE ARNIE

On ne comptera bientôt plus le nombre des jeux retraçant les aventures d'Arnold Schwarzenegger sur CPC. Le premier film avec Schwarzy qui eut l'honneur des colonnes d'*Amstrad Cent Pour Cent* fut *Prédator* et, plus récemment, nous vous faisons les éloges de *Total Recall*. Le genre de jeu qui colle à Arnie ce n'est pas vraiment le jeu d'aventure avec analyseur de syntaxe... Et pourtant, si l'ex-Monsieur Univers a toujours fait recette à l'écran, la chose ne s'est pas toujours vérifiée sur les moniteurs de nos ordinateurs. Ainsi, la série des *Predator* (d'Image Works) n'est pas restée dans les mémoires et nous passerons sur les autres adaptations micros des succès de Schwarzy. On note toutefois une nette amélioration avec *Total Recall* d'Ocean dont le jeu, même s'il n'a pas grand-chose à voir avec le film original, avait reçu un traitement de qualité. Pour *Terminator 2*, côté grand écran on a mis les bouchées doubles et, côté micro, il semblerait que la sauce commence à prendre. Il manque encore au jeu sur CPC le déluge d'effets spéciaux que le film

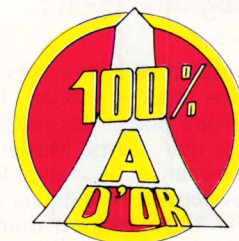


vous projette à la figure, mais au niveau de la réalisation, c'est vraiment du tout bon. Avec des séquences d'arcade de bonne facture et quelques superbes graphismes, *Terminator 2* est le meilleur Arnold sur CPC.

Très proche des versions développées pour Atari ST et Amiga, *Terminator 2* sur CPC est beau. D'ailleurs, on sent assez nettement que les graphismes proviennent de bécanes plus puissantes (transfert depuis le ST). On sent également que le

jeu est signé de la même équipe qui avait déjà travaillé sur *Total Recall*. Bref, le duo Arnie-Ocean semble bien fonctionner, on ne s'en plaindra vraiment pas puisque le résultat est très fun !

Robby



TERMINATOR 2 d'OCEAN

Graphisme :	93%
Son :	87 %
Animation :	90 %
Richesse :	86 %
Scénario :	86 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	89 %
Rhaa/Lovely :	96 %

90 %



3D CONSTRUCTION KIT

Nous l'attendions de longue date, il est enfin là et il tient

toutes ses promesses. 3D

Construction Kit va vous ouvrir grand les portes de la création

de jeu entièrement en

3 dimensions. Ce produit est un

véritable chef-d'œuvre

de programmation !

3D Construction Kit va vous permettre de créer vos propres jeux en Freescape. Il met à votre portée des réalisations aussi soignées que Castle Master ou tous les jeux d'Incentive. Il est aussi le produit qui va vous permettre de délirer dans un univers 3D. Un exercice marrant et passionnant sera de recréer entièrement une pièce de votre maison et de se promener dedans en marchant.... ou en volant !!!



VIVE LA 3D

Le Freescape, c'est la réalisation d'un rêve un peu fou. C'est un environnement où vous créez un monde virtuel en 3 dimensions dans lequel on doit pouvoir se déplacer librement. Ian Andrew, qui a développé le Freescape sur un CPC, voulait pouvoir créer des jeux dans lesquels le joueur avait la plus grande liberté d'action possible. Opération réussie avec Driller qui est, en 1988, le premier jeu en Freescape édité par Incentive. Depuis, The Dark Side, Total Eclipse et Castle Master sont autant de jeux basés sur le principe d'un monde virtuel qui ont reçus l'approbation des joueurs aventureux et d'excellentes notes dans les colonnes de notre magazine. Entre chaque réalisation, les gens d'Incentive ont amélioré leur module de développement en Freescape. Optimisé au maximum pour une plus grande rapidité d'affichage et pour offrir une aire d'exploration toujours plus gran-

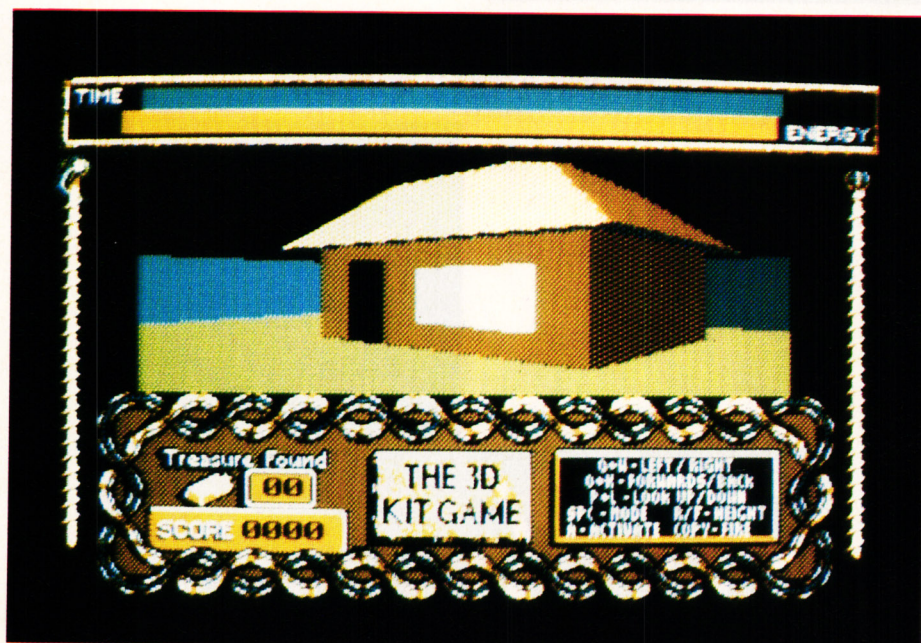
de, le Freescape donne sur CPC des jeux d'une richesse étonnante dans les seuls 64 Ko de mémoire vive de l'ordinateur.

Lors de votre première approche de 3D CK, vous allez sûrement être rebuté par le foisonnement des options affichées sur votre écran. Aussi, le mieux est d'abord de jeter un œil sur 3D Kit Game. C'est un jeu entièrement réalisé avec 3D CK, il vous donnera une petite idée de l'immense richesse du produit. Pour le charger, passez dans l'éditeur de conditions (pour les machines 64 Ko) ou l'éditeur d'environnement 128 Ko. Le jeu est sauvegardé en position numéro 9 dans le gestionnaire de fichiers. Sélectionnez ensuite la fonction TEST du menu GENERAL et amusez-vous avec 3D Kit Game. Son but est presque simple. Il vous faut rentrer sur Terre. Vous découvrirez rapidement l'endroit où est stationné un vaisseau spatial, il faudra trouver comment l'utiliser pour quitter la planète inconnue sur laquelle vous êtes.

A n'importe quel moment du jeu, vous pourrez appuyer sur la touche ESCAPE pour retourner sous l'éditeur de 3D CK. Il est alors possible de fouiner dans l'intégralité du jeu. Vous pourrez, dans un premier temps, sélectionner les divers objets d'une salle et les modifier ou en rajouter. Il sera également intéressant de visualiser toutes les conditions du jeu, c'est-à-dire l'interaction de vos actions sur les éléments de 3D Kit Game. Les plus malins sauront comment supprimer le temps qui joue contre eux...

LES CONDITIONS

3D CK inclut un véritable petit langage de macrocommandes régissant toutes les actions possibles dans les jeux que vous allez créer. Ces commandes sont interprétées à chaque balayage écran des façons suivantes... Les commandes régissant les conditions générales sont interprétées quoi que vous fassiez dans le jeu. Elles concernent par exemple le temps



qui s'écoule, gère des variables contenant certaines informations (nombre d'objets détruits notamment). Les commandes regroupées dans les conditions locales ne sont exécutées que lorsque vous vous trouvez dans une aire de jeu bien précise. Enfin, des procédures peuvent être appelées depuis les deux précédentes conditions par une fonction CALL. Le système gère 112 variables qui seront utilisées avec le langage de commandes. 16 de ces variables sont utilisées par le Freescape et sont modifiées à chaque balayage écran. Elles contiennent les valeurs de coordonnées graphiques de la vue du joueur (je vais y revenir). Le langage de 3D CK est très pratique et autorisera tous les délires possibles et imaginables.

Vous voulez par exemple qu'un objet disparaisse en faisant un bruit lorsque vous tirez dessus ? C'est simple : IFSHOT 4 (si vous tirez sur l'objet 4) THEN INVIS 4 (l'objet 5 devient invisible) SYNCSD 2 (le bruitage 2 est émis) ENDIF. Dans la série « effets spéciaux », vous pourrez forcer le réaffichage graphique (instruction REDRAW) d'une pièce lorsque le joueur passera dans des coordonnées X,Y ou Z. Genre, vous arrivez près d'un cube et, tout à coup, vous vous retrouvez de l'autre côté du cube. Ceci est réalisable en incrémentant les variables de coordonnées graphiques dont je vous parlais plus haut.

La place me manque pour vous décrire toutes les subtilités de l'éditeur de conditions et de son langage mais il n'est pas impossible que nous revenions dessus dans une rubrique dédiée à 3D CK.

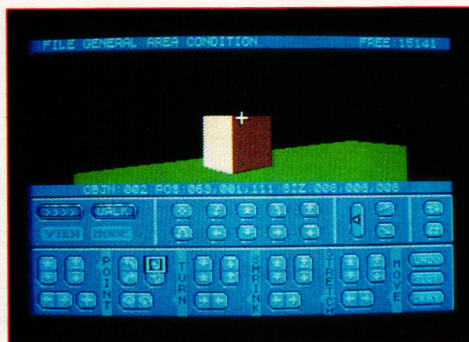
L'EDITEUR D'ENVIRONNEMENT

C'est sous cet éditeur que vous créerez la totalité du monde que vous avez en tête. Sachez simplement qu'à l'image de tout le produit, il est remarquablement conçu. Vous pourrez créer, déformer, colorer, déplacer toutes les formes et objets de votre jeu en les définissant par lieux (ou aires).

LA GRANDE CLASSE

Pour finir de vous faire baver sur ce fabuleux produit, sachez que 3D CK inclut un compilateur permettant de compiler (d'où le nom) votre jeu une fois terminé.

Vous pourrez alors le donner à un ami ou nous l'envoyer. Les fanzines sur disquette vont pouvoir se régaler en offrant un jeu d'aventure 3D dans chacun de leur numéro. Enfin, sachez que la documentation de 3D CK est intégralement en

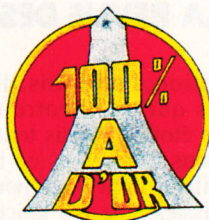


français et, vraiment classe, une cassette vidéo d'initiation au produit est livrée dans le packaging du produit.

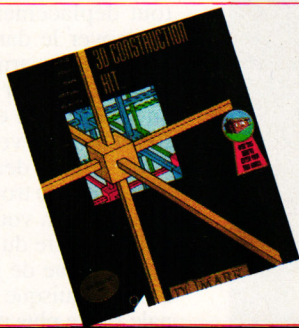
Il y a quelques années, Incentive Software avait déjà commis un Graphic Adventure Créateur. A l'époque, le logiciel offrait de créer des jeux d'aventures simples avec image fixe et analyseur de syntaxe. Son 3D Construction Kit constitue une des évolutions les plus abouties de ce genre de produit. Il est le logiciel le plus étonnant qu'il m'ait été donné de voir sur CPC.

Merci Incentive.

Robby



3D CONSTRUCTION KIT d'INCENTIVE SOFTWARE



95 %

Graphisme : 90 %

Son : —

Animation : 93 %

Richesse : 88 %

Scénario : —

Ergonomie : 90 %

Notice : 93 %

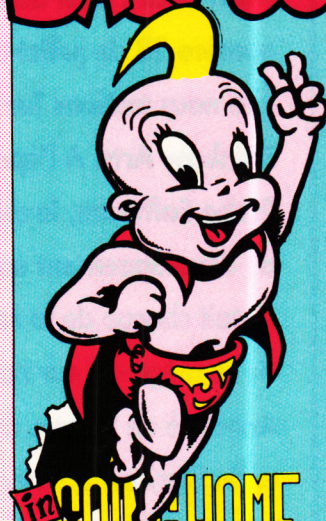
Longévité : 98 %

Rhaa/Lovely : 99 %



LORICIEL

BABY JO



in GOING HOME

LE HEROS DES HEROS!

Sortie nationale
le 30 octobre
chez tous les revendeurs.

Disponible sur Amiga - Amstrad CPC
Atari - IBM PC et Comp.

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster !! Retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil.

☐ OUI je commande 1 ou ... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25.00 FF TTC (Port compris)
☐ OUI je commande 1 ou ... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25.00 FF TTC (Port compris)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

C.P. : _____ Ville : _____

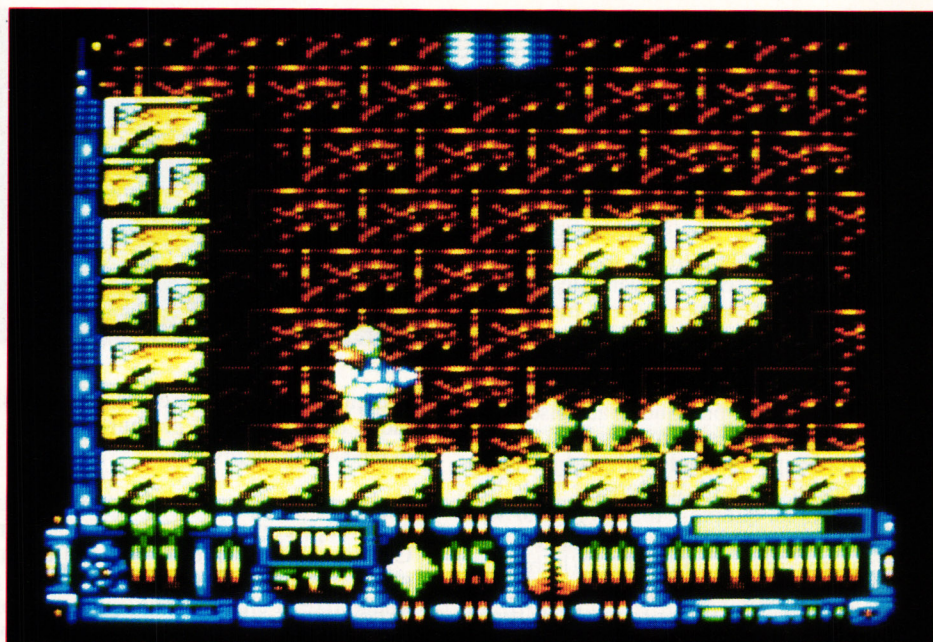
Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 FF.

AMST. 09/91

TURRICAN 2

Flash-back : c'est dans notre numéro 28 de juillet-août 1990 que nous testions Turrican de Rainbow Arts. A l'époque, c'est Probe Software, le célèbre studio de développement anglais qui s'était chargé de la conversion de ce méga-hit sur nos CPC. Annoncé de longue date, voici enfin Turrican 2, converti cette fois par Enigma Variations.

Le but du jeu est identique au premier épisode de la série (la formule avait bien marché, donc), il s'agit pour vous de revêtir la tenue de combat du Turrican, légionnaire du futur, et de pacifier la planète Landorin envahie par de très méchants extra-Landoriens. Dans la foule, vous devrez récupérer un maximum de diamants verts disséminés dans chacun des niveaux du jeu. Une véritable partie de plaisir pour vous, guerrier émérite, qui



étiez sorti vainqueur de Turrican premier du nom.

C'est du tout bon, maintenant que vous avez le prétexte pour tirer sans sommations sur tout ce qui bouge, vous allez devoir affronter avec votre armement sophistiqué des armées entières de robots, aliens et autres canons ioniques à induction de plasma thermo-concentré à déflagrations multiples (si, si, j'veus l'ai déjà faite celle-là).

LA REVUE DES ARMES

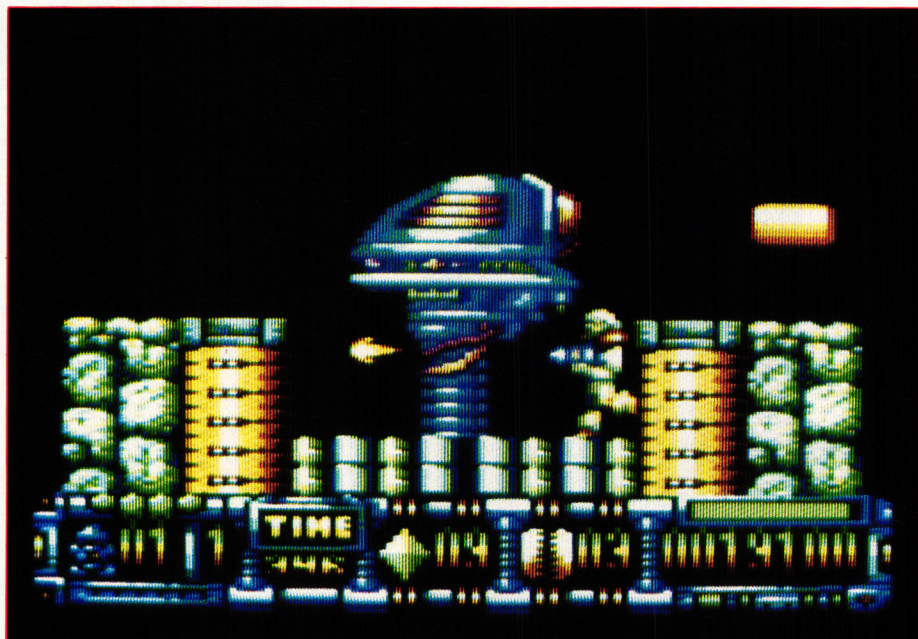
Attention, cette fois, la panoplie des armes qui est à votre disposition est moins étoffée... mais tout aussi meurtrière. Nous retrouvons ce bon vieux fusil-mitrailleur dont vous pourrez augmenter la puissance de feu grâce à un classique système d'options déjà vu lors de votre première mission. Ce sont des icônes qui volent et qu'il vous faudra abattre, elle se

transforment alors en pavés de couleurs différentes selon les bonus qu'ils offrent. Soyez prompt, car l'icône abattue, votre option s'envolera dans les airs... Vous devrez alors vous élancer d'un promontoire élevé pour tenter de vous en emparer.

Au menu de ces fameuses options, vous trouverez de quoi rendre votre gun plus féroce, faire exploser la totalité de vos adversaires à l'écran, devenir invulnérable, etc.



Outre ces assaisonnements pour robots arthritiques, vous déclencherez également un laser dévastateur en appuyant longuement sur la gâchette de votre joystick. L'utilisation de ce gadget vous interdit tout déplacement mais permet de faire tourner le dangereux rayon autour de vous. Enfin, arme ultime à utiliser avec modération (car vous n'en possédez pas en infinité), un effleurement de la touche RETURN de votre clavier fera jaillir de votre armure deux lames de feu balayant tout ce qui se trouve à l'écran. Pratique. Et pour finir, vous aurez toujours la possibilité de faire du « rentre dedans » ! C'est une pratique de jeu qui plaît énormément à Sined puisque en effectuant une diagonale basse plus une pression sur la touche RETURN, le Turrican se roule en boule et traverse les écrans à grande vitesse. C'est très pratique si vous avez envie de faire le ménage sans vous soucier du niveau d'énergie vitale de votre guerrier. De plus, vous pourrez décharger votre laser dans tous les sens et l'action est accompagnée d'un bel effet spécial qui



fera danser votre écran dans tous les sens. Vraiment bien.

DES MONDES FOUS

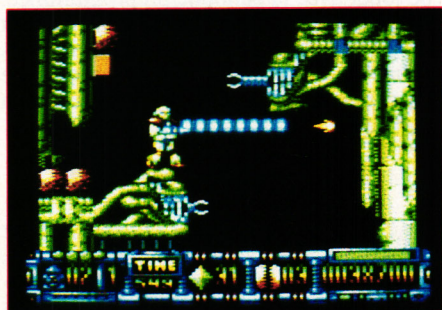
Votre escapade sur la planète Landorin vous amènera à explorer des contrées très différentes et, signalons-le tout de suite, vous traverserez même trois niveaux de jeu à bord d'un avion à réaction.

De labyrinthes de pierres en grottes sombres, de fonds marins en cités ultra-modernes, votre volontariat service long vous permettra de voir du pays. Côté technique, les programmeurs se sont régalez et on retrouve bon nombre d'éléments qui avaient fait le succès de Turrigan premier du nom. Les scrollings différentiels, même s'ils sont moins nombreux dans ce second volet, sont bel et bien là pour rappeler que la chose est également possible sur CPC (même s'il semble qu'il s'agisse en fait d'un savant trucage avec des jeux de couleurs). Et décidément, ce Turrigan 2 est séduisant dans ses moindres détails... Vous verrez des bulles d'air remonter vers le haut de l'écran lorsque vous affronterez de gros poissons multicolores dans les profondeurs de l'océan landorien. Lorsqu'une bourrasque de vent se lève, des feuilles vertes s'envolent et traversent l'écran, et vous ne pourrez lutter contre la puissance de ce souffle. Et puis, les chutes d'eau, les ponts qui cèdent sous votre poids, ces diamants qui n'apparaissent que sur votre passage, ces gros monstres de fin de niveau, ces minuscules robots téléguidés qui viennent vous tirer entre les jambes, ces parties de décors qui s'effacent quand vous tirez dessus... Ce jeu-là a vraiment été créé par des joueurs pour des joueurs et les mondes de Turrigan 2 sont vraiment fous !

TURRICAN VS ALIEN

Vous n'êtes pas encore arrivé au bout de vos peines car voici le niveau « organique » de Turrigan 2. Un passage quasi obligatoire par un monde peu ragoûtant, directement inspiré par l'Alien de Ridley Scott, rappelle les premiers grands shoot them up japonais des ordinateurs compatibles MSX.

Ici, il s'agit de jouer les Ripley et, surtout, de redoubler de vigilance dans vos déplacements car les pièges sont plus nombreux que d'habitude. Une erreur d'appréciation d'un pixel vous coûtera la vie : une paire de mâchoires télésc-



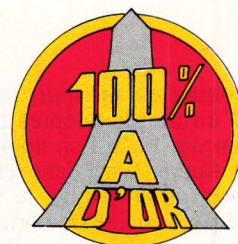
piques et acérées se refermera sur votre beau scaphandre de guerrier intersidéral. De même, vous apprendrez à repérer ces bulbes qui s'ouvrent à votre proximité... Il s'agit des oeufs des aliens d'où jaillissent des embryons qui viendront se coller sur votre visage ; une fin bien peu enviable que de servir de couveuse à ces monstres sanguinaires. Le clin d'oeil au huitième passager est amusant, et fort déroutant. Et devinez donc quel sera le monstre que vous affronterez à la fin de ce niveau...

Si vous parvenez à remporter le fantastique challenge que constitue la douzaine des niveaux de Turrigan 2, vous apprendrez dans le générique de fin du jeu que la taille de son code source fait quelques 4 000 Ko ; qu'une fois compacté avec un utilitaire spécifique sur CPC, c'est près de 715 Ko de données compressées qui sont tassés sur la disquette du jeu (mais comment ont-ils fait ça ?) et que les graphismes sont issus d'un Atari ST. Vous ajoutez à cela une bien belle image de

présentation (messieurs les programmeurs, faites-nous des pages overscan, please) et une composition musicale de qualité...

Bref, Turrigan 2 c'est de la grande production et sa qualité de réalisation vaut bien le temps que nous avons patienté depuis sa sortie sur les machines 16 bits pour le voir enfin sur nos CPC.

Robby



TURRICAN 2 de RAINBOW ARTS

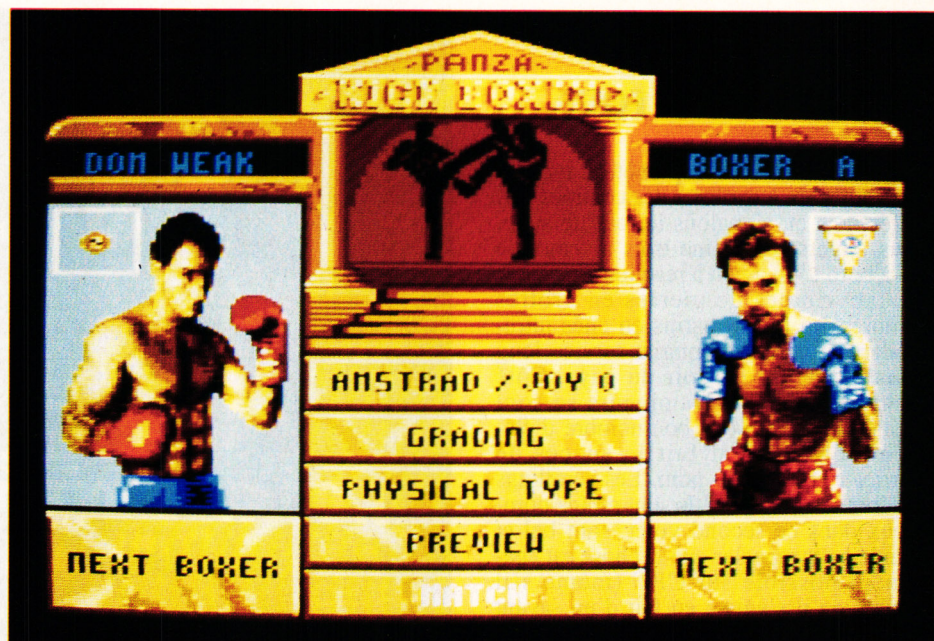
92%

Graphisme :	90 %
Son :	87 %
Animation :	93 %
Richesse :	98 %
Scénario :	86 %
Ergonomie :	91 %
Notice :	—
Longévité :	96 %
Rhaa/Lovely :	94 %

PANZA KICK BOXING

Lorsque Panza Kick Boxing est sorti, le succès a été retentissant sur toutes les machines. Tous les magazines de presse micro s'étaient alors accordés pour parler de ce jeu dans des termes élogieux. Sa version CPC lui a valu un 100% A d'OR mérité. Voyons ce que vaut la version cartouche.

Le Kick Boxing est un sport méconnu alors que l'un de ses adeptes les plus titrés est français. Et, si l'on ne parle pas beaucoup d'André Panza dans les magazines de sport grand public, le superbe logiciel créé par l'équipe de Loricel aura au moins fait connaître notre champion de baston à tous les joueurs sur micro-ordinateur.



UN TRAVAIL DE TITAN

L'élaboration de ce jeu a demandé près de deux ans de travail à Loricel en collaboration avec André Panza. Le champion a été filmé dans toutes ses attitudes puis digitalisé sur micro pour obtenir des séquences animées les plus proches possibles de la réalité.

De plus, la très grande variété de coups et d'enchaînements possibles dans ce sport a été difficilement retranscrite avec les huit directions qu'offre une manette de jeu. Pour cela, dans les versions pour ordinateurs disposant de beaucoup de mémoire vive, il est possible d'attribuer une attitude (attaque ou parade) à chacune des positions du joystick (multipliée par deux grâce au bouton de feu), attitude que l'on peut choisir parmi plusieurs dizaines.

Il est alors possible de faire varier ses techniques de combat selon l'adversaire. Deux joueurs humains s'ingénieront à

jouer des enchaînements auxquels l'autre n'a pas de parade efficace, etc.

Malheureusement, les 64 Ko de mémoire vive d'un CPC, ainsi que son absence de gestion de sprites en standard n'ont pas permis une telle richesse. Cependant, la version CPC est tout à fait exceptionnelle de par la très grande souplesse de ses animations et de part sa très bonne jouabilité.

VERSION PLUS

En ce qui concerne la version cartouche pour les CPC+ et la GX 4000 testée dans ces colonnes, nous étions en droit d'attendre des améliorations notables ; grâce, notamment, aux sprites hard, à la palette plus étendue des couleurs et au transit rapide des informations depuis le support vers la mémoire de la machine.

Les améliorations sont bel et bien là. Première constatation, le jeu est quasiment plein écran alors qu'il se déroulait dans une petite fenêtre graphique sur la version CPC (pour un gain de mémoire vive). Ensuite, les couleurs utilisées sont plus agréables. Nous sommes donc en présence d'un jeu totalement similaire, d'un point de vue graphique, aux versions pour Amiga ou compatibles PC par exemple. Les CPC+ étant dotés de sprites en hard, les programmeurs ont pu les exploiter en plus grand nombre.

Cependant, la faible capacité des cartouches (128 Ko) n'a pas permis d'offrir l'éventail des attitudes de combat que l'on trouve sur les autres formats. Ainsi, comme sur CPC, nous sommes obligés de jouer avec la panoplie préprogrammée. Elle est cependant assez large et permet de réellement s'éclater dans des combats acharnés. Pour ce qui est des temps de chargement, ils sont nuls et ça, c'est bien agréable !

AFFRONTEZ ANDRE

Le challenge proposé par ce jeu est assez intéressant. Il va vous permettre, bien sûr, d'affronter un copain dans un duel fratricide. Une fois les repères trouvés sur les



paddles Amstrad (l'apprentissage des enchaînements est très rapide), vous pourrez alors vous lancer à la conquête du titre mondial. Choisissez-vous un combattant qui vous représentera. Il est intéressant de noter que votre homme possède des caractéristiques qui lui sont propres. Il s'agit de la force, des réflexes et de la résistance. Ses caractéristiques évolueront au fil de vos victoires.

Et quand on sait qu'André Panza, votre ultime adversaire, possède des caractéristiques gonflées à 99 %, il vous faudra de nom-

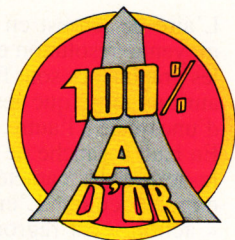


breux combats avant de pouvoir rentrer sur un ring en face du champion du monde.

Un système de codes va vous permettre de sauvegarder l'évolution de votre boxeur et de conserver ses gains.

Panza Kick Boxing sur cartouche est un très bon jeu de baston, le meilleur pour CPC+ et GX 4000 (le piètre No Exit ne peut lui tenir la dragée haute). Si vous n'avez pas peur de vous abîmer les doigts sur les paddles Amstrad, vous pouvez acquérir cette cartouche d'un très bon rapport qualité/prix.

Robby



PANZA KICK BOXING de LORICIEL

**CARTOUCHE
pour CPC+
et GX 4000**

90 %

<i>Graphisme :</i>	93 %
<i>Son :</i>	84 %
<i>Animation :</i>	96 %
<i>Richesse :</i>	88 %
<i>Scénario :</i>	88 %
<i>Ergonomie :</i>	86 %
<i>Notice :</i>	—
<i>Longévité :</i>	87 %
<i>Rhaa/Lovely :</i>	93 %



ocean
Acclaim
entertainment, inc.

HERO QUEST

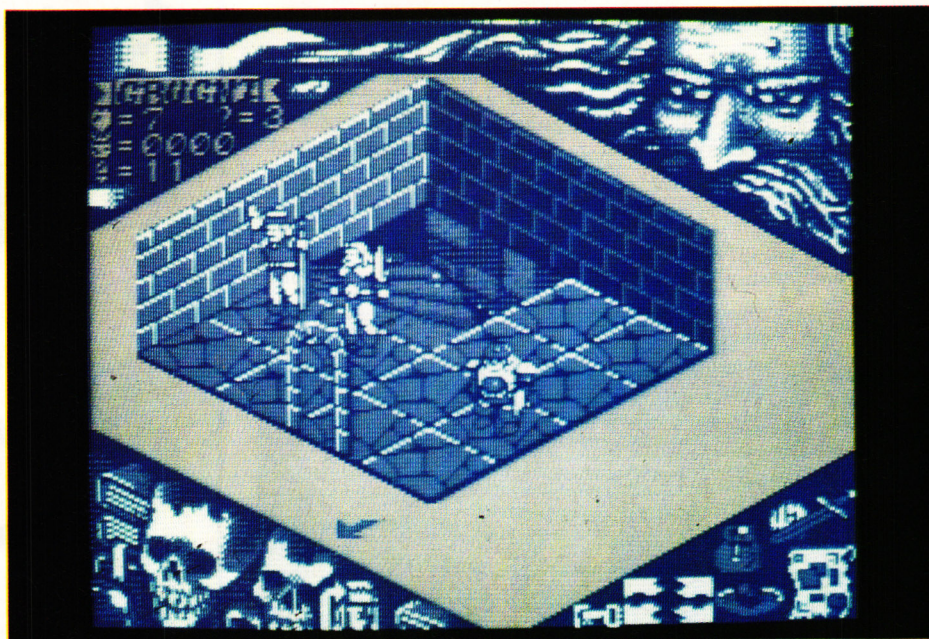
Hero Quest est d'abord un jeu édité par Milton Bradley. Il s'agit de la retranscription sur plateau, et avec des règles simplifiées, de la phase la plus prisée des jeux de rôle d'éroïc Fantasy : l'exploration de donjons.

C'est Gremlin qui s'est chargé de la transposition du jeu sur micro et c'est Robby qui s'est passionné pour ce dernier.

Avec Hero Quest votre lot quotidien va être : exploration de donjons, bastons avec des monstres, recherches de passages secrets et de trésors. Bref, tout ce qu'affectionnent particulièrement les joueurs que l'on appelle les « grobills » dans Donjons & Dragons.

LES HEROS

Pour commencer, choisissez votre personnage. Vous serez un guerrier, un nain, un elfe ou un magicien. Chacun a son talent propre. Le guerrier et le nain ne



peuvent utiliser la magie, par contre, le mage n'a pas la maîtrise de toutes les armes. Le nain possède une trousse à outils, l'aidant à neutraliser certains pièges ; l'elfe peut également lancer des sorts. Ainsi l'elfe, pas mauvais au combat, et le mage choisiront une liste de trois sorts parmi quatre sphères (eau, terre, feu, air).

Hero Quest vous propose d'explorer des donjons qui ont été enchantés par Morcar, un magicien mauvais. Ce dernier contrôle tous les éléments de chacun des donjons, monstres, pièges, portes secrètes, trésors, etc.

A chaque nouvelle partie, vous devrez sélectionner une quête qui se déroulera dans l'univers maudit de Morcar.

LES QUETES

Le jeu compte 14 quêtes de difficulté croissante et vous aurez besoin de nom-

breuses heures de jeu pour en venir à bout. La première des quêtes, et aussi la plus simple, va vous permettre de vous faire « la main » avec le système de jeu d'Hero Quest. Il s'agit tout simplement pour votre héros de retrouver la sortie d'un labyrinthe dans lequel il s'est aventuré. Vous y croiserez quelques orcs dont vous viendrez très facilement à bout. Le but de cette quête est de vous permettre de vous acheter quelques pièces d'équipement puisqu'en sortant vainqueur de cette première aventure vous empochez 100 pièces d'or.

LE PLATEAU

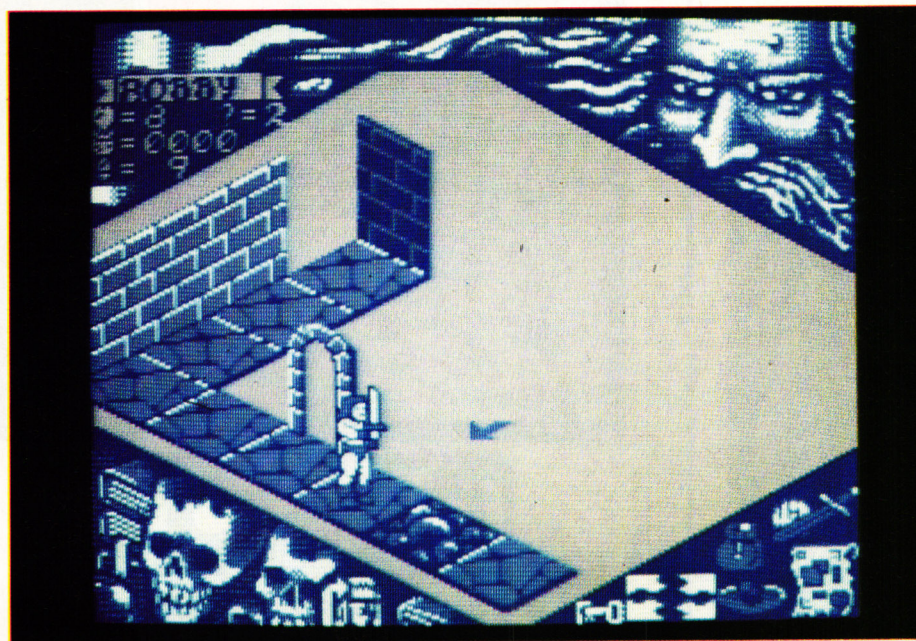
L'aire de jeu est en 3D isométrique, en moyenne résolution et en quatre couleurs, les graphismes sont fins et détaillés. Nous aurions aimé que les couleurs changent d'une quête à l'autre.

En haut à gauche de l'écran sont affichés le nom et les caractéristiques du personnage en cours. L'ensemble des icônes « action » est regroupé en bas à droite, elles vous serviront à combattre, fouiller (pour trouver un piège, une porte ou un trésor), sélectionner un objet ou un sort dans les possessions du personnage, voir le plan des lieux explorés, ouvrir une porte, et déplacer votre personnage case par case.

Enfin, en bas à gauche, une icône vous permet de clore votre tour de jeu.

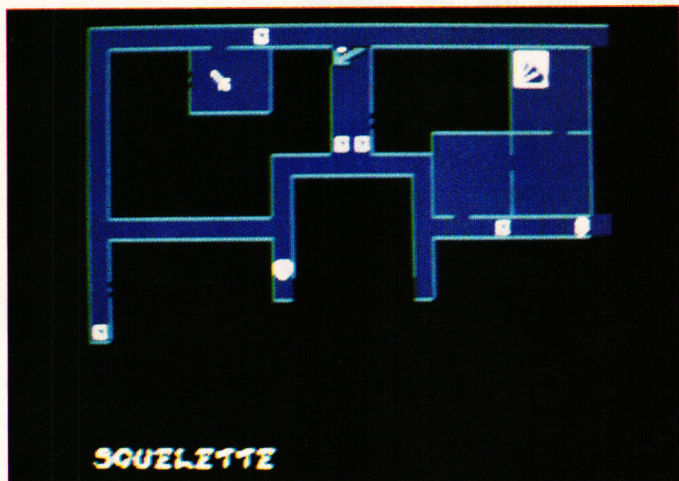
LES TOURS DE JEU

Lors de votre tour de jeu, cliquez une première fois pour stopper le compteur simulant le lancer du dé. Ensuite, vous pouvez choisir, soit de vous déplacer, soit d'agir (combattre, fouiller, jeter un sort). Mais vous pourrez d'abord vous déplacer puis agir ou le contraire. Par contre, vous ne pourrez pas vous déplacer, agir, puis continuer votre déplacement (hé, on est dans un jeu de plateau tout de même). Vous pourrez décider de résoudre une quête avec l'aide des quatre personnages proposés dans Hero Quest. Vous pourrez



ainsi explorer plus rapidement une plus grande aire de jeu en faisant marcher vos « persos » dans des directions différentes. Ou bien former un groupe homogène et plus fort puisque bénéficiant des aptitudes de chacun. Mais le plus drôle sera de jouer avec trois de vos amis. Chacun jouant un héros, ce sera à celui qui termine la quête le premier ou celui qui empoche le maximum de trésors...

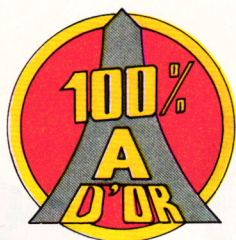
Hero Quest sur CPC est une très bonne conversion du jeu de pla-



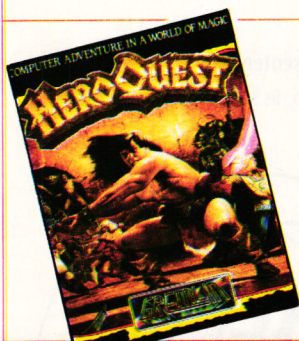
teau original. On aurait aimé trouver dans le jeu des raccourcis-clavier (le pavé numérique par exemple) afin d'accéder directement aux diverses actions possibles pour un personnage. Une option de sauvegarde vous permet de conserver un héros victorieux de plusieurs quêtes. Enfin, sachez que Gremlin va éditer des disquettes de quêtes supplémentaires, ce qui augmente encore la durée de vie du jeu.

Amateurs du jeu de plateau, offrez-vous le jeu micro. Lorsque vous ne trouverez personne pour jouer le rôle de Morcar, il vous sera permis de faire des parties en solitaire.

