

AMSTRAD
CPC & PLUS & GX 4000

AGENT POUR AGENT

**Vous nous avez
tant manqué...**

**THE SWORD OF IANA
LE TEST, LES IMAGES
LA CULOTTE DE ZELDA
OÙ L'A-T-ELLE PERDUE ?**

**OIL PANIC
UN G&W SUR CPC**

**WIP
TOKI, GHOST n GOBLINS**

**THE SWORD OF IANA
LE TEST, LES IMAGES**

**RETRO TEST
SHUFFLEPUCK CAFE**

**TUTOS
BASIC et ASSEMBLEUR**

**L'INTERVIEW DU MOIS
GEEKOREX**

**PIQÛRE DE RAPPEL
AMSCRAD**

En 2021, nous ne sommes
pas encore tous des robots
Nous aimons lire !
DarkSteph



N° 50 Gratuit
ALEATOIRE
JUN 2021



S O M M A I R E

- 4 Edito
- 8 Actus
- 15 Soft à la une
- 21 WIP tests
- 25 Actus Démos
- 27 Courrier Miss X
- 29 Rétro test du mois
- 31 Matos
- 35 Bidouilles
BASIC/ASSEMBLEUR
- 43 Dessine-moi un mouton
- 49 Interview du mois
GEEKOREX
- 51 Pique de rappel
AMSCRAD, cela n'aurait jamais dû sortir
- 54 Youtube et Web
- 55 Help Wanted !
- 56 Hommage
- 59 Crédits

Bonjour chers Lecteurs,

C'est avec une grande joie que l'équipe vous propose un Amstrad Cent Pour Cent N°50, tout nouveau, en 2021 et presque près de 30 ans après le dernier numéro. Le projet est parti de rien, juste une idée il y a de cela deux mois. Avec l'aide de personnes bénévoles, nous avons ensemble rédigé et mis en page ce magazine. À noter tout de suite, aucun de nous n'est professionnel. Nous avons travaillé avec notre cœur et fait au mieux.

Pourquoi ce projet ?

Étant jeune (Eh oui ça date), mon premier vrai ordinateur a été un AMSTRAD 6128. Quelle claque ! Avec mon frère Christophe, à cette époque, nous ne jouions que sur le CPC464 d'un copain. Pour nous tenir informé, nous nous sommes mis à acheter le mag de tous les mags, j'ai nommé AMSTRAD CENT POUR CENT. Et c'est à partir de ce moment que l'équipe originelle m'a transmis le virus de l'AMSTRAD, avec des articles toujours plus intéressants, techniques et toujours écrits sur un ton plein de légèreté (je n'oublierais jamais le titre « **Va, Franck, Houlo** »).

Il manque, bien sûr, des personnes (Poum j'espère que tu nous regardes) mais je voulais leur faire honneur et rendre un bel hommage à leur travail.

Robert Barbe (Robby), Olivier Fonteney, Denis Jarril (Sined Le Barbare), Pierre Valls (Pedro), Patrick Giordano (Matt Murdock), Christophe Delpierre (Chris), Lipfy, Alain Massoumipour (Poum), Léopold Braunstein (Le Chef), MERCI.

Dans la rubrique Courrier en page X, vous pourrez admirer un magnifique dessin de Yann SERRA qui était déjà illustrateur dans les Amstrad de l'époque. Merci à lui pour avoir donné un peu de son temps.

Je suis très fier de ce que vous tenez entre les mains, C'est une somme importante de travail, surtout que je n'ai aucune compétence dans le domaine de l'édition, ni de la rédaction.

Bonne lecture et vive l'AMSTRAD.

DarkSteph

Cent Pour Cent le retour !

Le réveil me surprend en plein rêve... Comme un signe, la radio diffuse nuit de folie du groupe Début de soirée. 5h du mat, j'ai du mal à émerger. Je me lève sans faire de bruit dans le noir, je fais surtout attention à ne pas me cogner un orteil.

Je me réchauffe un fond de café de la veille, me grille une clope. Bon, faut y aller maintenant, j'ai de la route à faire. Je saute dans ma caisse, direction Gentilly, au 53 avenue Lenine. Reprendre les choses là où tout a commencé, l'idée est séduisante.

Je pousse la porte et je suis accueilli par une femme souriante qui pianote sur le clavier de son PC 1512, ils sont vraiment inspirés ici. Je me présente et elle m'indique le chemin vers le bureau du rédacteur en chef.

Je pénètre dans une salle où sont disposés pêle-mêle quelques vieux bureaux. La pièce est sombre et plutôt exiguë. On est tout de suite surpris par les odeurs

dans l'air. Un mélange de pizza, de pieds et de tabac froid. Ils n'ont pas dû voir passer la loi Evin par ici...

Dans un angle on aperçoit une table avec des cartons et des restes de pizza, quelques bières vides et des cadavres de cabernet d'Anjou ; sans doute le coin pause.

Derrière les écrans d'ordinateurs ça bouge un peu, il y a de la vie par ici. J'aperçois des cheveux hirsutes et des barbes de 3 jours, je croise des regards bien fatigués. Pour seule réponse à mon bonjour, quelques têtes s'agitent, je perçois également des grognements.

Une personne au fond se lève et vient à ma rencontre : c'est le redac' chef. Après un échange d'amabilité je lui tends mon CV et ma lettre de motivation, je suis prêt pour mon entretien d'embauche ! Ma démarche le fait sourire, il me montre un bureau de libre, je suis pris...