Robby



HEROS QUEST de GREMLIN



90 %

<i>Graphisme :</i>	83 %
<i>Son :</i>	84 %
<i>Animation :</i>	84 %
<i>Richesse :</i>	98 %
<i>Scénario :</i>	95 %
<i>Ergonomie :</i>	84 %
<i>Notice :</i>	90 %
<i>Longévité :</i>	90 %
<i>Rhaa/Lovely :</i>	95 %



ocean
Acclaim
 entertainment, inc.

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Crac sur les prix à MICRO & CO
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

M I C R O



**Votre budget micro est serré ?
MICRO & Co y a pensé !**

On y trouvera les discounters fous de Paris, réunis pendant 4 jours au même endroit. Mais aussi les soldes, les fins de série, les **promotions spéciales salon**, et des milliers de logiciels du domaine public avec la participation de DP Mag, le magazine du soft (presque) gratuit. Ne manquez pas la foire aux affaires !

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui

échappent aux crises des années 90. MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles

seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD
PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

ENFIN MAMAN !

Pas de panique, je n'ai pas profité de ces deux mois de vacances pour mettre bas un petit Franck Einstein (je n'ai pas encore trouvé mon Esmeralda). Non. C'est notre gazouillante Amélie qui est venue nous rendre visite... Pas de grands discours car la Miss X nationale est de retour. Nous ouvrons volontiers et avec le plus grand plaisir nos colonnes pour qu'elle puisse enfin vous dire un petit mot.

Gi@nts 2015

« C'est pas la mère à boire cette histoire. J'a fait un gros bébé, un zoli garçonnet qui est né, dont le nom sonne comme un sceau, presque un label de qualité à lui tout seul : Marc. C'était y'a pas longtemps, le 24 août, pour être précise. Faut que j'm'active maintenant, après 9 mois de farniente, va y avoir les biberons à préparer, les couches à changer et des milliards de tendresses à donner, pour mon bébé. Mais vous en faites pas les mecs, promis, juré, j'viendrai vous rendre visite, entre deux câlins au petit, je me pointera en douce dans les locaux de Cent Pour Cent histoire de vous laisser quelques mots. Pour finir, je vous laisse méditer sur ce petit proverbe : "il ne faut pas jeter le bébé avec l'eau du bain". Celui qui me trouve l'explication la plus drôle à cette maxime, je lui offre le premier biberon de mon petit, tout kid. Ciao à tous et à bientôt. »

Miss X

Il nous reste maintenant votre courrier. Je sais, vous auriez préféré voir ce courrier traité par Miss X mais que voulez-vous, que ce soit avec ou sans son petit, elle n'a jamais rien compris à la technique. Alors au boulot Francky, c'est toi le plus laid. Bbbbonoonn, rhhaaaaa. Bbbbooug-gggee pppas j'reeeviens. S'cusez-moi, j'étais en train de me délecter des quelques mangues que mon charmant voisin (vous savez, le percussionniste) m'a rapportées du Sénégal. Qu'est-ce que c'est bon ; mais qu'est-ce que ça colle au doigt lorsque comme moi vous ne prenez pas le soin de les découper délicatement en petits cubes avec la lame effilée d'un couteau. Puis de retourner la mangue, afin de manger les petits un à un. Puis... OK. Votre courrier.

Cher Franck

J'ai en ma possession un CPC Plus que j'ai acheté à Noël. Je possède également quelques fameux jeux tels Skateball, Nigel Mansell's GP ou Emlyn Hugues International Soccer. Le problème, c'est qu'ils refusent absolument de tourner

sur mon bel ordinateur tout neuf. Pourtant, ces jeux se chargent normalement, mais là où le bât blesse, c'est qu'après leur lecture, le clavier ne répond plus ! J'ai beau taper sur les touches 1, 2, 3 ou 4 pour choisir une option : impossible de jouer, le menu reste bêtement affiché. J'ai alors acheté la cartouche incluant les anciennes Rom, mais cela ne change strictement rien. Alors, pourrais-je jamais rejouer à ces jeux ? Si oui, comment ?

Stéphane

Ah Stéphane. tu sais que j'aime bien ton prénon ? Malheureusement, tu ne pourras jamais voir sur ton « Plus » les jeux que tu décris plus haut. Pourquoi ? Les programmeurs ont récrit les routines système clavier. Il faut le dire une fois pour toutes. Si un programme utilise les vecteurs système pour tester les touches du clavier (&BB00,&BB09, etc.), il n'y aura pas de problème avec la compatibilité entre les différents CPC. Dans le cas contraire, la programmation se fait directement par des OUT. C'est là où se pose un mega problème, car sur les anciennes versions de 6128 il y avait un tout petit bug au niveau des Rom. Les gestions du clavier se faisaient avec ce bug. L'os, est que les « Plus » ne réagissent pas avec ce type de routines clavier.

Salut Robby

1) Je possède le génial OCP Art Studio / et j'en ai assez de chercher le mot de passe dans le bouquin. Existe-t-il un moyen qui puisse enlever cette fonction ?

2) Je voudrais savoir comment charger deux dessins et les regarder chacun l'un après l'autre sans faire de LOAD.

3) J'ai réussi à trouver un bug...

Plunian Yoann

STOP ! Premièrement, c'est pas Robby mais Franck. Deuxio, ton bug n'en est pas un et je ne vais pas faire chier les lecteurs avec ça. Tertio, pour OCP tu me demandes comment le pirater. C'est faisable mais c'est pas à Cent

Pour Cent qu'on te donnera la solution. Enfin et c'est pour ça que je passe ta lettre, pour tes images c'est possible. Voici un petit programme qui devrait s'en charger très bien.

```
10 MEMORY &3FFF
20 LOAD "IMAGE1.BIN",&4000
30 LOAD "IMAGE2.BIN",&C000
40 OUT &BC00,12:OUT &BD00,48
50 CALL &BB18
60 OUT &BC00,12:OUT &BD00,16
70 CALL &BB18:GOTO 40
```

Salut à toi Franck

J'aimerais que ma lettre soit diffusée dans ton superbe, merveilleux, beau, journal. Bon, euh... Fini les compliments. Voilà, j'ai deux problèmes.

Je voudrais savoir comment copier une disquette protégée avec l'option « P ».

Avec la commande CAT, nous avons le résumé de tous les jeux mais je voudrais en supprimer un. Comment faire ?

Florent le débutant

Salut Floflo

C'est vrai que t'es débutant. Pour ta première question. Jette un œil sur le listing du mois. Il y a un programme qui déprotège les fichiers et même peut les rendre invisible au catalogue. De la sorte, tu pourras le copier avec n'importe quoi. Pour effacer un fichier, tu pourras utiliser le même programme ou son équivalent Basic, à savoir : ùERA,"FICHIER.BAS". On est d'accord que FICHIER.BAS sera remplacé par le nom du fichier.

Salut Franck

En réponse à Frédéric dans le numéro d'avril de Cent Pour Cent, qui demandait s'il était possible de mettre plusieurs couleurs dans un caractère, tu as publié un programme permettant d'avoir 2 couleurs.

Ce serait sympa dans le prochain numéro de donner un poke &B72F sur 6128 qui permet d'obtenir des

COUPLIER

mélanges de couleurs dans un caractère. Il faut essayer les valeurs de 0 à 255 pour choisir des effets intéressants. Un poke en &B730 agit sur le fond.

Un peu de pub pour le serveur Amstrad TEL+. Ces adresses ont été données dans la rubrique Questions/Réponses que j'aime. Le RTC est le (16 1) 34 22 09 22.

Grees

Eh bien, ça va ? Tu te la coules douce ? Tu te sens bien ? Ça va qu'on trouve ton serveur sympa (et même que Robby n'arrête pas d'en parler). Merci pour ton poke mais que nos lecteurs sachent qu'il ne marche que sur les 6128.

Salut à toi ô Franck

Te souviens-tu d'un programme nommé Xalk paru dans le n° 33 ? Sûrement que oui ! Mon problème est qu'à la première ligne du dernier programme, il y a un caractère \$, qui refuse de se mettre à côté du 5, même après plusieurs corrections.

Voyons, voyons. N° 33, listing Xalk. Dernier programme, première ligne. Voyons, voyons. Hummmmm. Tiens tiens ! Mais c'est vrai ça ! C'est quoi ce \$. Tu penses bien qu'il s'agit d'une erreur lors de l'impression du listing. Il suffit de le remplacer par une virgule et le tour sera joué. Comme je suis bon !

Salut Francky

J'ai un renseignement à te demander. Voilà, j'ai un pote qui a un 6128. Malheureusement, sa bécane est en panne. En effet, chaque fois qu'il veut enregistrer, son joujou lui répond tout simplement « Disc Missing ». Alors, sans s'énerver il a pris son CPC sous le bras et il est allé voir un spécialiste (à Angoulême : jolie petite ville des Charentes où qu'on a pu voir le tout joli salon de la BD). Le spécialiste qui va réparer sa bécane (en échange de 850 F) a dit que le p'tit bobo était dû à l'utilisation de Discology. Ce logiciel est soit disant trop puissant pour nos engins. M'enfin, si tu peux nous éclairer mon pote et moi avec la lumière de ta science infuse.

Bornu

Je pense que j'arrive malheureusement trop tard. Il n'empêche, se sera utile pour les autres. Jamais Discology ne pourrait endommager un CPC. Essayez de formater vos disquettes avec 99 pistes ou de lire n'importe quoi n'importe comment. Essayez toutes les misères imaginables pour constater que Discology a été écrit pour nos CPC et avec nos CPC. Des milliers de per-

sonnes l'utilisent. Alors je dirais un seul mot. Ton spécialiste est en effet un spécialiste... de l'arnaque. Pour ton problème par contre je n'en sais rien. T'as essayé de mettre une disquette dans le lecteur avant de faire la sauvegarde ?

Salut Franck

J'ai fait récemment l'acquisition d'un programme de dessins « OCP Art Studio ». Pour sauver les dessins, ce programme possède 2 options. La sauvegarde non compressée et la compressée. Je voudrais utiliser la deuxième option pour créer des images et les intégrer dans un jeu. Seulement voilà, je n'y arrive pas. Dis-moi comment faire.

Pierre

Mon très cher Pierre. Tu as trois solutions devant toi.

- 1) Tu désassembles OCP et trouves ces routines de compactage/décompactage (pas très facile).
- 2) Tu regardes un fichier d'image compacte pour comprendre la logique de compactage (encore plus chiant).
- 3) Et dernière solution, tu laisses des mecs qui n'ont rien à faire de leurs temps bosser pour toi. Ainsi, ils feront les deux premières solutions à ta place. Il paraît qu'un certain Olaf a donné plein de trucs dont un programme pour décompacter les images OCP dans le listing du mois. Vas y faire un tour.

Salut Franck

Voilà, j'ai un CPC 464 lecteur de cassette Amstrad et aimerais savoir s'il me serait possible de brancher dessus un lecteur de disquette pour faire du traitement de texte ? Si oui, pourrais-tu me dire où je pourrais en trouver et à environ quel prix ?

Vero

Comme je suis bon (même très bon), je vais prendre mon téléphone et appeler les revendeurs (t'aurais pu en faire autant). Tout renseignement pris, tu pourras trouver des lecteurs DD1 chez Jessica au prix de 1 595 F. Tu trouveras leur adresse dans le journal.

Salut Frakinou (si tu permets que je t'appelle ainsi)

Un jour, je fis INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:PEN 2. Les lettres étaient devenues bleues sur un fond noir. Puis lorsque j'ai fait TAG:MOVE 200,250:PEN 2:PRINT "TOTO" ; au lieu d'avoir une écriture en bleu, elle était en blanc, chose déjà anormale. J'eus l'idée de remplacer le PEN 2 par le code de contrôle &OF (15 en décimal). Cela donne TAG:MOVE 200,250:PRINT CHR\$(15);"2TOTO"; et à ma grande surprise, le code de contrôle ne fit aucun effet et s'afficha comme un simple caractère. Pris de panique, j'essayai avec d'autres

mais, même chose. Pourquoi ne font-ils plus leur effet lors de cette manœuvre et de plus, ils devraient pas s'afficher. Et comment obtenir mon écriture en bleu ?

Alexandre Dutmizquine

Tu nous en a collé une bonne couche dit ? Je trouve étrange que tu connaisses l'existence des codes de contrôles mais pas celle de la couleur pour l'affichage par TAG. Prenons tes erreurs une par une. Comme tu le vois, j'ai remplacé ton code de contrôle 15 par le CHR\$(15) car il ne serait pas passé à l'impression. Il va de soi que le résultat est le même. Si tu veux modifier une couleur en passant par le code de contrôle, tu fais PRINT CHR\$(15);CHR\$(2);"TOTO" et non pas "2". Il faut placer après le CHR\$(15), le code Ascii 2 et non pas "2" qui possède le code Ascii 50. Cela dit, même en modifiant ton programme, tu ne pourrais trouver le résultat demandé car il te manque une petite information. L'instruction PRINT utilisée après un TAG ne répond plus aux normes textes mais aux normes graphiques. Si tu veux changer une couleur, il suffit de modifier l'encre de stylo graphique. Soit par GRAPHICS PEN, soit par le troisième paramètre de PLOT, MOVE, DRAW ou leur équivalent relatif. Salut Alex.

Salut Franck

Je t'écris car je n'ai rien compris à l'assembleur. Alors je voudrais savoir s'il existe des livres traitant de celui-ci. J'ai acheté un « micro club » où il y a Street Fighter et Tiger Road et je n'arrive pas à le faire marcher. Je fais RUN "DISK", on me présente un menu où il faut choisir 1 ou 2. J'appuie sur 1 ou 2 et il ne se passe rien. Je pense que cela vient du clavier car j'ai essayé sur un clavier Qwerty et ça marche. Je voudrais donc savoir s'il existe un programme permettant de transformer un clavier Azerty en Qwerty.

Pour finir, je voudrais savoir comment on fait pour commander un ancien numéro.

Bye, Fesnin Alecsis

Ma parole, tu veux en savoir des trucs toi ! Pour l'assembleur, si tu n'arrives pas à suivre Sined et Poum c'est que tu ne t'appliques pas. Si tu tiens absolument à lire des bouquins, essaye Assembleur de l'Amstrad CPC 464 ET 664, chez PSI. Il est vieux mais peut toujours être utile.

Pour ton menu, sache que sur un clavier Azerty tu obtiens le 1 et 2 à l'aide de la touche SHIFT. Pour le programme c'est possible, mais il serait détruit en chargeant un jeu. Nous reste les anciens numéros.

Tu envoies au service abonnement un chèque de 21 F + 7 F de frais de port (soit au total 28 F). L'adresse est celle du magazine.



Franck

Tout d'abord, sache que je programme en Basic depuis 8 ans et que j'en ai maintenant 13. Voilà mon problème. Grâce au générateur d'icônes du n° 32, je suis en train de faire un jeu d'aventure. Tout allait bien jusqu'à ce que j'en vienne au sous-programme de l'Inventaire.

```
17010 CLS:PEN 3
17020 PRINT "VOUS PORTEZ :"*
17030 PEN 1:Z=0
17040 FOR N=1 TO NBOBJET
```

```
17050 IF IBJ(N)=200 THEN PRINT
OBJ$(N);",",;
17060 NEXT N
17070 IF Z=0 THEN PRINT "RIEN"
ELSE PRINT CHR$(8);"."
17080 CALL &BB06:RETURN
```

Je lance par RUN, je clique l'icône INV et Pouf ! L'ordinateur se réinitialise. Je trace avec TON et je tape LIST 17000- Il y a :

```
8042 MODE CLEAR CLS DELETE...
```

Pitié, dis-moi comment réparer ça (siouplé).

Guehl Sylvain

Comme tu vois, j'ai abrégé ta lettre mais le fond est là. Voyons cela de plus près. Ce type de plantage vient toujours de l'assembleur. Si tu vois une ligne remplie de n'importe quoi c'est que quelque part un petit rigolo a poké n'importe quoi et le Basic l'a interprété. On en déduit que ses limites n'étaient pas bien définies (MEMORY). En l'occurrence, vire du programme le test « IF PEEK(&9000)<>&C9 THEN ... » pour le remplacer par MEMORY &9000. Si cela ne marche pas, baisse l'adresse réservée pour le Basic (MEMORY &8000 par exemple).

Si cela ne marche toujours pas, je ne

sais plus quoi te dire, essaye d'ap-
prendre la pâtisserie.

**Fervent lecteur des tes sublimes
(et je pèse mes mots) articles, j'en
arrive à la conclusion que seul un
dieu habite ton être. J'implore
donc ce dieu :**

**1) Je me suis laissé dire par mon
revendeur que les maisons d'édi-
tion allaient d'ici un an arrêter
toute production sur CPC pour se
consacrer aux cartouches de jeux
(voir CPC+) et Amiga.**

**2) Essayer d'apprendre à manger
un steak à une poule ou faire lire
la bible à un musulman... Enfin,
tout ça pour dire que j'enrage de
ne pouvoir utiliser l'assembleur
Dams. Cause que j'ai pas eu la
notice.**

The Shadow

Salut Des Chats d'Eau. Il est vrai que
les temps étaient plus propices à nos
machines il y a un an ou deux. Mais
cela ne veut toujours rien dire. Ne ven-
dons pas la peau du croco avant de
l'avoir tué. Le marché dépend toujours
des acheteurs potentiels et non pas de
la maison mère Amstrad. Si les gens
comme toi et moi achètent plein de
jeux, les éditeurs continueront à en
produire. C'est simple comme bonjour
et ni moi ni mes prophètes pourront te
donner une date précise de l'extinction
de la planète verte.

Pour ton assembleur, tu dois être la
trois millardième personne qui me dit
qu'elle n'a pas la notice de Dams ou
qu'elle l'a égarée. Ecoutez-moi une fois
pour toutes. Dams était un logiciel
sans aucune protection si ce n'est sa
notice.

Si vous ne l'aviez pas acheté, vous ne
pouvez l'utiliser car la loi vous l'inter-
dit. Sachez que l'on trouve encore de
très bon assembleur comme Maxam,
qui n'a rien à envier à Dams.

Hello Franck,

**Je t'écris pour trois raisons. J'ai
trouvé un bug du Basic.**

1) Tape ce prog :

```
10 DEFINIT A-Z:DEG
20 MODE 0
30 Z=1:FOR A=1 TO 360
40                               PLOT
320+190*COS(A),200+190*SIN(A),
Z
50 IF Z=15 THEN Z=1 ELSE Z=Z+1
60 NEXT
70 MOVE 320,200:FILL 3
```

**Etrange ! Tous les points du cercle
sont effacés, sauf ceux du PEN 15.
Pourquoi ?**

**2) Depuis un an et demi, ça fait
deux fois que mon lecteur de dis-
quettes se dérègle. Pourtant, je ne
le maltraite pas. Mes potes ne pou-
vaient plus lire mes disquettes,
sans compter les Data Error. On
me l'a réparé deux fois (ou plutôt
échangé). Au nom de tous les
CPCiens qui ont le même emm...**

**que moi, que faut-il faire (ou ne
pas faire) pour que les lecteurs dis-
quette restent en bon état ?**

**3) Message à Poum. A quand
ta rubrique du genre « Les sept
nains » que tu nous avais promis
dans le numéro 33 ?**

Voyons, voyons. Je n'arrive pas à lire
ton nom. Timon ou un truc dans le
genre. Pour ton lecteur tu n'y peux
rien. C'est la vie. Tu sais, c'est comme
les voitures. Des fois elles roulent
durant de années sans poser aucun
problème, d'autre fois elles tombent en
rade trois fois par an. Sache tout de
même que tu n'es pas en face d'un
Archimède si cher à Sined le barbare.
Les CPC sont des machines pas trop
fragiles mais pas trop fiables non plus.
Tu crois pouvoir faire le tour du monde
en R5 sans soucis ?

Revenons à ton bug. Il est vrai que le
Basic se plante royalement avec l'in-
struction FILL.

Elle marche quand elle veut et passe
sur certaines encres en les effaçant,
comme c'est le cas dans ton program-
me. Pour Les 7 nains de Poum (qui en
réalité est une idée à Sined), il faudrait
p'têt que vous nous en envoyiez des
tonnes avant de lancer la rubrique sur
trois feuilles de choux.

**Hello Francky the best. J'ai plu-
sieurs questions à te poser.**

**1) Quelle est la différence entre
une carte FO.DOS et une exten-
sion mémoire DK. TRONICS ?**

**2) Laquelle des deux seraient le
plus favorable pour mon CPC 464
avec lecteur DD1 ?**

**3) Pour utiliser 3D Construction Kit
de Domark en disquette, lequel des
deux faudrait-il.**

Jim, dit « le roux »

Hi Jimmy. Faisons la différence entre un
464 et un 6128. Il en existe quatre (trois
sont à l'avantage du 6128). Le 464 a un
tout petit peu de mémoire en plus car le
système du 6128 l'utilise pour ses accès
disque, mais avec un lecteur DD1 ils se
trouvent à égalité de ce côté. Le 6128
possède un lecteur de disquette (ce qui
se remplace facilement sur les 464 avec
le lecteur DD1). Le 6128 possède
quelques instructions Basic supplémen-
taires que ne connaît pas le 464 (FILL,
GRAPHICS PEN et PAPER, le troisième
paramètre de PLOT, MOVE DRAW, etc.).
Pour y remédier, une carte FO.DOS don-
nera à ton CPC le langage du 6128.
Enfin, dernière différence entre le 6128
et le 464, la mémoire. Le 6128 possède
64 kilos de mémoire supplémentaire
(difficilement accessible sous Basic ou
par les débutants). Cette espace est sou-
vent utilisé dans les bon jeux ainsi que
la démo. La carte DK. TRONICS peut
simuler cette mémoire. Pour 3D
Construction Kit, je ne suis pas en mesu-
re de te répondre car il faudra l'essayer
pour voir s'il cloche sur les 464, et si oui
pourquoi.

Ce n'est pas tout mais il serait grand
temps que j'aie fait un petit somme. Il
est trois heures du mat et cela fait deux
nuits que je passe blanches à répondre à
votre courrier. Je sens que la nuit sera
encore longue et sais d'avance le type
de cauchemars qui viendront égayer
mes douces et tendres nuits à venir.

Franck Einstien.

**LES BALS
BINAIRES SERONT
DISPONIBLES
EN OCTOBRE
SUR 3615 ACPC
COOL, NON ?**

DES POKES CHEZ ASTERIX

Bon, les vacances sont TER-MI-NEES ! On oublie la charmante demoiselle à qui l'on donnait rendez-vous sur la plage près du marchand de glace. On range les lunettes de soleil et on ressort la disquette de Discology, on souffle un peu pour dépoussiérer l'objet et on va bidouiller du jeu en attendant les vacances d'hiver (où vous retrouverez la charmante demoiselle à qui vous donnez rendez-vous près du marchand de crêpes au pied des pistes).

Pendant que j'y suis, je vous rappelle que vous pouvez depuis quelques temps donner vos propres bidouilles dans la rubrique POKE du 3615 ACP. Quant aux pokes que vous pourrez y trouver en consultation, vous remarquerez que certains sont annotés d'un RDV ou d'un RCH entre parenthèses. Ces bidouilles sont celles qui sont issues du magazine.

RCH : cela veut dire que vous devrez mettre en place la bidouille avec le mode RECHERCHE de l'éditeur de Discology.

RDV : cette abréviation signifie RENDEZ-VOUS et stipule que pour trouver l'octet que vous devez modifier il suffit d'aller en piste, secteur et adresse indi-

qués grâce au menu MODES de l'éditeur de Discology. Donc,

plus de messages en BAL ou de coups de fil pour me demander comment utiliser les pokes présents sur le serveur. Des pages de guide vous expliquant comment poker vos disquettes seront bientôt consultables sur le serveur.

AU RAPPORT

LE GRAND HUIT

La vie d'un rédacteur dans un petit magazine de micro-informatique n'est pas aussi cool qu'elle n'en a l'air... Pour nous appeler à dix heures du matin et s'entendre dire que nous ne sommes pas encore arrivés à la rédaction, certains doivent se dire : « Putain, sont cools les mecs, à dix heures y sont encore au pieu »... Mais bon, si certains font les « trois 8 » (pour trois équipes de travailleurs couvrant chacune 8 heures de travail sur une journée), il n'est pas rare que chez nous, nous fassions le grand huit... C'est-à-dire les trois tranches de 8 heures en une seule fois, soit 24 heures dans les locaux très conviviaux d'Amstrad Cent Pour Cent. Généralement, c'est avec mon collègue Sined que nous passons les grands huit les plus amusants. Arrivé à ce point, le Barbare n'a que 5 jours de retard sur son dernier cours Assembleur et je dois moi-même dépouiller tout mon courrier pour concocter la rubrique « Pokes au rapport ». C'est vers 23 heures, lorsque nous sommes vraiment seuls, que commen-

ce la sarabande... Il n'est point question de se mettre au travail sans jeter un coup d'œil sur les dernières nouveautés logicielles arrivées à la rédaction. Et de chercher un joystick pour se défier à Turrican 2, et de s'écouter en stéréo les musiques de Gauntlet 3 — composées par le génial Tim Follin —, puis de rechercher notre vieille version de Barbarian pour que Sined nous prouve, une fois encore, qu'il est vraiment le plus fort... Mais tout cela n'a rien à voir avec mon intertitre. Je voulais en fait vous parler du grand huit du parc Astérix. Si, si, au début du mois d'août, j'ai été me faire une virée dans ce parc d'attraction typiquement français (d'où le titre de ce mois, qui a également un rapport avec les aventures de Poke à travers le temps). Et alors, pas loin du grand lac, il y a un grand huit (vous savez, les montagnes russes) qui dépote totalement. Jamais vu ça moi ! Un circuit court et rapide dans lequel s'enchaînent 7 boucles (ou loopings) dont l'une d'elles est vrillée. Emotions garanties, plan kaléidoscope dans les mirettes et un retour de petit-déjeuner à l'arrivée.

Mieux que l'angoisse de la page blanche avant l'écrit de Philo du BAC, le paquet de nœuds qui se nouera dans votre ventre lorsque vous gravirez les marches de ce grand huit — pour aller prendre place dans une frêle voiturette à essieux — vous fera jurer de ne plus jamais parcourir les délires amphétaminés d'un Robby épuisé par la 37e partie de Barbarian de sa nuit blanche...

CONCOURS FACILE

Possesseurs de CPC+ ou de GX 4000, voici comment gagner facilement un petit concours que vous ne manquerez pas de soumettre à vos amis proches ayant un soupçon d'estime pour votre machine frappée du logo Amstrad. Il s'agit d'être le meilleur sur un jeu que vous possédez forcément : Burnin' Rubber.

Premièrement, définissez un enjeu. Il peut s'agir d'un billet à l'effigie d'Eugène Delacroix, d'un paquet de 20

pépitos au chocolat noir ou d'un bisou de la grande soeur de votre pote (celle qui a autant de coffre que Sabrina)... Pariez donc que vous allez obligatoirement boucler plus de tours du circuit du Mans que votre ami ne pourra le faire. Bien sûr, vous le ferez jouer en premier. Il va se défoncer pour obtenir une bonne place sur la grille de départ, va se ramasser quelques ampoules aux doigts dans la manipulation douloureuse de l'ignoble paddle mis au point dans les souffleries d'Amstrad à Brentwood et s'abîmer les yeux pour anticiper sur les virages et slalomer entre ses adversaires lors des tronçons nocturnes... Vous, vous le regarderez avec un sourire diabolique au coin de la bouche.

Finalement, votre copain ne se retire qu'après 3 tours de course. Bel effort ! Et lui d'admirer le tracé de ses trois petits tours dans le résumé de la course. C'est à vous de jouer.

Saisissez-vous du paddle et, *pronto* mais non *allegro*, vous vous contenterez d'une huitième place aux qualifications pour justifier votre rang sur la grille. Attention, c'est le départ. Le feu va passer au vert et vous, vous ne bougez absolument pas. Je vous interdit d'appuyer sur l'accélérateur !

Regardez les autres partir et, toujours derrière la rampe de départ, attendez paisiblement que le temps qui vous est imparti soit totalement écoulé. Etonnement de votre adversaire humain.

Lorsque vous serez éliminé de la course, c'est là que l'autre va comprendre, déceler le bug du jeu. En effet, lors du résumé de la course, le programme va vous octroyer un nombre infini de tours. Vous avez gagné votre pari !

PRIVATE POKE

Je vais oser demander à nos lecteurs parisiens de me trouver un poke pour me téléporter instantanément de la fontaine des Innocents (dans les Halles) à la place du Châtelet (sortie : métro Châtelet). Si un zélé pokeur me trouve ça, je vous expliquerai de quoi il retourne exactement. C'était le private poke de la rentrée.

POKES

LE COIN DU DICOBOLÉ

RASTAN SAGA d'IMAGINE

Eh oui, je fais partie de ces inconditionnels qui ont conservé leur disquette de Rastan Saga malgré les bugs de la version Amstrad. Ne serait-ce que pour s'écouter de temps en temps la bande sonore qui essaie de retranscrire sur CPC la fabuleuse musique de la borne d'arcade originale.

On va commencer par se rajouter un maximum de vies. Recherchez la chaîne hexa 3E,05,FE,0A,38 et remplacez le 05 par un FF bien senti. Ensuite, si vous voulez vous balader dans tous les niveaux du jeu, recherchez la chaîne hexa 3E,01,00,4F,E6 et remplacez le 01 par une valeur hexadécimale valant le niveau désiré multiplié par 2.

Donc, si vous voulez vous rendre directement au niveau 5 après le chargement du jeu, piquez la valeur 0A (10 en hexa, passkeu 5 fois 2) à la place du 01.

WEC LE MANS d'IMAGINE

Nous avons déjà donné des bidouilles pour Wec Le Mans, mais je voulais voir d'autres choses, des trucs originaux quoi. Il n'y en a pas eu. Bon, pas grave, vous avez préféré farnienter sur la plage plutôt que de vous pencher sur le jeu d'Imagine.

Pour obtenir du temps en infinité dans ce jeu, ce qui est bien pratique pour être sûr de le terminer un jour, il suffit de rechercher la chaîne hexa D6,01,27,77,23 et de remplacer le 01 par un 00.

Enfin, pour obtenir un véritable anti-scrash (qui fonctionne réellement, car je crois vous en avoir déjà donné un qui ne marchait apparemment pas chez tout le monde), recherchez la chaîne hexa 08,3D,32,D0,08,01 et remplacez le 3D par un 00. Vous pourrez ainsi vous permettre de jouer les autos-tamponneuses avec les voitures adverses ou de sortir largement d'un virage sans craindre quoi que ce soit des panneaux publicitaires pour Ocean. A chaque crash vous rétrograderiez simplement en première vitesse mais ça, c'est pas trop méchant.

ELEVATOR ACTION

Pour Elevator Action, voici une bidouille qui va vous rendre invulnérable, c'est-à-dire totalement immortel. C'est une bidouille à double tranchant, puisque si elle vous rend insensible aux tirs de vos ennemis, il faudra bien faire attention à ne pas chuter dans une colonne d'ascenseur. Vous seriez bon alors pour recommencer le jeu depuis le début. Il s'agit donc de rechercher la chaîne hexa 01,35,21,81,00 et de remplacer le 35 par un 00.

IK+ de SYSTEM 3

Voilà, sans aucun doute, mon jeu de baston préféré sur CPC. Et je suis bien content de vous faire partager les bidouilles que certains d'entre vous m'ont fait parvenir pour IK+. Premièrement, il s'agit de définir le nombre de coups nécessaires pour sortir victorieux d'un combat. Recherchez donc la chaîne hexa 06,30,1C,23,10 et remplacez le 06 par le nombre que vous voulez. Bien sûr, il sera préférable d'y mettre une valeur inférieure pour écourter les combats. Ensuite, pour supprimer le temps, recherchez la chaîne hexa D6,01,27,32,27,14 et remplacez le 01 par un 00.

PLATOON d'OCEAN

Pour ne plus être embêté par les Vietcongs (les Marseillais quoi !), ce qui est très pratique dans la première partie du jeu. Recherchez la chaîne hexa 3E,14,3D,32 et remplacez le 14 par un 01.

SENTINEL de FIREBIRD

En ce qui concerne ce grandiose jeu de Firebird, vous avez été gentils mais bon... Vous avez tous pompés les codes que vous m'avez envoyé au même endroit. Pas un seul d'entre vous n'a fait preuve d'originalité en me fournissant sa liste de codes retraçant son cheminement dans le jeu depuis le premier landscape jusqu'au dernier. En fait, pas un de vous n'a terminé le jeu. Bhoooo ! que vous êtes mauvais quand vous vous y mettez.

Voici donc quelques codes mais j'attends maintenant que l'un d'entre vous trouve le moyen d'avoir, par exemple, de l'énergie infinie dans Sentinel.

0010 : 97567465
0020 : 78042177
0030 : 41062296
0040 : 19390739
0080 : 48730556
0090 : 05480507
0100 : 57228885
0110 : 88172772
0150 : 89060253
0290 : 44457846
0520 : 29462657
0570 : 64869348
0700 : 51369747
0740 : 72678868
0880 : 97879773
0960 : 60490453
1130 : 69054842
1160 : 44999748
1390 : 60857694
1690 : 96725444
1920 : 69172992
1960 : 85898494

PREDATOR 2 d'IMAGE WORKS

Puisque Predator 2 est un jeu de tir, autant prévoir une sacrée dose de munitions avant de commencer une partie. Voici comment obtenir des munitions en infinité avec le magnum 45. Rendez-vous en piste 2, secteur 47 et adresse &00F7 où vous remplacerez le 3D trouvé par un 00. Ensuite, pour que vous disposiez du même avantage avec les fusils d'assaut, allez faire un tour en piste 12, secteur 49 et adresse &013C et remplacez le 3D trouvé par un 00.

C'est Maxence de Faches-Thumesnil qui nous a envoyé ça il y a quelques temps déjà.

MULTIFACE II

Vous retrouverez dans cette partie de notre rubrique préférée les correspondances de quelques bidouilles déjà proposées dans le « Coin du Discobole », à mettre en œuvre avec l'interface d'exploration de la mémoire de votre CPC qu'est la Multiface II de Romantic Robot. On se boit un verre d'eau ? OK.

RASTAN SAGA d'IMAGINE

POKE &0D30,&FF : 255 vies.
POKE &05E0,&(n*2) : choix du niveau de départ.

WEC LE MANS d'IMAGINE

POKE &1345,&00 : temps infini.
POKE &0C5F,&00 : anti-scrash.

PLATOON d'OCEAN

POKE &0135,&01 : supprime tous les ennemis.

VIGILANTE de VIRGIN

POKE &8C2B,&A7 : vies infinies.

CABAL d'OCEAN

POKE &0B1A,&00 : vies infinies.
POKE &1972,&00 : invulnérabilité.

CAULDRON 2 de PALACE

POKE &1C90,&00 : vies infinies.

BLACK TIGER d'US GOLD

POKE &5612,&A7 : vies infinies.

STRIDER d'US GOLD

POKE &2AC2,&00 : temps infini.
POKE &2BE9,&00 : vies infinies.

ELEVATOR ACTION

Ne me le demandez pas, je ne me souviens pas du nom de l'éditeur de ce petit jeu, qui est en fait l'adaptation fort réussie sur CPC d'un jeu d'arcade. POKE &04A3,&00 : invulnérabilité.

IK+ de SYSTEM 3

POKE &29B7,n : définit le nombre de coups à donner.
POKE &27C7,&00 : temps infini.

WIND SURF WILY de SILMARILS

POKE &15E6,&00 : temps infini.

Rendez-vous en novembre, l'époque où nous commençons à taper nos articles avec des mouffes...

POKE &ROBBY,255

RÉSUMÉ :
EN BIDOUILLANT "LE PASSAGER
DU TEMPS" POKES S'EST TÉLÉ-
PORTÉ À TRAVERS L'ESPACE-
TEMPS. À LA REDACTION
D'AMSTRAD CPC, LE JEU CON-
TINUE DE TOURNER SUR SON

ROMAIN BON TIENS VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

STARRING POKES

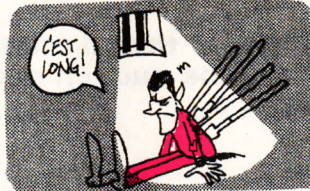
ORDINATEUR. POKES A ÉTÉ TÉLÉPORTÉ
EN 50 AVANT JÉSUS-CHRIST, DANS UNE
GAULE PRESQUE-TOTALEMENT OCCU-
PÉE PAR LES ROMAINS.
APRÈS AVOIR ÉCHAPPÉ AUX IRRES ET
DUCTIBLES GAULOIS, IL SEMBLE SE
TROUVER DANS UNE SITUATION ÉPIQUE...

EN FIN... AU MOINS
JE SUIS EN DEHORS
DE CE VILLAGE DE
FOUS! JE SUIS
SALIVÉ!...



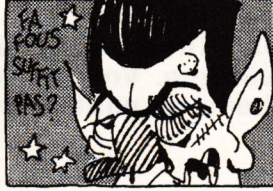
BON ON EN ÉTAIT
RESTÉS LÀ. SACHEZ
QUE SI VOUS AVEZ
DÙ ATTENDRE DEUX
MOIS POUR CONNAÎTRE
LA SUITE DES AVENTURES
DE VOTRE HÉROS FAVORI
CE N'EST PAS PARCE QUE
UPERZO M'A FAIT UN
PROCÈS OU À CAUSE
D'UNE CRISE DE FLEMME
AIGÜE OU UN RETARD
DE LIVRAISON (QUE
PÉRISSENT LES MAU-
VAISES LANGUES), MAIS PARCE QUE

DEPUIS DEUX MOIS, POKES EST
ENFERMÉ DANS UN CACHOT DU
CAMP DE BABAORUM...



C'EST
LONG!

ET QU'À PART SE FAIRE HÉTRIR
SUR LA TRONCHE PAR LES RO-
MAINS, IL NE S'EST RIEN PASSÉ...

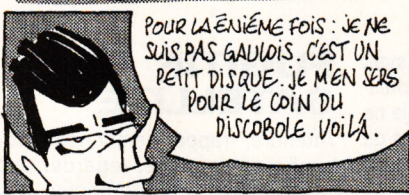


ÇA
FOUS
SUFFIT
PAS?

POUR LA DERNIÈRE FOIS ESPION GAULOIS
DIS-MOI À QUOI SERT CET ÉTRANGE OBJET
NOMMÉ DISCOLOGYX TROUVÉ
SUR TOI!!!



PPPPF
C'EST
RÉPARTI!



POUR LA ÉNIÈME FOIS : JE NE
SUIS PAS GAULOIS. C'EST UN
PETIT DISQUE. JE M'EN SERS
POUR LE COIN DU
DISCOBOLE. VOILÀ.



DISCOBOLE? PETIT
DISQUE? TU VEUX
DIRE QUE C'EST
UN DISQUE
MAGIQUE??...

HEU... EN
QUELQUE
SORTE...



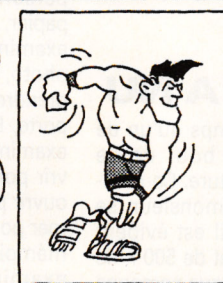
AVEC UN TEL
DISQUE, ON VA
GAGNER LES JEUX
OLYMPIQUES...



FAITES VENIR SUR LE CHAMP
NOTRE DISCOBOLE SINÉDURUS
ET QU'IL UTILISE LE DISQUE!

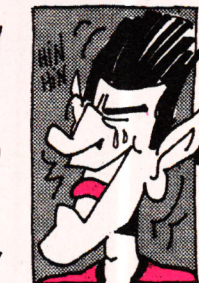


ECCE
HOMO!



HAN!

CROTUM!



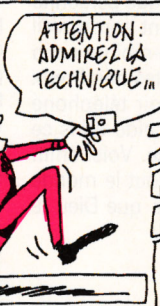
PAR JUPITER!! TU VAS ME FAIRE
UNE DÉMONSTRATION TOUT DE SUITE
SINON C'EST L'ARÈNE!!!



BON SANG! VOILÀ LE SALUT!
JE VAIS UTILISER LA BIDOUILLE
DE MON POTE DALEY THOMPSON



ON VA
ON VA!