Le début d'une nouvelle aventure

L'EQUIPE (sans qui rien n'aurait été possible)

- | | | |
|--|--------------------|-----------------------------------|
| • DarkSteph
illustrations, créateur du projet | DarkSteph | Rédacteur en chef, mise en page, |
| • BATISSE Serge alias | Phénix | Rédacteur et aides précieuses |
| • VALLEE Karine alias | Titou | Relecture et avis éclairés |
| • VISA Pascal alias | Deckard | Rédacteur |
| • BERGE Edouard | Roudoubleue | Rédacteur (assembleur) |
| • BOULAT Eric | Ldir_Hector | Rédacteur (basic) |
| • NASLIN Thomas | Plissken | Rédacteur (demos) |
| • SERRA Yann | | Illustrateur (MISS X) |
| • Tarodius | Tarodius | Rédacteur (retro tests) |
| • Cubizolle Eric
et mise à disposition de nombreux artworks | TITAN | Rédacteur (dessine-moi un mouton) |
| • Ramady | Ramady | ArtWork, publicités |
| • Colineau Samuel | Lzamu | Rédacteur Piqueur de Rappel |

SUPER TAUPE... LE HEROS DES ANNEES 80 EST DE RETOUR

IMPOSSAMOLE™

Les escapades de Monty lui ont rapporté une île au soleil et plus d'argent qu'aucune taupe ne pourra jamais dépenser. Elu par des aliens pour vaincre les 5 gardien, Monty

Super pouvoirs ses dernieres aventures alors qu'il est sur le point de tout détruire au peril de sa vie

TRANSFORME PAR DES EXTRA TERRESTRES EN IMPOSSAMOLE

AH SACREBLEU ... QU'EST-CE QUE C'EST ?

SECOURS - UNE ATTAQUE DE NOIX DE COCO GEANTE

PRET POUR TOUTES LES MISSIONS ... ENFIN PRESQUE !

HA NON, CAPTURE PAR DES EXTRA-TERRESTRES

GERRONIMOLE !!

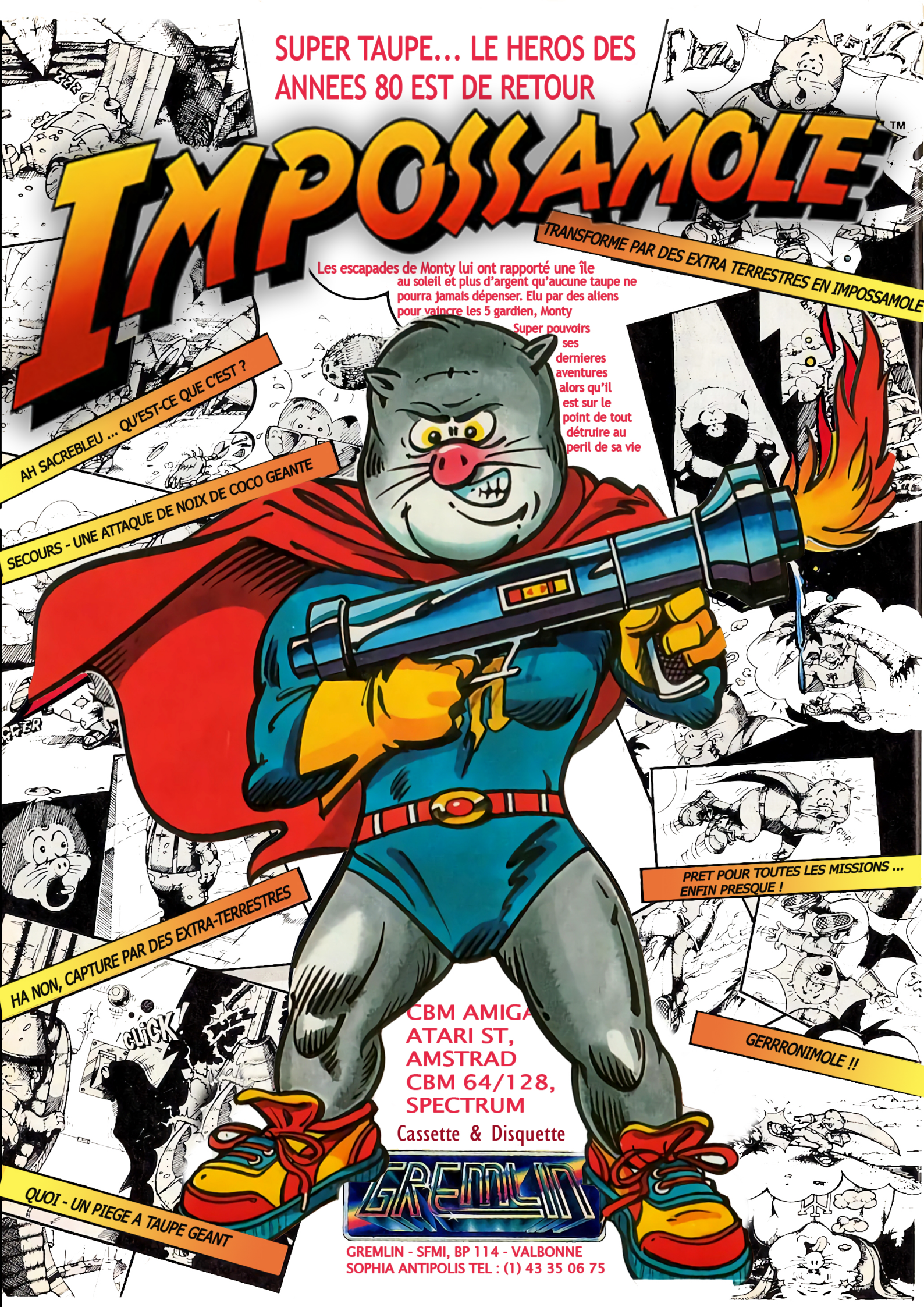
QUOI - UN PIEGE A TAUPE GEANT

CBM AMIGA
ATARI ST,
AMSTRAD
CBM 64/128,
SPECTRUM

Cassette & Disquette



GREMLIN - SFMI, BP 114 - VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS TEL : (1) 43 35 06 75



Meet

Fruity Frank

Outstanding
hi-speed action,
superb graphics,
great sounds!



NEW

Your fruit garden has been invaded by marauding monsters. Pick the fruit in the garden while avoiding the pursuing monsters. Push apples onto the monsters and as a last resort, throw your ball at them to kill them. Watch out for dropping plum monsters.

The first choice
for Amstrad CPC micros!

and just one of our rapidly expanding range of
Entertainment and Application Software

Kuma Software

Kuma computers Ltd. Unit 12, horseshoe Park
Horseshoe Road, Pangbourne, Berks RG8 7JW

Please send full catalogue on Amstrad
products

Name

Address

..... Phone

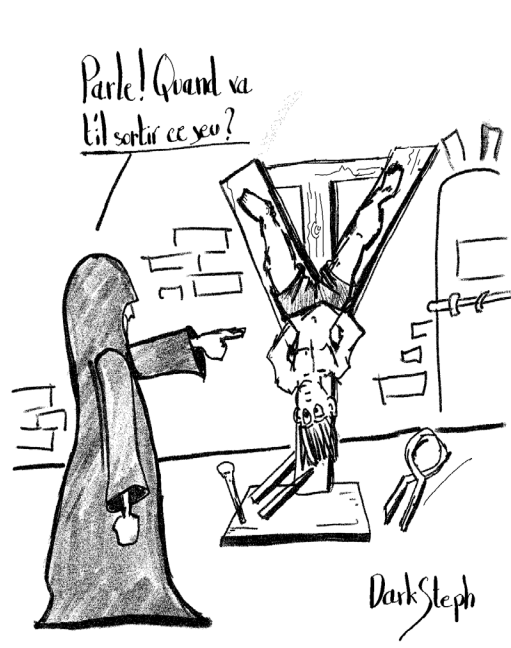
I own an Amstrad CPC 464 Computer

Trade Enquiries Phone 07357-4335

Pour ce nouveau numéro, nous avons écumé le web et saoulé (au sens figuré) les développeurs pour leurs soutirer parfois sous une torture intense (pas au sens figuré) des informations sur leurs projets.

AMSTRAD.EU

Le site spécialisé dans toute l'actu AMSTRAD continue ses mises à jour. Cette fois ci c'est la rubrique GALERIE/PUB/JEUX qui se met à jour avec l'ajout de toujours plus de nouvelles images. Amstrad.eu/galerie/pub/jeux



Eric Chahi,

On ne le présente plus, auteur sur CPC d'Infernal runner (1985), du jeu Le pacte (1986) et du non moins célèbre Another world (1991) sur machines 16 bits et PC. Après avoir reçu un prix d'honneur lors de la deuxième édition de la cérémonie des Pégases le 17 mars dernier, [l'auteur a été nommé chevalier de l'ordre national du mérite le 7 mai

Le Rétroblog du Turk182

Il n'en finit pas de nous faire partager des histoires sur tous les anciens jeux vidéo toutes consoles confondues. Et on adore ça. Pour info, la dernière parution concernant l'Amstrad concerne le jeu Captain Trueno. Allez-y c'est vraiment de très bons articles.



Alan Sugar

L'ex PDG d'AMSTRAD continue sa carrière de présentateur de l'émission « THE APPRENTICE ». Le tournage de la saison 16 est prévu cet été et elle sera diffusée début 2022. Lord Sugar offre 250 000 £ au gagnant afin qu'il puisse monter sa propre entreprise.



La Plume du Phénix

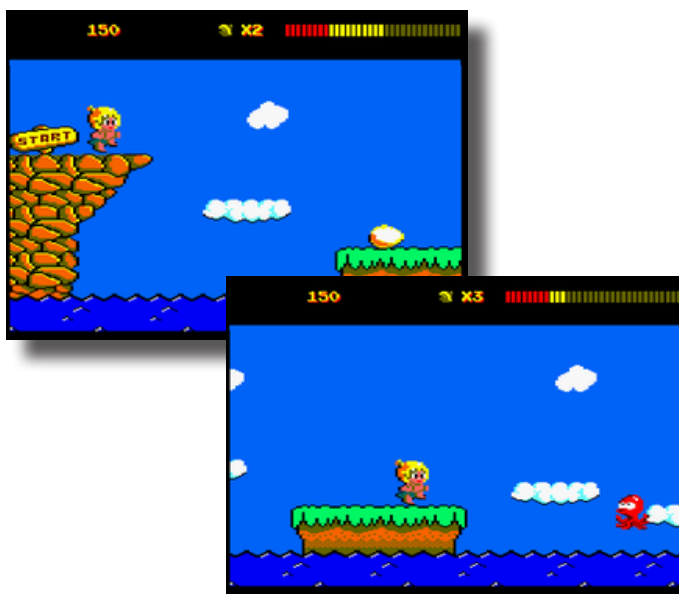
Une série de « tranches de vie » sortie de la mémoire de Phénix qui nous raconte son enfance, la découverte du monde vidéoludique avec l'AMSTRAD. C'est très bien écrit et agréable à lire. De plus on ne peut que s'identifier à l'auteur (du moins pour moi qui écrit ces lignes) car nous avons vécu en partie les mêmes choses
La plume du phénix #1