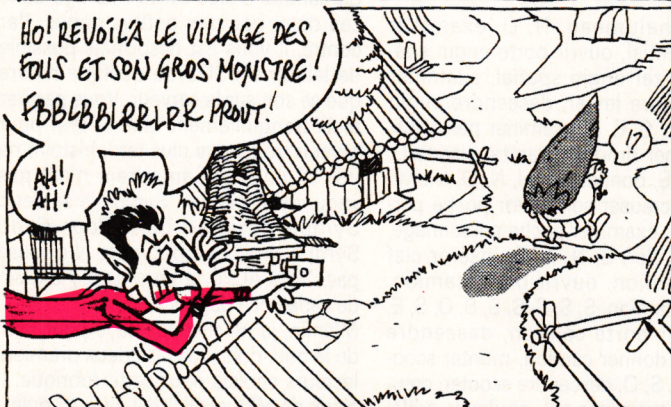
ATTENTION :
ADMIREZ LA
TECHNIQUE...



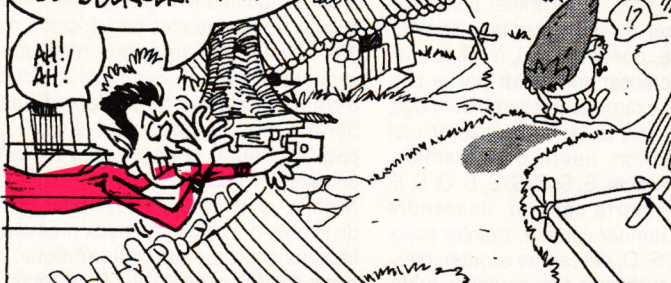
AH! AH! VOUS NE CONNAISSIEZ PAS
"DALEY THOMPSON CHALLENGE"
TAS DE MINUS HABENS!!



DESINIT
IN
PISCÈM!



HO! REVOILÀ LE VILLAGE DES
FOUS ET SON GROS MONSTRE!
FBBBBLRRRR PROUT!



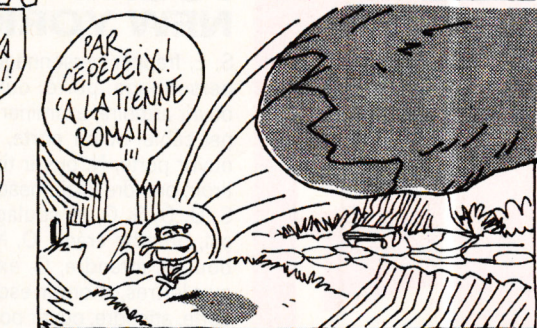
AH!
AH!



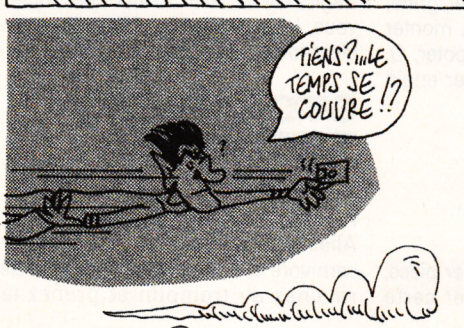
FOI DE POU MIX CE ROMAIN
COMMENCE SÉRIEUSEMENT À
ME COURIR SUR LE COCCYX!!



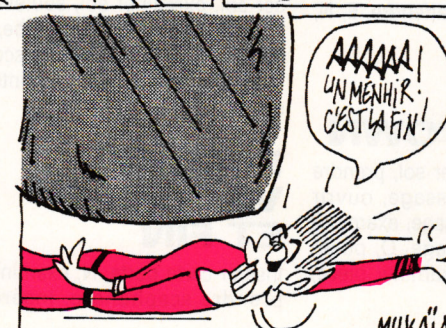
PAR
ÉQUINOXS



PAR
CÉPÈCEIX!
À LA TIENNE
ROMAIN!



TIENS?... UNE
TEMPS SE !?
COUVRE...

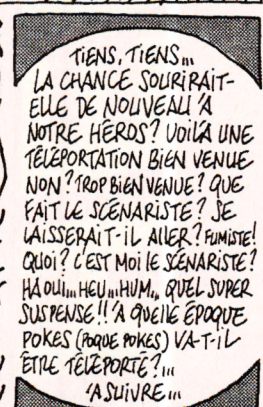


AAAAA!
UN MENHIR.
C'EST LA FIN!



MAIS MAIS
HO!

JE
SUIS
TÉLÉ-
PORTÉ!



TIENS, TIENS...
LA CHANCE SOURIRA-
T-ELLE DE NOUVEAU À
NOTRE HÉROS? VOILÀ UNE
TÉLÉPORTATION BIEN VENUE
NON? TROP BIEN VENUE? QUE
FAIT LE SCÉNARISTE? JE
LAISSERA-T-IL ALLER? FUMISTE!
QUOI? C'EST MOI LE SCÉNARISTE?
HÂOUI... HEU... HUM... QUEL SUPER
SUSPENSE!! À QUELLE ÉPOQUE
POKES (POKE POKES) VA-T-IL
ÊTRE TÉLÉPORTÉ?!!
À SUIVRE...

HEROIQUE ET LIBERATEUR : POUM



'est Xavier qui m'a refilé le titre de notre rubrique. Vous voyez comme quoi en cherchant, on peut trouver.

Tout cela pour vous dire qu'il y en avait vraiment marre de me sentir impuissant (ne me faites pas dire ce que je ne veux pas dire) devant des centaines de coups de fils me demandant de l'aide dans Fugitif.

FUGITIF ENFIN MIS A NU

Hé, hé. Il était grand temps qu'un de nos lecteurs arrive à bout de ce monstre des jeux d'aventure. Ce monsieur, car il s'agit d'un monsieur, se nomme Didier Cousin. Il est évident qu'il gagne le bon d'achat de 500 F de chez nos amis Jessico et que personne ne pourra le détrôner tant son travail fut dur et acharné (passe-moi un coup de phone Didier). Vous êtes nombreux (très nombreux) à m'avoir téléphoné pour me demander de l'aide dans ce casse-bonbon de l'espace. Voici enfin l'heure de vérité et que tout le monde prie pour l'âme de Didier, que Dieu te bénisse.

FUGITIF NEW YORK

S, E, frapper personnage, poser main personnage, porte, ouvrir porte, N, ouvrir armoire, examiner armoire, couper câble, ouvrir porte, S, O, S, E, E, ouvrir porte, N, ouvrir tiroir, examiner tiroir, prendre chalumeau, ouvrir porte, S, O, O, S, O, se soulager, examiner sol, prendre crédit, O, N, O, appuyer bouton, attendre, O, examiner boîte aux lettres, monter escalier, frapper porte, attendre, ouvrir porte, N, N, donner crédits, prendre message, prendre photo, S, examiner bureau, prendre carte, ouvrir porte, S, descendre escalier, E, appuyer bouton, attendre, E, N, N, monter engin spatial.

FUGITIF THORAN-TOWN

S, poser photo, examiner sol, prendre stylo, E, examiner message, ouvrir message, modifier message, examiner message, fermer message, O, poser stylo, prendre photo, examiner pièce, donner message.

FUGITIF SATELLITE

Attendre, frapper personnage, ouvrir poche personnage, regarder poche personnage, prendre papier, ouvrir papier, examiner papier, poser papier, examiner sol, prendre colle, S, poser photo, soulever grille, examiner sol, prendre diode, ouvrir sas, O, S, ouvrir porte, E, connecter diode chalumeau, examiner sol, prendre détonateur, ouvrir porte, O, N, O, activer détonateur, ouvrir porte, jeter détonateur pièce, fermer porte, N, soulever bureau, prendre mémoire, S, O, S, E, ouvrir armoire, examiner armoire, prendre scaphandre, O, ouvrir sas, S, O, connecter câble coque, activer chalumeau, couper coque, couper câble, N, ouvrir porte, N, poser scaphandre, N, examiner robot, connecter mémoire robot, activer robot, ouvrir tiroir, examiner tiroir, soulever papier, examiner tiroir, prendre drogue, S, O, monter engin spatial

FUGITIF BETA-CENTIS

Poser chalumeau, N, O, examiner engin spatial, ouvrir porte engin spatial, monter engin spatial, examiner sol, prendre levier, descendre engin spatial, E, S, E, E, examiner personnage, donner drogue, prendre alcool, O, O, S, S, S, donner alcool, N, O, examiner sol, creuser sol, ouvrir poche personnage, examiner poche personnage, prendre clef, E, N, N, E, insérer clef porte camion, ouvrir porte camion, monter camion, S, S, S, S, S, O, S, E, E, ouvrir porte camion, descendre camion, donner camion, monter scooter, O, S, S, O, descendre scooter, creuser sol, examiner sol, soulever grille, examiner sol, prendre bombe, monter scooter, E, E, S, descendre scooter, O, examiner engin spatial, monter engin spatial.

FUGITIF VAISSEAU ET FIN

Insérer carte porte, N, examiner pièce, prendre scaphandre, insérer carte

porte, S, O, O, O, examiner pièce, actionner bombe, poser bombe, N, poser scaphandre, E, ouvrir porte, N, soulever levier, appuyer bouton... BOUM !!!

Me voilà enfin débarrassé des tonnes d'appels pour ce jeu vraiment trop dur, Hé ! messieurs les éditeurs, vous ne pouvez pas les faire un peu moins durs, vos jeux ?

Encore merci à Didier qui je vous le rappelle (c'est pas vrai car je ne l'ai pas encore dit) habite Pontault-Combault (ou un truc dans le genre car c'est très mal écrit). Bravo Didier.

ASTUCES VIA MINITEL

Vous savez que depuis le mois de juin, notre serveur, 3615 ACPC est en service (il marche très fort, merci pour lui). Je viens de réaliser qu'il était très simple de donner de petites soluces ou aides de jeux via ce serveur.

Comme vous l'avez remarqué depuis des mois, je suis dans l'incapacité de traiter toutes vos lettres, aides et demandes d'aide et de mariage dans ces deux pauvres petites pages. Par contre, il vous est désormais possible de laisser un SOS de quelque nature que ce soit sur le serveur. Vous partirez ainsi tranquillement faire la teuf pour revenir trois jours plus tard, histoire de voir si un bon Samaritain n'est pas venu vous secourir. Sympa le serveur. Sympa Amstrad Cent Pour Cent. Sympa moi. Sympa vous. N'oubliez pas, 3615 ACPC et en plus il y a plein de cadeaux à gagner.

M'enfin, je ne suis pas payé pour faire de la pub, donc voici les deux premiers lecteurs choisis pour cette rubrique. Il s'agit de MTL et GUIGUI-1 (que voulez-vous, les surnoms sur Minitel ressemblent toujours à ce genre d'ânerie).

STORMLORD TROISIEME LEVEL

Par MTL. le roi des gags nuls. Allez à gauche, attention à la plante carnivore et aux chevaux. Prenez la clé, revenez au tremplin et prenez-le.

HELP



Lorsque vous êtes en l'air, mettez le joy à droite pour éviter la plante carnivore. Allez à droite et attention au « truc rouge ». Ouvrez la porte et délivrez la fée. Ne prenez pas le tremplin tout de suite mais allez plutôt vers la droite. Attention aux dadas. Prenez les bottes, revenez au tremplin et prenez-le.

Pendant que vous valsez dans les airs, mettez le joy à gauche. Vous vous poserez ainsi directement sur le truc gris et vous ne vous ferez pas avoir par les bidets sus-cités. Attention au zinzin rouge. Sauter et prenez la clé. Délivrez la fée. Prenez les bottes et sautez sur le tremplin.

Allez sur la maison en pierre (ça se débloque) et délivrez la fée. Prenez la clé, ouvrez la porte, délivrez la fée.

Allez à gauche. Prenez les bottes et revenez à la maison. Prenez l'hydromel et allez à droite. Attention aux oiseaux. Prenez le parapluie tout en faisant très attention aux abeilles. Délivrez enfin la fée et allez à gauche pour prendre les

bottes et sautez sur la plate-forme soutenue par des chaînes. Délivrez encore une fée et sautez sur le tremplin. Dans les airs, mettez le joy à droite et vous tomberez directement.

Vous avez sans doute remarqué que je traitais MTL de roi des gags nuls. Dans le fond il n'est pas si nul que ça, car il dit :

Monsieur et madame Kinzeacépécé ont un enfant. Ils l'ont appelé... Francis ! Quoi, vous ne comprenez pas ? Francis Kinzeacépécé ! Ben oui quoi,... 3615 ACPC.

Ne nous arrêtons pas sur notre lancée. GUIGUI_1 premier du nom nous donne un truc bien connu à la rédaction (depuis peu me direz-vous, mais tout de même connu) sur l'excceeeelent Turrican :

J'ai lu le test 350 fois et je m'aperçois que vous ne savez pas que si l'on se baisse durant le jeu tout en appuyant

sur RETURN on se transforme en une boule invincible. Ce pouvoir est utilisable trois fois par vie et s'annule en allant vers le haut.

Merci les gars, et continuez comme cela, vous êtes sur la bonne voie.

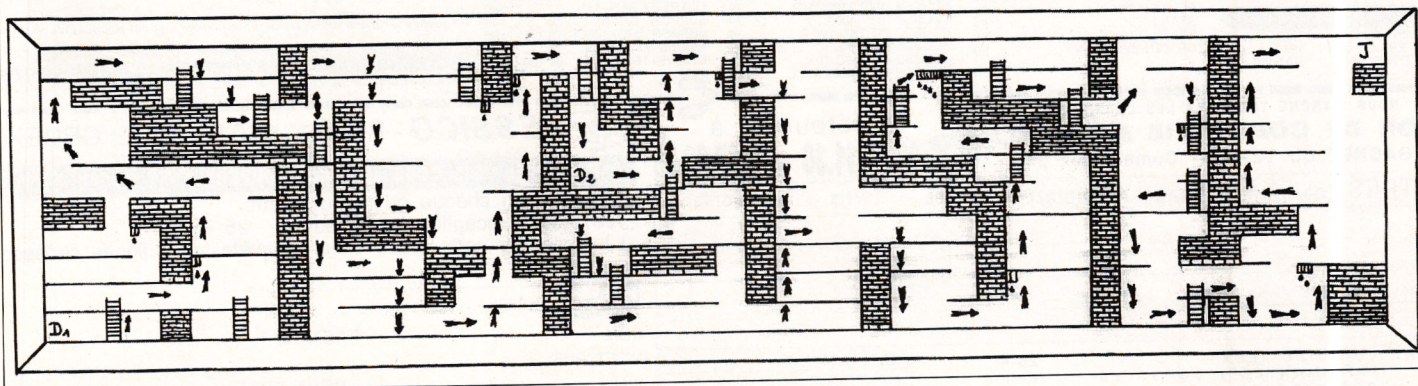
BATMAN, LE PLAN DU MOIS

Il était une fois un jeu très bon du nom de Batman, le film. David Pré nous a pondu le plan du premier niveau. Cela servira à tous ceux qui ont abandonné les aventures du vengeur masqué, trouvant le Joker trop fort pour leurs petits bras peu musclés. Merci David et sache que l'ensemble de tes Cheat modes sont déjà passés dans l'excceeeellente rubrique de Robby, Pokes au rapport.

Sur ce, bonne chance pour la rentrée et au prochain numéro.

Poum qui ne veut plus entendre parler de Fugitif

BATMAN





"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

SUCCES STORY	165/225
Bumpy + Skweek + Turbocup + Crazyshot + Space racer	
TOP ACTION	165/225
Loderunner + Skweek + Moonblaster	
ULTIMATE Collection	155/242
Zombi + Pro tennis tour + AMC + Stuntcar racer + After the world + Skate war	
GRAND STAND	145/195
World c.leaderboard + Pro tennis + Gazza + Continental circus	
CRITICAL WORLDS	155/195
Driller + Castel master + Darkside + The crypt	
ADDICTED TO FUN	105/155
Rainbow island + N.zealand story + Bubble bobble	
EPOQUES 1	242
Alive + Sdaw + Manoir de morteville	
WINNING TEAM	145/195
Klax + Vindicator + Cyberball + Apo + Escape from planet	
POWER UP	155/225
Turrican + Chase hq + X-out + Rainbow island + Altered beast	
TOP 20	185/245
Licence to kill + P47-C Chaplin + Batty+Game over 2-Ace 1+Flax	
Mange calloux+MLM 3D + G.P 500	
AsparGP + Devilcastle + Hotshot + Shockway+Rider + Buggy 2 + Zaxx + 3D Grand prix + Battle valley	
Super ski + Light force	
COMPILE EXTRAORDINAIRE 195/245	
Turbo cup + Sapiens + Skweek + Zox + Maracabo + Mobileman + Bumpy + Cobra + Bactron + Aigle d'or + Kya	
HIT SPORT	155/225
Crazy shot + Space racer + Rally 2 + Tennis 3d + Turbo cup + Karateka	
COIN OP HITS 2	145/195
Dinasty wars + Ninja spirit + Vigilante + Ghoulis and ghost + Hammerfest	
MEGA MIX	145/225
Turrican + Chase hq + Shadow warriors + Turbo out run	
NRJ 2	152/249
Crazycars2 + Shufflepuck + Musical+Pinball magic+Light corridor	
SUPER SIM PACK	145/195
Snowstrike + Heavy metal+ Italy 90 + Turbo out run	
MONDE DES MERVEILLES 145/195	
New zealand story+Rainbow island+ Action fighter+Aspar GP+ Buggy 2	
CHALLENGERS	162/289
Super ski + Bomber + Kick off + Stunt car racer + Pro tennis tour	
BIG BANG 2	125/152
Rick dangerous + Chicago + Highway patrol + Beyond ice palace	
NRJ 1	152/249
North+South+Hostages+Tintin lune + Fire and forget + Teenage queen	
LIVRET DE FAMILLE	245
Manoir de morteville + Troubadour + Rody + mastico	
LES CHEVALIERS	142/192
Dynasty Wars + Black Tiger + Strider + Ghoulis N'Ghouse	
COLLECTION N°2	239
Dragon ninja + Beach volley + Wec le mans + B.Bobbie + Wonderboy + Arkanoïd + Renegade + Matchday 2 + Basketball master + Super sprint + Flying shark	
STARS D'HOLLYWOOD	142/192
Batman + Indy Action + Robocop + Ghostbusters 2	
LES GEANTS DU SPORT	132/259
Kick off + Great courts + TT Racer + Football Manager 2 + 3D Grand Prix + Emelyn Hughes + Bobsleigh	
LES BATTANTS	182/235
Rick Dangerous + Savage+I. Warriors + Commando + Frank Bruno boxe + Navy Moves	
LES DIEUX DU CIEL	192/259
Chuck Yeager + Ace 182 + ATF + Strike Force Harrier + Tomahawk	
WHEELS OF FIRE	182/245
Turbo out Run + Chase HQ + Hard Drive + Powerdrift	
15 MEGASTAR	182/259
Navymoves + Exolon + Buggy 2 + Bombjack + Commando + 1942 + Battle valley + Air Wolf + Bati Scoobido + Saboteur + Battle ship + Ghost & Goblins + Crépuscule Naja + Talisman d'Oris	
LES FOUS DU VOLANT	175/225
A.p.b. + Buggy Boy + TT Racer + Action fighter + Aspar G P + Buggy 2	
MONDE DES MERVEILLES 145/195	
New Zealand Story + Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble	
LES FOUS DU FOOT	175/225
Emelyn Hughes + Foot Manager 2 + Fighting Soccer + Kick off	
LES JUSTICIERS 2	145/195
Ghostbusters2+O. Thunderbolt+ Cabal	
LA COLLECTION (15 JEUX) 169/239	
Arkanoïd + Batman + Rambo + Top Gun+ Crazy cars + Match day + Match point, etc.	
BOITIERS	
BOITIER DS40LA : 30x3"	89
BOITIER JSY 48 : 48x3"	99
BOITIER D50L : 50x5.25"	119

TOP HITS

3D CONSTRUCTION KIT	245/245
ADS	165/225
ALIEN STORM	105/155
ALI GATOR	149
ALIVE	195
ADIDAS CH. SOCCER	125/175
ARMALYTE	97/155
ART DE LA GUERRE	245
B CLOUGH EUROSOCER	97/145
BACK THE GOLDEN AGE	97/145
BACK TO THE FUTURE 3	105/145
BADLANDS	97/145
BAT	245
BATTLE COMMAND	105/155
BIG RUN	97/145
BLOODWYCH	195
BLUES BROTHERS	105/155
BOOLY	145/195
BOXING MANAGER	145/195
BRIDGE SIMULATOR	215
BUILDER LAND	145/195
CAPTAIN PLANET	105/155
CARMEN SAN DIEGO	195
CHESSMASTER 2175	225
DKARKMAN	105/155
DEFENDER OF THE Crown	195
DISC	145/195
EXTERMINATOR 2	125/165
EXTREME	125/155
F16 COMBAT PILOT	142/195
FINAL FIGHT	105/155
FUGITIVE	225
GAUNTLET 3	105/155
GOLDENAXE	105/145
GRAND PRIZ 500 CC 2	195
HERO QUEST	105/155
HYDRA	105/155
INFERNAL HOUSE	195
IRON LORD	172/220
KICK OFF 2	135/169
LA SECTE NOIRE	175
LOOPZ	105/145
MANCHESTER UNITED	97/145
MANCHESTER U. EUROPO	105/155
MEGA PHOENIX	97/145
MERCS	145/195
METAL MASTER	145/195
MIDNIGHT RESISTANCE	97/145
MOON BLASTER	145/195
MULTISPORTS	105/155
MYSTICAL	125/162
NARC	105/162
NEVERENDING	105/155
NIGHT SHIFT	97/145
PANZA KICK BOXING	195/245
PREDATOR 2	105/145
PREHISTORIK	135/175
PRINCE OF PERSIA	145/195
RACE DRIVING	105/155
RAMPARTS	105/155
R.B.I.2	105/155
REVELATION	97/145
RICK DANGEROUS 2	97/155
ROBOCOP 2	97/145
SHADOW DANCER	105/155
SHERMAN M4	165/225
SIM CITY	145/195
SKULL +CROSSBONES	97/145
SLIDERS	195
SPIRIT OF EXCALIBUR	105/155
STAR CONTROL	105/155
STAR MONACO GP	105/145
SUPER OFF ROAD RACER	105/145
SUPER SKWEEK	145/195
SWAP	195
SWITCHBLADE	97/145
TARGHAN	195
TORTUES NINJA 2	105/155
TENNIS CUP	159/189
THE SEARCH OF SHARLA	125/165
THUNDERJAWS	105/145
TOTAL RECALL	105/155
TRACKSUIT MANAGER 2	97/145
TURRICAN 2	105/155
ULTIMATE GOLF	105/145
WRATH OF THE DEMON	97/145

RUBANS

Tous les rubans NB les 3	144
CITIZEN 120D	59
CITIZEN 120E	59
DMP 2000/3000	59
DMP 2160/3160	59
DMP 4000	59
DMP 1	59
EPSON LX800/LQ800	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59

UTILITAIRES

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	295
AUTOFORMATION BASIC	290
CARTOUCHE basic AMSTRAD	69
COMPTABILITE ALIENOR	1550
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
DESSIN TECHNIQUE	375
DESSIN TECHNIQUE TURBO	715
DISCBASE	199
DISCOLOGY V.6.0	350
ECHOSOFT	395
FACTURATION + STOCK	1550
FACTURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	249
GESTION BANCAIRE	245
GESTION DE FICHIER	290
GRAPHPEUR	275
GRAPH-MASTER	249
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
IMPRESSION	240
IMPRIMIMAGE	280
INTEGRE (L) 1	425
INTERPRETE 2	285
KWIKILE	199
LA SOLUTION	595
MAXAM disc	299
MAXAM cassette	275
MAXAM rom	399
MENTEL minitel malin + cable	350
MERPHISTO	205
MULTIFACE 2 + CPC	495
MULTIFACE 2 + CPC PLUS	525
MUSIC PRO	225
STATGRAPH	350
THE INSIDER	149
RAMDOS	279
RODOS	299
ROMDOS	299
ROMBOARD	349
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PROTEXT	349
PROTEXT cassette	295
PROTEXT rom	395
PAGE PUBLISHER PAO	329
PAGE publisher PICTURE disc	149
PSYCHO TEST	185
SPRITES ALIVE	349
TASWORD + MAIL MERGE	425
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
POURTRAIT ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355
LE TAROMANCIEN	290
GRAPHOLOG	690

MICRO CLUB 99F

N°1 - ARKANOID 1+2	
N°2 - GAUNTLET 1+2	
N°3 - OUT RUN + ROAD BALSTER	
N°4 - END Racer + SUPERHANGON	
N°5 - IK-YIE AR KUNG FU	
N°6 - GRYSOAR+GREEN BERET	
N°7 - CALIFORNIA +Winter Games	
N°8 - STREET Fighter + Tiger Road	
N°9 - PLATOON+PREDATOR	
N°10 - CRAZY Cars+SUPER SPRINT	
N°11 - B.BOBBLIE+FLYING SHARK	
N°12 - ACE OF ACES+INFILTRATOR	
N°13 - RENEGADE+TARGET REN.	
N°14 - TOP GUN+SLAP FLIGHT	
N°15 - ROLLING THUNDER+RYGAR	
N°16 - D.THOMPSON+SUOER TEST	
N°17 - Matchday 2+Basket MASTER	
N°18 - WONDERBOY+WIZZBALL	
N°19 - QUARTET+RAMPAVE	
N°20 - HYPERSPORT+TRACKFIELD	
N°21 - TURBOBLADE+1943	
N°22 - Road Blaster + Metrocross	

HOUSES

Housse complète clavier+écran	
HOUSE 484 cpc	99
HOUSE 6128 cpc	99
HOUSE 484/6128 PLUS	109
HOUSE DISC FD1	55
HOUSE DMP 2160/3160	79
HOUSE DMP 4000	79
HOUSE CITIZEN 120 D	79
HOUSE STAR LC 10	79
HOUSE STAR LC 10	79
HOUSE PCW 8256/8512	129

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN	
ALLEMAND DEBUTANT 6/5e	225
ALLEMAND CONFIRME 4/3e	225
ANGLAIS CONFIRME 4/3e	225
ANGLAIS DEBUTANT 6/5e	225
DONALD alphabet magique 145/195	
Apprends moi complet MAT/CP	225
Apprends moi à écrire CP/CE	225
Apprends moi à lire 1 MAT/CP	225
Apprends moi à lire 2 CP	225
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS	225
LABYRINTHE D'ERRARE	225
Labirynthe aux cent calculs	225
LABYRINTHE ANGLOMANIA 1	225
LABYRINTHE ANGLOMANIA 2	225
LANGUE FRANCAISE CE1	225
LANGUE FRANCAISE CE2	225
LANGUE FRANCAISE CM1	225
LANGUE FRANCAISE CM2	225
LANGUE FRANCAISE 6e	225
LANGUE FRANCAISE 5e	225
LANGUE FRANCAISE 4e	225
LANGUE FRANCAISE 3e	225
NATHAN MATHS 6/5e	225
NATHAN MATHS 4e	225
NATHAN MATHS 3e	225
NATHAN FRANCAIS CP/CE1	225
NATHAN FRANCAIS CE/CE2	225
NATHAN FRANCAIS CM1	225
NATHAN FRANCAIS CM2	225
NATHAN MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225

MICRO C

ALLEMAND PRIMAIRE	199
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ITALIEN PRIMAIRE	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
DECIL LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
FRANCAIS CM	170/199
GRAMMAIRE 6/5e	199
LECTURE CP	199
MATHS 2e CYCLE 1	199/250
MATHS 2e CYCLE 2	170/199
MATHS 3e	170/199
MATHS 4e	170/199
MATHS 5e	170/199
MATHS 6e	170/199
MATHS CP	170/199
MATHS CE	170/199
MATHS CM	199/250
ORTHO CM	199

GENERATION 5

DESTINAT. MATHS CE 1/2	235
DESTINAT. MATHS CM 1/2	235
DESTINATION MATHS 6/5e	235
4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM 35	235
4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3e	235
SECRET ENGLAND 6/5e	249
SECRET ENGLAND 4/3e	249
DEUTSCHES GEHEMNIS 6/5e	249
DEUTSCHES GEHEMNIS 4/3e	249
ORTHO CE1/CE2	249
ORTHO CM1/CM2	249
ORTHO 6/5e	249

ELUD VTA

ORTHOUS 1 CM/6e	245
ORTHOUS 2 6/3e	245
MATHEX CE/CM	245
MATHEX 6/5e	245
MATHEX 4/3e	245
MATHEX 6/3e	295
PACK REVISION CE/CM	350
PACK REVISION 6/5e	350
PACK REVISION 4/3e	350

LIBRAIRIE

AUTOFORM BASIC+disc(plus)	149
102 PROGRAMMES CPC	135
BIEN DEBUTER CPC	99
BIEN DEBUTER 6128 PLUS	78
LIVRE BASIC 6128 PLUS	99
LIVRE LANGAGE MACHINE	129

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	119
COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	65
ETIQUETTES DISC 3" les 100	30

CARTOUCHES GX4000

BAD LANDS	225
BARBARIAN 2	225
BATMAN	225
CHASE HQ	225
CRAZY CARS 2	225
EPICS WORLD OF GAMES	225
FIRE AND FORGET 2	225
KLAX	225
NAVY SEALS	225
NO EXIT	225
PANG	225
PLOTTING	225
PRO TENNIS TOUR	225
ROBOCOP 2	225
SPIDERMAN	225
SWITCH BLADE	225
TENNIS CUP 2	225
TOKI	225
WILD STREET	225

PERIPHERIQUES

SCANNER DART K7/DISC	795
DIGITALIZER VIDI	749
LECTEUR CASSETTE+CABLE	245
LECTEUR DISQUE DD-1	1595
MULTIFACE 2 + CPC PLUS	525
MULTIFACE 2 + CPC	495
SYNTHÉ VOCAL DISC ou K7	545
SYNTHÉ VOCAL+HP DISC/K7	625
7 LOGICIELS EDUC. vocaux	195
DMP 3160 + PROTEXT	2290
EXT.MEMOIRE 256K/6128	1090
CRAYON OPTIQUE Cassette	225
CRAYON OPTIQUE Disquette	325

JOYSTICKS

PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	59
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY 2 TURBO	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY MS IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFTIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
WICO THE BOSS	169
WICO ERGOSTICK	199
WICO 3 WAY	269
MANTA-RAY	129
STING-RAY	149

CABLES

ADAPT NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS	159
CABLE IMPRIMANTE	145
RALLONGE ECRAN/CLAVIER	149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER + 149	
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49
CABLE FD 1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	49
CABLE MINITEL CPC	55
CABLE PERITEL CPC	119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464)	109
CABLE GX4000 à CPC 6128	119

SUPER PROMO

ADVANCE OCP ART SUTDIO	245
IMPRIMANTE DMP 3160 + Protext	2290
LA SOLUTION Textomat + Datamat + Calcomat	575
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
POURTRAIT ASTRAL	295
DISCOLOGY V.6.0 PLUS	350

REF	par 10	par 20	DISQUETTES 3"
3" CF2	175 F	315 F	15 F 75*
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	

Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes plus etiquettes

BOITIERS PLASTI

GRAPH-MASTER249 F

CREATION DE 10 TYPES DIFFERENTS DE DIAGRAMMES!

* HISTOGRAMME * HISTOGRAMME ANNUEL * HISTOGRAMME ANNUEL 3D * DIAGRAMME PIE * DIAGRAMME DES TEMPS * DIAGRAMME DE FONCTIONS COMPLEXES * GRAPHIQUE EN LIGNES * GRAPHIQUE EN BARRES * BAR GRAPHS COMPARATIFS *
IL Y A 6 PROGRAMMES DE BASE SUR LE MENU PRINCIPAL D'OU TOUS LES AUTRES SONT SÉLECTIONNÉS.
INCONTESTABLEMENT LE GRAPHICteur LE PLUS COMPLET LE PLUS PUISSANT SUR CPC.
IDEAL COMPAGNON DES MATHÉMATIQUES DE BAZ ET DE LA FAC AINSI QUE POUR LE MONDE DES AFFAIRES.

Gagnez de l'argent ! faites comme les pros, utilisez le meilleur logiciel de création de jeux.

SPRITE ALIVE DISC349 F

SI VOUS VOULEZ RÉALISER VOS PROPRES JEUX AYANT UN ASPECT PRO

* C'EST SPRITES ALIVE QU'IL VOUS FAUT.
* BASIC SIMPLE * DETECTEUR DE COLLISIONS VRAIES.
* MOUVEMENT SOUPLE PIXEL PAR PIXEL.
* COMPATIBLE SOURIS, JOYSTICKS, CLAVIER.
* 23K DE MÉMOIRES PROGRAMMÉES.
* 64 SPRITES SUPER-CHOUETTES * MODE LABYRINTHE AUTOMATIQUE.
* COMMANDES AUTOMATIQUES DE MISSILES.
* 70 COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES EN BASIC.
* PUISSANT, HYPER RAPIDE, GRACE AU COMPILER.
* 6 PROGRAMMES DE DÉMO BASIC + 2 DE DÉMO COMPILER.

MAXAM ASSEMBLEUR-DÉSASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR-DÉSASSEMBLEUR, SYSTÈME COMPLET DE DÉVELOPPEMENT DU Z 80.

LE NEC + ULTRA DU PROGRAMMEUR.
MENU DÉROULANT : LOAD, MERGE, SAVE, PRINT, FIND, REPLACE, ETC.
ROM : 399 F CASSETTE : 275 F DISC : 275 F

DISCBASE199 F

LE SEUL GESTIONNAIRE ULTRA RAPIDE DE DISQUETTES !

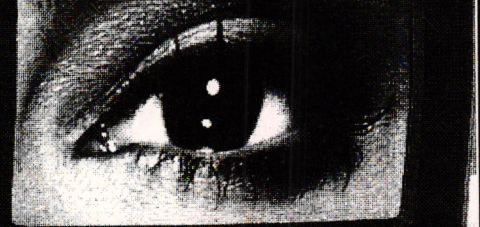
* 99 % DES UTILISATEURS DE DISQUETTES TROUVERONT QUE DISCBASE EST INDISPENSABLE!
DISCBASE EST UN GESTIONNAIRE DE BASE DE DONNÉES SPÉCIALISÉ DANS LE CLASSEMENT, LA RECHERCHE DE DISQUETTES ET DES FICHIERS QUELLES CONTIENNENT POUR CONSTRUIRE VOTRE BASE DE DONNÉES VOUS N'AVEZ QU'À INSÉRER VOS DISQUETTES DANS LE LECTEUR, LES UNES À LA SUITE DES AUTRES ET LE PROGRAMME LIRA ET ENREGISTRERA LEUR CATALOGUE. VOUS POUVEZ DONC RECHERCHER ET RETROUVER EN MOINS D'UNE SECONDE LA DISQUETTE DANS LAQUELLE SE TROUVE UN FICHIER.
PLUS DE PAGAILLE, PLUS DE TEMPS PERDU EN RECHERCHES INUTILES !
* JONGLE COMME UN CHAT AVEC LES CATS * MET À JOUR AUTOMATIQUEMENT LA LISTE DES CATALOGUES
* LISTE ENTièrement LES DISQUETTES ET LES FICHIERS * IMPRIME LES LISTES ET CATALOGUES.

KWIKFILE199 F

UN PUISSANT GESTIONNAIRE DE DONNÉES, POUR LE PRIX D'UN SIMPLE JEU !

UNE BASE DE DONNÉES À FAIBLE PRIX POUR UNE MANIPULATION RAPIDE ET AISEE DE FICHIERS DE DONNÉES.
CARACTÉRISTIQUES : UTILISATION À 100% PAR MENU
* JUSQU'À 19 RUBRIQUES PAR ENREGISTREMENT * TOTAL DES RUBRIQUES * LONGUEUR DE TOUS LES CHAMPS DE VARIABLES * 28 CARACTÈRES PAR RUBRIQUE (PLUS POSSIBLE MAIS PAS AFFICHÉ) * JUSQU'À 22000 OCTETS PAR CHAMP * TRI ALPHABÉTIQUE SUR TOUS LES CHAMPS * RECHERCHE RAPIDE PAR TOUCHE QUI AFFICHE SUR L'ÉCRAN TOUS LES ENREGISTREMENTS CONTENANT LES DONNÉES DESIRÉES * IMPRESSION DE TOUTES LES RUBRIQUES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE * RÉPONSE AVEC OU SANS NOM DE CHAMP * CALCULS DANS LES RUBRIQUES (IDEAL POUR TENUE DE STOCK...) * POSSIBILITÉ DE CHANGER DE FORMULE DE CALCUL DANS TOUTE RUBRIQUE ET D'EN AJOUTER * CATALOGUE DE FICHIERS GÉRÉS PAR MENUS.

DIGITALISEUR VIDI



749 F

VIDI capte et transfère plus de 6 images /sec. directement de votre magnétoscope, caméra, télé vers votre ordinateur

- Sauvegarde sur cassette ou disquette
- Travaille en MODES 0, 1 ou 2
- 16Ko de mémoire vidéo supplémentaire
- Contrôleur d'images incorporé
- Compatible OCP ART STUDIO
- Livré avec câble RCA, BNC + câble PERITEL

PAGE PUBLISHER PAO: ...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
* GÈRE PAR ICONES ET MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. PEUT ÊTRE PILOTE PAR CLAVIER OU JOYSTICK.
* RECONNU COMME LE N°1 DE LA MICRO ÉDITION PAR LA PRESSE EN GB POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX
PAGE PUBLISHER PICTURE DISC149 F

PROTEXT TRAITEMENT DE TEXTE

METTES AU PLACARD TOUS VOS TRAITEMENTS DE TEXTE, PROTEXT ARRIVE !!
SANS AUCUN DOUTE LE MEILLEUR TRAITEMENT DE TEXTE SUR CPC, RECONNU COMME LE N°1 PAR TOUTE LA PRESSE INFORMATIQUE.
COMPLET, PUISSANT, HYPER RAPIDE, D'UTILISATION TRÈS FACILE, COMPATIBLE TOUTES IMPRIMANTES.
ROM : 399 F CASSETTE : 295 F DISC : 349 F

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC200 COULEUR + DRIVER2525 F
IMPRIMANTE STAR LC200 COULEUR + DRIVER2690 F
+ ADVANCED OCP ART STUDIO199 F
DRIVER IMPRIMANTE COULEUR (LC10 ou LC200)199 F
* Ce driver permet d'imprimer toutes les images couleurs du CPC vers votre imprimante (LC10 ou LC200 exclusivement)

THE MUSIC MACHINE595 F

* PERMET DE COMPOSER DE LA MUSIQUE, SAUVEGARDER, ÉDITER, CHARGER, SONS, RYTHMES ET INSTRUMENTS.
* C'EST AUSSI UNE CHAMBRE D'ÉCHOS AVEC PLUSIEURS EFFETS. THE MUSIC MACHINE SERT ÉGALEMENT DE BATTERIE, 8 TONALITÉS DE DRUM, SONT PROGRAMMÉES, MAIS ON PEUT EN REPRODUIRE D'AUTRES.
* COMPATIBLE 100% MIDI * SORTI HIFI + MICRO
* DISQUETTE OU CASSETTE

PORTRAIT ASTRAL295 F

CERTAINEMENT LE MEILLEUR LOGICIEL D'ASTROLOGIE RÉALISÉ PAR LE PLUS GRAND ASTROLOGUE FRANÇAIS. PORTRAIT ASTRAL VOUS ENCHANTERA ET VOUS PERMETTRA DE MIEUX VOUS CONNAÎTRE.
THEMES ASTRALS - HORLOGES ASTRALES - PLANÈTES ASTRALES ETC, ETC.....

AUGMENTEZ LA MÉMOIRE DE VOTRE CPC !

AVEC DKTRONICS
EXTENSION MÉMOIRE 64K POUR CPC 464/664499 F
EXTENSION MÉMOIRE 256K POUR CPC 61281090 F
CRAYON OPTIQUE CASSETTE225 F
CRAYON OPTIQUE DISQUETTE325 F
EXTENSION MÉMOIRE : AUGMENTE DE 64 K OU 128 K LA CAPACITÉ MÉMOIRE DE VOTRE CPC.
CRAYON OPTIQUE : PERMET D'EXPLOITER LES CAPACITÉS GRAPHIQUES DU CPC.