Wonderboy remake

Depuis la sortie de la version de Noël 2020 (download), les choses ont pas mal bougé :

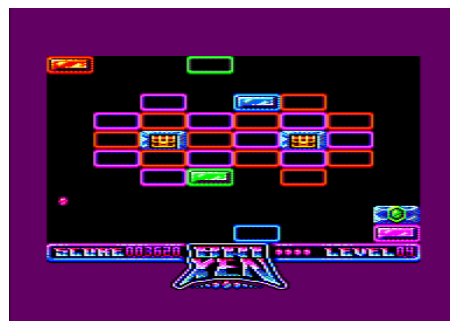
- Les sauts d'images des bords lors du scrolling sont corrigés
 - Les graphismes sont terminés, optimisés (il reste à les intégrer) et les SFX ont été ajoutés dans le jeu.
 - Côté musique, e-dredon a terminé tous les tunes.
 - Sur le gameplay, Tomtom glisse moins (c'était un des retours des betas testeurs)
- Maintenant la team va se consacrer au level design avec la mise en place des niveaux. D'ailleurs en exclusivité, deux images du niveau 1-2 (celui de la mer)



Program/GD: [GurneyH](#), Graphics/GD: [OneVision](#), Music: [e-dredon](#)

Crazy Piri's Team

Après plus d'un an d'attente, BriXen, leur jeu qui avait gagné la compétition du groupe 'Amstrad CPC pour toujours and beyond !' devrait bientôt sortir en version disquette.



Une autre sortie physique (en version cassette cette fois) devrait voir le jour presque simultanément: il s'agirait d'une version de la roue de la fortune pour notre ordinateur favori intitulée Kolotoc (tiré du nom Tchécoslovaque du jeu télévisé).



Mis à part leurs productions originales, l'équipe finalise aussi quelques remakes dont le très attendu Puzzle Bobble. Celui-ci sera un remake du jeu du même nom ainsi qu'un hommage aux jeux de chez Taito avec plus de 6 panneaux graphiques, 10 thèmes musicaux et les 100 niveaux de la version SNES.

Mais ce n'est pas tout, d'autres remakes devraient voir le jour cette année dont une version de Puzzli (que Alekmaul et Michel - Oldschool is Beautiful avaient déjà refait en version SNES/Megadrive et Colecovision) et leur vision du Pacman. Vous en voulez encore ?

Ils travaillent aussi sur un Tetris multi-joueurs pour la GX4000 (en partenariat avec l'association Passions-Geek.fr) et sur un party-game à la Mario Party. De quoi remplir encore quelques news à l'avenir.

Tristam Island

Hugo LABRANDE a développé un jeu entièrement textuel pour beaucoup de plateformes différentes dont le CPC. L'histoire : Après avoir écrasé votre avion en mer, vous finissez par dériver vers une petite île, sans grand-chose pour survivre. Vous explorez et découvrez que l'île était habitée il y a des années.

Mais pourquoi les gens sont-ils partis ? Et pourquoi y a-t-il une clôture autour de la maison blanche au sommet de la colline ?



C'est ce qu'il va falloir découvrir. L'auteur est en cours de traduction en français de son jeu, cela devrait être terminé cet été. Le jeu est téléchargeable sur itch.io pour 3,99\$, une démo (en anglais) est disponible ICI

Ghosts n Goblins

Cette conversion de l'arcade est arrivée sur nos CPC en 1986, elle était déjà une bonne surprise. Eh bien le portage sur Amstrad 6128 + est une véritable claque. Le projet est mené par Golem13. Pour info il avait publié deux listings dans Amstrad Cent Pour Cent n°31 et 32 pour le jeu Moleculard.



<http://abandonlistings.free.fr/amstradcpc/>

Actuellement une release publique est disponible depuis 2019 ICI. Elle présage que du bon, du très bon même. Étant très pointilleux sur la qualité du code,



Golem13 a entièrement développé en Assembleur. Par rapport à la version publique, le code est pratiquement terminé, les musiques ainsi que les sons également. L'effort est actuellement mené sur les graphismes qui ont tous été réactualisés (une véritable refonte d'après les infos venant du projet) grâce à HWIKAA, graphiste de talent. Une sortie est à prévoir début 2022. Vivement.

Brunilda

L'équipe espagnole Retroworks a développé ce jeu d'aventure en vue de dessus pour les SPECTRUM 128K puis fait le portage sur MSX. Ce jeu d'aventure met en avant l'aventure sur une map immense où le joueur en devra découvrir les terribles secrets. «La première fois que je suis venu dans ce village et que j'ai rencontré ses habitants, j'ai réalisé que quelque chose d'étrange hantait leur esprit.» Eh bien le portage vers l'AMSTRAD est presque terminé. La sortie est imminente, Amstrad Cent Pour Cent sera bien entendu sur le pont pour vous faire découvrir ce jeu.