LECTEUR 3.50/ 800 K POUR CPC

INDISPENSABLE POUR LES USAGERS AYANT BESOIN DE CAPACITÉ DE STOCKAGE 800 K * 80 PISTES * DOUBLE FACES. POUR L'UTILISER PLEINEMENT IL EST NÉCESSAIRE D'AVOIR UN DES 3 LOGICIELS SUIVANTS ROMDOS * ROMDOS * ROMDOS.
* ROMDOS ET ROMDOS SONT DEUX LOGICIELS IDENTIQUES SAUF QUE ROMDOS EST EN ROM ET NÉCESSITE L'UTILISATION D'UN ROMBOARD POUR SON INSTALLATION, COMME ROMDOS.
* ROMDOS EST LIVRÉ EN DISQUETTE, ILS SONT TOUS COMPATIBLES AVEC AMSDOS, CPM 2.2 ET CPM +.
* ROMDOS 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, IDEAL POUR LES UTILISATEURS EXPÉRIMENTÉS.
CÉPENDANT SI C'EST UNIQUEMENT LE STOCKAGE QUE L'ON RECHERCHE NOUS VOUS CONSEILLONS ROMDOS OU ROMDOS.
LECTEUR 3.50 + ROMDOS1295 F

SCANNER DART 795 F



REPRODUISEZ DES IMAGES GRÂCE AU SCANNER DART

UN OUTIL REMARQUABLE DE REPRODUCTION D'IMAGES, DOCUMENTS, DESSINS, PHOTOS, ETC.
COMPATIBLE : AVEC * DMP 2000/2160/3000/3160 * AMX PAGEMAKER, SOURIS ET CRAYON * CPC DISK OU CASSETTE (À PRÉCISER)
DESCRIPTIF : AGRANDISSEMENT X1 - X2 - X3 - X6 * ZOOM * PRINT * LOAD * SAVE * COPY * EDIT * RAJOUT DE TEXTE * 1 OU 2 ÉCRANS
IMPRESSIONS DEMI OU PLEIN FORMAT * ROTATION ÉCRAN DE 180°

"L'ATELIER DE L'ARTISTE" THE ADVANCED OCP ART STUDIO 245 F

OCP VOUS PERMET DE CRÉER UNE IMAGE, DE LA RÉDUIRE, AGRANDIR, COUPER, COLLER, INCLINER, COLORIER GRACE AUX 8 PISTOLETS, 16 PINCEAUX ET BROSSES À PEINTURE INCORPORÉS, PROJECTION D'OMBRES ET DE FOND POSSIBLE. SACRÉ MEILLEUR LOGICIEL DE DESSINS ET GRAPHISMES SUR CPC.

SUPER-PROMO695 F

COMPRENANT : THE ADVANCED OCP ART STUDIO + UNE SOURIS GENIUS MOUSE + UN TAPIS SOURIS + UNE SOURIS HOUSE + UNE INTERFACE SOURIS

MULTIFACE 2 LE COPIEUR LE COPIEUR



SI VOUS SOUHAITEZ GELER UN PROGRAMME, 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.
APRÈS AVOIR LANCÉ LE PROGRAMME, VOUS POURREZ LE STOPPER, LE SAUVEGARDER OU ENCORE L'ÉDITER 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 GELÉ.
MULTIFACE2 + CPC 464/6128495 F
MULTIFACE2 + CPC 464/6128 PLUS525 F

THE INSIDER149 F

L'INDISPENSABLE COMPAGNON DU MULTIFACE 2
VOULEZ-VOUS TOUT CONNAÎTRE À L'INTÉRIEUR D'UN PROGRAMME ? BRANCHEZ THE INSIDER, AVEC MULTIFACE 2, LANCEZ UN PROGRAMME, GELEZ-LE ET ALORS THE INSIDER VOUS RÉVÈLERA TOUT : IL DÉSASSEMBLE COMPLÈTEMENT, CHERCHE ET TROUVE TEXTES ET CODES, AFFICHE ET MODIFIE RAM ET RÉGISTRES DU Z 80, IMPRIME.

LES JEUX DE COULEURS



'est décidé, je vais à partir d'aujourd'hui boucler la boucle. Tous les petits loups qui suivaient « l'initiation au Basic » vont rejoindre leurs frères aînés.

Ben oui, j'estime qu'il ne reste plus de grands écarts entre les plus forts et les moins faibles et que ma logique (en béton, comme tu le sais) me dicte de donner rendez-vous à tous mes chers fidèles lecteurs dans les mêmes pages. Cela dit, accroche-toi car ce mois-ci tu vas en voir de toutes les couleurs.

LES ENCRE DE LA MACHINE

Quel que soit ton niveau, tu connais par cœur les instructions INK et PEN sans parler de PAPER et BORDER. Je vais, à l'aide de trois petites ruses de rien du tout, te montrer comment on peut les utiliser pour créer de superbes animations.

Tu sais qu'il est possible d'attribuer à une encre (INK) une couleur (allant de 0 à 26). Cela n'affecte en rien le stylo choisi lors de l'écriture (PEN) et encore moins le fond (PAPER).

Voici un tout petit programme qui devrait nous servir d'exemple pour illustrer la rubrique.

INITIATION

```
10 MODE 1:BORDER 0
20 INK 0,0:INK 1,26
30 INK 2,15:INK 3,18
```

```
40 FOR I=1 TO 3:PEN I
50 LOCATE 1,I*2
60 PRINT STRING$(10,143)
70 NEXT I
```

Tu comprends le p'tit bout de chou ? Tu donnes quatre couleurs aux encres (noir, blanc, orange et vert clair) et tu affiches avec ces couleurs de grands rectangles.

Sans te prendre la tête, tape directement INK 1,13. Tu vois bien que le rectangle blanc a changé de couleur pour passer au gris. Il va de soi que tu pourras faire la même chose avec les trois autres encres. Tout ça pour dire que l'attribution d'une encre n'affecte en rien le contenu de l'écran. C'est à partir de cette règle que Jo va ruser pour te concocter des écrans animés.

ANIMATION COULEUR

Tape sur ton CPC le programme du mois. Lance-le. Tu verras de petites merveilles qui, je te rassure, sont loin d'être des programmes minus pour t'épater mais qui, au contraire, ont été utilisées dans beaucoup de jeux édités dans le commerce (Stun Runner est à ma connaissance le dernier en date).

Voici quelques explications :

Tu verras quatre animations déclenchées par les couleurs de ton Amstrad. La première n'est qu'un simple exemple pour te faire passer la pilule, alors que les trois autres utilisent une

technique plus poussée mais surtout plus efficace.

Je passe sur les premières lignes, MODE, BORDER et compagnie.

En ligne 120 on déclare un tableau.

```
100 MODE 0:BORDER 0
110 INK 0,0:INK 1,15
120 DIM couleur (15)
130 FOR i=2 TO 15
140 couleur(a)=13:INK i,13
150 NEXT i
160 PEN 1:PRINT "ANIME PAR 1 COULEUR"
170 PRINT:FOR I=2 TO 15:PEN I
180 PRINT STRING$(19,143)
190 NEXT I
200 PRINT:PEN 1:PRINT " ESPACE POUR SUITE"
210 GOSUB 500 'PREMIER EXEMPLE
220 LOCATE 1,1
230 PRINT"ANIME DES ENSEMBLES"
240 GOSUB 650 'DEUXIEME EXEMPLE
250 MODE 0:PEN 1:PRINT "POUR LES SCROLLINGS"
260 AS="JE SUIS UN TEXTE."
270 COUL=1:FOR I=1 TO LEN(AS)
280 BS=MID$(AS,I,1)
290 IF BS<>" " THEN COUL=COUL+1
300 PEN COUL:FOR J=3 TO 24
310 LOCATE I,J:PRINT BS:NEXT J,I
320 GOSUB 650 'DEUXIEME EXEMPLE
330 MODE 0:PEN 1:PRINT "ET POUR FINIR"
340 DEG:POSITION=2
350 FOR I=200 TO 20 STEP -10
360 POSITION=POSITION+1
370 IF POSITION=16 THEN POSITION=2
380 PLOT 320,200+I,POSITION
390 FOR J=0 TO 360 STEP 60
400 DRAW 320+SIN(J)*I,200+COS(J)*I
410 NEXT J,I:GOSUB 650
420 RUN
430 '
440 '*****
450 '*
460 '* EXEMPLE D'ANIMATION POUR UNE COULEUR *
470 '*
480 '*****
490 '
500 POSITION=2
510 INK POSITION,13
520 POSITION=POSITION+1
530 IF POSITION=16 THEN POSITION=2
540 INK POSITION,26
550 FOR I=1 TO 10
560 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN
570 NEXT I:GOTO 510
580 '
590 '*****
600 '*
610 '* EXEMPLE D'ANIMATION D'UN ENSEMBLE *
620 '*
630 '*****
640 '
650 RESTORE 760
660 FOR I=2 TO 15:READ COULEUR
670 COULEUR (I)=COULEUR
680 INK I,COULEUR:NEXT I
690 POSITION=2
700 STOCK=COULEUR(2)
710 FOR I=2 TO 14
720 COULEUR(I)=COULEUR(I+1)
730 NEXT I:COULEUR (15)=STOCK
740 FOR I=2 TO 15:INK I,COULEUR(I):NEXT I
750 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN ELSE 700
760 DATA 0,1,2,5,14,20,23,26,23,20,14,5,2,1
```

BASIC

COULEUR / qui notera les couleurs des encres allant de 2 à 15. Imagine que l'encre 3 ait comme couleur 26 (INK 3,26). La variable COULEUR(3) sera alors égale à 26 (tu te souviens des tableaux ?).

Je garde tout au long de ce programme l'encre 1 pour afficher les différents textes.

J'attribue aux encres allant de 2 à 15 la couleur grise (INK x,13) en ligne 130 à 150.

J'affiche des grands rectangles (comme plus haut) avec les 14 couleurs restantes.

Un petit message pour faire propre en ligne 200 et j'appelle le premier sous-programme qui me fera clignoter une des 14 couleurs. C'est ainsi que tu verras se déplacer une barre sur une surface apparemment grise !

Le sous-programme qui accomplit ce miracle est en ligne 500 et se termine en ligne 570.

>Position est une variable qui comptera les valeurs de 2 à 15. Il suffit de remettre sa couleur grise, de calculer sa prochaine valeur et de lui attribuer une couleur blanche.

Comme tu vois, l'ensemble est fort simple (ne te laisse pas impressionner par la longueur du listing et, comme le disait très justement un ami d'un ami à Sined « un programme n'est qu'une suite de petit programmes tous plus faciles à déchiffrer les uns que les autres ».

ANIMATION D'ENSEMBLE

Remonte dans le programme et branche-toi à la ligne 220.

J'utilise la même structure écran et vais changer de routine d'encre. Pour rester poli, je te préviens de ce changement en modifiant le texte (lignes 220 et 230).

Il ne me reste plus qu'à appeler le second sous-programme.

Si tu veux bien, accompagne-moi en ligne 650 car c'est là où tout va se jouer.

Tu vois la ligne de DATA tout en bas du programme ? Elle contient 14 valeurs qui seront attribuées aux 14 encres disponibles de notre programme (avoue qu'il s'agit d'un très beau dégradé de couleurs bleutées).

Cette attribution se fait à partir de la ligne 660 jusqu'en ligne 680.

Admire maintenant comment je jongle avec les ruses sorties de mon sac. Je décale toutes les couleurs vers le bas (et ce après avoir noté la première couleur dans la variable COULEUR). Ainsi, l'encre 2 prendra la valeur de l'encre 3, la 3 celle de la 4, la 5 celle de la 6,..., la 14 celle de la 15. Il me suffit de donner à l'encre 15 la valeur notée dans la variable COULEUR qui n'est autre que la couleur de l'encre 2. Ainsi la boucle sera bouclée et les encres auront effectué une rotation totale.

Le résultat est là. Tu verras à l'écran les bandes s'animer dans une superbe dégradé de bleu.

Pour te montrer un autre exemple, je t'affiche un texte ayant ces couleurs sur un plan horizontal (ligne 260 à 310).

La petite bidouille dans la boucle sert à ne pas changer d'encre si le caractère affiché était un espace (donc pas visible par tes petits yeux).

Il me suffit de rappeler le même programme et d'avoir une animation horizontale au lieu d'une verticale.

tines qui fut probablement utilisée dans Stun Runner. J'avoue ne pas avoir connaissance des détails de programmation de ce dernier : mais que voulez-vous, après de longues expériences il y a des choses qui ne peuvent échapper à mon œil de lynx...

Jo LASCIENCE

UN PETIT CADEAU ?

Voilà, je t'ai tout dit. Pour te faire un petit cadeau, je te donne une des rou-



O LA CARRYNETTA BELLE TCHI TCHI

Vous avez passé de bonnes vacances ? Les minettes et les virils poilus étaient à votre goût ? Vous voulez sans doute des nouvelles des vacances de Sined ou Poum. Ils ont bossé comme des fous et n'ont vu comme soleil que le témoin du moniteur de leurs machines.

Là, Poum, tu exagères. Je dois dire que les vacances étrangères et estivales étaient assez affriolantes dans leurs dessous inexistants. De plus, Paris, la plus belle ville du monde, est aussi belle sous le soleil que sous la pluie. Quelques chaleurs ne gâchent rien à son charme et ont le mérite d'en ajouter aux femmes. Tu aurais mieux fait de sortir plutôt que de rester cloîtré. Tes yeux et ton âme en auraient été émerveillés. Si nous passions à la suite, histoire de ne pas laisser languir le lecteur de ces pages.

Salut à toi, ô vénéré lecteur qui nous fait manger et sans qui notre loyer serait impayé (NDPoum : Sined vient de se dégoter une chambre à Paris, quel miracle !). Ne sait-tu pas ce que nous avons concocté pour toi ce petit mois ? Un simple passage en revue du mnémonique ADC que nous avons entraperçu le mois dernier. Egalement un tableau que notre Poum vous a préparé avec amour. A l'attaque !

ADDITION COHERENTE

ADC est, comme nous l'avons vu le mois précédent, une addition permettant d'obtenir la somme de deux opérantes et d'ajouter à cette dernière ce contenu de Carry. Ce bit est supposé être le résultat du débordement de capacité engendré par la dernière opération (lisez le paragraphe que Poum lui a consacré plus loin). Vous pouvez donc additionner n'importe quoi à n'importe quoi à condition de suivre tout de même le chemin suivant.

La première opérande de l'opération doit obligatoirement être un accumulateur simple ou double soit les registres A ou HL. Les opérandes peuvent être : en huit bits, Z, A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+Z), (IY+Z) où Z est une valeur huit bits; en seize bits, HL, BC, DE, SP.

Voici quelques exemples :

ADCA,12
ADCHL,DE
ADCB,C

Pas de problème apparent en ce qui concerne les opérations réalisées avec ce mnémonique. Vérifiez tout de même la bonne marche de vos programmes car une retenue mal placée

et des résultats peuvent devenir aberrants : $1+1=3$??? Utilisez donc à bon escient ADD et ADC.

La manière la plus simple de vider la Carry est d'utiliser le mnémonique suivant : OR A. Ainsi la retenue passe à

zéro sans modifier aucun registre. Les autres opérations intervenant directement sur la Carry sont SCF (Set Carry Flag soit Carry=C=1) et CCF (Complement Carry Flag soit Carry=?=Abs(Carry-1) donc inversion de Carry dépendant de son état initial).

« ? » peut-être un registre 8 ou 16 bits, une valeur ou une adresse, bref, n'importe quoi.
« RESTANT » tout ce qui n'est pas précisé.
« » le flag peut être modifié.
« x » le flag reste inchangé.
« 0 » le flag est mis à zéro.
« 1 » le flag est mis à 1
« S » indicateur de signe.
« Z » indicateur d'opération nulle.
« V » indicateur de dépassement pour une opération arithmétiques).
« P » indicateur de parité pour une opération logiques).
« C » indicateur de débordement (CARRY).
(16 B) registre 16 bits (HL,DE,BC,SP,IX ET IY

INSTRUCTION	S	Z	P	C	INSTRUCTION	S	Z	P	C
				V					V
ADC ?,?	.	.	.	.	LDD	x	x	.	x
ADD A,?	.	.	.	.	LDDR	x	x	0	x
ADD RESTANT	x	x	x	.	LDI	x	x	.	x
AND ?	.	.	.	0	LDIR	x	x	0	x
BIT ?,?	.	.	.	x	NEG	x	x	x	x
CALL	x	x	x	x	NOP	x	x	x	x
CCF	x	x	x	.	OR ?	.	.	.	0
CP ?	.	.	.	.	OTDR	.	.	.	x
CPD	.	.	.	x	OTIR	.	.	.	x
CPDR	.	.	.	x	OUT ?,?	x	x	x	x
CPI	.	.	.	x	OUTD	.	.	.	x
CPIR	.	.	.	x	OUTI	.	.	.	x
CPL	x	x	x	x	POP ?	x	x	x	x
DAA	.	.	.	x	PUSH ?	x	x	x	x
DEC (16 B)	x	x	x	x	RES ?,?	x	x	x	x
DEC RESTANT	.	.	.	x	RET	x	x	x	x
DI	x	x	x	x	RL ?	.	.	.	.
DJNZ	x	x	x	x	RLA	x	x	x	.
EI	x	x	x	x	RLC ?	.	.	.	.
EX ?,?	x	x	x	x	RLCA	x	x	x	.
EXX	x	x	x	x	RLD	.	.	.	x
HALT	x	x	x	x	RR ?	.	.	.	.
IM ?	x	x	x	x	RRA	x	x	x	.
IN ?,?	.	.	.	x	RRC ?	.	.	.	.
INC (16 B)	x	x	x	x	RRCA	x	x	x	.
INC RESTANT	.	.	.	x	RRD	.	.	.	x
IND	.	.	.	x	RST ?	x	x	x	x
INDR	.	.	.	x	SBC ?,?	.	.	.	.
INI	.	.	.	x	SCF	x	x	x	1
INIR	.	.	.	x	SET ?,?	x	x	x	x
JP ?	x	x	x	x	SLA ?	.	.	.	.
JR ?	x	x	x	x	SRA ?	.	.	.	.
LD A,I	.	.	.	x	SRL ?	.	.	.	.
LD A,R	.	.	.	x	SUB ?	.	.	.	.
LD RESTANT	x	x	x	x	XOR ?	.	.	.	0

SOUSTRACTION IDEM

Comme l'addition avec retenue, il existe la soustraction. Les modes d'utilisation de cette opération sont les mêmes que ceux de l'addition. Si vous désirez effectuer une soustraction seize bits à partir de registres huit bits, utilisez des séquences du type :

LDA,(HL)
SUBA,1
LD(HL),A
INCHL
LDA,(HL)
SBCA,0
LD(HL),A
JRC,ERREUR

Cette routine décrémente un mot de seize bits contenu à l'adresse pointée par HL. Il est sûrement possible d'écrire du code plus compact et plus efficace mais celui-ci évite toute sauvegarde de registres. En espérant que vous trouverez d'autres applications comme celles du genre trente-deux bits :

LDHL,(COMPT)
LDDE,(COMPT+2)
LDBC,(MODIF)
ADDHL,BC
LD(COMPT),HL
EXDE,HL
LDBC,0
ADDHL,BC
LD(COMPT+2),HL

Voilà qui clôt les additions et soustractions diverses.

NDPOUM A CARRY

Revenons tout de même deux secondes sur cette fameuse Carry qui est en fait un carry, mais au féminin ça sonne mieux.

Si le contenu d'un registre quelconque dépasse d'un côté comme de l'autre la capacité de celui-ci (il n'y a pas de barrière de sécurité), le résultat sera modulo la taille maximale stockable par ce registre plus 1 ! Soyons plus clair. Prenons l'accu. Sa valeur maximale stockable est 255. Si on lui ajoute 1, il devrait théoriquement passer à 256. Or les choses étant impossibles, il fera un modulo 256 et passera à 0. En gros, pour lui, la valeur suivant 255 est 0. De même 250 plus 20 donnera 14. Cela marche également dans l'autre sens. 0 moins 1 sera égal à 255 ou 10 moins 20 sera égal à 246.

Lorsqu'un registre réagit d'une des deux façons sus citées, nous parlerons de débordement. Il existe un moyen de tester dans certains cas ce débordement : la consultation de la Carry.

ATTENTION : tous les débordements ne sont pas pris en compte par la Carry. Il existe quelques instructions qui mettent la Carry à 1 lors d'un débordement et d'autres pas.

Comment s'y retrouver ? Pas facile. Il nous arrive à tous (même Sined) de nous poser la question : telle instruction met la Carry ou pas ? Pour cela, reportez-vous au tableau ci-joint. Il vous donnera toutes les instructions de notre cher Z80 et vous pourrez ainsi tout savoir sur leurs réactions durant le déroulement d'un programme.

Prenons une instruction comme CALL connue de tous car utilisée même sous Basic.

CALL C, ADRESSE

Cela veut dire appelle la routine ADRESSE si la carry est mise. Donc s'il y a eu un débordement avant cette instruction. Prenons un autre exemple. B=250. On lui additionne la valeur A qui est prise elle-même dans une case mémoire.

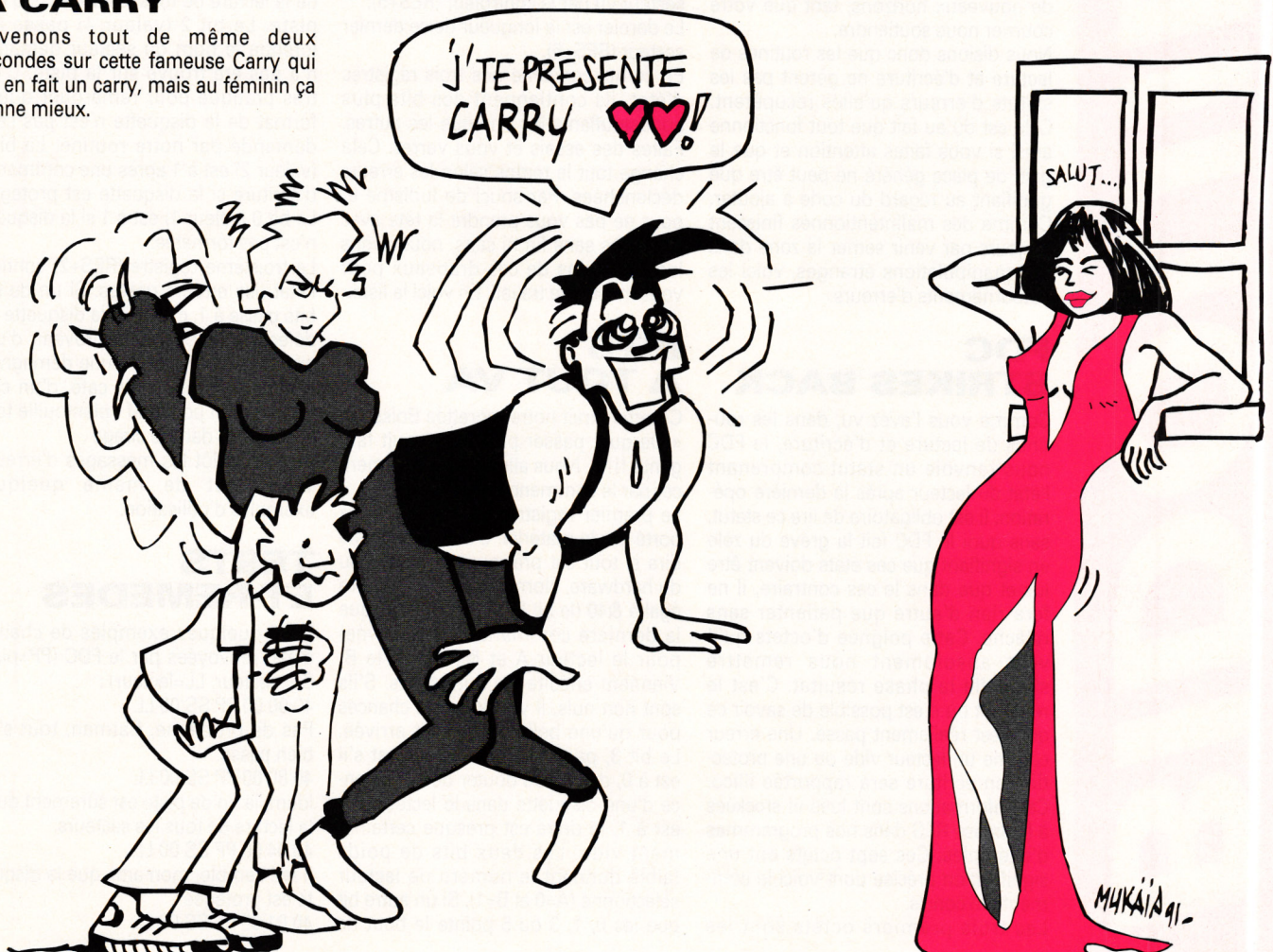
LD B,250
LD A,(MEMOIRE)
ADC A,B
CALL C,ADRESSE

Si la valeur pokée dans MEMOIRE est supérieure à 5 le CALL sera lancé, sinon le programme continuera comme si de rien n'était. OK ? Ne vous en faites pas, nous reviendrons sur ce type d'appel, mais il fallait tout de même vous en toucher deux mots. Voici donc un tableau récapitulatif des différentes influences des mnémoniques sur les drapeaux (flags). Tout cela, les flags et les mnémoniques vous seront détaillées dans les numéros des mois suivants.

CARRY FAUT EN FINIR

Car il faut en finir. En espérant que tout cela ne vous sera pas trop incompréhensible. Nous vous souhaitons de bonnes heures de programmation.

Poum & Sined



ET LES KEUFS ET LES MEUFS DANS LE RER



eci concerne la gestion d'erreurs des routines disques des mois derniers. NDPoum : Je vous signale que Sined voulait faire un jeu de mots avec erREuR. Heureusement que je suis là pour tout vous expliquer car personne, je dis bien personne, ne l'aurait compris. NDSined : S'il faut tout te mâcher le travail, je vais me racher un dentier.

Pour vous parler des routines, elles ne font aucunement appel au système et nécessitent donc des sous-programmes spéciaux. Nous allons les voir ici. Cela en finira avec la gestion du disque. Ensuite, nous verrons bien d'autres sujets du genre compression de fichiers et programmes, gestion des sons... Bref, nous découvrirons encore de nouveaux horizons, tant que votre courrier nous soutiendra.

Nous disions donc que les routines de lecture et d'écriture ne gèrent pas les statuts d'erreurs qu'elles récupèrent. Cela est dû au fait que tout fonctionne ainsi si vous faites attention et que le gain de place généré ne peut être que gratifiant au regard du code à ajouter. Comme des malintentionnés finissent toujours par venir semer la zone dans des manipulations étranges, voici les détournements d'erreurs.

FDC STRIKES BACK

Comme vous l'avez vu, dans les routines de lecture et d'écriture, le FDC nous renvoie un statut comprenant l'état du lecteur après la dernière opération. Il est obligatoire de lire ce statut, sans quoi le FDC fait la grève du zèle en signifiant que ces états doivent être lus et que dans le cas contraire, il ne fera rien d'autre que patienter sans relâche. Cette poignée d'octets qu'il veut absolument nous remettre s'appelle la phase résultat. C'est le moment où il est possible de savoir ce qui s'est réellement passé. Une erreur comme un lecteur vide ou une protection en écriture sera rapportée illico. Ces informations sont lues et stockées à l'adresse RES dans nos programmes d'exemples. Ces sept octets ont une signification précise dont voici le commentaire concis.

Les trois premiers octets sont les

registres d'état de 0 à 2 du FDC. Nous les décortiquerons plus loin (adresse RES+0 à RES+2).

Le quatrième octet est le numéro de piste en cours (RES+3).

Le cinquième est le numéro de tête qui est obligatoirement zéro sur CPC (RES+4).

Le sixième est le numéro du dernier secteur vu par le contrôleur (RES+5).

Le dernier est la longueur de ce dernier secteur (RES+6).

En ce qui concerne nos trois registres d'état, ils contiennent des bits plus époustouffants les uns que les autres. Faites des essais et vous verrez. Cela change tout le temps selon les erreurs déclenchées. Par souci de ludisme et pour ne pas vous prendre la tête avec des listes sans fin ni sens, nous avons isolé certains de ces drapeaux pour vous mâcher le travail. En voici la liste.

BITS A TOUT VA

Comme dirait notre regrettable Boisson : « De quoi passer plus d'une nuit fatigante !!! ». Nous allons donc commencer par le commencement.

Le premier registre (RES+0) est assez porté sur le matériel. C'est lui qui vous dira si tout est prêt ou non au niveau du hardware. Normalement, il doit être égal à &40 (le bit 5 mis à 1 signale que la dernière commande est achevée) pour le lecteur A et &41 pour le B. Viennent ensuite les autres bits. S'ils sont non nuls, il y a de fortes chances pour qu'une belle erreur soit arrivée. Le bit 3, particulièrement, permet s'il est à 0, de ne pas douter de la présence d'une disquette dans le lecteur. S'il est à 1, le drive est presque certainement vide. Les deux bits de poids faible donnent le numéro de lecteur sélectionné (A=0 et B=1). Si un autre bit que les 0, 1, 3 ou 5 pointe le bout de

son nez, attention à l'erreur inconnue. Le second registre (RES+1) est le plus intéressant. C'est lui qui nous renseigne le mieux sur les diverses erreurs qu'il est possible de rencontrer lors des lectures-écritures de disquette. Son bit 7 n'est pas à prendre en compte car il représente le témoin de fin de piste et se positionne aussi au moment de la lecture de tous les secteurs d'une piste. Le bit 2 (valeur 4) passe à 1 lorsque le nom du secteur demandé n'a pas été trouvé sur la piste. C'est très pratique pour remarquer que le format de la disquette n'est pas celui demandé par notre routine. Le bit 1 (valeur 2) est à 1 après une commande d'écriture si la disquette est protégée. Le bit 0 (valeur 1) est à 1 si la disquette n'est pas formatée.

Le troisième registre (RES+2) contient l'état des erreurs graves. Si un de ses bits passe à 1, c'est que la disquette est défectueuse. Cela peut provenir d'une erreur de checksum, d'une démagnétisation, d'une tasse de café, d'un cheveu ou d'un poil, bref : plantouille totale et le FDC dans le cirage.

Voilà qui clôt les messages d'erreurs. Voici tout de même quelques exemples d'utilisation.

TESTS ET REMEDES

Voici quelques exemples de chaînes d'état renvoyées par le FDC (PP=piste, SS=secteur, LL=lecteur) :

40 00 00 PP SS 00 LL

Pas de problème, Batman, tout s'est bien passé.

40 80 00 PP SS 00 LL

Idem, la fin de piste est sûrement due à la lecture de tous les secteurs.

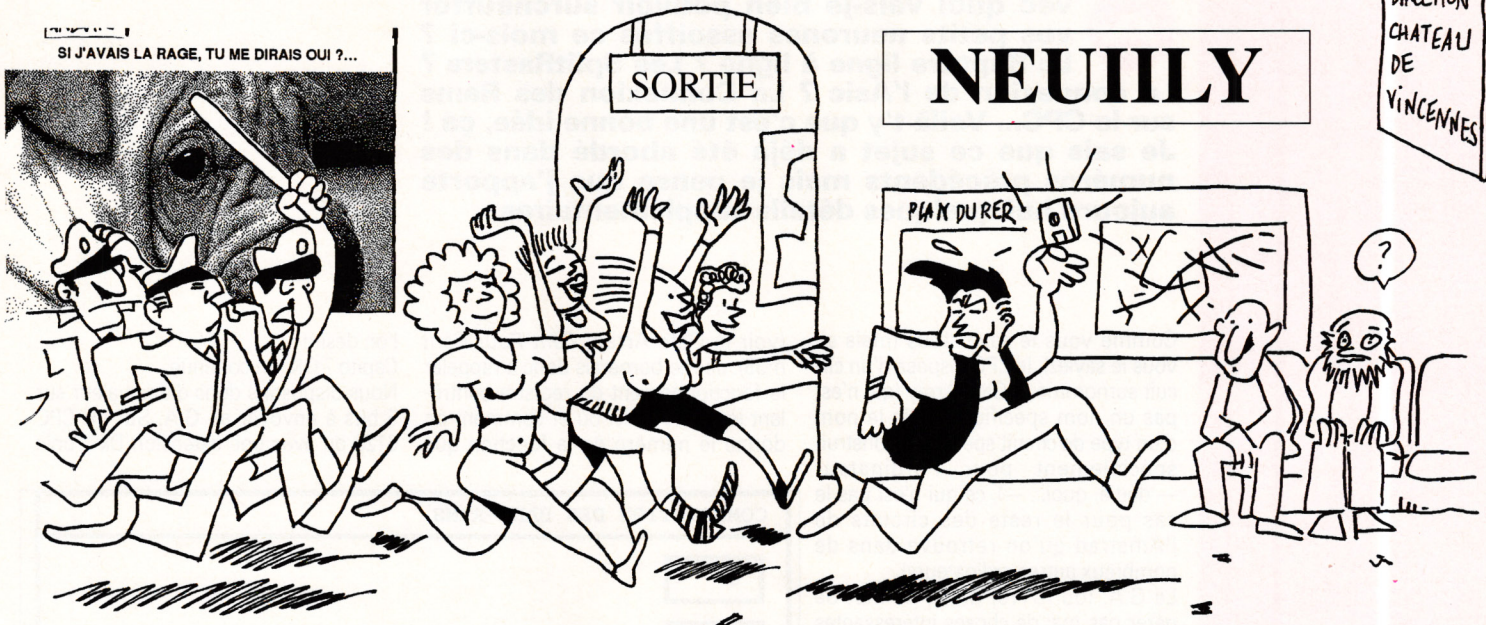
40 04 00 PP SS 00 LL

Il me semble, mon ami, que la disquette est protégée.

40 01 00 PP SS 00 LL

Faut tout de même pas oublier de formater la disquette avant de l'utiliser.
48 00 00 PP SS 00 LL
Sans disquette, il est sûr que cela marche beaucoup moins bien.
Voici les quelques états que nous avons pu récolter à force d'essais dans des conditions plus ou moins sabbatiques. Jamais d'autres erreurs ne nous sont parvenues. Les seules qui auraient pu se produire n'arrivent pas dans des conditions normales d'utilisation, alors pourquoi s'en occuper. Récapitulons donc tout cela.

tème chargé d'amener une bonne quantité de secteurs en mémoire en fonction de l'appel d'une entrée du répertoire. Voici un exemple de structure de directory :
12 octets pour le nom du fichier.
2 octets pour sa taille.
2 octets pour son adresse d'implantation en mémoire.
48 octets contenant les numéros des secteurs absolus formant le fichier.
Il ne sera pas possible, avec cette technique, de stocker des fichiers de plus de 48 Ko, ce qui est rare, et pour deux



RES+0 = &40 : tout va bien.
RES+0 = &48 : lecteur vide.
RES+0 = autre : réessayer après initialisation du contrôleur (on ne sait jamais avec ces bêtes-là).
RES+1 = 0 ou 80 : tout va bien.
RES+1 = 4 : secteur non trouvé.
RES+1 = 2 : disquette protégée.
RES+1 = 1 : disquette vierge.
RES+1 = autre : réessayer quelques fois.
RES+2 <> 0 : mieux vaut une disquette de plus à la poubelle que des données perdues.

A vous de jongler avec les AND, les CMP, les &BB5A et les j'en passe. C'est ici que s'achève notre tâche didactique et que commence votre soif de programmation. Amusez-vous bien. J'espère tout de même que ces routines vous seront agréables et utiles.

DISQUETTES ET FICHIERS

Nous avons rapidement passé en revue, le mois dernier le fait qu'il était possible de cloisonner une disquette brute de formatage en fichiers. Pour cela, il faut réserver une zone de quelques secteurs sur la disquette pour y stocker les noms de fichiers ainsi que la taille de ceux-ci et surtout leurs emplacements sur disque. Vous devrez donc aussi vous fabriquer un mini sys-

secteurs réservés, 32 entrées de répertoires seront disponibles. A vous de régler votre directory à vos besoins. Soit plus de secteurs réservés, soit une gestion de fichiers plus petits (32 octets pour les numéros des secteurs formant le fichier et trois secteurs réservés permettent de disposer de 64 entrées). C'est comme tu veux tu choises. Si vous vous faites un zibou paramétrable, rien ne vous empêchera de travailler avec de multiples possibilités de codage stockable dans la première entrée. Laissez donc vagabonder votre imagination.

JOYEUX NOEL

Après les vacances, c'est tout de suite Noël. Je vous le souhaite donc bon d'avance en espérant que le père du même nom (aga) sera sympa avec vous.

En ce qui nous concerne, nous passerons en revue les différents procédés de compactage de données et de fichiers. Que ces méthodes se nomment Lempel, Ziv, Welch, Huffman, Binaire, RLE ou encore un mélange finement dosé de ces quelques noms, elles ne seront bientôt plus si secrètes qu'elles y paraissent.

En attendant, il est cinq heures, Paris s'éveille et moi, je m'en vais me coucher. A plus...

Sined le Barbare

**VOTRE FDC
DERAILLE ?
Ecrivez EN
BAL SINED
SUR LE 3615
ACPC.**

GEREZ VOS BANKS... DE MEMOIRE

Avec quoi vais-je bien pouvoir surchauffer vos petits neurones assoiffés ce mois-ci ? La Rupture ligne à ligne ? Les SplitRasters ? La connexion de l'Asic ? La Connexion des Rams sur le CPC... Voilà t'y que c'est une bonne idée, ça ! Je sais que ce sujet a déjà été abordé dans des numéros précédents mais je pense que j'apporte aujourd'hui quelques détails supplémentaires...

Comme vous le savez tous (mais si, vous le saviez), le CPC dispose d'un circuit surnommé le Gate Array (qui n'est pas un nom spécifique mais le nom d'un type de circuit spécifique construit spécialement pour l'ordinateur — dédié, quoi... —), ce qui n'est pas le cas pour le reste des circuits de l'Amstrad qu'on retrouve dans de nombreux autres ordinateurs.

Le G.A. (ou IC116) donc, permet de gérer pas mal de choses intéressantes comme la palette de couleurs, le mode graphique, le contrôle sur le compteur d'interruption (son timer), les Rom (leur Connexion/Déconnexion), la connexion de la page d'Entrée/Sortie de l'Asic sur le CPC + (Rhaaaa, je l'ai dit...), et la connexion des ram supplémentaires pour les heureux possesseurs de 6128 ou d'extension Dk'Tronic. Il faut noter que les cartes Vortex Ram utilisent le même registre G.A. de sélection Ram mais de façon différente, d'où sa totale incompatibilité avec Dk'Tronic...

LES EXTENSIONS DE MEMOIRE

Sachez cependant que les cartes d'extensions Dk'Tronic sont compatibles totalement avec les connexions mémoires prévues sur le 6128. Ainsi, un 464 (ou 664) avec une extension Dk'Tronic 64 K se comportera de la même façon qu'un 6128 au niveau des Ram et pourra donc supporter le CPM PLUS. C'est cette totale compatibilité de la Dk'Tronic qui l'a privilégiée par rapport à l'extension Vortex, que peu de logiciels reconnaissent !

LE G.A. ET LES RAMS

Pour en revenir au G.A., celui-ci dispose de 4 fonctions principales dont la majorité a déjà dû être décrite par Fred

(voir le Gate Array, *Cent Pour Cent* n°35). Je me bornerais donc à rappeler le fonctionnement du registre contrôlant les Ram. Voici où et comment on donne le numéro de la fonction que

l'on désire :

Capito ? OK, on continue...

Nous disposons donc d'une valeur sur 5 bits à envoyer au G.A. Sur un CPC 6128 ou avec une extension Dk'Tronic

COMMUTATION DES BANK-RAMS

		000	001	010	011
0					
1					
2	0000	0	0	4	0
3	4000	1	1	5	3
4	8000	2	2	6	2
5	C000	3	7	7	7
6					
7					
0					
1					
2	0000	0	0	0	0
3	4000	4	5	6	7
4	8000	2	2	2	2
5	C000	3	3	3	3
6					
7					

64 K, on peut décomposer les 5 bits utiles en 2 parties. Les bits 0 et 1 pour la sélection d'un bloc. Nous verrons les 3 autres bits (2, 3 et 4) plus tard...

Avant toute chose, et pour ceux à qui l'idée n'avait pas traversé l'esprit, le Z80A reste un processeur 8 bits et dispose d'un espace d'adressage de 2 puissance 16 octets, soit 65536 cases bien rangées, ou encore 4 x 16384 ... ce qui est équivalent à 4 x #4000 (Hexadécimal). Mais où veut-il en venir ? (NDLR : Oui, où ??) A ceci : Tout comme les Roms qui utilisent le principe de « Swapping », plusieurs plans de mémoire sont mappés (localisés...) aux mêmes adresses et leur commutation dépend... du G.A... bien sûr ! Ah là là Poum, faut tout te dire !

LES PLANS DE MEMOIRE

Les plans de mémoire commutés sont généralement de 16 K, ce qui explique qu'on raisonne très souvent par blocs de 16 K sur CPC (même pour les pages VidéoRam). Donc, je reprends... Notre mémoire de 64 K peut donc être divisée en 4 blocs de 16 K. Les bits 0 et 1 permettent d'indiquer le numéro de bloc... La sélection d'un bloc aura pour

effet de le placer à partir de l'adresse #4000 jusqu'à #7FFF. A quoi servent les bits 2, 3 et 4 ? Eh bien tout simplement à indiquer le numéro de la page de 64 K disponible. Sur un 6128 (ou Extension 64 K), on considère que les 64 K supplémentaires représentent la deuxième page de 64 K de la mémoire totale. Pour accéder à ces « extra-pages », il est donc nécessaire de préciser le numéro de page (64 K) dans les bits 2, 3 et 4... Pour accéder à la deuxième page de 64 K, il est donc nécessaire de placer 2-1=1 (on raisonne par rapport à 0) dans les bits 4, 3, 2 (soit 001 en binaire). Si vous êtes l'heureux possesseur d'une extension Dk'Tronic de plus de 64 K, et que celle-ci fonctionne normalement (le rafraîchissement des Ram dynamiques laissant malheureusement à désirer... le contenu de ces Rams est assez « volatile »), alors vous pouvez sélectionner le reste des pages 64 K disponibles grâce aux bits 4, 3, 2. Ce qui nous offre la possibilité d'avoir 8 pages de 64 K en ligne sur le CPC, soit 8 x 64 K = 512 K... un demi-méga-octet sur CPC...

Il faut noter que même s'il est écrit 256 K ou 512 K sur votre extension, celle-ci contient une page de 64 k en moins que la valeur annoncée, puisque la page 0 est prévue pour la Ram prin-

cipale, disponible sur tous les CPC !! Vous payez donc, non pas 512 K, mais 512-64, soit 448 K... Intéressant, non ?

CONNEXION DES BLOCS

En parlant de la page 0, que se passe-t-il lorsqu'on sélectionne un bloc sur celle-ci (donc, ils ne me payent pas !). C'est une bonne manière de découvrir « The Demo », non ?

L'UTILITAIRE M-PACK

Et pour finir, je vous livre en pâture un gestionnaire de mémoire que j'ai écrit il y a fort longtemps et qui vous rendra quelques services : Memory-Pack. Ce programme ajoutera quelques RSX au Basic pour permettre une gestion plus aisée de la deuxième page de 64 K de votre CPC.

N'hésitez pas à nous écrire pour nous insulter (NDRobby : genre Gogol System, hé ! hé ! hé !) ou plus simplement pour nous poser vos questions... Au mois prochain !

Longshot
Logon System 91

```

10 REM LOGON SYSTEM / AMSTRAD 100 % / MEMORY-PACK V1.0
20 REM
30 REM PROGRAMME GENERANT MPACK.BIN
40 REM
50 REM A EXECUTER UNE SEULE FOIS !!
60 REM
70 REM PLACEZ VOUS EN MODE 2 CA IRA MIEUX....
80 REM
100 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
110 PRINT "Generation MPACK.BIN"
120 RESTORE:ADR=&A350
130 FOR I=0 TO 40
135 S=0
140 FOR J=0 TO 15
150 READ A$:A=VAL("&"+A$):S=S+A
160 POKE ADR,A:ADR=ADR+1
170 NEXT J
180 READ CHK
185 LOCATE 1,3:PRINT HEX$(40-I,2)
190 IF CHK<>S THEN PRINT:PRINT "Erreur Ligne ";2000+(I*10):END
200 NEXT I
210 SAVE "MPACK.BIN",B,&A350,&28A,&1234
220 PRINT:PRINT "MPACK.BIN Sauve !"
230 END
500 P=0:FOR I=&A350 TO &A350+&28A STEP 16:PRINT 2000+(P*10);"
DATA ";P=P+1:S=0:FOR K=0 TO 15:PRINT
HEX$(PEEK(I+K),2);",";S=S+PEEK(I+K):NEXT K:PRINT S:NEXT I
1997 REM
1998 REM OULA LA LA ! TOUT CA A TAPER ?
1999 REM
2000 DATA 01,BF,A3,21,24,A4,CD,D1,BC,01,CA,A3,21,28,A4,CD, 1998
2010 DATA D1,BC,01,D5,A3,21,2C,A4,CD,D1,BC,01,E0,A3,21,30, 2086
2020 DATA A4,CD,D1,BC,01,EC,A3,21,34,A4,CD,D1,BC,01,F8,A3, 2429
2030 DATA 21,38,A4,CD,D1,BC,01,03,A4,21,3C,A4,CD,D1,BC,01, 1883
2040 DATA 0E,A4,21,40,A4,CD,D1,BC,01,19,A4,21,44,A4,CD,D1, 1910
2050 DATA BC,06,04,78,F5,C5,CD,E6,A4,21,00,40,11,01,40,01, 1539
2060 DATA FF,3F,AF,77,ED,B0,C1,F1,3C,10,E9,AF,C3,E6,A4,C4, 2728
2070 DATA A3,C3,48,A4,4D,53,41,56,C5,00,CF,A3,C3,99,A4,4D, 2061

```



```

2280 DATA E5,22,6C,01,C1,D1,D5,E1,C3,4B,A4,3E,04,CD,E6,A4, 2311
2290 DATA ED,4B,6C,41,3A,6B,41,FE,FF,C0,AF,CD,E6,A4,21,00, 2223
2300 DATA 01,54,5D,CD,9C,A4,21,00,01,11,5E,AE,01,12,00,ED, 1278
2310 DATA B0,C9,CD,1B,A5,CD,00,B9,C3,78,EA,CD,86,A4,C5,D1, 2622
2320 DATA CD,DD,A4,F5,CD,D9,A4,3E,23,CD,5A,BB,F1,F5,CB,2F, 2736
2330 DATA CB,2F,CB,2F,CB,2F,CD,6A,A5,F1,E6,0F,F6,30,FE,3A, 2318
2340 DATA 38,02,CE,07,CD,5A,BB,C9,CD,86,A4,C5,CD,DD,A4,E1, 2469
2350 DATA EB,73,23,72,C3,D9,A4,CD,86,A4,C5,3E,02,CD,0E,BC, 2246
2360 DATA D1,06,10,CD,CD,A5,7A,CD,5D,A5,7B,CD,5D,A5,CD,CD, 2387
2370 DATA A5,C5,D5,CD,DD,A4,D1,FE,20,30,02,3E,2E,CD,5A,BB, 2300
2380 DATA 3E,20,CD,5A,BB,13,C1,10,E8,CD,06,BB,FE,20,C2,D9, 2131
2390 DATA A4,3E,0D,CD,5A,BB,3E,0A,CD,5A,BB,18,C4,C5,06,05, 1703
2400 DATA 3E,20,CD,5A,BB,10,F9,C1,C9,00,00,00,00,00,00, 1235

```

```

10 REM                MPACK
20 REM
30 REM
40 REM    Copyright Serge QUERNE 1986
41 REM
50 REM
51 REM POUR UNE UTILISATION PROGRAMME
52 REM MEMORY &A34F:LOAD "MPACK.BIN":CALL &A350
53 REM APRES VOUS POUVEZ UTILISER LES RSX
54 REM
60 MEMORY &A34F
70 BORDER 0:MODE 2:INK 0,0:INK 1,24: LOAD "MPACK.BIN":CALL &A350
80 PRINT SPC(35);"MPACK"
90 PRINT:PRINT"MPACK est un utilitaire developpe pour une
meilleure utilisation des 64 Ko                supplementaires du 6128
CPC."
100 PRINT:PRINT "En effet, le prog. BANKMAN est, il me semble,
tres lourd a mettre en oeuvre!":GOSUB 5000
110 PRINT:PRINT SPC(25);"Nouvelles instructions!":PRINT:PRINT "-
ùMSAVE,<Adresse RAM>,<Adresse OVERLAY>,<Longueur>"
120 PRINT:PRINT"-      ùMLOAD,<Adresse      RAM>,<Adresse
OVERLAY>,<Longueur>":PRINT:PRINT "-      ùMLDIR,<Adresse OVERLAY
1>,<Adresse OVERLAY 2>,<Longueur>"
130 PRINT:PRINT "<Adresse RAM> represente une adresse entre 0000H
et FFFFH concernant la RAM      habituellement utilisee (RAM
video,prog,ect..)"
140 PRINT:PRINT"<Adresse OVERLAY> represente une adresse entre
0000H et FFFFH concernant la RAM 64 K supplementaire.(Elle est
entierement VIDE!)."
150 PRINT:PRINT "Exemple: ùMSAVE,&C000,&B000,&4000 sauve la page
ECRAN en overlay de B000H a      F000H"
160 PRINT "      ùMLDIR,&B000,0,&4000 recopie la page ecran
sauvee en OVERLAY a      l'adresse 0000 toujours en
OVERLAY"
170 PRINT "      ùMLOAD,&C000,0,&4000 charge la page ecran en
OVERLAY de 0000 a 3FFFH      dans la RAM active (ici la
page ecran!)"
180 GOSUB 5000
190 PRINT:PRINT SPC(30);"Et en plus : "
200 PRINT:PRINT "- ùMBSAVE      Aucun parametre.Sauve un programme
BASIC en overlay.ATTENTION les      variables ne sont
pas conservees!"
210 PRINT:PRINT "- ùMBLOAD      Aucun parametre.Recharge un
programme BASIC de l'overlay!"
220 PRINT:PRINT "- ùMBRUN      Aucun parametre.Recharge un prog.
BASIC et l'execute!"
230 GOSUB 5000
240 PRINT:PRINT SPC(30);"Mais aussi.."
250 PRINT:PRINT "- ùMPEEK,<Adresse OVERLAY>      Meme chose
que PEEK mais en OVERLAY!"

```



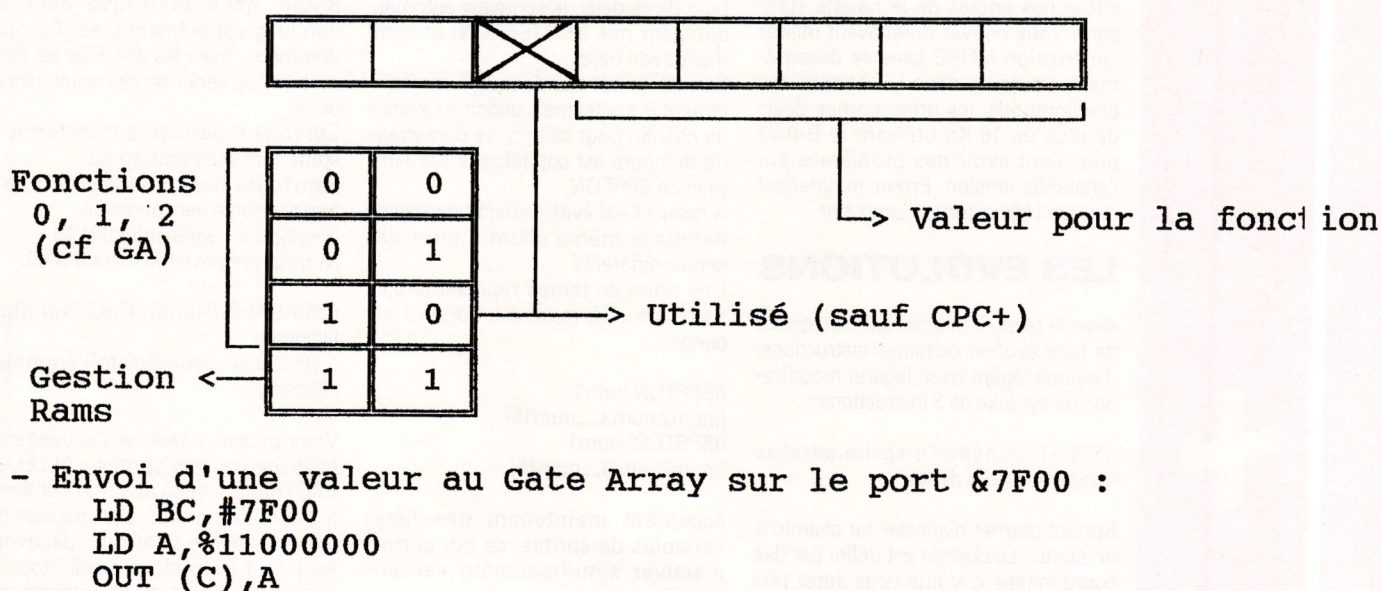
```

260 PRINT:PRINT "- ùMPOKE,<Adresse OVERLAY>,<Valeur> Place une
valeur en OVERLAY.Si celle-ci est
plus grande que 255 alors la commande agit
comme un DOKE (16 bits)."
```

270 PRINT:PRINT "- ùMDUMP,<Adresse OVERLAY> Dumpe la
memoire OVERLAY!

```

280 GOSUB 5000
290 FOR I=0 TO 799:L=INT(RND(1)*100)+32:PRINT
CHR$(L);:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT "SAUVEGARDE ECRAN
:ùMSAVE,&C000,&6000,&4000":ùMSAVE,&C000,&6000,&4000
300 PRINT "FINI!":GOSUB 5000
310 PRINT "RAPPEL DE LA PAGE ECRAN PAR
ùMLOAD,&C000,&6000,&4000":PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
POUE LOADER!":CALL &BB06:ùMLOAD,&C000,&6000,&4000
320 GOSUB 5000
330 PRINT:PRINT "ET POUR TERMINER:SAUVEGARDE DU PROG BASIC EN
OVERLAY PAR ùMBSAVE:":ùMBSAVE:PRINT:PRINT "DESTRUCTION EN RAM PAR
NEW ET TAPPEZ ùMBRUN POUR RAPPELER LE PROG DE DEMO!":NEW
4999 END
5000 X$="":WHILE X$="":X$=INKEY$:LOCATE 77,25:PRINT "==">:GOSUB
5100:LOCATE 77,25:PRINT "":GOSUB 5100:WEND:SOUND 1,500:MODE
2:RETURN
5100 FOR K=0 TO 140:NEXT K:RETURN
```



**EPARGNEZ-VOUS
DE FASTIDIEUSES SAISIES !
TELECHARGEZ LES LISTINGS DE « M-PACK »
ET DU « B-BASIC » SUR 3615 ACPC !**

GESTION EVOLUEE DES SPRITES HARD



'est toujours en exclusivité, amis lecteurs et possesseurs de CPC Plus, que nous continuons, dans cette grandiose rubrique, notre petit tour indiscret des fonctionnalités cachées de vos machines. De nouvelles instructions, additionnelles au Basic du CPC Plus, créées par Longshot vont vous permettre d'exploiter encore plus facilement les sprites hardware de la bête mais aussi de les sauvegarder en vous créant de véritables banques de sprites. Voici donc le B-Asic V 1.3.

Tout d'abord, commençons par les améliorations apportées.

Vous aviez sans doute remarqué que le changement de mode graphique avait la fâcheuse habitude de remettre les anciennes encres de la palette standard. Vous pouvez dorénavant utiliser l'instruction MODE sans ce désagrément. Toujours dans le chapitre des améliorations, les programmes Basic de plus de 16 Ko utilisant le B-Asic pouvaient avoir des problèmes sur l'ancienne version. Erreur maintenant réparée ! Merci tonton Longshot.

LES EVOLUTIONS

Avec le recul, il m'a semblé nécessaire de faire évoluer certaines instructions, d'où une légère (si, si, légère) modification de syntaxe de 3 instructions :

`ùSPRTDEF, numéro sprite, adresse liste, temps, délai début`

`Sprtdef` permet d'affecter un chemin à un sprite. Le chemin est défini par des coordonnées x, y que vous aurez pris soin de rentrer en mémoire à partir d'une adresse libre. Par exemple en #8000, en prenant comme précaution de protéger cet espace mémoire par un MEMORY #7FFF (pour l'exemple...). La table en mémoire est donc composée de valeurs x et y, chacune codée sur 16 bits, soit 2 octets pour x et 2 octets pour y. L'octet de poids faible est placé, comme il est de coutume sur le Z80A, en deuxième position, donc après l'octet de poids fort. Une position occupera donc en mémoire 4 octets. Le parcours du sprite est donc défini avec des séries de coordonnées occupant 4 octets chacune. La fin de table est marquée par une valeur x de FOFO. Il faut considérer le parcours comme étant cyclique, c'est-à-dire qu'il y a bouclage sur le début de la table lorsque la dernière coordonnée a été lue... Le 3e paramètre permet d'indi-

quer pendant combien de temps le sprite va effectuer le parcours... Et enfin, le dernier paramètre permet de définir le délai avant que le sprite commence à effectuer son parcours... Au bout de ce délai, le sprite est automatiquement mis actif (SPRON) et commence son trajet...

`Sprtdef` ne fait pas démarrer immédiatement le sprite, mais définit à l'avance un chemin pour celui-ci. Le démarrage du parcours est conditionné par l'instruction `SPRTON`.

A noter : Il est évidemment possible de définir le même chemin pour des sprites différents.

Une unité de temps représente 0,02 secondes... 50 représente donc 1 seconde !

`ùSPRTON, num1
[, num2, num3, ..., num15]
ùSPRTOFF, num1
[, num2, num3, ..., num15]`

acceptent maintenant des listes variables de sprites, ce qui permet d'activer simultanément certains sprites.

Dans cette optique, il est ainsi possible de définir le temps de démarrage de chaque sprite très précisément (et à l'avance) puisque les paramètres de `SPRTDEF` ne sont pris en compte que lors du `SPRTON`.

Après ces quelques rejouissances, passons au plat de résistance de ce mois...

LES NOUVELLES INSTRUCTIONS

`ùSPRTORAM, NumSprite, NumSprite Ram
ùRAMTOSPR, NumSpriteRam, Num Sprite`

Késako ?

Tout simplement, chers lecteurs, des instructions vous permettant d'avoir

accès à votre banque personnelle de sprites. En effet, luxe suprême, vous disposez d'une banque de sauvegarde en mémoire de 64 sprites. Cette mémoire n'empiète pas sur la Ram du B-Asic mais se trouve dans les banques supplémentaires. Eh oui... dommage, mais les 464 Plus ne pourront pas se servir de ces deux instructions.

`SprToRam` permet le transfert d'un sprite vers la banque-sprite.

`RamToSpr` permet le transfert de la banque-sprite vers un sprite.

`NumSprite` varie entre 0 et 15.

`NumSpriteRam` varie entre 0 et 63.

`ùSPRSAVE, [NumSprite,] NumBlok, Filename`

`ùSPRLOAD, [NumSprite,] NumBlok, Filename`

Vous pouvez désormais sauvegarder et recharger vos sprites : ALLELUIA BROTHERS ! Vous avez été nombreux à me le demander. Les instructions ayant le mérite d'exister... décrivons-les ! Tout d'abord, un détail : tous les paramètres entourés de crochets sont facultatifs. Qu'est-ce que `NumBlok` ? Ce paramètre est compris entre 0 et 4.

`NumBlok = 0` ==> Sprites 00 à 15 de l'Asic

`NumBlok = 1` ==> Sprites 00 à 15 de la Banque-Sprite.

`NumBlok = 2` ==> Sprites 16 à 31 de la Banque-Sprite.

`NumBlok = 3` ==> Sprites 32 à 47 de la Banque-Sprite.

`NumBlok = 4` ==> Sprites 48 à 63 de la Banque-Sprite.

`NumSprite` est omis : Tout le Blok est pris en compte et 16 sprites sont chargés ou sauves.

`NumSprite` est précisé : Seul un sprite de la banque choisie est pris en compte.

A noter : Le chargement avec

NumBlok=0 a pour conséquence une modification en temps réel du ou des sprites chargés.

Et enfin, Filename, qui est le nom du fichier sprite, et qui est entre double-côtes ou dans une variable.

Exemples :

ùSPRSAVE,0,"sprites" Sauvegarder tous les sprites de l'Asic.

ùSPRLOAD,2,5,"unsprite" Charger le sprite 5 de la banque 2.

(ùRAMTOSPR,21,0 permettra de transférer le sprite 5 de la banque 2 vers le sprite 0 de l'Asic)

ùRETARDX,DécalageX

ùRETARDY,DécalageY

Pourquoi des noms aussi barbares à des instructions ? Car elles concernent des fonctionnalités Hard bien précises du CPC Plus qu'on nomme généralement le RETARD VIDEO. Comme son nom l'indique (Hem...), le retard permet de générer un « retard » lors de l'affichage de l'écran vidéo. Cela est

très pratique lorsqu'il s'agit de réaliser des scrolls très lents mais néanmoins très fluides sans avoir la moindre opération de décalage à effectuer.

DécalageX varie de 0 à 15.

DécalageY varie de 0 à 7.

Vous avez sans doute remarqué que l'écran se déplace pixel par pixel...

Nous verrons des applications pratiques la prochaine fois.

ùMASQUE,FlagMasque

Pour les petits malins qui viennent de dire à l'instant, en testant ùRETARDX : « Tiens, y'a des cochonneries à gauche de l'écran ! », l'instruction ùMasque permet d'éliminer les « cochonneries ». FlagMasque prend donc 2 valeurs... 1 pour avoir un masque et 0 pour ne pas en avoir (mais oui, Robby, on t'enlèvera ton masque ; mais oui, tu es le plus beau).

ùSPLIT,NuméroLigne, Adresse

Vous vous souvenez des articles affreux que j'avais osé écrire sur la rup-

ture... Possesseurs de CPC Plus : Oubliez Tout !

La rupture facile est arrivée. Il suffit juste de préciser le numéro de la ligne et l'adresse désirée. Ainsi, ùSPLIT,100,&8400, mettra l'adresse &8400 à la ligne 100.

Facile, non ?

Pour désactiver le SPLIT, il suffit juste de mettre la valeur du numéro de ligne à 0. L'adresse devra être comprise entre 0000 et FFFF, ce qui, à mon avis, laisse le choix.

Voilà pour terminer la Rub Plus de ce mois-ci. L'exemple Basic est de nouveau là... mais sans erreurs (c'était pas moi) !!! Nous attendons vos réalisations, qui, je l'espère, seront de plus en plus nombreuses.

Dernière chose, et c'est une bonne nouvelle, le fichier Basic générant le code du B-Asic V. 1.3 est déjà disponible en téléchargement sur le 3615 ACP (histoire d'éviter, pour les plus accrocs, une troisième saisie de notre B-Asic).

Au mois prochain.

Longshot

```
10 REM LOGON SYSTEM / AMSTRAD 100 % / B-ASIC V1.3 20.08.1991
20 REM
30 REM PROGRAMME GENERANT LOGONBAS.COD
40 REM
50 REM A EXECUTER UNE SEULE FOIS !!
60 REM
70 REM PLACER VOUS EN MODE 2 CA IRA MIEUX....
80 REM
100 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
110 PRINT "Generation LOGONBAS.COD"
120 RESTORE:ADR=&9D00
130 FOR I=0 TO 139
135 S=0
140 FOR J=0 TO 15
150 READ A$:A=VAL("&"+A$):S=S+A
160 POKE ADR,A:ADR=ADR+1
170 NEXT J
180 READ CHK
190 IF CHK<>S THEN PRINT:PRINT "Erreur Ligne ";2000+(I*10):END
195 LOCATE 1,5:PRINT HEX$(139-I,2)
200 NEXT I
210 SAVE "LOGONBAS.COD",B,&9D00,&8C0,&1234
220 PRINT:PRINT "LOGONBAS.COD Sauve !"
230 END
1000 L=2000:FOR I=&9D00 TO &9D00+&8C0 STEP 16
1010 S=0
1015 PRINT L;" DATA ";
1020 FOR J=0 TO 15
1030 A=PEEK(I+J):PRINT HEX$(A,2);", ";S=S+A
1040 NEXT J
1050 PRINT S:L=L+10
1060 NEXT I
1997 REM
1998 REM OULA LA LA ! TOUT CA A TAPER ?
1999 REM
2000 DATA 3A,62,9E,B7,C0,06,1D,DD,21,70,9D,21,E3,A0,C5,DD, 2085
2010 DATA 4E,00,DD,46,01,CD,D1,BC,DD,23,DD,23,01,04,00,09, 1498
2020 DATA C1,10,EB,F3,1E,11,21,5F,9D,01,00,BC,7E,ED,79,23, 1727
2030 DATA 1D,20,F9,3E,CD,32,0E,BC,21,03,9F,22,0F,BC,2A,39, 1360
2040 DATA 00,E5,23,23,23,4E,06,00,23,22,61,9E,09,22,5E,9E, 1037
2050 DATA D1,21,5C,9D,ED,A0,ED,A0,ED,A0,FB,C9,C3,A8,9D,FF, 2909
2060 DATA 00,FF,77,B3,51,A8,D4,62,39,9C,46,2B,15,8A,CD,EE, 2040
2070 DATA 7E,9F,8D,9F,97,9F,A4,9F,B1,9F,C0,9F,CA,9F,D7,9F, 2640
2080 DATA E3,9F,EE,9F,FB,9F,06,A0,13,A0,1F,A0,2C,A0,39,A0, 2150
```


2090 DATA 46,A0,53,A0,61,A0,6F,A0,7C,A0,87,A0,94,A0,A1,A0, 2209
2100 DATA AD,A0,BA,A0,C7,A0,D5,A0,F5,C5,06,F5,ED,78,1F,D2, 2702
2110 DATA 5A,9E,FD,E5,DD,E5,E5,D5,3E,FF,32,F8,B7,3E,00,B7, 2665
2120 DATA C2,54,9E,D9,C5,CB,D1,ED,49,D9,FD,21,00,60,DD,21, 2425
2130 DATA 63,9E,06,10,C5,DD,7E,00,B7,28,64,DD,5E,07,DD,56, 1775
2140 DATA 08,7A,B3,28,09,1B,DD,73,07,DD,72,08,18,51,DD,5E, 1491
2150 DATA 05,DD,56,06,7A,B3,28,0F,1B,7A,B3,20,04,DD,36,00, 1313
2160 DATA 00,DD,73,05,DD,72,06,DD,6E,01,DD,66,02,5E,23,7E, 1594
2170 DATA FE,F0,20,08,DD,6E,03,DD,66,04,18,F1,23,4E,23,46, 1678
2180 DATA 23,DD,75,01,DD,74,02,C5,01,B8,7F,ED,49,C1,FD,71, 2091
2190 DATA 02,FD,70,03,FD,73,00,FD,77,01,01,A0,7F,ED,49,11, 1726
2200 DATA 08,00,FD,19,1C,DD,19,C1,10,8A,01,A0,7F,ED,49,D9, 1722
2210 DATA C1,ED,49,D9,D1,E1,DD,E1,FD,E1,C1,F1,08,DA,00,00, 2738
2220 DATA C3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 195
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2310 DATA 00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F, 195
2320 DATA 0F,0F,0F,F3,D9,08,C5,CB,91,CB,D9,ED,49,79,B7,08, 2100
2330 DATA D9,21,A2,B9,E5,FB,E6,03,FE,03,D0,57,CD,B3,10,F5, 2507
2340 DATA CD,CE,15,E5,CD,B4,07,01,8A,7F,ED,49,3E,B8,F3,ED, 2355
2350 DATA 79,2A,02,64,E5,2A,00,64,22,02,64,FB,3E,A0,ED,79, 1603
2360 DATA D5,2A,C5,B7,2E,00,54,1E,01,01,FF,3F,75,ED,B0,CD, 1850
2370 DATA B4,07,F1,F3,32,C3,B7,D9,CB,89,CB,81,B1,4F,ED,79, 2602
2380 DATA D9,21,00,00,CD,37,0B,01,B8,7F,E1,ED,49,22,02,64, 1504
2390 DATA 3E,A0,ED,79,FB,E1,CD,AE,15,F1,CD,D1,10,C9,83,9F, 2618
2400 DATA C3,57,A1,43,4F,50,59,52,49,47,48,D4,00,92,9F,C3, 1768
2410 DATA 87,A1,49,4E,4B,C6,00,9C,9F,C3,AD,A1,49,4E,4B,46, 1860
2420 DATA 52,56,C2,00,A9,9F,C3,CD,A1,42,4F,52,44,45,52,D0, 1905
2430 DATA 00,B6,9F,C3,D4,A1,42,4F,52,44,45,52,52,56,C2,00, 1717
2440 DATA C5,9F,C3,DB,A1,49,4E,4B,D3,00,CF,9F,C3,E7,A1,49, 2394
2450 DATA 4E,4B,53,52,56,C2,00,DC,9F,C3,F3,A1,53,50,52,4F, 1900
2460 DATA 46,C6,00,E8,9F,C3,FD,A1,53,50,52,4F,CE,00,F3,9F, 2200
2470 DATA C3,1F,A2,53,50,52,5A,4F,4F,CD,00,00,A0,C3,3D,A2, 1664
2480 DATA 53,50,52,58,D9,00,0B,A0,C3,6F,A2,53,50,52,54,44, 1586
2490 DATA 45,C6,00,18,A0,C3,CE,A2,53,50,52,54,4F,CE,00,24, 1664
2500 DATA A0,C3,ED,A2,53,50,52,54,4F,46,C6,00,31,A0,C3,F1, 2075
2510 DATA A2,53,50,52,53,57,41,D0,00,3E,A0,C3,1B,A3,53,50, 1620
2520 DATA 52,50,4C,4F,D4,00,4B,A0,C3,44,A3,53,50,52,43,4F, 1581
2530 DATA 50,D9,00,58,A0,C3,68,A3,53,50,52,54,55,52,4E,D8, 1797
2540 DATA 00,66,A0,C3,9B,A3,53,50,52,54,55,52,4E,D9,00,74, 1682
2550 DATA A0,C3,CA,A3,53,50,52,46,49,4C,CC,00,81,A0,C3,ED, 2109
2560 DATA A3,53,50,4C,49,D4,00,8C,A0,C3,1E,A4,52,45,54,41, 1676
2570 DATA 52,44,D8,00,99,A0,C3,3C,A4,52,45,54,41,52,44,D9, 1765
2580 DATA 00,A6,A0,C3,49,A4,4D,41,53,51,55,C5,00,B2,A0,C3, 1879
2590 DATA 0F,A5,53,50,52,53,41,56,C5,00,BF,A0,C3,4E,A5,53, 1728
2600 DATA 50,52,4C,4F,41,C4,00,CC,A0,C3,76,A5,53,50,52,54, 1749
2610 DATA 4F,52,41,CD,00,DA,A0,C3,AA,55,52,41,4D,54,4F,53, 1809
2620 DATA 50,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 290
2630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
2690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,21,63,A1,7E,B7,C8,CD,5A,BB, 1284
2700 DATA 23,18,F7,0D,0A,42,2D,41,53,49,43,20,42,79,20,4C, 1055
2710 DATA 6F,67,6F,6E,20,53,79,73,74,65,6D,20,31,39,39,31, 1356
2720 DATA 2E,56,31,2E,31,2E,00,DD,7E,02,E6,0F,21,00,64,17, 1072
2730 DATA 4F,DD,7E,01,E6,0F,57,DD,5E,00,06,00,09,01,B8,7F, 1401
2740 DATA F3,ED,49,73,2C,72,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,DD,7E,06, 2229
2750 DATA E6,0F,21,00,64,17,4F,06,0F,DD,7E,00,A0,5F,DD,7E, 1450
2760 DATA 04,A0,87,87,87,87,B3,5F,DD,56,02,18,CD,0E,20,21, 1595
2770 DATA 00,64,18,BD,0E,20,21,00,64,18,DC,DD,7E,02,E6,0F, 1330
2780 DATA 21,20,64,B7,20,A9,C9,DD,7E,06,E6,0F,B7,21,20,64, 1696
2790 DATA 20,C3,C9,DD,7E,00,E6,0F,1E,00,43,18,0D,DD,7E,00, 1501
2800 DATA E6,0F,4F,06,00,21,F3,9E,09,5E,21,04,60,87,87,87, 1405
2810 DATA 4F,09,01,B8,7F,F3,ED,49,73,FB,0E,A0,ED,49,C9,DD, 2225
2820 DATA 7E,02,E6,03,87,87,5F,DD,7E,00,E6,03,B3,5F,DD,7E, 1927
2830 DATA 04,E6,0F,4F,06,00,21,F3,9E,09,73,18,CD,DD,7E,04, 1472
2840 DATA E6,0F,87,87,87,4F,06,00,21,00,60,09,DD,5E,02,DD, 1411
2850 DATA 56,03,DD,7E,01,32,68,A2,DD,7E,00,01,B8,7F,F3,ED, 1892
2860 DATA 49,73,2C,72,2C,77,2C,36,00,FB,0E,A0,ED,49,C9,FE, 1797
2870 DATA 04,C0,DD,5E,04,DD,56,05,13,1A,FE,F0,20,06,21,B5, 1618


```

2880 DATA A2,C3,5A,A1,1B,DD,7E,06,E6,0F,4F,87,87,87,81,21, 1879
2890 DATA 63,9E,4F,06,00,09,23,F3,73,23,72,23,73,23,72,23, 1227
2900 DATA DD,7E,02,77,DD,7E,03,23,77,23,DD,7E,00,77,23,DD, 1729
2910 DATA 7E,01,77,FB,C9,0D,0A,45,52,52,45,55,52,20,4C,49, 1371
2920 DATA 53,54,45,20,49,4E,56,41,4C,49,44,45,21,00,1E,01, 920
2930 DATA B7,C8,E6,0F,57,DD,7E,00,E6,0F,4F,87,87,87,81,21, 1953
2940 DATA 63,9E,4F,06,00,09,73,DD,23,15,20,E9,C9,1E,00,18, 1263
2950 DATA DF,01,B8,7F,DD,7E,00,E6,0F,F6,40,67,DD,7E,02,E6, 2119
2960 DATA 0F,F6,40,57,F3,ED,49,01,00,01,59,69,1A,ED,A0,2B, 1627
2970 DATA 77,2C,10,F8,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,01,B8,7F,DD,7E, 2136
2980 DATA 06,E6,0F,F6,40,67,DD,7E,02,E6,0F,87,87,87,87,6F, 1909
2990 DATA DD,7E,04,E6,0F,85,6F,DD,7E,00,F3,ED,49,77,FB,0E, 2124
3000 DATA A0,ED,49,C9,01,B8,7F,DD,7E,00,E6,0F,F6,40,57,DD, 2193
3010 DATA 7E,02,E6,0F,F6,40,67,F3,ED,49,01,00,01,69,59,ED, 1772
3020 DATA B0,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,01,B8,7F,DD,7E,00,E6,0F, 2130
3030 DATA F6,40,67,2E,07,57,1E,08,F3,ED,49,06,10,C5,06,08, 1377
3040 DATA 4E,1A,77,79,12,1C,2D,10,F7,7D,C6,18,6F,7B,C6,08, 1485
3050 DATA 5F,C1,10,E9,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,01,B8,7F,DD,7E, 2246
3060 DATA 00,E6,0F,F6,40,67,2E,70,57,1E,80,F3,ED,49,06,08, 1628
3070 DATA C5,06,10,4E,1A,77,79,12,2C,1C,10,F7,7D,D6,20,6F, 1398
3080 DATA C1,10,ED,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,01,B8,7F,DD,7E,02, 2157
3090 DATA E6,0F,F6,40,67,2E,00,57,1E,01,DD,7E,00,F3,ED,49, 1722
3100 DATA 45,0E,FF,77,ED,B0,FB,01,A0,7F,ED,49,C9,01,B8,7F, 2232
3110 DATA DD,66,00,DD,7E,01,1F,CB,1C,5F,1F,E6,30,6F,7B,E6, 1801
3120 DATA 03,B5,6F,DD,7E,02,32,1B,A4,22,1C,A4,F3,ED,49,22, 1698
3130 DATA 02,68,32,01,68,FB,0E,A0,ED,49,C9,00,00,C0,DD,7E, 1736
3140 DATA 00,E6,0F,16,F0,01,B8,7F,5F,3E,00,A2,B3,32,2A,A4, 1573
3150 DATA F3,ED,49,32,04,68,FB,0E,A0,ED,49,C9,16,8F,DD,7E, 2159
3160 DATA 00,E6,07,87,87,87,87,18,DC,DD,7E,00,E6,01,0F,16, 1636
3170 DATA 7F,18,DD,DD,6E,00,DD,66,01,7E,E6,0F,B7,28,21,4F, 1722
3180 DATA 06,00,11,70,A4,23,7E,23,66,6F,D5,79,ED,B0,E1,C9, 1881
3190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
3200 DATA 21,FC,A4,D1,C3,5A,A1,0E,00,59,FE,02,28,10,FE,03, 1776
3210 DATA 20,31,DD,7E,04,E6,0F,C6,40,57,06,01,18,04,16,40, 1147
3220 DATA 06,10,C5,DD,7E,02,B7,01,B8,7F,28,0D,3D,E6,03,87, 1545
3230 DATA 87,87,87,C6,80,82,57,0E,C1,F3,3E,FF,32,BE,9D,ED, 2349
3240 DATA 49,C1,C9,21,D4,A4,18,BB,0D,0A,49,2F,4F,20,45,52, 1492
3250 DATA 52,4F,52,00,0D,0A,49,4E,56,41,4C,49,44,20,41,52, 964
3260 DATA 47,55,4D,45,4E,54,53,00,0D,0A,4E,4F,54,20,41,20, 940
3270 DATA 53,50,52,49,54,45,20,46,49,4C,45,00,0D,0A,49,4E, 965
3280 DATA 56,41,4C,49,44,20,46,49,4C,45,4E,41,4D,45,00,F5, 1222
3290 DATA CD,53,A4,32,1D,A5,F1,CD,87,A4,C5,D5,06,00,CD,8C, 2202
3300 DATA BC,E1,D1,30,1D,01,34,12,3E,02,CD,98,BC,30,13,CD, 1651
3310 DATA 8F,BC,30,0E,01,A0,7F,ED,49,0E,C0,ED,49,AF,32,BE, 1922
3320 DATA 9D,C9,21,C8,A4,C3,5A,A1,21,E8,A4,C3,5A,A1,F5,CD, 2526
3330 DATA 53,A4,32,5C,A5,F1,CD,87,A4,C5,D5,06,00,CD,77,BC, 2227
3340 DATA D1,E1,30,DE,B7,ED,42,20,DF,EB,CD,83,BC,30,D3,CD, 2668
3350 DATA 7A,BC,30,CE,18,BE,FE,02,21,D4,A4,C2,5A,A1,DD,7E, 2235
3360 DATA 00,E6,3F,C6,C0,57,DD,7E,02,E6,0F,C6,40,67,1E,00, 1759
3370 DATA 6B,01,B8,7F,3E,C1,F3,ED,49,ED,79,4B,06,01,ED,B0, 2080
3380 DATA 01,A0,7F,3D,ED,49,ED,79,FB,C9,FE,02,C2,5A,A1,DD, 2391
3390 DATA 7E,00,E6,0F,C6,40,57,DD,7E,02,E6,3F,C6,C0,18,CD, 1981

```

```

10 IF PEEK(&9D00)=0 THEN MEMORY &9CFF:LOAD "logonbas.cod":CALL
&9D00
20 MODE 1:GOSUB 110:MODE 1:LOCATE 1,24
30 ùINKFRVB,0,0,2,3:ùBORDERRVB,0,2,3:ùINKFRVB,1,10,7,1
40 FOR i=0 TO 15:ùSPRTOFF,i:ùSPRTDEF,i,&8000,0,I*13:NEXT
50 FOR I=0 TO 15:ùINKSRVB,I,I,0,0:NEXT
60 FOR I=0 TO 15:ùSPRFILL,I,I:NEXT
70 FOR I=0 TO 23:PRINT "ONLY CPC PLUS MAKES IT POSSIBLE !":NEXT
71 ùSPRTON,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
75 FOR i=0 TO 15:ùSPRON,i:NEXT
80 CALL &BB06:MODE 2
90 PRINT "ET VOILA...A VOUS DE JOUER !"
100 PRINT:LIST
105 END
110 MEMORY &7FFF:ADR=32768
120 FOR i=0 TO 2*PI STEP 2*PI/256
130 a=INT (100*COS(i))+100:b=INT(59*SIN(i))+59
140 PLOT B,A,1
150 a=INT (65*COS(i))+65:b=INT(280*SIN(i))+280
160 S1=INT(B/256):S2=B-(S1*256):POKE ADR,S2:POKE ADR+1,S1
170 S1=INT(A/256):S2=A-(S1*256):POKE ADR+2,S2:POKE ADR+3,S1
180 ADR=ADR+4:NEXT:POKE ADR+1,240
190 RETURN

```


UN TRAITEMENT DE TEXTE NOMME PROTEXT

DU MOIS

UTILITAIRE

Chez un revendeur, l'oeil du parfait consommateur CPCiste est en premier lieu attiré vers les boîtes pleines de couleurs enfermant les jeux. Il ne se doute pas qu'il existe quelque part, au fin fond des rayons, de très bons logiciels qui pourraient lui rendre de grands services. Ce sont les utilitaires qui seront à partir de ce numéro mis à nu par le plus vilain des vilains, Franck Einstein.