CPC RetroDev 2020

Chaque année depuis maintenant 2014, un concours de développement de jeux est organisé par l'université d'Alicante en Espagne. L'année dernière le jeu qui est arrivé premier est The abduction of Oscar Z. Développé par Dreamin'Bits, ce runner est tout simplement bluffant sur son scrolling et ses couleurs. À essayer d'urgence.

<http://cpcetrodev.byterrealms.com/cpcetrodev-2020/>

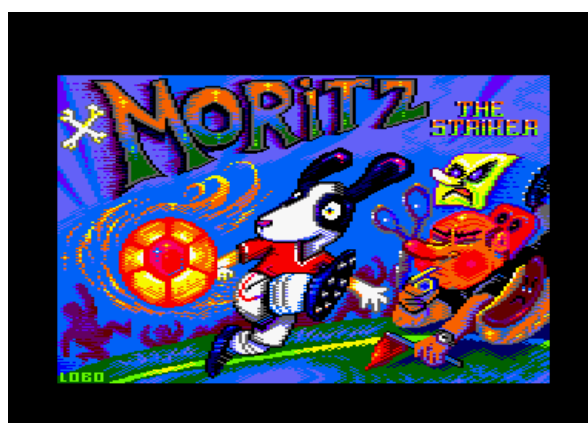


Moritz, the Stricker

https://cpcrulez.fr/GamesTest/moritz-the_striker.htm

L'équipe Moritz vient de mettre à disposition son nouveau jeu en libre téléchargement. Le jeu a été développé par Sebastian Braunert et Rich Hollins (avec des ad code de Kees van Oss, Kukulcan et Shining), au graphismes Lobo et à la musique Pedro Pimenta, Rayxamber. Ce jeu va nous mettre dans la peau d'un petit personnage qui devra mettre des buts.

Mais avant ça il faudra dégager le gardien pour pouvoir les marquer plus tranquillement les buts. A essayer.



Open Tower Defense

https://cpcrulez.fr/GamesTest/open_tower_defense.htm

Pour cette news, je donne la plume à Roudoublue, créateur du jeu.

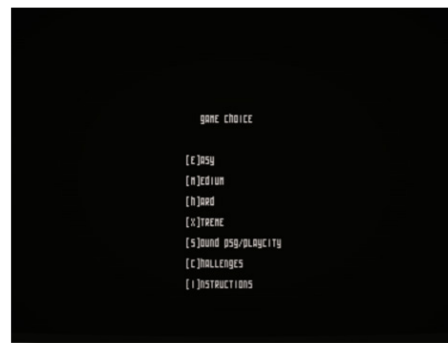
Roudoublue : Quand j'ai commencé le projet en février 2021, je n'avais en réalité pas du tout prévu de faire un tower defense. Je regardais mes vieilles disquettes et il se trouve que j'avais fait des graphs en fin des années 90. Des graphs de voiture pour faire un GTA sur CPC, celui avec le scrolling 2D bien sûr! Si réaliser un scrolling et faire bouger quelque sprites par dessus ne me semble pas une mission impossible, j'avais quelques doutes sur une routine intelligente de



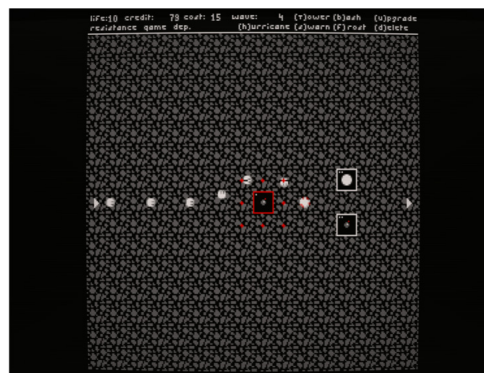
FindPath (recherche de chemin optimal). Les voitures de police ayant besoin de pourchasser le joueur. C'est donc la première routine que j'ai commencée à écrire. Pour des raisons de simplification, je suis parti sur une carte carrée avec un affichage sommaire. En posant des obstacles que l'algorithme devait contourner, j'ai rapidement trouvé que ça ressemblait fichtrement à un tower defense. Il ne restait plus qu'à créer des ennemis et des tours de défense! GTA? Une prochaine fois peut-être! `



Le design général est inspiré de Desktop Tower Defense. On pourrait considérer Open Tower Defense comme un demake de ce jeu mais il est quand même plus simple!



Niveau technique le jeu peut avoir jusqu'à 256 ennemis, 240 tours de défense et un nombre variable d'explosions générées par les tours.



Les sprites ont beau être petit, je pense qu'on est sur un record du nombre de vrais sprites gérés en simultanément dans un jeu vidéo 8 bits. Pas loin de 768 au maximum! Chaque sprite est masqué et affiché avec une précision au pixel (en général les sprites sont affichés avec une précision à l'octet). Comme le jeu prenait de l'ampleur, je me suis fait épauler par Hwikaa pour une partie des graphs, l'écran d'intro et par e-dredon ainsi que Tom&Jerry pour les deux musiques. Le code est très souple et organisé en modules, on peut très bien imaginer un deuxième opus avec d'autres ennemis, des challenges différents, etc. Mais laissez moi le temps de me reposer un peu ;)



plus

6128



Simplicité et Puissance



Le nouvel Amstrad 6128 Plus allie vitesse et puissance. Il est compatible avec le premier 6128 et avec la console GX 4000.