Ahhhhh ! Ça fait plaisir. Il était grand temps que le big boss en personne reconnaisse mes talents et puisse m'attribuer une autre tâche que celle de répondre à votre courrier (non pas que cela me paraisse rasoir mais tout de même, il arrive un moment où « Y EN A MARRE ! »).

UN TRAITEMENT DE TEXTE ?

Avant de se lancer dans de longs débats, il faudrait p'têt que je vous explique ce qu'est un traitement de texte. Il s'agit d'un logiciel qui transforme votre CPC en une machine à écrire super puissante. Fini les poubelles remplies de papiers loupés. Fini, les taches d'encre sur l'en-tête de votre courrier. Fini les lourdes tâches de recopie. Fini les gros cahiers qu'il faut classer au fin fond des tiroirs, enfin fini les bêtises que je raconte pour remplir cette page.

LA QUALITE « PLUS »

Tous les journalistes, écrivains, secrétaires et j'en passe, utilisent obligatoirement un traitement de texte pour rédiger leurs papiers. Transformer un ordinateur en une simple machine à écrire ne satisfait plus les utilisateurs qui en demandent plus. Nous allons voir que ces « plus » font qu'un traitement de texte est meilleur qu'un autre. Les options les plus rudimentaires voire élémentaires et indispensables sont la saisie de texte, les menus de sauvegarde et de chargement ainsi que l'impression du texte par une imprimante. Vous pensez bien que Protex fait tout cela les doigts dans le nez. Les facilités de déplacement dans le texte sont souvent appréciées des utilisateurs (se déplacer de mot à mot, ligne par ligne, chapitre par chapitre, etc.) sans oublier les options

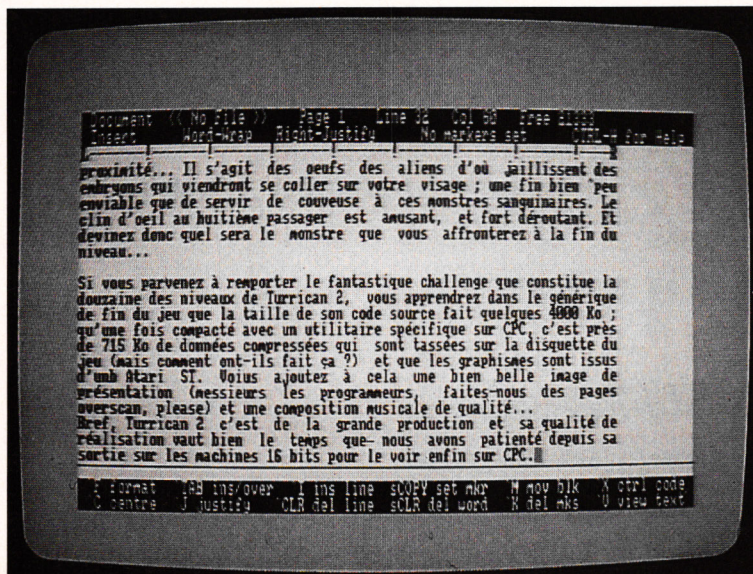
Recherche et Remplacement d'un bout de phrase par un autre. En effet, imaginez, vous venez de faire trente-six fois la même erreur dans votre texte, la recherche et le remplacement du mot erroné par sa bonne orthographe sera un jeu d'enfant pour Protex.

En général, tout bon traitement de texte, et c'est le cas de notre logiciel, comporte une règle de format. Elle délimite les extrémités de la feuille de saisie. Vous pourrez en modifiant sa longueur, choisir le nombre de colonnes pour votre page. De même avec cette règle, vous choisirez l'emplacement des tabulations (cela facilite les déplacements). Il suffira ensuite d'appuyer sur la touche TAB de votre CPC pour passer d'une zone à une autre. Nous trouvons ici un très bon point : la possibilité d'insertion de plusieurs règles de format dans le même texte.

LES MODES DE PROTEXT

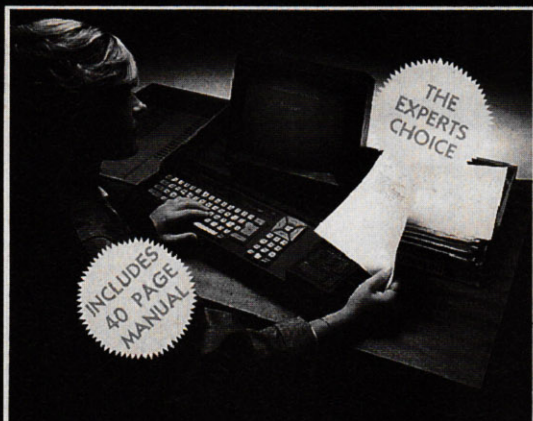
Vous constatez que Protex ressemble déjà à un très bon outil de travail. Mais rentrons un peu plus dans les détails. Protex travaille sous deux modes : Edition et Commande. La bascule entre ces deux modes se fait à l'aide de la touche ESC.

En mode Edition, vous trouverez toutes les facilités pour la saisie de vos textes. Vous y travaillerez directement et vous pourrez à volonté insérer, superposer, ajouter, effacer, couper ou coller des mots. Plusieurs solutions vous seront proposées pour vos déplacements (mot à mot, paragraphe par paragraphe, début de ligne, fin de ligne, début de texte, fin de texte, etc.). Vous vous servirez de l'option Bloc afin de sélectionner un bout de texte (plusieurs lignes) et de le déplacer ou de le copier à un autre endroit de votre



PROTEXT

WORD PROCESSOR



PROFESSIONAL WORD PROCESSING FOR
ALL APPLICATIONS

- ★ COMPREHENSIVE ★
- ★ SUPER FAST ★
- ★ EASY TO USE ★



travail. De même, l'effacement rapide d'un bloc sélectionné s'effectuera avec cette option.

L'appui sur la touche ESC vous fera basculer dans le mode Commande. Il s'agit d'un mini système bien pensé.

Sous ce mode, vous visualiserez le catalogue de votre disquette, effacerez la mémoire de votre CPC de votre ancien travail, compterez les mots écrits soit dans l'ensemble du texte, soit dans un bloc sélectionné. Vous pourrez également charger de nouveaux textes pour les faire fusionner les uns aux autres, imprimer, sauvegarder, accéder aux différents caractères (français, espagnol, anglais, danois - un mauvais point, le chinois et l'iranien ne sont pas prévus).

Sachez qu'en utilisant ce traitement de texte, rien ne vous empêchera de formater vos lignes ou de justifier ces dernières (un alignement parfait à droite comme à gauche), voire centrer une ligne (pour les titres par exemple).

Reste un dernier point à éclaircir. Je me demande quel est l'allumé qui me traite de pas beau dans ce journal alors que je suis ni plus moche ni plus beau que Robby. Hum ? Je vous le demande. Or donc, je ne sais pas qui a lancé cette polémique, mais j'ai une image de marque à sauver moi. Je ne voudrais pas que les lectrices pensent que je suis le frère de Quasimodo. Alors, je passe ici même une annonce personnelle :

« Jeune, beau, intelligent, fort, cultivé, séduisant, enchanteur, passionnant,

riche homme, cherche magouille pour payer moins cher une chirurgienne esthétique pour me refaire le visage ».

DISPONIBILITE

Protext est à tous points de vue un bon logiciel. Il est vrai qu'il n'en court pas des centaines dans les rues, mais comparé à ceux déjà existants, il brille par ses performances. Vous travaillez sur un CPC (peu importe le type), Protext se rend compatible avec votre bécane et même plus, si vous avez un support d'Eprom (le Romboard), vous trouverez ce produit sous forme de Rom, ce qui le rend imbattable sous toutes les coutures (mais un peu plus cher).

Avant de fermer ce premier dossier, nous allons vous donner quelques détails concernant les produits parus dans cette rubrique : l'ensemble des logiciels testés dans ces pages devrait être disponible chez tous les bons revendeurs. Toutefois, certains d'entre eux proviennent directement d'Angleterre. En cas de difficulté lors de vos recherches, faites comme nous, passez commande chez Jessico, un revendeur français chez qui nous nous approvisionnons.

Franck Einstein

PROTEXT d'ARNO LTD
Compatible 464, 664, 6128

ROM : 399 F
DISC : 349 F
K7 : 295 F

**POUVEZ-VOUS
DECEMMENT RATER
LE NUMERO 41
D'AMSTRAD
CENT POUR CENT
ET SON MINI
DOSSIER :**

**« DOPEZ
VOTRE CPC » ?**

**HEIN,
LE POUVEZ-VOUS ?**

DU PAPIER AU SUPPORT MAGNETIQUE

C'est officiel. Tous les deux mois nous vous proposerons un mini test des meilleurs fanzines sur disquette comme sur papier. Vous pourrez ainsi vous procurer les plus belles réalisations de vos camarades.

Cette rubrique devrait intéresser tous les gusses qui passent des nuits entières à peaufiner leur bout de chou. Si vous voulez que l'on teste votre fanzine, envoyez-le à :

**FANZINES, MSE
31, RUE ERNEST-RENNAN
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX**

Notez par la même occasion que nous publions votre adresse. Vous devez dès lors assurer et assumer comme des bêtes, car il y aura bon nombre de lecteurs qui voudront connaître votre création.

Ce n'est pas fini. Si vous êtes parmi les heureux élus, vous recevrez gratuitement de la part de la société Delphine un logiciel qui sera utilisé comme bon vous semble (on dit merci qui ? Merci monsieur Delphine !).

■ LES REGLES ■

Vous, vous nous envoyez votre fanzine sur papier ou sur disquette. Nous, on le regarde et on sélectionnera les meilleurs dans chaque catégorie.

Vous, vous serez content. Nous aussi. Un dernier détail et je le dis très vite en passant. Hummmm... N'attendez pas la réponse de vos envois. Na ! C'est fait.

Les Fanzines Papier

MEGAZINE N° 2 :

MégaZine 2 est le deuxième volet de MégaZine 1 (merci, merci beaucoup, merci). Je vous en parle car son auteur est près de moi et je veux lui faire plaisir. Ne prenez pas cette habitude, mais pour la première fois, je fais une exception.

Vous trouverez dans MégaZine 2, la



solution complète d'Iron Lord (cool, non ?). Un mini (tout mimi mais très mini) traitement de texte. Cela peut vous servir au développement d'un programme plus conséquent. De la pub pour les potes. Et des envois sympa comme le jeu Evasion, des démos, etc.

**Fanck Rousseau,
9, rue du Donjon,
escalier C, 91800 Brunoy.**

**VISUEL : 70 %
INTERET : 60 %
ORIGINALITE : 54 %**

THE AMAZING FANZINE N° 6 :

Le premier point sympa de ce fanzine est son titre. Je sais, cela paraît bête, mais pour une fois on voit deux couleurs sur une même page (ne riez pas, c'est nouveau).

Vous avez droit à un édit, un article sur les démos, l'interview d'un programmeur danois, des tests de jeux : Nord & Sud, Deliverance (et non pas



Délivrance M. le rédact. chef). Vous voulez tout connaître sur la structure de la mémoire écran de votre CPC ? Une rubrique « Bidouille » est là pour cela. Vous trouvez, dans la rubrique « Poke en Stock », des bons tuyaux pour finir Rescate En El Golfo, Sigma 7, Ninja Warriors, Bestial Warrior (mais ils les sortent d'où leurs jeux ?), Wec Le Mans, Fire & Forget II, Blazing Thunder et bien d'autres. Le reste n'est que cours de Basic et petits jeux crétiens mais qui font toujours rire.

**Emmanuel Brillot,
12, square des Caléides,
49000 Angers.**

**VISUEL : 72 %
INTERET : 70 %
ORIGINALITE : 58 %**

LMCP N° 5 :

La Micro C'est Planant (dit également elle aime ces pets). C'est Moah qui en est le rédact. chef. Il vous propose. Comme d'habitude, un édit (mais purée à quoi ça sert ?) Bref, il y a plein



de trucs mais surtout, un gros programme en Assembleur pour vous montrer comment on fait de superbes rasters, l'interview exclusive de Philippe Pamart (l'auteur de Titan et Crazy Cars II et Windsurf Willy et également Targhan). Des gags, tests de jeux et encore des gags.

Moah,
84, rue de la Bonne-
Aventure,
78000 Versailles.

VISUEL : 64 %
INTERET : 86 %
ORIGINALITE : 56%

Les Fanzines Disquettes

MICRO BOY 7 :

Vous trouvez chez Micro Boy 7, les interviews de Phil 22 (un ancien malgré son âge), Robby et les Krad'os

Crackers, le tout sur fond musical, des démos et plein de beaux graphismes. Du très bon mes amis, du très bon.

Lyric,
28, avenue des Pâquerettes
93370 Montfermeil.

VISUEL : 74 %
INTERET : 74 %
ORIGINALITE : 56%

ARKADIA II :

Voici un fanzine sur deux disquettes qui vous en mettra plein la vue. Vous y trouverez de bonnes initiations Basic et



Assembleur, des tonnes de digits accompagnées de mélodieuses musiques.

Si vous voulez tout savoir sur les Logons, lisez également la rubrique « Interview » qui vous dévoilera tout sur ce groupe de démomakers. Un test complet du digitaliseur VIDI suivi de petits programmes Basic et Assembleur qui vous feront passer d'agréables heures devant votre CPC.

Un coup de chapeau aux graphistes mais surtout aux programmeurs qui ont poussé à fond l'ergonomie dans la lecture des textes.

Grégory Cann,
1, rue A.-Le Bras
29200 Brest.

VISUEL : 86 %
INTERET : 80 %
ORIGINALITE : 64 %

Ces fanzines vous intéressent ? Envoyez, pour ceux rédigés sur papier,

une enveloppe auto-adressée et timbrée à 3,80 F à l'adresse indiquée en dessous du test. Pour les disquettes, il suffit de leur fournir une (ou deux selon le fanzine) disquette vierge. Soyez sympa de la formater, même de leur filer une démo ou un autre truc de votre choix. Joignez également une enveloppe timbrée et toujours auto-adressée.

Sur ce, amusez-vous-la bien et à bientôt.



OLAF S'EN VA EN GUERREU...



Vous connaissez Olaf ? Non ! La honte sur vous. Il vous a donné dans le numéro 32 de votre magazine un programme pour gérer vos icônes. Il est en plus une des vedettes sur notre serveur.

Bref, c'est un mec vachement cool qui, lui, ne pompe pas comme certains les listings des autres pour les faire passer à son compte. Vous voyez ce que je veux dire ?

Jerôme Drapeau, qui nous avait envoyé le listing de Sortilège 3D du mois dernier avait tout bonnement omis de nous signaler qu'il s'agissait d'une copie pure et simple (je dirais même plus, d'une copie bête et méchante) d'un jeu écrit par Claude Lemoullec il y a quelques années. Plagiste ! Nageur ! Pianiste ! (Je sais, je pompe Edika mais j'annonce la couleur, MOI !).

Bref, tout cela pour dire que j'ai eu les boules de ma carrière et ne supporterai plus une deuxième plaisanterie de ce type (la prochaine fois, j'envoie Sined).

Je vous disais donc, Olaf. Il nous donne quelques petits programmes qui ajouteront au Basic de votre machine quelques nouvelles instructions sous forme de RSX.

Vous savez tous que ces commandes doivent être précédées pour les claviers Azerty de `ù` et pour les Qwerty de `||`. C'est comme la commande CPM ou Basic.

Vous avez pour chaque programme (le dernier étant l'exception qui confirme la règle), une suite de DATA à saisir que vous sauvegarderez sous un nom complètement bidon. Saisissez également le petit LANCEUR en le sauvegardant sous un nom de votre choix (celui-ci peut avoir un nom plus humain voire plus parlant). Lancez par RUN le fichier de DATA et corrigez les éventuelles erreurs. En fin de parcours le programme sauvegardera comme un grand un fichier binaire qui sera demandé par le LANCEUR.

CATALOGUE : voici une façon originale pour l'affichage de vos catalogues de disquette. En effet, l'AMSDOS vous donne les fichiers de l'USER courant (0 par défaut), leurs tailles et l'espace disponible sur la disquette. Olaf nous propose quelques plus. Vous verrez apparaître tous les fichiers de la disquette (tous USER confondus), un témoin vous indiquant la protection en lecture/écriture et l'éventuelle invisibilité du

fichier en temps normal.

Pour l'utiliser, faites `ùCAT,0` ou `ùCAT,1` pour le lecteur A et `ùCAT,1` pour le lecteur B. Vous pourrez dès lors rendre invisible ou protéger en écriture n'importe quels fichiers de votre disquette (l'inverse est bien sûr vrai).

CYCLE OCP : vous êtes très nombreux à nous demander un programme pour récupérer les couleurs de vos dessins transcrits à l'aide de ce fabuleux logiciel qu'est OCP. Voici une suite de RSX très sympa qui ne vous quitteront plus jamais.

`ùLOAD,"NOM"` charge le fichier image et ses couleurs (attention, il ne faut pas donner l'extension). Pour voir les couleurs et leur cycle on active par `ùON`. Il va sans dire qu'`ùOFF` annule la commande précédente ; `ùSPEED,n` fera varier la vitesse du cycle. La variable `n` va de 0 (très vite) à 255 (très lent).

FORMATEUR : il n'est plus utile de passer par DISCO ou DISKIT3 pour formater vos disquettes. `ùDATA,0` formatera vos disquettes placées dans le lecteur A en DATA (42 pistes). De même `ùDATA,1` pour le lecteur B ; `ùVENDOR,0` pour le format VENDOR lecteur A et `ùVENDOR,1` pour le lecteur B.

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

HARDCOPY : vous pouvez, à l'aide de ce programme, imprimer le contenu de

l'écran. Malheureusement, ce programme n'est pas trop performant. Il ne tient compte que de l'encre 0 et 1. Donc pas de problème pour le MODE 2, par contre pour les autres...

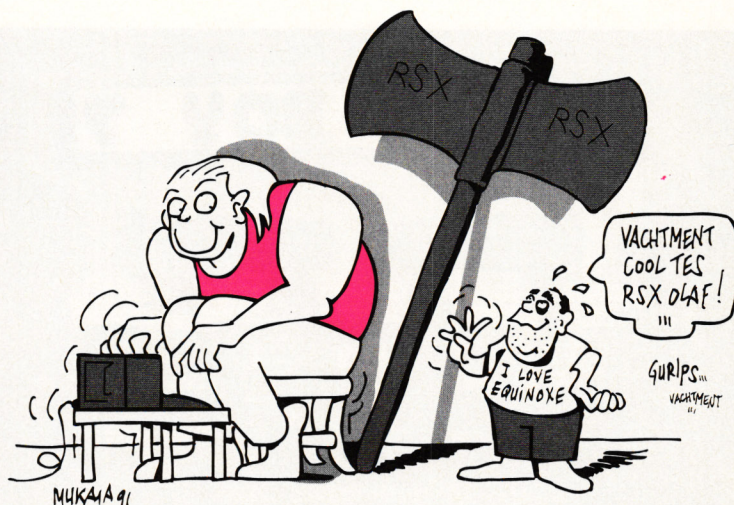
DECOMPACTEUR D'OCP : vous pourrez également sous OCP utiliser enfin les images compactées par ce dernier. Super sympa et très recherché.

LECTURE/ÉCRITURE SECTEURS : rien de plus simple. Des commandes RSX vous seront très utiles pour lire et écrire un secteur de la disquette.

Ceux qui veulent une utilisation pratique, sachez qu'il sera le bienvenu pour un programme de recherche de vies infinies.

TRIEUR DE TABLEAU : triezy à l'aide de ce programme un tableau alphanumérique sous Basic. Attention, le tri ne peut se faire que sur les tableaux à une dimension. Pour l'exécution, il faut avoir un tableau (`AS()`, `TABL$()`), le remplir avec des données et le trier par `ùTRI,@AS(0)`.

SPIRALE : ceci n'est qu'un tout petit programme pour épater vos amis. Il dessine une méga spirale et l'anime avec des clignotements de couleurs. Hypnotisant !



*** DATA POUR CATALOGUE ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 &
110 ADR= 32768:FOR I=0 TO 200
120 FOR J=1 TO 8:READ AS
130 A=VAL("&"&AS)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B:IF B=VAL("&"&B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"C.bin",B,ADR, 1607
190
1000 DATA 3E,C9,32,00,80,01,0E,80,4E
1010 DATA 21,43,86,C3,D1,BC,28,80,30
1020 DATA C3,39,82,C3,C0,81,C3,4F,9A
1030 DATA 80,C3,7E,80,C3,AD,80,C3,A7
1040 DATA D7,80,C3,06,81,C3,35,81,91
1050 DATA 43,41,D4,53,00,D9,52,4F,A2
1060 DATA 4F,CE,52,4F,4F,46,C6,45,B0
1070 DATA 46,46,41,43,C5,53,59,53,5B
1080 DATA 4F,CE,53,59,53,4F,46,C6,76
1090 DATA 52,45,4E,4F,4D,C5,00,3D,C7
1100 DATA C0,CD,8D,81,06,40,21,47,D9
1110 DATA 86,C5,E5,CD,77,81,B7,20,7E
1120 DATA 0A,E1,E5,01,09,00,09,7E,B9
1130 DATA F6,80,77,E1,01,20,00,09,0D
1140 DATA C1,10,E6,CD,7D,84,3E,85,A7
1150 DATA 32,3C,86,C3,97,84,3D,C0,1D
1160 DATA CD,8D,81,06,40,21,47,86,46
1170 DATA C5,E5,CD,77,81,B7,20,0A,9F
1180 DATA E1,E5,01,09,00,09,7E,E6,D9
1190 DATA 7F,77,E1,01,20,00,09,C1,6C
1200 DATA 10,E6,CD,7D,84,3E,85,32,7E
1210 DATA 3C,86,C3,97,84,3D,C0,CD,BD
1220 DATA 8D,81,06,40,21,47,86,C5,2F
1230 DATA E5,CD,77,81,B7,20,05,E1,4D
1240 DATA E5,3E,E5,77,E1,01,20,00,44
1250 DATA 09,C1,10,E6,CD,7D,84,3E,E5
1260 DATA 85,32,3C,86,C3,97,84,3D,50
1270 DATA C0,CD,8D,81,06,40,21,47,EA
1280 DATA 86,C5,E5,CD,77,81,B7,20,17
1290 DATA 0A,E1,E5,01,0A,00,09,7E,DF
1300 DATA F6,80,77,E1,01,20,00,09,BB
1310 DATA C1,10,E6,CD,7D,84,3E,85,DD
1320 DATA 32,3C,86,C3,97,84,3D,C0,DB
1330 DATA CD,8D,81,06,40,21,47,86,8C
1340 DATA C5,E5,CD,77,81,B7,20,0A,6D
1350 DATA E1,E5,01,0A,00,09,7E,E6,33
1360 DATA 7F,77,E1,01,20,00,09,C1,4E
1370 DATA 10,E6,CD,7D,84,3E,85,32,E8
1380 DATA 3C,86,C3,97,84,3E,02,C0,9B
1390 DATA CD,8D,81,DD,6E,02,DD,66,1E
1400 DATA 03,7E,FE,0C,C0,23,5E,23,C3
1410 DATA 56,ED,53,E8,85,06,40,21,59
1420 DATA 47,86,C5,E5,CD,77,81,B7,E9
1430 DATA 20,0A,D1,D5,2A,E8,85,01,29
1440 DATA 0C,00,ED,B0,01,01,20,00,67
1450 DATA 09,C1,10,E6,CD,7D,84,3E,9D
1460 DATA 85,32,3C,86,C3,97,84,06,E7
1470 DATA 0C,11,EA,85,EB,1A,E6,7F,D4
1480 DATA BE,EB,20,06,23,13,10,F4,91
1490 DATA AF,C9,3E,FF,C9,DD,6E,00,2D
1500 DATA DD,66,01,23,5E,23,56,EB,4F
1510 DATA 23,23,23,11,EB,85,01,08,F9
1520 DATA 00,ED,B0,23,11,F3,85,01,C1
1530 DATA 03,00,ED,B0,23,23,23,23,81
1540 DATA 23,7E,32,EA,85,CD,7D,84,80
1550 DATA 3E,84,32,3C,86,C3,97,84,75
1560 DATA FE,05,C0,DD,6E,00,DD,66,52
1570 DATA 01,22,FC,85,DD,6E,02,DD,42
1580 DATA 66,03,22,FA,85,DD,6E,04,B5
1590 DATA DD,66,05,22,F8,85,DD,6E,3E
1600 DATA 06,DD,66,07,22,F6,85,DD,25
1610 DATA 6E,08,DD,66,09,46,23,5E,70
1620 DATA 23,56,21,47,96,EB,CD,B6,69
1630 DATA 85,CD,77,BC,CD,CF,85,38,13
1640 DATA 02,3E,FF,ED,5B,FC,85,12,24
1650 DATA AF,13,12,11,15,00,19,4E,03
1660 DATA 23,46,23,23,ED,5B,FE,85,5C
1670 DATA EB,71,23,70,EB,4E,23,46,FA
1680 DATA 23,ED,5B,F8,85,EB,71,23,52
1690 DATA 70,EB,4E,23,46,23,ED,5B,B9
1700 DATA FA,85,EB,71,23,70,C3,7A,E6
1710 DATA BC,FE,05,C0,CD,7D,84,3E,60
1720 DATA 84,32,3C,86,CD,97,84,AF,FC
1730 DATA 32,0F,86,32,0D,86,3E,40,FC
1740 DATA 32,0E,86,21,47,86,11,47,E6
1750 DATA 8E,06,40,C5,E5,3E,E5,BE,CC
1760 DATA 28,13,01,10,00,ED,B0,3A,EB
1770 DATA 0D,86,3C,32,0D,86,3A,0E,53
1780 DATA 86,3D,32,0E,86,E1,01,20,7C
1790 DATA 00,09,C1,10,DE,3A,0D,86,C6
1800 DATA 47,3E,40,90,6F,26,00,29,60
1810 DATA 29,29,29,E5,C1,D5,E1,13,F4
1820 DATA 36,E5,ED,B0,21,47,92,22,68
1830 DATA 10,86,06,40,21,47,8E,C5,87

```

```

1840 DATA E5,3E,E5,BE,28,4E,11,12,D2
1850 DATA 86,01,0C,00,ED,B0,3A,0F,F5
1860 DATA 86,3C,32,0F,86,CD,8F,83,E2
1870 DATA 21,00,00,22,1E,86,06,40,27
1880 DATA 21,47,8E,C5,E5,3E,E5,BE,74
1890 DATA 28,1F,06,0C,11,12,86,1A,1F
1900 DATA BE,20,16,13,23,10,F8,23,6A
1910 DATA 23,23,7E,5F,16,00,2A,1E,25
1920 DATA 86,19,22,1E,86,E1,36,E5,21
1930 DATA E5,E1,01,10,00,09,C1,10,F0
1940 DATA D2,CD,89,83,E1,01,10,00,EE
1950 DATA 09,C1,10,A3,DD,6E,06,DD,24
1960 DATA 66,07,22,0B,86,DD,6E,00,F8
1970 DATA DD,66,01,3A,0F,86,CD,8A,EE
1980 DATA 83,DD,6E,02,DD,66,03,3A,27
1990 DATA 0E,86,CD,8A,83,DD,6E,04,C7
2000 DATA DD,66,05,3A,20,86,CD,8A,36
2010 DATA 83,DD,6E,08,DD,66,09,23,11
2020 DATA 5E,23,56,2A,21,86,01,06,8F
2030 DATA 00,ED,B0,21,47,92,22,10,72
2040 DATA 86,3A,0F,86,B7,28,1B,47,69
2050 DATA C5,2A,0B,86,23,5E,23,56,8B
2060 DATA 23,22,0B,86,2A,10,86,01,5F
2070 DATA 15,00,ED,B0,22,10,86,C1,0F
2080 DATA 10,E6,3A,0F,86,47,3E,40,2F
2090 DATA 90,47,C5,2A,0B,86,23,5E,EC
2100 DATA 23,56,23,22,0B,86,06,15,49
2110 DATA 3E,FF,12,13,10,FC,C1,10,7E
2120 DATA E9,DD,6E,06,DD,66,07,C3,01
2130 DATA 15,85,77,23,36,00,C9,AF,9E
2140 DATA 32,FE,85,21,12,86,7E,32,EF
2150 DATA EA,85,CD,14,84,23,3E,3A,1A
2160 DATA CD,D6,83,06,08,CD,C3,83,37
2170 DATA 3E,2E,CD,D6,83,7E,CD,CB,AE
2180 DATA 83,CD,D6,83,23,7E,CD,CB,9F
2190 DATA 83,CD,D6,83,23,7E,CD,D6,F0
2200 DATA 83,23,C9,7E,CD,D6,83,23,7E
2210 DATA 10,F9,C9,F5,17,3A,FE,85,60
2220 DATA 17,32,FE,85,F1,C9,FE,20,16
2230 DATA 30,02,3E,7F,E6,7F,E5,2A,E3
2240 DATA 10,86,77,23,22,10,86,E1,8C
2250 DATA C9,2A,1E,86,29,29,29,29,2D
2260 DATA 29,AF,BD,28,01,24,3A,20,EE
2270 DATA 86,94,32,20,86,7C,CD,28,0B
2280 DATA 84,3E,4B,CD,D6,83,3A,FE,E6
2290 DATA 85,F6,30,CD,D6,83,3A,EA,49
2300 DATA 85,C3,DE,83,F5,1F,1F,1F,5E
2310 DATA 1F,CD,1D,84,F1,E6,0F,C6,48
2320 DATA 90,27,CE,40,27,C3,D6,83,F7
2330 DATA 21,37,86,22,35,86,1E,64,E7
2340 DATA CD,52,84,1E,0A,CD,52,84,EA
2350 DATA 1E,01,CD,52,84,21,37,86,FC
2360 DATA 06,03,7E,FE,30,20,23,3E,4F
2370 DATA 01,B8,28,1E,3E,20,77,23,47
2380 DATA 10,F0,06,00,04,93,30,FC,4F
2390 DATA 83,05,5F,78,F6,30,E5,2A,B2
2400 DATA 35,86,77,23,22,35,86,7B,AE
2410 DATA E1,C9,21,37,86,06,03,C3,B7
2420 DATA C3,83,CD,D4,BC,22,3D,86,FA
2430 DATA 79,32,3F,86,C9,AF,32,40,89
2440 DATA 86,CD,B6,85,21,3A,86,CD,72
2450 DATA 72,84,DF,3D,86,CD,CF,85,42
2460 DATA 3A,9F,A8,32,41,86,C9,3A,C2
2470 DATA 41,86,FE,C1,20,0E,3E,B2,DB
2480 DATA 32,20,86,21,23,86,22,21,CC
2490 DATA 86,AF,18,25,FE,41,C2,C0,FE
2500 DATA 84,3E,A9,32,20,86,21,2F,94
2510 DATA 86,22,21,86,3E,02,18,11,03
2520 DATA FE,01,20,44,3E,9A,32,20,63
2530 DATA 86,21,29,86,22,21,86,3E,90
2540 DATA 01,32,42,86,21,3C,86,CD,C2
2550 DATA 72,84,21,47,86,3A,40,86,7D
2560 DATA 5F,3A,42,86,57,CD,B6,85,B1
2570 DATA 06,04,C5,3A,41,86,4F,D5,18
2580 DATA E5,DF,3D,86,3A,41,86,3C,AC
2590 DATA 32,41,86,E1,D1,01,00,02,99
2600 DATA 09,C1,10,E6,CD,CF,85,C9,BD
2610 DATA 3E,07,C3,5A,BB,3D,C0,DD,F4
2620 DATA 6E,00,DD,66,01,22,00,86,A2
2630 DATA 2B,2B,5E,23,56,7A,B7,20,6C
2640 DATA 04,7B,FE,02,D8,1B,14,ED,56
2650 DATA 53,02,86,AF,32,FF,85,2A,0A
2660 DATA 00,86,22,06,86,ED,4B,02,0D
2670 DATA 86,C5,2A,06,86,22,04,86,A1
2680 DATA 23,23,23,22,06,86,CD,5A,E8
2690 DATA 85,B7,C4,85,85,C1,0D,20,FD
2700 DATA E8,10,E6,3A,FF,85,B7,C8,49
2710 DATA 18,D1,2A,04,86,CD,B0,85,4D
2720 DATA D5,4F,2A,06,86,CD,B0,85,1A
2730 DATA E1,47,78,B1,28,40,79,B7,6C
2740 DATA 28,3C,78,B7,28,0C,05,0D,5B
2750 DATA 1A,13,BE,23,28,EC,38,02,C1
2760 DATA 18,2C,AF,3C,C9,3E,FF,32,98
2770 DATA FF,85,2A,04,86,11,08,86,23
2780 DATA 01,03,00,ED,B0,2A,06,86,34
2790 DATA ED,5B,04,86,01,03,00,ED,12
2800 DATA B0,21,08,86,ED,5B,06,86,F1

```

```

2810 DATA 01,03,00,ED,B0,C9,AF,C9,BB
2820 DATA 7E,23,5E,23,56,C9,F5,E5,E4
2830 DATA D5,C5,21,3B,86,CD,D4,BC,62
2840 DATA 3E,FF,CD,1B,00,3E,C9,32,B4
2850 DATA 5A,BB,C1,D1,E1,F1,C9,F5,05
2860 DATA E5,D5,C5,21,3B,86,CD,D4,BD
2870 DATA BC,3E,00,CD,1B,00,3E,CF,B2
2880 DATA 32,5A,BB,C1,D1,E1,F1,C9,E7
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CF
2900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BF
2910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B7
2920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B7
2930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BF
2940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CF
2950 DATA 00,00,00,00,00,00,02,00,F5
2960 DATA 00,00,00,44,41,54,41,20,29
2970 DATA 20,49,42,4D,20,20,20,56,ED
2980 DATA 45,4E,44,4F,52,00,00,00,A0
2990 DATA 00,00,C1,81,00,00,00,00,1F
3000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5F

```

*** LANCEUR CATALOGUE ***

```

10 IF PEEK(&8000)<>&C9 THEN MEMORY &7FFF
:LOAD"C.bin",&8000:CALL &8000
20 MODE 2:KEY 9,"mode 2:list"+CHR$(13):K
EY 8,"renum"+CHR$(13):KEY 7,"run"+CHR$(1
3):POKE &AC00,1
30 DEFINT a-z:DIM n$(63),x(63),y(63),z(6
3),type$(8):FOR x=0 TO 63:n$(x)=SPACE$(2
1):NEXT x:f$="123456":ko=0:ent=0:fich=0:
debut=0:long=0:exec=0:type=0:RESTORE 850
:FOR x=0 TO 3:READ ro$(x),sys$(x):NEXT F
OR x=0 TO 8:READ type$(x):NEXT
40 WINDOW#1,1,80,1,16:WINDOW#2,54,80,18,
22:WINDOW#3,1,15,18,22:WINDOW#4,16,53,18
,22
50 BORDER 0:CLS#1:CLS#2:CLS#3:CLS#4:|CAT
,df$,dn$(0),dko,dentre,dfich:BORDER 5
60 FOR x=0 TO 63:z(x)=VAL(MID$(n$(x),20,
1)):NEXT
70 FOR x=0 TO fich-1:x(x)=INT(x/16)*20+1
:y(x)=x-INT(x/16)*16+1
80 LOCATE x(x),y(x):PRINT MID$(n$(x),1,1
9)
90 NEXT
100 GOSUB 700' info disquette
110 x=0:y=0:no=x*y*16:f=1
120 IF fich=0 THEN LOCATE 33,8:PRINT"Pas
de fichier":GOTO 250 ELSE x1=x:y1=y:no1
=no
130 IF NOT(INKEY(0))AND x>0 AND x+y*16>0
THEN x=x-1:f=1 haut
140 IF NOT(INKEY(2))AND x<15 AND x+y*16<
fich-1 THEN x=x+1:f=1 bas
150 IF NOT(INKEY(8))AND y>0 AND x+y*16>1
5 THEN y=y-1:f=1 gauche
160 IF NOT(INKEY(1))AND y<3 AND x+y*16<f
ich-16 THEN y=y+1:f=1 droite
170 no=x*y*16
180 IF NOT(INKEY(13))THEN GOTO 310'
prot ecr f1
190 IF NOT(INKEY(14))THEN GOTO 340'
lec ecr f2
200 IF NOT(INKEY(5))THEN GOTO 370'
effacer f3
210 IF NOT(INKEY(20))THEN GOTO 400'
invisible f4
220 IF NOT(INKEY(12))THEN GOTO 430'
visible f5
230 IF NOT(INKEY(4))THEN GOSUB 460'
renome f6
240 IF NOT(INKEY(47))THEN GOSUB 570'
spy
250 IF NOT(INKEY(6))THEN GOTO 50'
re cat
260 IF f=0 OR fich=0 THEN 300 ELSE f=0:C
LS#2
270 LOCATE x(nol),y(nol):PRINT MID$(n$(n
ol),1,19)
280 LOCATE x(no),y(no):PRINT CHR$(24):MI
D$(n$(no),1,19):CHR$(24)
290 GOSUB 660
300 GOTO 120
310 ' f1
320 BORDER 0:|ROON,dn$(no):BORDER 5:IF E
RR=32 THEN PRINT CHR$(7)
330 GOTO 50
340 ' f2
350 BORDER 0:|ROOFF,dn$(no):BORDER 5:IF
ERR=32 THEN PRINT CHR$(7)
360 GOTO 50
370 ' f3
380 BORDER 0:|EFFACE,dn$(no):BORDER 5:IF
ERR=32 THEN PRINT CHR$(7)
390 GOTO 50
400 ' f4
410 BORDER 0:|SYSON,dn$(no):BORDER 5:IF
ERR=32 THEN PRINT CHR$(7)
420 GOTO 50
430 ' f5
440 BORDER 0:|SYSOFF,dn$(no):BORDER 5:IF

```