C'est un véritable micro-ordinateur. Avec son lecteur de disquettes 3 pouces et ses 128 Ko de mémoire vive, c'est la porte ouverte à un monde de logiciels dans tous les domaines de l'éducation : géo., maths, orthographe, langues. Rien de tel pour travailler autrement ! Et, pour changer de registre, avec son lecteur de cartouches, le 6128 Plus se transforme en véritable machine d'arcade : les jeux au chargement instantané vont vous en mettre plein les yeux et les oreilles... 32 couleurs à l'écran parmi 4096, son stéréo 3 voies ASG, accélération des performances graphiques et sonores. Et des jeux, il y en a : en cartouche, 32 sont d'ores et déjà écrits. Quant aux milliers de jeux sur disquettes, le temps vous manquera pour tous les connaître ! Et si vous voulez vous perfectionner, écrire vos programmes, c'est très simple : le langage Basic est livré avec la machine. Pour le traitement de textes ou la gestion de bases de données, de nombreux programmes sont disponibles chez les distributeurs agréés Amstrad.

Le 6128 Plus est livré complet avec son moniteur stéréo couleur ou noir et blanc, une manette de jeu, le langage Basic sur cartouche et un jeu de simulation de course automobile "Burnin' Rubber". Pour apprendre et se distraire, seul ou avec ses amis, les systèmes Amstrad sont vraiment imbattables !

THE SWORD OF IANA

Montre-moi ta grosse... Sword

Il en a une grande mais alors très grande et il sait très bien s'en servir, de plusieurs façons différentes.

Ça ne sera pas du luxe pour pouvoir finir l'aventure épique qui nous attend.



99%



L'HISTOIRE

«Il y a bien longtemps, dans un monde dominé par les ténèbres, la déesse IANNA choisit un guerrier pour vaincre le mal qui ravageait ces terres. Aujourd'hui, la menace naît. À TON TOUR, sauve le monde.» C'est ce que nous proposons l'équipe **RETROWORKS** avec ce jeu. Simplement vaincre le mal pour faire revenir la paix sur le monde. J'ai donc pris mon épée, ma carrure imposante, mes abdos et mon tigre de combat (oula on se calme!!!!) et je suis lancé dans la quête.

L'ECRAN D'ACCUEIL

Vous allez me dire mais on s'en fout, eh bien non, parce que là commence le voyage, et il est musical. La musique est simplement magnifique, elle respire le thème du jeu, l'aventure épique qui nous attend. De plus au niveau graphisme, nous avons le titre qui se reflète sur de l'eau ainsi que la sélection des options qui se fait par l'intermédiaire d'un rouleau qui eh oui ! tourne. C'est beau et cela présage que du bon.

AVANT LE JEU L'INTRO

Mais il a vraiment tout pour lui ce jeu, une vraie intro, avec quelques images une histoire et de la musique. Je ne résiste pas à la tentation de vous montrer les captures d'écrans.



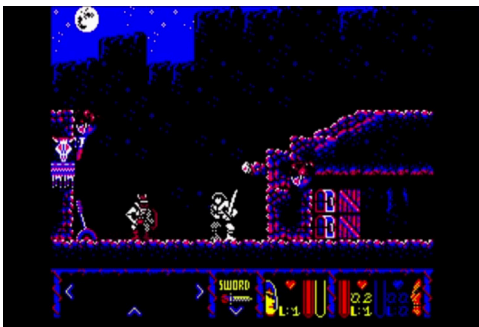
LE JEU

Passée cette intro il est en mode 1 avec 4 couleurs et une résolution de 320x200 pixels. Et ça flatte l'œil directement même avec 4 couleurs.



La musique fait partie intégrante de l'aventure, pour une fois je ne la coupe pas (quand c'est possible) pour en profiter pleinement.

Comment allons-nous trucider tous ces monstres pour libérer notre monde ? Eh bien là, nous avons à notre disposition toute une panoplie de mouvements. Notre héros peut, marcher, courir, s'accroupir, sauter, grimper, et descendre d'une plateforme. Pour le combat il sort sa grande épée et peut porter un coup vers le bas, le milieu, le haut, donner un gros coup partant de l'arrière et parer. Rien que ça !!!!!!!



Et ça fonctionne parfaitement, au début on s'emmêle un peu mais finalement tout est super intuitif.

Un menu existe aussi car nous allons pouvoir ramasser des objets qui vont nous aider dans notre quête. Surtout de la vie parce que le jeu est dur de dur. Et là aussi c'est très fluide, avec un bouton on peut afficher le menu, choisir l'objet et l'utiliser. Oui Oui, tout se fait avec un joystick, pas avec le clavier.

LE GAMEPLAY

Avec tous les mouvements à notre disposition, c'est vraiment un régal de jouer. Le personnage répond très bien, les sauts sont parfois un peu ardues mais rien de gênant, il ne faut juste pas aller trop vite.

Le personnage peut s'accrocher aux plateformes en hauteur pour se hisser et ça aussi ça fonctionne plutôt bien. C'est là qu'on voit que les développeurs ont mis le paquet sur les animations. C'est très beau et bien animé. La mécanique de jeu consiste à actionner des leviers pour ouvrir des blocs afin d'avancer toujours plus. Des clés seront aussi disponibles et il faudra les trouver pour progresser.