```

ERR=32 THEN PRINT CHR$(7)
450 GOTO 50
460 ' f6
470 WHILE INKEY$<>"":WEND
480 LOCATE 17,20:PRINT"nouvel user....."
:-----"
490 LOCATE 17,21:PRINT"nouveau noφ....."
:-----"
500 LOCATE 17,22:PRINT"nouvel extension."
:-----"
510 LOCATE 35,20:INPUT"";user:IF user<0
OR user>255 THEN LOCATE 35,20:PRINT" "
;CHR$(7):GOTO 510
520 LOCATE 35,21:LINE INPUT"";nom$:IF LE
N(nom$)>8 OR LEN(nom$)<1 THEN LOCATE 35,
21:PRINT SPACES(LEN(nom$));CHR$(7):GOTO
520
530 LOCATE 35,22:LINE INPUT"";ext$:IF LE
N(ext$)>3 THEN LOCATE 35,22:PRINT SPACES
(LEN(ext$));CHR$(7):GOTO 530
540 n$=CHR$(user)+UPPER$(nom$)+SPACES(8-
LEN(nom$))+UPPER$(ext$)+SPACES(3-LEN(ext
$))
545 FOR x=0 TO fich-1:IF x=no THEN 546 E
LSE IF n$=MID$(n$(x),21,1)+MID$(n$(x),4,
8)+MID$(n$(x),13,3) THEN PRINT CHR$(7):GO
TO 50
546 NEXT
550 BORDER 0:|RENOME n$ n$(no):BORDER
5:IF ERR=32 THEN PRINT CHR$(7)
560 GOTO 50
570 'spy
580 POKE &A701,ASC(MID$(n$(no),21,1)):q$
=MID$(n$(no),4,12):BORDER 0:|SPY q$ de
but, long, exec, type: BORDER 5:POKE &A70
1,0
590 IF type>7 THEN PRINT CHR$(7):type=8:
'debut=0:long=0:exec=0
600 LOCATE 54,18:PRINT"Fichier..":q$
610 LOCATE 54,19:PRINT"Debut....":&HEX$(
debut,4)
620 LOCATE 54,20:PRINT"longueur..":&HEX$(
long,4)
630 LOCATE 54,21:PRINT"execution:&":&HEX$(
exec,4)
640 LOCATE 54,22:PRINT"type.....":type$(
type)
650 RETURN
660 ' info cat fichier
670 LOCATE 41,18:PRINT sys$(z(no))
680 LOCATE 41,19:PRINT ro$(z(no))
690 RETURN
700 ' info diskette
710 IF ko>1 THEN plurko$="s."ELSE plurko
$="."
720 IF entre>1 THEN plurent$="s."ELSE plu
rent$="."
730 IF fich>1 THEN plurfi$="s."ELSE plur
fi$="."
740 LOCATE 1,18:PRINT"FORMAT : ";f$
750 LOCATE 1,19:PRINT ko;"K Libre";plurk
o$
760 LOCATE 1,20:PRINT entre;"entree";plu
rent$
770 LOCATE 1,21:PRINT fich;"fichier";plu
rifi$
780 LOCATE 17,18:PRINT"Protege en ecritu
re....."
790 LOCATE 17,19:PRINT"Invisible au cata
logue..":
800 ' fonction clavier
810 LOCATE 1,23:PRINT[f1] Lecture seule
ment [f2] Lecture/Ecriture [f3] Ef
facer"
820 LOCATE 1,24:PRINT[f4] Rendre Invisi
ble [f5] Rendre Visible [f6] Re
nomer"
830 LOCATE 1,25:PRINT[ENTER] Changement
de disquette [SPACE] Information sur
le fichier":RETURN
840 '----- DATAS -----
850 DATA "NON","NON"
860 DATA "OUI","NON"
870 DATA "NON","OUI"
880 DATA "OUI","OUI"
890 DATA "BASIC"
900 DATA "BASIC" "PROTEGE"
910 DATA "BINNAIRE"
920 DATA "BINNAIRE" "PROTEGE"
930 DATA "BINNAIRE"
940 DATA "BINNAIRE" "PROTEGE"
950 DATA "ASCII"
960 DATA "ASCII" "?????"
970 DATA "ERREUR DETECTEE"

```

*** DATA POUR DECOMPACTEUR ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 40960:FOR I=0 TO 7
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180

```

```

170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"de.bin",B,ADR, 61
190 '
1000 DATA 3D,C0,21,00,C0,1A,FE,01,76
1010 DATA 28,0C,FE,4D,28,17,77,23,97
1020 DATA 13,CD,34,A0,18,EF,13,1A,D7
1030 DATA 47,13,1A,77,23,CD,34,A0,6F
1040 DATA 10,F9,13,18,E0,13,1A,1B,8A
1050 DATA FE,4A,1A,20,E1,13,13,13,06
1060 DATA 13,13,18,D1,4F,7C,B5,28,A1
1070 DATA 02,79,C9,E1,C9,53,50,49,03

```

*** LANCEUR POUR DECOMPACTEUR ***

```

10 SAVE"de":KEY 9,"mode 2:ink 0,0:ink 1,
26:list"+CHR$(13)
20 MODE 2:MEMORY &3FFF:LOAD"decomp.scr",
&4000:LOAD"de.bin",&A000
30 CALL &A000,&4000
40 CALL &BB06

```

*** DATA POUR CYCLING OCP ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 36864:FOR I=0 TO 48
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"cycle.bin",B,ADR, 625
190 '
1000 DATA 21,0E,90,01,2C,90,3E,C9,27
1010 DATA 32,00,90,C3,D1,BC,00,00,9A
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,AA
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C2
1040 DATA 00,00,2E,53,43,52,2E,50,B5
1050 DATA 41,4C,00,00,3A,90,C3,53,25
1060 DATA 90,C3,2A,91,C3,33,91,C3,3D
1070 DATA 49,90,4C,4F,41,C4,4F,CE,74
1080 DATA 4F,46,C6,53,50,45,45,C4,5E
1090 DATA 00,FE,01,C0,DD,7E,00,32,7A
1100 DATA 21,90,C9,FE,01,C0,DD,5E,DE
1110 DATA 00,DD,56,01,1A,FE,09,DA,7B
1120 DATA 65,90,C3,EB,90,32,1E,90,A3
1130 DATA 13,1A,6F,13,1A,67,3A,1E,5D
1140 DATA 90,47,11,12,90,CD,09,91,CB
1150 DATA ED,53,1F,90,21,26,90,ED,54
1160 DATA 5B,1F,90,06,04,CD,09,91,DE
1170 DATA 3A,1E,90,C6,04,47,32,1E,B0
1180 DATA 90,21,12,90,11,71,92,CD,E9
1190 DATA 77,BC,D2,EB,90,21,82,91,3E
1200 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,AF,CD,14
1210 DATA 33,91,3A,82,91,CD,0E,BC,AC
1220 DATA 21,22,90,ED,5B,1F,90,06,C6
1230 DATA 04,CD,09,91,3A,1E,90,47,79
1240 DATA 21,12,90,11,71,92,CD,77,66
1250 DATA BC,D2,EB,90,21,00,C0,CD,DC
1260 DATA 83,BC,C3,7A,BC,2A,2A,90,26
1270 DATA 06,10,11,0B,00,AF,C5,06,30
1280 DATA 7F,ED,79,3C,ED,A3,19,C1,EE
1290 DATA 10,F4,C9,AF,CD,33,91,AF,87
1300 DATA 01,00,00,CD,32,BC,3E,01,C8
1310 DATA 01,1A,1A,CD,32,BC,01,00,E0
1320 DATA 00,CD,38,BC,3E,07,C3,5A,97
1330 DATA BB,7E,12,23,13,10,FA,C9,F5
1340 DATA 21,1A,91,11,3E,91,01,00,F4
1350 DATA 81,C9,00,00,00,00,00,00,1F
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3F
1370 DATA 00,00,FE,00,C0,CD,10,91,E7
1380 DATA C3,D7,BC,FE,00,C0,CD,10,4F
1390 DATA 91,C3,DD,BC,00,00,F3,F5,72
1400 DATA C5,D5,E5,3A,21,90,FE,FF,A7
1410 DATA 28,33,47,3A,3C,91,FE,00,BE
1420 DATA 20,25,78,32,3C,91,3A,3D,B8
1430 DATA 91,3C,32,3D,91,FE,0C,38,80
1440 DATA 03,AF,18,F6,21,85,91,5F,13
1450 DATA 16,00,19,22,2A,90,CD,D5,D9
1460 DATA 90,E1,D1,C1,F1,FB,C9,3D,10
1470 DATA 32,3C,91,18,F1,21,85,91,EB
1480 DATA 18,E9,00,00,00,00,00,00,55

```

*** LANCEUR POUR CYCLING OCP ***

```

10 MEMORY &8FFF:LOAD"cycle.bin",&9000:CA
LL &9000
20 'load,"ecran"
30 'on
40 'off
50 'speed,v v=255 : stop le cycle
60 ' chaque instruction MODE provoque un
e desynchronisation => |OFF:MODE m:|ON
70 |LOAD,"spir":BORDER 0

```

*** DATA POUR FORMATEUR ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 36864:FOR I=0 TO 17
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"format.bin",B,ADR, 141
190 '
1000 DATA 3E,C9,32,00,90,01,0E,90,1E
1010 DATA 21,83,90,C3,D1,BC,16,90,A0
1020 DATA C3,28,90,C3,21,90,44,41,68
1030 DATA 54,C1,56,45,4E,44,4F,D2,43
1040 DATA 00,FE,01,C0,3E,41,18,05,EE
1050 DATA FE,01,C0,3E,C1,32,88,90,77
1060 DATA 3E,00,32,89,90,DD,7E,00,0F
1070 DATA E6,01,32,87,90,21,8D,90,D2
1080 DATA 3A,89,90,32,4C,90,3A,88,88
1090 DATA 90,06,09,36,00,23,36,00,AB
1100 DATA 23,77,3C,23,36,02,23,10,DB
1110 DATA F2,3A,89,90,FE,2A,D0,57,CE
1120 DATA 3A,87,90,5F,3A,88,4F,D2,43
1130 DATA 21,8D,90,DF,8A,90,3A,89,1B
1140 DATA 90,3C,32,89,90,21,8D,90,3E
1150 DATA 06,09,11,04,00,77,19,10,0A
1160 DATA FC,18,D6,00,00,00,00,00,38
1170 DATA 00,00,52,C6,07,47,32,1E,E9

```

*** LANCEUR POUR FORMATEUR ***

```

10 MEMORY &8FFF:LOAD"format.bin":CALL &9
000

```

*** DATA POUR IMPRESSION ECRAN ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 40960:FOR I=0 TO 28
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"hardcopy.bin",B,ADR, 226
190 '
1000 DATA 3E,C9,32,00,A0,21,DE,A0,5E
1010 DATA 01,0E,A0,C3,D1,BC,12,A0,6A
1020 DATA 18,09,48,41,52,44,43,4F,FF
1030 DATA 50,D9,00,FE,00,C0,CD,BA,FC
1040 DATA BB,CD,E7,BB,32,DA,A0,CD,F0
1050 DATA 8A,A0,21,8F,01,22,DB,A0,4F
1060 DATA 11,00,00,3E,07,32,DD,A0,9A
1070 DATA CD,9A,A0,0E,00,3A,DD,A0,9A
1080 DATA 47,E5,D5,C5,CD,F0,BB,C1,44
1090 DATA D1,21,DA,A0,BE,E1,37,20,2A
1100 DATA 01,A7,CB,11,2B,2B,10,E9,FF
1110 DATA CD,CC,A0,79,CD,C3,A0,13,0B
1120 DATA E5,21,7F,02,37,ED,52,E1,FE
1130 DATA 38,05,2A,DB,A0,18,CC,23,EE
1140 DATA 7C,B5,C8,2B,11,00,00,22,AD
1150 DATA DB,A0,3E,07,BD,20,B9,7C,76
1160 DATA B4,20,B5,3E,04,32,DD,A0,4C
1170 DATA 18,AE,3E,1B,CD,C3,A0,3E,51
1180 DATA 41,CD,C3,A0,3E,07,CD,C3,98
1190 DATA A0,C9,E5,3E,42,CD,1E,BB,CB
1200 DATA E1,28,02,E1,C9,AF,CD,C3,E0
1210 DATA A0,3E,0A,CD,C3,A0,3E,1B,0F
1220 DATA CD,C3,A0,3E,4C,CD,C3,A0,89
1230 DATA 3E,7F,CD,C3,A0,3E,02,CD,FA
1240 DATA C3,A0,C9,CD,2E,BD,38,FB,00
1250 DATA CD,2B,BD,C9,3A,DD,A0,FE,E6
1260 DATA 07,C8,AF,CB,11,CB,11,CB,6C
1270 DATA 11,C9,00,00,00,00,00,00,E7
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C7

```

*** LANCEUR POUR IMPRESSION ECRAN ***

```

10 MEMORY &9FFF:LOAD"hardcopy.bin",&A000
:CALL &A000
20 'hardcopy

```

*** DATA POUR LECT/ECRI SECTEURS ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 36864:FOR I=0 TO 12

```



```

120 FOR J=1 TO 8:READ AS
130 A=VAL("&"+AS)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-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"secteur.bin",B,ADR, 197
190 '
1000 DATA 21,60,90,01,09,90,C3,D1,FF
1010 DATA BC,11,90,C3,1B,90,C3,25,05
1020 DATA 90,52,45,41,C4,57,52,49,80
1030 DATA 54,C5,00,FE,03,C0,3E,84,CF
1040 DATA 32,5A,90,18,08,FE,03,C0,16
1050 DATA 3E,85,32,5A,90,DD,7E,00,F4
1060 DATA 32,5F,90,DD,7E,02,32,5E,08
1070 DATA 90,21,5A,90,CD,D4,BC,22,8D
1080 DATA 5B,90,79,32,5D,90,1E,00,7E
1090 DATA 3A,5E,90,57,3A,5F,90,4F,8C
1100 DATA DD,6E,04,DD,66,05,DF,5B,22
1110 DATA 90,C9,00,00,00,00,00,9C
1120 DATA 3A,87,90,5F,3A,88,90,4F,2A

```

*** LANCEUR POUR LECT/ECRI SECTEURS ***

```

10 MEMORY &8FFF:LOAD"secteur.bin",&9000:
CALL &9000
20 ' READ,adr,piste,secteur
30 ' WRITE,adr,piste,secteur

```

*** DATA POUR TRI TABLEAU ***

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 36864:FOR I=0 TO 24

```

```

120 FOR J=1 TO 8:READ AS
130 A=VAL("&"+AS)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-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"tri.bin",B,ADR, 197
190 '
1000 DATA 3E,C9,32,00,90,01,0E,90,1E
1010 DATA 21,B8,90,C3,D1,BC,13,90,F5
1020 DATA C3,17,90,54,52,C9,00,3D,2E
1030 DATA C0,DD,6E,00,DD,66,01,22,D6
1040 DATA BD,90,2B,2B,5E,23,56,1B,DA
1050 DATA 14,ED,53,BF,90,AF,32,BC,0D
1060 DATA 90,2A,BD,90,22,C3,90,ED,2C
1070 DATA 4B,BF,90,C5,2A,C3,90,22,55
1080 DATA C1,90,23,23,23,22,C3,90,BB
1090 DATA CD,5C,90,B7,C4,87,90,C1,0A
1100 DATA 0D,20,E8,10,E6,3A,BC,90,1D
1110 DATA B7,20,D2,C9,2A,C1,90,CD,B6
1120 DATA B2,90,D5,4F,2A,C3,90,CD,5F
1130 DATA B2,90,E1,47,78,B1,28,40,EE
1140 DATA 79,B7,28,3C,78,B7,28,0C,C7
1150 DATA 05,0D,1A,13,BE,23,28,EC,F8
1160 DATA 38,02,18,2C,AF,3C,C9,3E,EE
1170 DATA FF,32,BC,90,2A,C1,90,11,1D
1180 DATA C5,90,01,03,00,ED,B0,2A,4F
1190 DATA C3,90,ED,5B,C1,90,01,03,41
1200 DATA 00,ED,B0,21,C5,90,ED,5B,DB
1210 DATA C3,90,01,03,00,ED,B0,C9,1B
1220 DATA AF,C9,7E,23,5E,23,56,C9,5C
1230 DATA 41,38,0A,FE,5B,D8,FE,61,AC
1240 DATA 38,03,FE,7B,D8,92,CD,77,87

```

*** LANCEUR POUR TRI TABLEAU ***

```

10 MEMORY &8FFF:LOAD"tri.bin",&9000:CALL
&9000

```

```

20 'DIM AS(20)
30 'DTRI,@ AS(0)

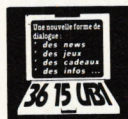
```

*** GENERATEUR DE SPIRALE ***

```

10 KEY 9,"ink 1,26:mode 2:list"+CHR$(13)
:MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:DEG:INPUT "[1]t
race [2]cycle :","a$:IF a$="2" THEN GOTO
50 ELSE RESTORE 70:FOR i=4 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
20 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26,0:a=0:i=4:r=2
:MOVE 320,200
30 WHILE r<283.67:a=a+10.0045:DRAW 320+S
IN(a)*r*1.6,200+COS(a)*r,i:i=i+1:IF i>15
THEN i=4
40 r=r+0.0024:WEND:PLOT 276,47,6:SAVE"Is
pir.bin",b,&C000,&4000
50 MODE 1:INPUT "[1]bleu [2]rouge :","a
$:MODE 0:IF a$="1" THEN BORDER 5:RESTORE
70 ELSE BORDER 3:RESTORE 80
60 DIM i(23):FOR i=0 TO 23:READ i(i):NEX
T:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:INK 1,26:LO
AD"spir.bin",&C000:PLOT 276,47,6:WHILE 1
:FOR x=0 TO 11:FOR y=0 TO 11:INK y+4,i(x
+y):NEXT:NEXT:WEND
70 DATA 0,1,5,14,20,26,26,20,14,5,1,0,0,
1,5,14,20,26,26,20,14,5,1,0
80 DATA 0,3,6,15,24,26,26,24,15,6,3,0,0,
3,6,15,24,26,26,24,15,6,3,0

```



Viser juste avec... le partenaire de votre réussite



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

Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente



MICRO-C • 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99.63.71.11

Je désire recevoir gratuitement le catalogue des logiciels MICRO-C

Nom Prénom

Adresse

CP Ville

OFFRE
SPECIALE
PEPITO

1 AN

6 NUMEROS +
le logiciel PEPITO

195 F

AU LIEU DE 249 F



Réalisez une économie
de 54 F sur le logiciel PEPITO
en vous abonnant à Amstrad Cent Pour Cent

OFFRE
D'ABONNEMENT

1 AN

6 NUMEROS

150 F

Recevez chez vous,
tous les mois, la revue.

Des rubriques permanentes :

- Actualités et nouveautés
- Les softs du mois testés en 2 pages
- Pokes
- Bidouilles
- Téléchargement
- Education
- Musique, ciné, BD

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois

OUI !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (6 n°) et de profiter
de l'offre spéciale PEPITO.

Je joins un chèque de 195 F au lieu de 249 F
(frais de port compris)

Adressez votre chèque à l'ordre de
MEDIA SYSTEME EDITION à :

MSE
Service Abonnement
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal

Ville :

Signature obligatoire

Je choisis comme cadeau de bienvenue :

☐ 1 Pin's Croco

☐ 1 kit de téléchargement : ☐ k7 ou ☐ disc

OUI !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (6 n°) au magazine
Amstrad Cent Pour Cent

Je joins un chèque de 150 F

Adressez votre chèque à l'ordre de
MEDIA SYSTEME EDITION à :

MSE
Service Abonnement
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal

Ville :

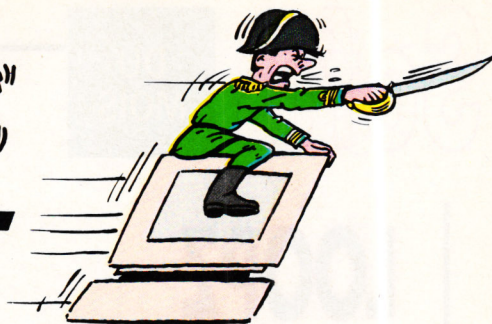
Signature obligatoire

Je choisis comme cadeau de bienvenue :

☐ 1 Pin's Croco

☐ 1 kit de téléchargement : ☐ k7 ou ☐ disc

LES FELES DU TÉLÉCHARGEMENT



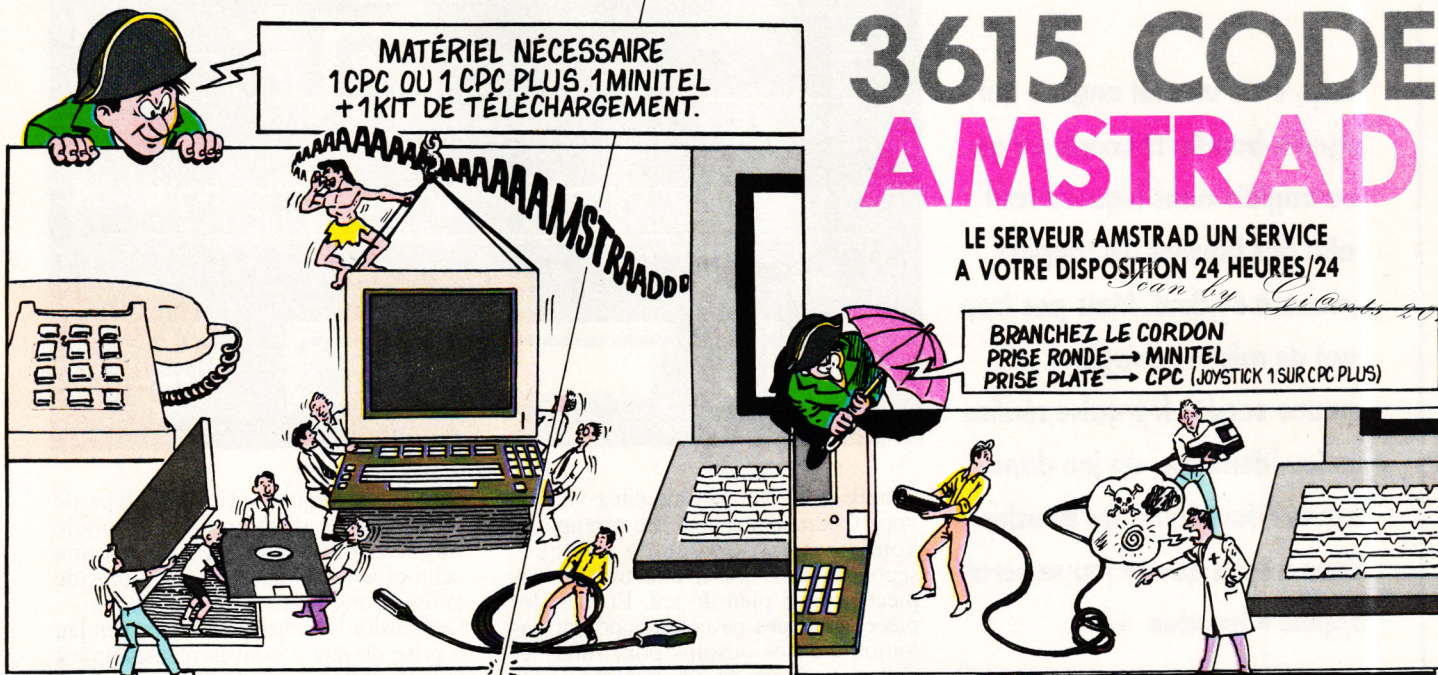
3615 CODE AMSTRAD

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

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC (JOYSTICK 1 SUR CPC PLUS)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1CPC OU 1 CPC PLUS, 1 MINITEL
+ 1KIT DE TÉLÉCHARGEMENT.

MENDÈS-FRANCE M.C.



ALLEZ !
DU NERF !

INTRODUIRE
CASSETTE
OU DISQUETTE
DU KIT

PAN !

LANCEZ AMSTRAD



□ RUN AMSTRAD

CHOIX DU JEU :
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE →
INTRODUIRE
DISQUETTE VIERGE
FORMATEE.

CATEGORIES DISPON

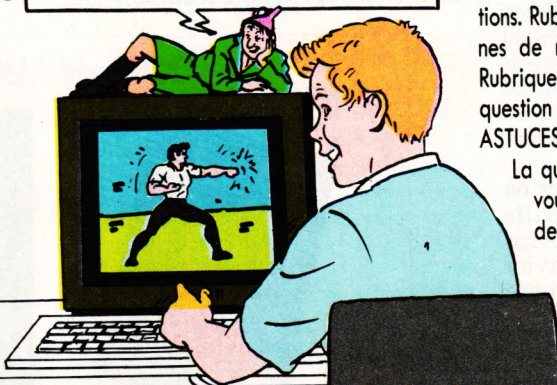
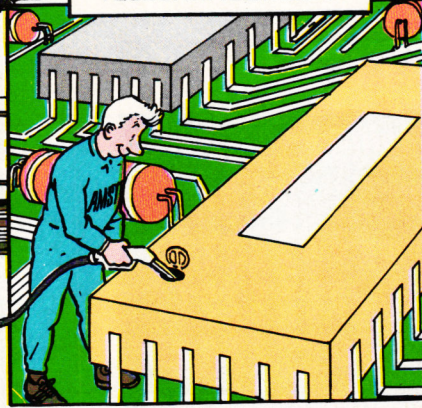
- 1 Nouveautés
- 2 Hit-Parade
- 3 Arcade-Action
- 4 Aventure
- 5 Simulation
- 6 Sports

VOTRE CHOIX

MINITEL

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER !...



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

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

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

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le 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



LOOPZ

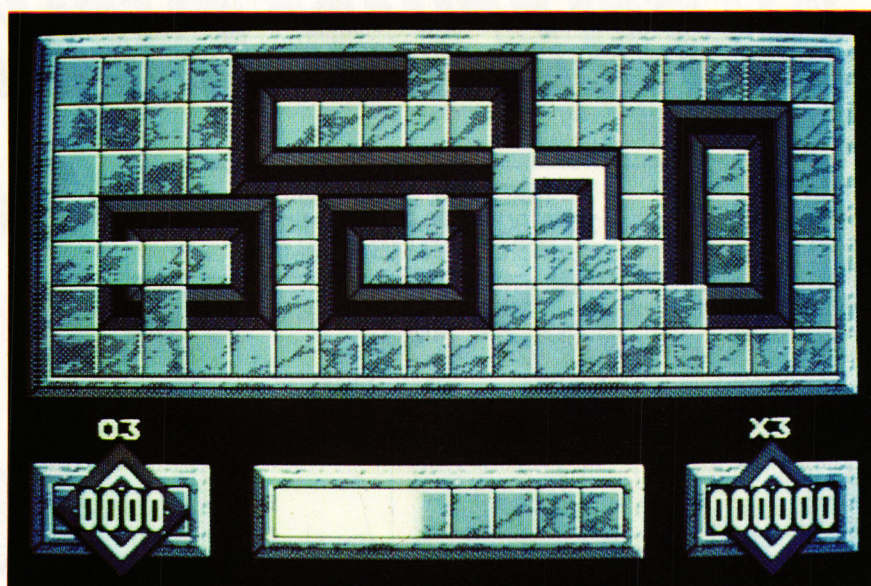
Loop, c'est un mot anglais qui signifie boucle. Et Loopz est un jeu anglais dans lequel il faut faire des boucles. Le rapport semblait évident. Mais pas trop tout de même ; imaginez qu'une société française réalise un jeu identique, un jeu dans lequel il faut faire des boucles. Vous croyez que ce jeu se serait appelé « bouclez » ?

Le principe de jeu de Loopz tient, dirons-nous, du Tétris et de Pipe Mania. Les amateurs du genre seront donc comblés, puisque Loopz est au moins aussi prenant que les deux casse-tête logiciels précités. Nous nous expliquons.

LES EXPLICATIONS

Il apparaît sur votre écran une grille rectangulaire d'aspect marbrée composée de 7 dalles carrées dans sa largeur et de 18 dans sa longueur. S'affiche alors une pièce qui est, aléatoirement, droite, à angle droit ou le subtil mélange des deux ; sa taille se compte en nombre de dalles carrées du plateau de jeu. Vous pourrez ainsi avoir une pièce « angle droit » occupant l'espace d'une dalle sur le plateau ou une pièce « droite » dont la longueur est équivalente à trois dalles.

Cette pièce, vous allez la déplacer où bon vous semble sur votre grille marbrée dans les limites de ses dimensions. Une touche du clavier permet de la faire pivoter sur son axe central (façon Tétris) avant de la positionner définitivement par un appui sur la touche ENTER. Apparaît alors une nouvelle pièce que vous allez essayer de juxtaposer à celle déjà en place de façon à former un rectangle, un parallépipède ou que sais-je encore... afin de « boucler la boucle » (façon Pipe Mania). Une fois votre boucle fermée, celle-ci disparaît de l'écran et votre score est incrémenté d'un nombre plus ou moins élevé de points selon la complexité et la taille de



votre boucle. Simple, me direz-vous. Il vous faudra cependant être prompt car vous ne disposez que de quelques secondes pour poser chacune de vos pièces sur le plan de jeu. Et puis, les pièces générées ne correspondront pas toujours à vos besoins pour refermer votre boucle, et de commencer à côté une nouvelle boucle, et votre plan de jeu se couvrant peu à peu, et les pièces de devenir de plus en plus complexes et de plus en plus grandes... La panique point dans votre esprit et vos manipulations.

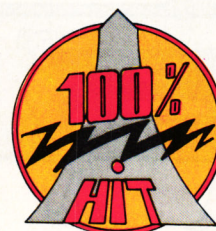
LES TYPES DE JEU

Sachez que vous pourrez également jouer à deux simultanément sur le même plan de jeu. Chacun des joueurs, disposant de ses propres pièces, essaiera de marquer un maximum de points en piquant, pourquoi pas, les ébauches de boucles de son ami.

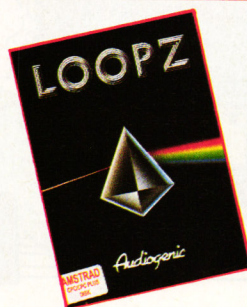
Rigolades garanties. Un autre type de jeu propose de recréer une boucle imposée par l'ordinateur après que celui-ci a supprimé quelques pièces de la figure originale.

Conclusion : Loopz est un excellent jeu « prise de tête » dont la réalisation est très soignée ; il est de plus agrémenté de trois musiques composées par David Whittaker.

Robby



LOOPS de AUDIOGENIC



80 %

Graphisme :	83%
Son :	84 %
Animation :	80 %
Richesse :	80%
Scénario :	80 %
Ergonomie :	80%
Notice :	76 %
Longévité :	72 %
Rhaa/Lovely :	82 %

PEPITO

Pépito sur CPC a été, à l'origine, créé dans le cadre d'une opération promotionnelle organisée par Belin avec la participation d'Amstrad France. Cette action publicitaire étant maintenant terminée, vous allez pouvoir acheter le logiciel des « aventures de Pépito au Mexique » chez votre revendeur habituel.

Pépito a donc été développé, et n'existe, que sur les CPC d'Amstrad. La société qui s'est chargée de programmer ce jeu ne nous est pas inconnue puisqu'il s'agit de Microïds.

PEPITO MI CORAZON

C'est sur l'air bien connu de *Pépito mi corazon* que vont débiter les aventures de notre petit ami mexicain, friand de sablés au chocolat. Signalons tout de suite que ce jeu est avant tout destiné aux plus jeunes des utilisateurs de CPC. Il divertira nos lecteurs de l'école primaire mais son manque d'hémoglobine et de rafales de sulfateuses automatiques désintéressera les fanas de jeux d'arcade speedants, quoique...

Rappelons d'ailleurs que Pépito est un non-violent, face à l'agressivité, il utilise invariablement le lancer de sombrero ou le jet de pépito. Pépito est gentil, souriant, marrant, rigolo, bondissant, génial, amical, agréable... Bref, Pépito c'est LE copain.

Et puisque Pépito est un pote, vous allez l'aider à retrouver, et débouter, les vilains bandits qui lui ont volé une caisse remplie de ses gâteaux préférés. L'écran et les actions de jeu, les plus simples possible, permettent de rentrer très rapidement dans le vif du sujet. Il n'est même pas utile de lire la notice du jeu puisqu'une page graphique vous enseignera en un clin d'œil les manœuvres de manette de jeu pour que Pépito marche, saute, se baisse ou lance



un projectile. Ensuite, le tout est un savant dosage entre réflexion, dextérité et patience.

Il faudra éviter le vol du vautour, sauter par-dessus les méchants scorpions, pousser un rocher puis s'élancer au-dessus d'un cactus ou trouver un passage sans embûches dans les rocheuses... Tout cela au travers d'une trentaine d'écrans genre carte postale du Mexique pour zonards du club méd'. Mais bon, c'est bien fait.

PLUS FORT QUE RAMBO

Petit détail : bien sûr, Pépito ne peut pas mourir ! Alors que dans sa version micro Rambo était bien souvent, entre vos mains, voué à l'échec total et la mort... Pépito, lui, n'a pas ce genre d'embarras. Rien ne lui fait peur si ce n'est d'être, un jour, privé de ce délicieux nappage de chocolat recouvrant ces fameuses petites galettes

que l'on dit mexicaines. Après avoir lancé (ou grignoté) votre réserve de pépitos, il vous sera par deux fois proposé de continuer votre aventure avant que les bandits ne puissent s'échapper trop loin avec leur butin sucré.

Finalement, Pépito est un jeu sans grande prétention qui s'avère plutôt divertissant même après un Turrican 2. Disponible sur disquette uniquement, son prix inférieur à 100 francs est tout à fait correct.

Robby



PEPITO de BELIN



77%

Graphisme :	81 %
Son :	71 %
Animation :	76 %
Richesse :	79 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	83 %
Longévité :	71 %
Rhaa/Lovely :	74 %

MANCHESTER UNITED EUROPE

C'est bien connu, les Anglais sont fanas de football. Ils adorent assister à des matchs de foot. Et ils aiment à ripailler, à supporter leur équipe favorite, pousser leurs idoles sur les 18 mètres, vers la ligne de but... Bref, ils sont exubérants ; les belges en savent quelque chose.

Ainsi, les clubs de football anglais avaient été privés de compétition européenne pendant 2 années. Qu'à cela ne tienne, les grands-britons ont des ordinateurs (les CPC ne sont-ils pas anglais ?) et ils adorent les simulations de football. Si en France nous affectionnons également les simulations sportives, et notamment de foot, nos voisins d'outre-Manche ont des goûts un peu différents. Il aime beaucoup plus que nous les programmes leur permettant de se mettre dans la peau du manager d'une équipe de football. Ainsi, Football Manager (d'Addictive) et sa suite se sont vendus à plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires sur le seul sol britannique.

OBJECTIF EUROPE

Manchester United Europe vous propose de présider aux destinées de l'équipe de Manchester United dans une des compétitions européennes, voire la coupe du monde des clubs (opposant le champion européen au champion d'Amérique du sud).

L'ergonomie du jeu est quasi irréprochable. Elle a été pensée pour être la plus simple et pratique possible. Vous vous baladez dans les options et les menus (en français s'il vous plaît) avec un ballon rebondissant du plus bel effet. Deux possibilités vous sont alors



offertes : appréhender toutes les fonctions d'un bon manager d'équipe ou commencer un match sur le terrain. Pour cette dernière option, vous pourrez, bien sûr, jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis. Vous jouerez l'équipe de Manchester et votre adversaire aura le choix de diriger l'une des grandes équipes européennes dont la liste est assez impressionnante. Sur le terrain, la partie simulation footballistique proprement dite, sans égaler celle de Emlyn Hughes International Football, a le mérite d'être intéressante bien qu'il soit possible de l'inhiber totalement si vous désirez ne vous consacrer qu'au managing...

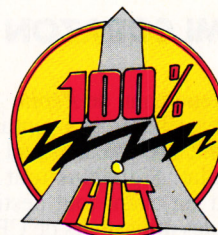
JOUEZ LES GOETHALS

Les options de managing sont nombreuses et très intéressantes. Elles vont vous permettre de décider presque tout dans votre équipe. C'est en agissant sur

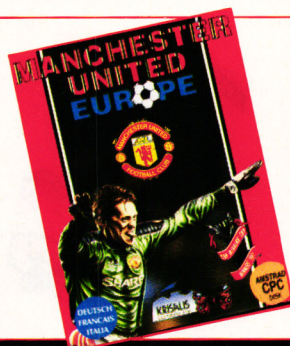
les caractéristiques de chacun de vos joueurs et les tactiques de jeu sur le terrain que vous formerez une équipe forte. A vous alors d'essayer de remporter toutes les coupes d'Europe ; ce sera peut-être une épopée de longue haleine, aussi la sauvegarde de la partie en cours est-elle bienvenue...

Dernier renseignement : au moment où j'écris cet article, après trois journées, l'équipe de Manchester United est deuxième du championnat anglais derrière... Manchester City. Comme quoi, sont pas mauvais dans le coin !

Robby



MANCHESTER UNITED EUROPE de KRISALIS

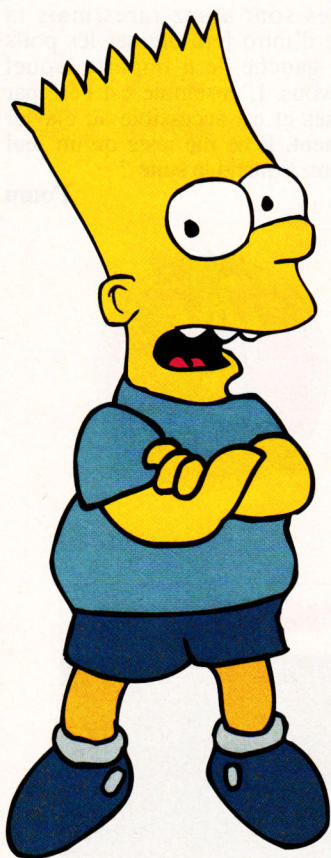


77%

Graphisme :	74 %
Son :	51 %
Animation :	79 %
Richesse :	87 %
Scénario :	82 %
Ergonomie :	87 %
Notice :	84 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	74 %



et AMSTRAD CENT POUR CENT
organisent
LE CONCOURS « SIMPSON ».



Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à :
MSE, CONCOURS SIMPSON
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-Les-Moulineaux

SI IL EXISTE PLUSIEURS BULLETINS GAGNANTS, IL Y AURA UN TIRAGE AU SORT EFFECTUE DANS LES LOCAUX DU MAGAZINE AMSTRAD CENT POUR CENT.

LES QUESTIONS

QUESTION 1 :

Quel est le prénom du héros du jeu ?

QUESTION 2 :

Sur quelle chaîne de télévision est diffusé le dessin-animé « les Simpson » ?

QUESTION 3 :

Parmi les jeux suivants, il y a un intrus. Il y a un jeu qui n'est pas édité par Ocean, lequel ?

MIDNIGHT RESISTANCE
DRAGON NINJA
LES TORTUES NINJA
ROBOCOP
TOKI
BATMAN

QUESTION SUBSIDIAIRE :

Donnez le nom et le prénom du créateur de la série « les Simpson ».

LES PRIX

1ER PRIX : 1 CONSOLE DE JEU NINTENDO 8 BIT + 1 CONSOLE GAMEBOY + 2 JEUX NINTENDO + 1 TEE SHIRT SIMPSON + 1 PIN'S SIMPSON + 1 CD LASER SIMPSON.

DU 2EME AU 10EME PRIX : LE JEU SIMPSON-OCEAN-ACCLAIM + 3 NOUVEAUX JEUX OCEAN (DARKMAN, SPACE GUN, SMASH TV) + 1 TEE SHIRT SIMPSON + 1 PIN'S SIMPSON.

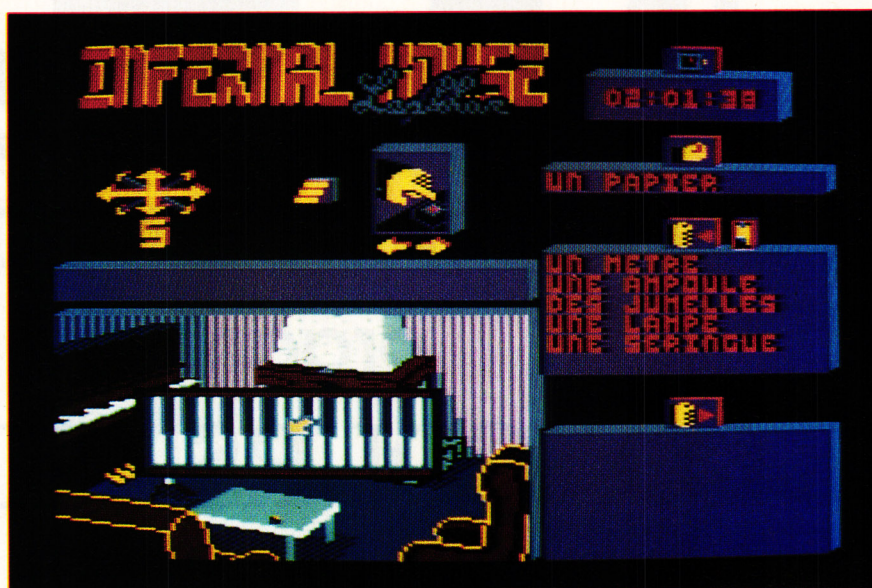
DU 11EME AU 20 EME PRIX : 1 TEE SHIRT SIMPSON + 1 PIN'S SIMPSON.

DU 21EME AU 30EME PRIX : 1 POSTER SIMPSON.

La société Lankhor vient de signer, avec ce jeu, l'un de ces plus beaux titres après l'incontournable Manoir de Mortevielle. Ce jeu est d'un réalisme époustoufflant qui devrait devenir une référence pour nos machines.

Cinq ans plus tard, Sophie, une de ses amies, découvrit la photo de la maison. Dans sa petite tête, elle pouvait faire un méga reportage sur l'activité du professeur. Elle prit ses cliques et ces cliques et partit à l'aventure. Le gros problème est que plusieurs jours après, personne n'avait de nouvelles de la belle Sophie. Notre détective n'avait plus le choix. Il devait mener son enquête et pénétrer dans la maison de Cherscausky.

Comme je l'annonçais dans les premières lignes de cette page, Infernal House est doté d'une programmation quasi parfaite. En effet, le programmeur (il se nomme Christophe Lajoux) a prévu les moindres détails. Vous ne vous sentirez jamais bloqué durant votre aventure et toutes vos actions, les plus débiles soit-elles, seront prises en compte par l'ordinateur. Cela va de l'ouverture et de la fermeture de n'importe quel tiroir, porte, fenêtre aux déplacements de tapis, objet, cadre, etc.



Le seul point faible de cette maudite maison est sa décoration intérieure. A voir le goût de ses locataires, on se demande de quelle planète ils dé-



barquent. L'ensemble est d'un goût assez bon enfant et aurait mérité un peu plus de soin de la part du graphiste. C'est dommage mais cela en aucun cas ne remet en cause la perfection et l'intérêt du jeu.

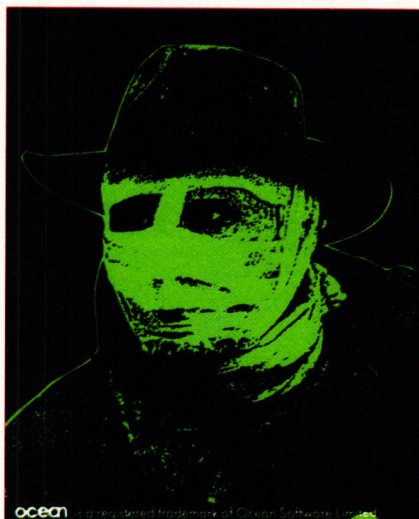
Les graphismes sont en mode 0. Les bruitages sont assez rares mais la musique d'intro fera dresser les poils du bras gauche de n'importe lequel d'entre vous. L'ensemble est géré par des icônes et est accessible au clavier uniquement. Il ne me reste qu'un seul mot à dire, à quand la suite ?

<i>Graphisme :</i>	76 %
<i>Son :</i>	86 %
<i>Animation :</i>	94 %
<i>Richesse :</i>	96 %
<i>Scénario :</i>	84 %
<i>Ergonomie :</i>	92 %
<i>Notice :</i>	90 %
<i>Longévité :</i>	90 %
<i>Rhaa/Lovely :</i>	94 %

90 %

DARKMAN

Voici une histoire noire. Celle d'un scientifique à la pointe de sa science. Aujourd'hui on le nomme Darkman, l'homme noir. Pourtant la vie n'a pas toujours été noire pour notre héros.



Le docteur Wesrlake venait de mettre au point une technique de pointe donnant une nouvelle dimension à la fabrication de peau de synthèse. Il aurait pu obtenir un prix Nobel, mais comble de malchance, les gros méchants pas beaux lui ont fait sauté son laboratoire. Tout le monde le croyait mort dans l'explosion. Comme dans toutes les bonnes aventures, il faut une justice, si infime soit-elle, le professeur survécut, malgré ses nombreuses brûlures au visage et au corps. Les médecins ne lui donnant pas trop d'espérance de vie, lui déconnectèrent une partie de son système nerveux. C'est alors que le professeur, insensible à la douleur et ne pouvant plus jouir d'aucun sentiment, prit la décision de s'enfuir. Sa seule préoccupation, la vengeance.

SIX SOMBRES LEVELS SI NOIRS

Le professeur doit dans un premier temps explorer le quartier chinois à la recherche d'argent. Il rencontrera des



gros pas beaux, des ninjas sans oublier les chiens du quartier qui ne trouvant patte à leurs crocs se feront un malin plaisir de lui caresser les mollets. Tout ce beau monde devra être éliminé avant de passer au level suivant.

Notre professeur devra plus tard trouver l'issue de secours d'un hangar dans lequel il a été enfermé, parcourir les toits pour retrouver son laboratoire dévasté et mettre un terme à ces expériences.

Reste à tuer un des chefs pas beaux et à délivrer sa petite amie emprisonnée par le grand chef des chefs pas beaux.

DU NOIR EN COULEUR

Darkman, est un jeu dans la lignée des jeux de baston d'Ocean. Rien de nouveau, rien d'original mais une aventure prenante pour celui qui voudra bien se

donner la peine d'en explorer les six levels.

Une musique bien rythmée donnera une dimension sympathique à l'intro du jeu. Les graphismes en mode 0 ne font pas partie des chefs-d'oeuvres sur CPC mais restent tout de même sympathiques. L'animation est fluide et les changements d'écran se font à l'aide de scrollings (dommage que les programmeurs n'aient pas lu attentivement l'initiation des Logons, ils auraient pu nous faire un scrolling hard pour plus de fluidité).

Un ensemble sympa qui a le désavantage de se reposer trop sur un succès commercial.

Poum

DARKMAN d'OCEAN



73 %

Graphisme :	76 %
Son :	84 %
Animation :	80 %
Richesse :	88 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	68 %
Notice :	88 %
Longévité :	76 %
Rhaa/Lovely :	78 %

GAUNTLET 3

Voici le premier jeu de la série des Gauntlet qui ne soit pas une adaptation d'une borne d'arcade de chez Atari. US Gold a vraisemblablement obtenu le droit de décliner une fois de plus le célèbre jeu sur micro, dans un style quelque peu différent cette fois.

Gauntlet fut un jeu d'arcade d'Atari Games qui connut un énorme succès dans les salles d'arcade puisqu'il était l'un des tout premiers du genre qui permettait à quatre personnes de jouer simultanément... En s'entraînant !

LA RECETTE DU SUCCES

Gauntlet est le premier jeu d'arcade retranscrivant l'une des phases les plus appréciées du jeu de rôle d'héroïc-fantasy : l'exploration de donjons malsains par une équipe d'aventuriers aux talents divers.

Quatre personnages pouvaient ainsi arpenter des méandres de couloirs : un guerrier style Conan, une walkyrie, un elfe et un magicien. Le but était de nettoyer le plus grand nombre possible de niveaux d'un donjon infestés de créatures malfaisantes en évitant de se faire tuer lors de combats rapprochés.

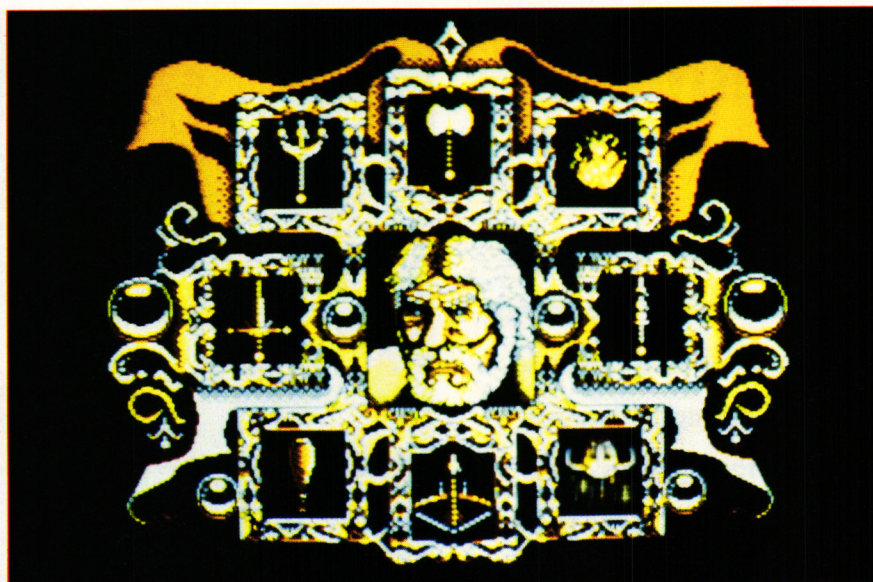
Les joueurs devaient simplement surveiller leurs points de vie. Des rations ou des potions magiques égarées çà et là leur permettant de gagner en vitalité, ils pouvaient également bénéficier de quelques pouvoirs et objets magiques pour leur venir en aide.

Fort de la réussite de son premier Gauntlet, Atari nous gratifia d'un Gauntlet 2 qui apportait plus de variété dans les donjons et les possibilités de jeu.

C'est l'Anglais US Gold qui obtint les droits de conversion micro pour la série des Gauntlet et nous eûmes le droit à des versions CPC tout à fait correctes.

ENCORE MIEUX ?

Une licence telle que celle de Gauntlet ça s'exploite à fond pour qu'elle soit le plus rentable possible. US Gold nous



propose donc un troisième Gauntlet histoire d'allonger la sauce.

A ma connaissance, il ne s'agit que d'une version micro qui n'aura jamais d'équivalent dans les salles d'arcade.

Nous retrouvons donc le principe du jeu original avec la possibilité de sélectionner un personnage parmi huit et de jouer simultanément avec l'un de vos amis.

Nous retrouvons les décors en pseudo 3D des Gauntlet précédents, ils sont toutefois beaucoup plus riches et détaillés dans ce dernier volet. Malheureusement, afin de leur permettre de gérer un plus grand plan graphique, plus de sprites, et afin de moins s'embêter avec les animations, les programmeurs ne nous ont offert qu'un jeu monochrome ; genre « Spectrum » comme on dit chez nous. Les scrollings, s'il sont multidirectionnels, n'en sont pas moins saccadés et Longshot (des Logon System) a failli défaillir en

essayant de jouer à Gauntlet 3.

Bref, malgré un bon ensemble, Gauntlet 3 sur CPC laisse un arrière-goût de jeu d'une autre génération. Heureusement, les excellentes compositions musicales de Tim Follin nous enchantent les oreilles alors que nos yeux sont déçus.

A réserver uniquement aux vrais mordus du genre !

Robby

GAUNTLET 3 d'US GOLD

74 %

Graphisme : 56 %

Son : 90 %

Animation : 63 %

Richesse : 84 %

Scénario : 80 %

Ergonomie : 82 %

Notice : —

Longévité : 70 %

Rhaa/Lovely : 71 %

FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ!

Des centaines de jeux
à s'offrir à tout moment, en un instant,
sans sortir de sa navette, pour le prix d'une simple
connection! A partir de 15 frs, c'est planant.

3615 CODE **AMCHARGE**

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+ 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC

INTRODUIRE
CASSETTE OU DISQUETTE
DU KIT.

LANCEZ AMCHARGE

CHOIX DU JEU
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE → INTRODUIRE
CASSETTE OU
DISQUETTE FORMATÉE

TÉLÉCHARGEMENT!

À VOUS DE JOUER!

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Je désire recevoir

- Kit 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

Précisez votre ordinateur

☐ CPC 464 ☐ CPC 6128

Total = F

Frais de Port = 15 F

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 : _____

CPC 40

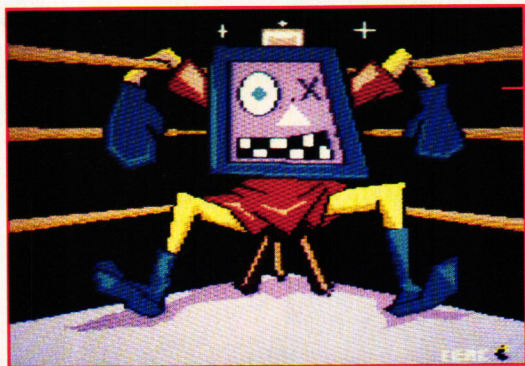
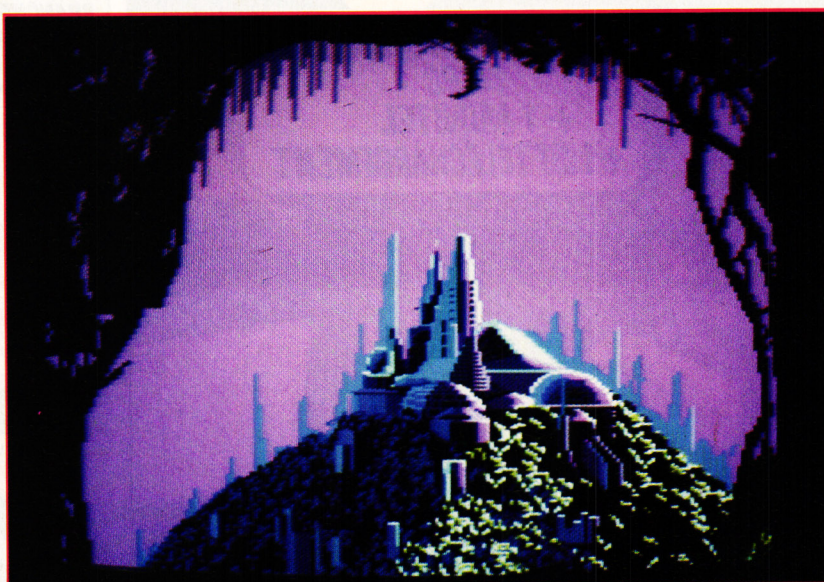


Il y a deux ans, nous assistions à la disparition de la rubrique « Concours Ecran ». En ce mois de septembre, sur la demande expresse et intensive de ses lecteurs, l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent ressuscite vos images au sein des pages du journal.

Envoyez nous une disquette (exclusivement) de vos dessins. Indiquez sur l'enveloppe comme sur la disquette « La Classe des Lecteurs ».
N'oubliez pas d'y inscrire votre nom et pourquoi pas votre n° de téléphone.
Le gagnant empochera un bon d'achat de 750 F chez Jessico. Les auteurs des autres dessins parus dans le journal recevront un cadeau surprise.

QUELLE CLASSE !

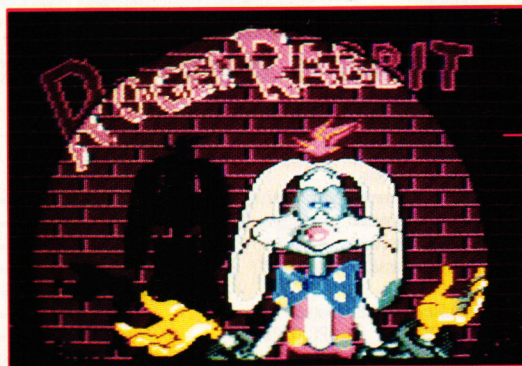
Gene Harold de la Réunion empoche le bon d'achat de 750 F de Jessico grâce à sa vision futuriste. Bravo !



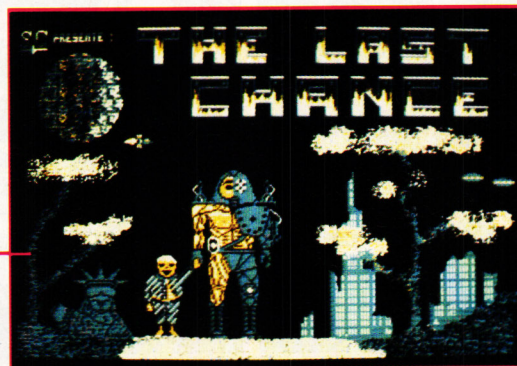
Gene Harold. On croirait à une image de synthèse.



Gene Harold. Ça plane pour lui. On aime ton style à la rédac, continue comme ça.



Maden Veeramazay de Rosny-sur-Seine gagne un jeu Gremlin avec son Roger Rabbit.



Stéphane Collet de Cesson-Sévigné gagne un jeu Gremlin grâce à sa dernière chance.

PINBALL MAGIC

Cela fait un bail que je n'avais pas joué au flipper. Que voulez-vous, avec l'arrivée des bornes d'arcade, plus personne ne s'arrête devant un flipper, ou si peu.

Ça me rappelle le bon vieux temps. La fac, les copains, les meufs plus chieuses les unes que les autres, le skate-board à minuit sur le parvis de Jussieu (c'est une des plus grandes universités de la Capitale), les troquets du 5e arrondissement, les après-midis passés à sécher les cours car un tournoi de Flipper m'attendait. C'était la belle époque. Celle que tous les gars de mon âge (et plus vieux) regrettent et se rappellent avec beaucoup de nostalgie.

JE ME SOUVIENS

Vous étiez, vous mes très chers lecteurs, beaucoup trop jeunes pour connaître les premiers flippers. Il s'agissait de gros engins à 50 centimes les trois parties. Il n'y avait que de gros champignons, les flippers et quelques bords rebondissant. Bien sûr, il fallait dégommer quelques cibles pour obtenir un spécial, et l'extra-ball. Le cadran était full mécanique et le bruitage se limitait aux tensions d'élastique, coups de pieds dans la machine et le TILT fatidique. Bref, de véritables pièces de collection, tout comme les jeux vidéo d'aujourd'hui paraîtront pièces de musée d'ici quelques décennies. Il n'empêche que cela faisait notre bonheur

VOUS VOUS SOUVIENDREZ

Eh ben quoi ? Vous n'en n'avez rien à faire de ma jeunesse ? Ah bon, si j'avais su, je vous aurais parlé du jeu de Loricel, Pinball Magic. C'est un jeu de flipper, comme dans les cafés. Il y a des champignons, des cibles, des flippers, des bruitages, un compteur électronique, des bonus, etc. L'ensemble se joue sur plusieurs



tableaux. Pour passer d'un level à l'autre, il faut dégommer toutes les lettres allumées et une sortie vous sera proposée. Il suffit dès lors de bien viser pour accéder au niveau supérieur. Voici donc un jeu bien réalisé mais qui n'apporte rien de nouveau.

Vous pourrez bien sûr simuler les coups de pieds pour dévier la balle de sa trajectoire, ceci sous peine de « tilter » la machine. Plus loin, vous découvrirez de nouveaux tableaux dont certains sous forme de casse-briques.

L'ensemble est bien programmé mais manque tout de même d'originalité. A mon avis, sur un micro-ordinateur, on pourrait faire autre chose qu'une simple simulation de

flipper classique (mélange de scènes d'arcade, jeu d'aventure, réflexion, etc.). Il n'empêche, ne crachons pas dans la soupe. Pinball Magic est un bon jeu et reste à l'heure qu'il est la seule simulation de Flipper pour les « Plus » et la GX4000.

Poum



PINBALL MAGIC de LORICEL



82 %

<i>Graphisme :</i>	86%
<i>Son :</i>	80 %
<i>Animation :</i>	92 %
<i>Richesse :</i>	80%
<i>Scénario :</i>	—
<i>Ergonomie :</i>	78 %
<i>Notice :</i>	—
<i>Longévité :</i>	78 %
<i>Rhaa/Lovely :</i>	80 %

LE TRESOR D'ALI GATOR

Il y a des éditeurs qui feraient n'importe quoi pour satisfaire les jeunes (!) programmeurs que nous sommes. Cette politique encourage effectivement ces derniers à pousser de plus en plus loin leur créativité, mais à quel prix ?

Prenons un exemple pour être plus clair. La société Lankhor a édité le jeu intitulé « Le trésor d'Ali Gator ». Il s'agit d'un méga jeu de lecteur destiné à la base à paraître sous forme de listing dans un journal informatique (le nôtre, par exemple). Vu sa grande taille, l'auteur (Claude Le Moulec) se voit dans l'impossibilité de publier son jeu. Il tente sa chance chez les éditeurs et seul Lankhor accepte son produit.

Je tire mon chapeau à cette sympathique société qui prend ici de gros risques financiers, mais qui donne sa chance à qui veut la prendre. Cela est assez rare pour être signalé...

UN CHATEAU MAGIQUE

Vous êtes le héros de l'histoire. Vous voilà dans un château ressemblant étrangement à celui de « l'Aigle d'or ». Votre mission consiste à trouver la salle dans laquelle le pirate Ali Gator cache son butin.

Vous vous déplacez dans les quatre directions et devez utiliser les objets éparpillés au hasard dans les quatre coins du château.

Vous trouverez ainsi des clefs ouvrant les grilles, des potions magiques pour vous redonner vos points de vie, des allumettes pour rallumer les torches éteintes, des colis surprises ainsi que des bourses remplies de pièces d'or.

De temps à autre, la lecture d'un livre trouvé vous donnera des indices concernant vos recherches.



Il existe également des pièges mortels comme les lutins qui éteignent les torches pour vous plonger dans le noir et des oubliettes remplies de serpents venimeux qu'il vous faudra apprendre à éviter.

LE FANTÔME DU PIRATE

Vous pouvez invoquer l'esprit du fantôme d'Ali Gator qui, en échange d'un sac d'or ou d'une potion magique (c'est selon son humeur), vous montrera durant quelques secondes le plan du château (pas très grand tout de même). Le jeu est en mode zéro (16 couleurs). Malgré ce choix judicieux, les graphismes ne sont pas à proprement parler de vraies réussites. Les sons ne sont pas à la hauteur et restent les mouvements du personnage qui souffrent également d'une certaine pauvreté dans le nombre de sprites utilisés.

Voici un tout petit jeu mimi qui malgré

son prix dérisoire ne devrait pas rentrer dans les annales (aïe !). Seuls les fans de Claude ou les plus riches d'entre vous pourront encourager cette action humanitaire...

Poum



LE TRESOR D'ALI GATOR de LANKHOR

54%

<i>Graphisme :</i>	50 %
<i>Son :</i>	30 %
<i>Animation :</i>	50 %
<i>Richesse :</i>	65 %
<i>Scénario :</i>	50 %
<i>Ergonomie :</i>	86 %
<i>Notice :</i>	60 %
<i>Longévité :</i>	42 %
<i>Rhaa/Lovely :</i>	50 %

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

**LE PIN'S
35 F**

**GAGNEZ 1 PIN'S GRATUIT
EN COMMANDANT
LA SERIE**



**245F LA SERIE COMPLETE
AU LIEU DE 280F**

JOIGNEZ A VOTRE COMMANDE UN CHEQUE
LIBELLE A L'ORDRE DE MEDIA SYSTEME EDITION
A L'ADRESSE SUIVANTE :

**MSE
PIN'S CROCO**
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

	PRIX UNITAIRE	QUANTITE	TOTAL
PIN'S A	35 F	EPUISE	F
PIN'S B	35 F		F
PIN'S C	35 F		F
PIN'S D	35 F		F
PIN'S E	35 F		F
PIN'S F	35 F		F
PIN'S G	35 F		F
PIN'S H	35 F		F
LA SERIE	245 F		F
Frais de port			5 F
MONTANT TOTAL :			F

Reportage

EUROPEAN DEMO PARTY

Fait exceptionnel, durant le week-end du 27 au 28 juillet s'est tenu, à Osnabrück dans le nord de l'Allemagne, le plus grand rassemblement de démo-makers sur CPC. Amstrad Cent Pour Cent ne pouvait pas rater un tel évènement. Pendant deux jours nous avons côtoyé les meilleurs programmeurs CPC d'Europe.

La première réunion franco-allemande sur CPC avait été à l'initiative des Logon System qui avaient invité BMC et quelques-uns de ses amis à venir en France pour un week-end de programmation technique sur CPC. Un an plus tard, cette nouvelle réunion en terre allemande marque la fin de la gentille guerre que se livraient français et allemands par démos interposées.

CHAPEAU STEFAN !

BMC, alias Stefan du groupe franco-allemand GPA, n'avait pas fait les choses à moitié. C'est un pavillon entier qui avait été réquisitionné pour la quarantaine de



La photo de famille.

démo-makers venus de tous les coins de l'Europe. En fait, BMC avait bien calculé son coup : il a profité de son déménagement vers une autre ville pour inviter tous ses amis démo-makers dans son ancienne maison vide et aménagée pour l'occasion.

Dans chacune des pièces de la maison étaient installés bancs et tables sur lesquels avaient pris place les CPC de chacun des participants. Au total, une vingtaine de CPC de provenances diverses étaient réunis pour ce week-end de folie. La délégation française s'étaient déplacées avec 2 CPC 6128 et un CPC Plus (voir LES CARTOUCHES). Avec une participation de 30 francs par tête, tout le monde a pu boire jusqu'à plus soif : 160 bouteilles de Coca-Cola et 72 litres d'une eau minérale allemande bizarre (qui laisse un désagréable goût d'aspirine effervescente dans la bouche) étaient à la disposition des invités.

CPC CUSTOM

C'est décidé, dans le prochain numéro d'Amstrad Cent Pour Cent, il y aura un dossier « Customisez votre CPC ». Les machines que nous avons vues au meeting étaient bigrement équipées : pause hard, bouton reset, extensions mémoires, boîtiers de mémoires mortes additionnelles, brûleur et programmeur d'eproms, lecteurs de disquettes 5" 1/4 ou 3" 1/2. La plupart des CPC allemands étaient pourvus d'un assembleur ou d'un éditeur plus quelques utilitaires « maisons » sur autant d'eproms additionnelles montées sur des cartes d'extensions (souvent bricolées



Des CPC customisés comme on pouvait en voir lors du meeting.

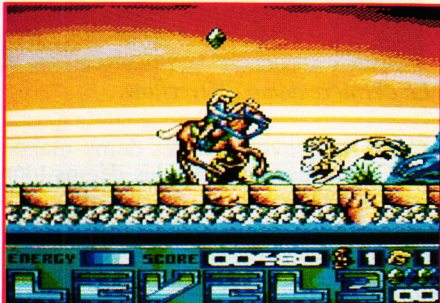


maison).

Nous avons vu, par exemple, Boris du groupe Merlyn se bricolant, fer à souder à la main, une carte « sampling » alors que WEEE! se faisait de la place dans ses eproms à coups de brûleur.

LES JEUX DU MEETING

On trouve de moins en moins de programmeur CPC salarié chez les éditeurs de jeux. La plupart d'entre eux confient désormais les conversions de leur s jeux



Xyphoes Fantasy.

CPC à des studios de développements spécialisés tel que Probe Software par exemple.

D'autres éditeurs commencent à se tourner maintenant vers les démo-makers. Qui d'autre que ces véritables amoureux du CPC pourraient réaliser des prouesses techniques capables d'attirer encore le

regard vers le moniteur d'un CPC ?

C'est le cas de Silmarils qui va éditer, d'ici à la fin de l'année, deux jeux comme nous n'en avons encore jamais vus sur CPC.

Ainsi, vous avez peut-être déjà entendu parler de Xyphoes Fantasy, un jeu étonnant réalisé par le duo Fefesse - Stéphane Saint-Martin. Le premier ne se présente plus aux mordus du CPC. Il est un démo-maker bien connu de l'Hexagone, l'un des rivaux de Longshot (voir LE GRAND AMOUR). Il a déjà commis avec son compère, le graphiste Stéph' Saint-Martin, un jeu d'arcade haut en couleur édité en listing chez notre confrère CPC Infos.

Xyphoes Fantasy est un jeu d'action totalement en overscan dont les graphismes sont tout à fait splendides.

Le jeu alterne des séquences dans lesquelles vous dirigez un personnage au



Killing Fist.



Cyborgs.

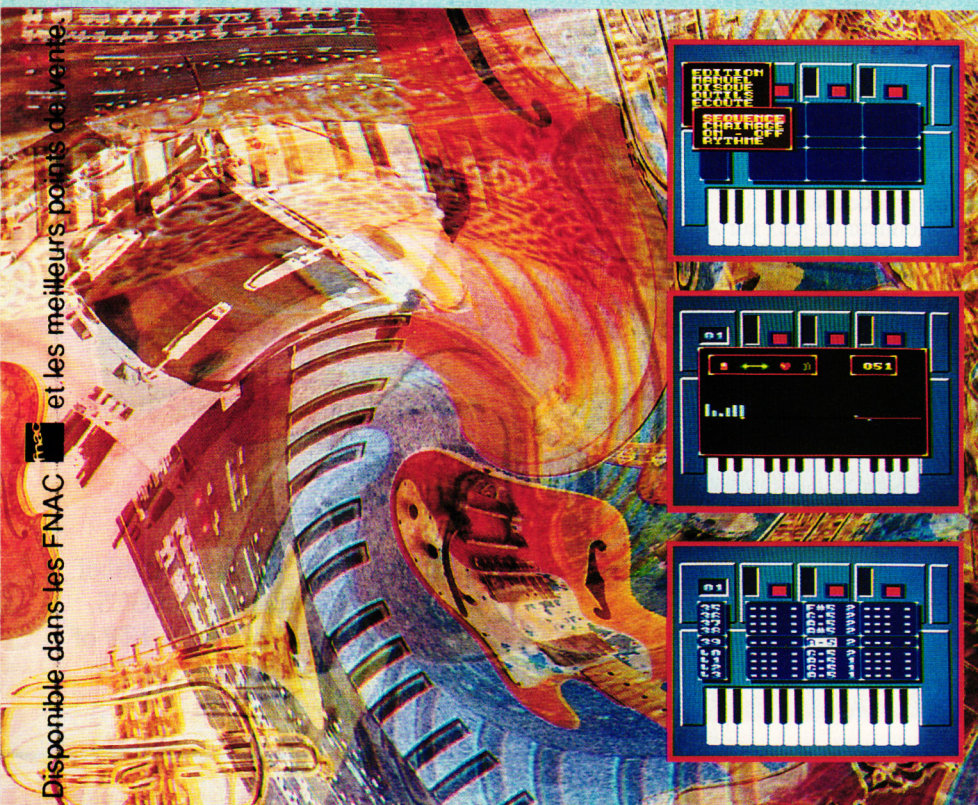
joystick dans un scrolling horizontal avec des scènes de baston à la Barbarian. Voici un jeu qui ne manquera pas de séduire par la très haute qualité de sa réalisation. Les bandes sonores, par exemple, seront composées de sons samplés transférés depuis l'Atari ST.

Autre jeu à sortir bientôt chez Silmarils, il s'agit de Killing Fist. C'est là aussi un jeu d'action totalement en Overscan réalisé par une équipe germano-française. On trouvera sur la page de présentation les noms de BMC, Thriller, Tom & Jerry (pour le scénario et la programmation), WEEE! (pour la partie sonore) et c'est encore Stéphane Saint-Martin qui signe les graphismes.

Suite page 72

EQUINOXE

LE NOUVEAU STANDARD MUSICAL SUR CPC



Une ergonomie jamais égalée.

Utilisable par les non musiciens tout comme les initiés.

Une boîte à rythmes incorporée.

Les sons émis aux 25e, 50e et (exclusif) 300e de seconde vous permettront de créer des sonorités jamais entendues sur CPC.

Récupération très simple de vos chefs-d'oeuvre sous basic et assembleur.

"Equinoxe est un logiciel qui exploite le plein potentiel des capacités sonores des CPC."

"Il n'y aura pas d'autres logiciels musicaux pour CPC."

"C'est Equinoxe qu'il vous faut".

"Il ne requiert aucune connaissance en musique et solfège".

93% dans Amstrad Cent Pour Cent.

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy

93100

MONTREUIL-SOUS-BOIS.

Tél: (1) 48 57 65 52

3615 UBI

Reportage

Là aussi, on peut s'attendre à un jeu bien différent de ce que nous avons l'habitude de voir sur nos CPC.

Enfin, l'autrichien EGS du groupe GCS nous a présenté un jeu assez fascinant qui s'appelle CYBORGS. Il sera édité par Starlight Software, une société que nous ne connaissons pas. Ce jeu très classe est un shoot them up qui tient à la fois de Tétris et de Builderland.

LE GRAND AMOUR

Fefesse alias Fabien Fessard était donc le seul démo-maker français à se joindre au Logon System pour se rendre à cette grande réunion européenne.

Il fut aussi, à l'époque, le premier à faire parvenir ses réalisations à la rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent, la Soundtrack Demo de Fefesse nous avait alors enchan-



Fefesse peaufine ses routines sonores ST-CPC.

tés. Certains démo-makers n'aiment pas se côtoyer, orgueil du bon programmeur oblige. Ils préfèrent ce lancer des défis ou s'envoyer « des fleurs » dans de longs messages scrollants dans leurs écrans overscan. Ainsi, il semblerait que Longshot, leader des Logon System, et Fefesse aient appris à s'apprécier lors de ces deux jours de vie commune. Les deux se sont forcés au respect mutuel. Il faut dire que, si Longshot fut le premier à transférer des musiques de l'Atari ST vers le CPC, le travail que Fefesse a entrepris dans ce domaine est réellement enthousiasmant. Les prochaines démos françaises sur CPC seront truffées des grandioses compositions de David Wittaker.

Finalement, Longshot et Fefesse ont passé le plus clair de leur temps à parler technique et à échanger divers points de vue sur leurs réalisations propres. Durant

tout le voyage du retour vers la France, qui a duré tout de même plus de 12 heures, les deux compères n'ont pas arrêté de discuter ensemble. Sur la route, puis assis côte à côte dans un premier train, couchés l'un en face de l'autre dans le train-couche, il n'a été possible de les interrompre que très tard dans la nuit. Il ne serait pas étonnant que l'ami Fefesse devienne ainsi le dixième membre des Logon System. Affaire à suivre...

LES CARTOUCHES

Ce meeting fut l'occasion pour nos voisins européens de découvrir le CPC Plus qui est quasiment introuvable en Allemagne et non diffusé dans les autres pays.

La machine a, bien sûr, été visitée par tout le monde. Elle est en fait restée allumée pendant 36 heures. Nous avons emporté avec nous toutes les cartouches que nous possédons à la rédaction et chacune a été testée avec des avis de connaisseurs. C'est finalement Pang d'Ocean et Tennis Cup 2 de Loricel qui ont remporté le plus de suffrages. Dans la nuit du samedi au dimanche, certains ont été jusqu'à jouer plus de cinquante parties de Pang. Incroyable.

Et très tard dans la nuit, Fred Crazy et Longshot ont donné un petit cours de programmation de l'ASIC aux plus intéressés par la machine.

NO CRACKING

Ainsi, Pang fut le jeu qui tourna durant tout le meeting. Et il fut d'ailleurs le seul puisqu'il n'était pas question de parler jeux mais techniques de programmation. Nous tenons d'ailleurs à signaler que cette réunion ne peut d'aucunes façons être assimilée à un rassemblement de pirates dans une copy-party. Nous n'avons pas vu une seule disquette de jeu dans les bagages des participants et il ne fut pas une seule fois question de déplombage ou de piratage.

Les démo-makers européens sur CPC semblent être bien au-dessus de ses basses préoccupations qui sont celles du collectionneur de jeux sur Amiga.

Oui, bon, OK c'est méchant pour les possesseurs d'Amiga. Mais je n'en connais pas un seul qui se soit intéressé de près ou de loin à la production des démos sur CPC.



La dernière démo d'Overflow.

Or, il faut savoir que les démo-makers CPC connaissent toutes les démos tournant sur ST ou Amiga. C'est en fait assez normal puisque la plupart d'entre eux, s'ils sont amoureux de leur CPC, possèdent également une machine plus puissante : un ST ou un Amiga justement. Alors, pour prouver que le CPC sait également faire de belles choses quand on sait le programmer, les démo-makers CPC s'ingénient à reproduire des choses qui ne semblent réalisables que sur des machines 16 bits. Avec leurs armes à eux, les CPCistes étudient les moyens qu'ils ont de faire comme sur Amiga ou ST. La démarche est assez édifiante puisque même en 1991, les démo-makers CPC arrivent à repousser toujours plus loin les limites techniques de leur machines. Et c'est sans complexes qu'ils montrent leur méga-démos réalisées sur un CPC dépourvu, lui, de Blitter graphique ou de canaux DMA.

LES PARTICIPANTS

Voici la liste non exhaustive de cette première méga-party européenne. Vous retrouverez tous les démo-makers présents à ce meeting (qui fera date) dans une des parties de la prochaine démo des Logon System. Chacun ayant mis un petit mot en anglais exprimant sa satisfaction d'avoir été là ce fameux week-end de juillet. La partie sera, notamment, accompagnée d'une musique composée spécialement par Poum pour l'occasion : un remix tonitruant du thème de L'Ile.

■ France :

Longshot, Fred Crazy, Pict, Naminu, Rubi, Digit, Overflow, Valérie (Mlle Digit), Christèle (Mlle Slash), Fefesse.

■ Allemagne :

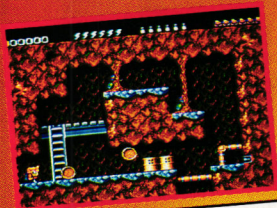
Excalibur, Weee!, The Rat, Wizard of Merlyn, The Saurian, DJH of GCS, BSC of GCS, Thriller of GOS, LTP of GOS, KNS of CBS!, BMC of GPA, MCS et TITUS.

GREETINGS

Im Wochenende vom 27. zum 28. Juli 1991, fand in der Nähe von Osnabrück, in Norddeutschland, das erste Treffen der besten CPC "Demomakers" statt.

Diese Versammlung, deren Organisation ganz wunderbar war, hat es den berühmtesten Demo-Programmierern Europas erlaubt, ihre Standpunkte und Techniken zu wechseln, was die Programmierung über Asmtrad Computer betrifft.

Die Redaktion von Amstrad 100 % dankt Stefan (BMC) und seinen deutschen Freunden sehr herzlich für ihren warmen Empfang und hofft, sie sehr bald in Frankreich wiederzusehen.



RICK DANGEROUS 2

"Ce deuxième volet de la saga de RICK DANGEROUS possède tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. "Un MUST!" GEN4.
94%: Amstrad 100%



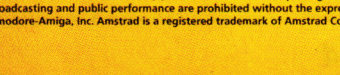
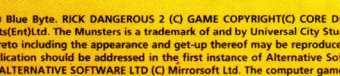
THE MUNSTERS

Une histoire à vous glacer le sang. Frissons garantis.



POPEYE 2

Combien de coeurs, de clés, de boîtes d'épinards et d'astuces faudra-t-il à Popeye pour charmer Olive?



La compilation des petits héros musclés et rigolos!



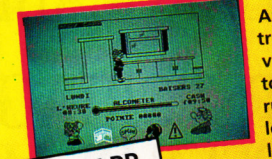
FLIMBO'S QUEST

"Superbement réalisé, particulièrement mignon, disposant de tous les ingrédients pour en faire un hit." GEN4.



TWIN WORLD

"Un très bon jeu de tableau. Le graphisme est fantastique." GEN4.



ANDY CAPP

Andy a des dettes: trouver de l'argent va lui demander toutes les ruses, toutes les astuces, toutes les combines.



UBI SOFT

8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS. Tél: (16-1) 48 57 65 52

FNAC.

Disponible dans les



FLIMBO'S QUEST (C) SYSTEM 3 PRODUCT. TWIN WORLD (C) UBI SOFT (C) Blue Byte. RICK DANGEROUS 2 (C) GAME COPYRIGHT(C) CORE DESIGN LTD MANUAL COPYRIGHT(C)MICROPROSE SOFTWARE. MUNSTERS This programme and its packaging are protected by National and International copyright law. All rights reserved (C) 1988 Tiger Developments(Ent)Ltd. The Munsters is a trademark of and by Universal City Studios, Inc. (C)1964 Universal City Studios, Inc. All rights reserved POPEYE (C) 1988 King Features Syndicate, Inc (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. All rights reserved. No part of this publication/work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without either the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd. TAKE NOTICE that Alternative Software Ltd. is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs And Patents Act 1988. ANDY CAPP(C) ALTERNATIVE SOFTWARE LTD (C) Mirrosoft Ltd. The computer game contained in Andy Capp and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express permission of Mirrosoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics.

Reportage

■ Suisse :

ASTERIX, TMP et WARLOCK,
tous trois du groupe UNIX.

■ Danemark :

New Way Cracking of UNIX.

■ Hollande :

les Dragon Breed.

■ Autriche :

EGS of GCS.

■ Norvège :

JAN.

Cette fantastique réunion a permis à tous les démo-makers de mettre un visage sous chacun des noms qu'ils



Dédicace de tee-shirts.

connaissaient au travers des nombreuses démos qui circulent à travers toute l'Europe.

Ils se sont promis de ne pas en rester là et, déjà, on parle d'une autre rencontre internationale qui se déroulerait en France. *Amstrad Cent Pour Cent* sera bien sûr de la fête. Pour marquer cet événement de taille, nous avons remis un A 100 % d'OR à Stefan. Celui-ci le remettra à l'organisateur du prochain meeting des démo-makers sur CPC...

Robby & Poum.



Un 100 % A d'OR pour marquer cette première rencontre européenne.



La délégation française : debouts, Valérie, Digit, Fefesse, Naminu, Christèle ; assis, Rubi, Fred Crazy, Longshot, Pict et Overflow.

**BIENTOT, QUELQUES UNES DES MEILLEURES
DEMOS EUROPEENNES SERONT
TELECHARGEABLES SUR LE 3615 ACPC.**

**PROCHAIN REPORTAGE : LE PLUS GRAND SALON
EUROPEEN DE MICRO-INFORMATIQUE
A LONDRES.**



LA COLLECTION DES MORDUS!



POUR TOUT SAVOIR,
TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

Scan by G@nts 2015

PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

6128 PLUS

Arrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME



GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.

690 F TTC*



* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX: 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000, ☐ les cartouches AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Envoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.

AMSTRAD

CPC 40

JARRIE

YARAH



OCEAN FRANCE 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 010 331 42273153 FAX: 010 331 42279573