Les niveaux sont très grands, on se retrouve en extérieur, sous la neige et de nuit. En intérieur dans des grottes ou des châteaux. C'est toujours très joli. Plein de petites animations sont aussi de la partie, notamment les flammes pour les torches. Il va falloir découvrir tous les recoins des niveaux afin d'actionner tous les mécanismes pour pouvoir passer aux zones suivantes.

Concernant les combats, lorsqu'on arrive devant un adversaire, on sort notre épée et le but sera de bloquer les coups et d'en donner le maximum. Chaque ennemi a une jauge de vie que l'on peut voir diminuer



à chaque coup porté. Tout a été bien pensé. Les combats sont agréables (enfin à part ces Pu@&\$£€##@@ de momies) et il faudra avoir le bon minutage pour bloquer les coups. Ils restent quand même statiques avec un échange de coups sans trop se déplacer.

ET DONC ?

Top, c'est vraiment le mot, l'équipe de développement a vraiment fait un bon portage, oui au début il n'y avait que les versions SPECTRUM et MSX.

Graphisme : 4 couleurs, c'est peu, c'est sobre mais ça fait le taf

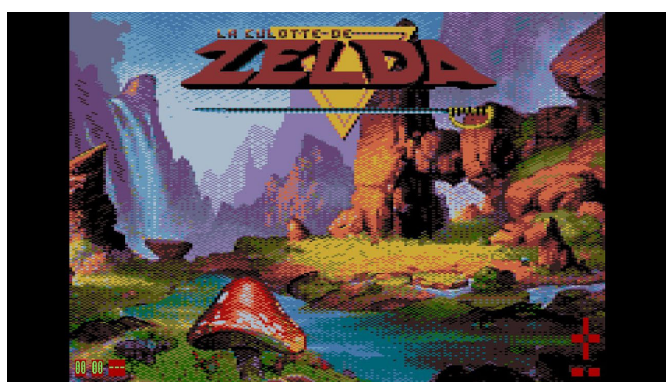
Sons : Alors là, c'est un must, les bruitages (sortie de l'épée entre autres) comme les musiques sont de très bonnes qualités.

Rhaaa/Lovely : Vraiment très bon jeu, j'adore. Vivement leurs prochaines productions.

LA CULOTTE DE ZELDA

Mediapart tweet : Zelda vu dans un club échangiste

Mais que faisait Zelda dans un club échangiste, c'est bien la question que tout le monde se pose, et en plus, elle est rentrée chez elle, sans sa culotte. L'a-t-elle laissée là-bas ? L'a-t-elle perdue en chemin ? C'est cette énigme que va devoir résoudre son preux chevalier : Link (eh oui toujours lui). La source de ces informations n'est pas totalement vérifiée.



NON JE VOUS ENDUIS PAS D'ERREURS, C'EST BIEN UN ZELDA SUR AMSTRAD ?

Oui, au diable les droits, les fans games sont là pour rendre hommage (certains avec une bonne dose d'humour) aux jeux originaux. Ils peuvent même se permettre des libertés souvent bienvenues que ne peuvent pas faire les jeux originaux. Et c'est le cas de ce jeu. C'est l'histoire d'un gars (Zisquier) qui se dit qu'il apprendrait bien l'assembleur pour le Z80 Amstrad. Il fait son petit code tranquille (avec les graphismes et SFX) dans son coin. Peu après il est rejoint par BDCIron qui lui refait la partie graphisme et lui donne des conseils pour améliorer son code. C'est là qu'est né « La culotte de ZELDA ». Tout en Assembleur s'il vous plaît.

L'HISTOIRE DU JEU

Nous voici dans la peau de Link qui va devoir affronter tous les dangers: monstres, pièges et j'en passe pour retrouver cette satanée culotte. Zelda n'est sans doute pas aussi prude qu'elle y paraît (elle cache bien son jeu la coquine sous ses airs de princesse modèle, passons)



Début de l'aventure

LE JEU ?

Il est conçu sur le modèle du premier Zelda NES. En vue de dessus. Avec passage d'un écran à un autre quand on arrive aux limites justement du dit écran (enfin vous m'avez compris).

Attention il est conçu pour le support cartouche et avec 128K de ram, donc pour les AMSTRAD +

Ce qui sidère dans les tous premiers instants du jeu : la jouabilité, c'est complètement fluide. Pour ne rien gâcher au plaisir de jeu, la musique nous enchante, nous flatte les oreilles, le thème Zelda est là, il tourne en boucle sans jamais nous lasser.

Tout y est, l'univers, le bestiaire assez complet, on reconnaît bien les ennemis du Zelda originel. Nous pouvons ramasser des cœurs pour regagner de la vie et des diamants pour avoir de l'argent. Et ça on va avoir besoin de toute l'aide possible car le jeu est dur, mais vraiment dur, avec des @&é »\$£* de pièges sadiques (ça doit être l'Amstrad qui fait cet effet sur les développeurs)



Ennemis emblématiques

Même les magasins sont présents avec la possibilité d'acheter des objets pour nous faciliter le jeu. C'est vraiment bien fait.



TOUT EST CACHÉ (PAS QUE LA CULOTTE) !

Eh oui et là il y a du boulot, le jeu est truffé de lieux, et d'objets cachés. Il faudra les trouver en brûlant des arbustes par ici, en faisant exploser un rocher ou une statue par là. Il faudra aussi faire exploser une partie des falaises pour découvrir des entrées menant vers des bonus. Cela ajoute vraiment un vrai plus et le jeu nous pousse à rechercher le moindre petit recoin qui n'est pas pareil que les autres et qui pourrait cacher un secret. L'effet sonore est quant à lui, le même que sur NES, et plus généralement de tous les Zelda.



Je ne vous ferais pas l'affront d'essayer de chanter l'air (sinon c'est le tsunami direct)

IL A TOUT D'UN GRAND ?

Sans hésiter oui, ce jeu fait par un amateur (et ce n'est pas péjoratif), qui plus est sans connaissance de l'assembleur au départ, est un jeu qui n'a pas à rougir face aux autres productions de l'époque. Je dirais même qu'il est bien meilleur que beaucoup de jeux.

ET LE MYSTÈRE DE LA CULOTTE

Eh bien, cher lecteur et chère lectrice, il va falloir y jouer et surtout le finir pour voir la fin de l'histoire. Link va-t-il pouvoir sauver l'honneur de la belle (mais coquine) Zelda ? Aller j'y retourne car je veux savoir !

DarkSteph

Graphisme : Top, dans l'esprit Zelda des machines 8bits.

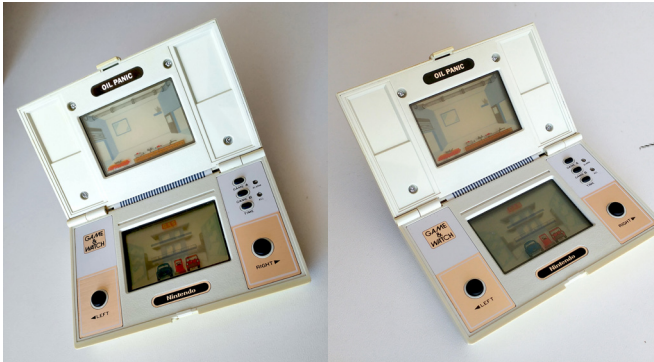
Sons : Très bons, les GFX sont top, le thème principal, on le connaît tous, il est très bien rendu

Rhaaa/Lovely : J'adore, la version du jeu actuelle est la 1.3. Il reste quelques bugs et améliorations à corriger et mettre en place. Mais il reste entièrement jouable et super FUN.

OIL PANIC

Arrêtedem'enduire d'OiloujePanic

Les Game & Watch vous connaissez sans doute, ce sont les ancêtres des consoles portables. Ils étaient nommés Jeux Electroniques et étaient distribués, entre autres, par Nintendo. Si je devais en citer quelques-uns : Donkey Kong, Octopus, Parachute, etc. Eh bien dans cet article je vais vous présenter Oil Panic mais sur Amstrad CPC



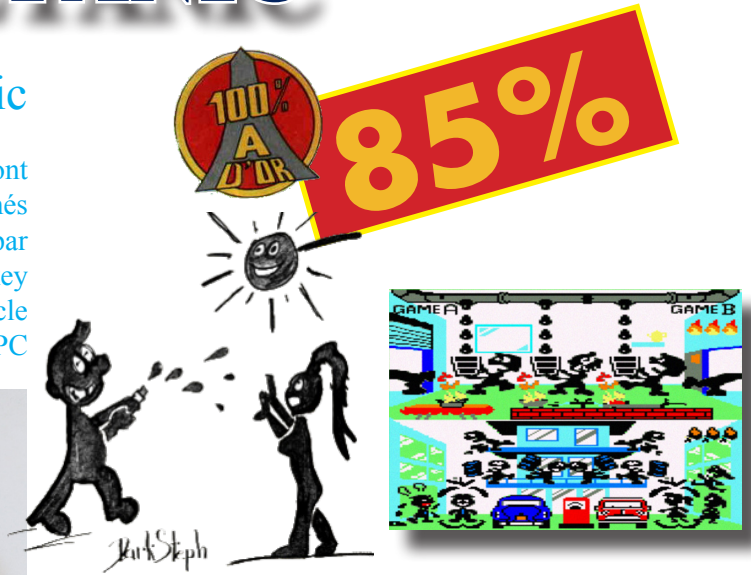
UN JEU ÉLECTRONIQUE SUR AMSTRAD ?

Oui, c'est l'équipe CRAZY PIRI qui s'y colle, après leur premier remake TETRIS. Le jeu a été réalisé par Redbug pendant ses vacances de Noël. Il avait déjà fait un essai en 1988 sur du BASIC mais sans finir le projet. Le logo est de leZone et l'écran titre de Kukulcan. Le développement a été réalisé en C (avec des routines en Assembleur) et avec une chaîne de compilation pour arriver à un format .dsk.



DONC ON PEUT JOUER À UN JEU Game & Watch SUR CPC ?

Bien sûr, et c'est même bien fait, dès l'écran d'accueil on tombe sur une visu comme sur un écran LCD. Avec en fond toutes les positions des objets qui vont pouvoir se déplacer. C'est plutôt bien vu et ça donne un bel effet je trouve. Il n'y a que le mode A d'implémenté, comme sur une vraie Game & Watch.



DU COUP ÇA DONNE QUOI ?

Le jeu est constitué d'un seul écran mais sur deux niveaux, il va falloir rattraper les gouttes qui tombent du plafond (sans doute d'un garage de voiture) dans un récipient et les verser au collègue du niveau de dessous par la fenêtre de droite ou de gauche. Si l'on verse l'huile et que le collègue n'est pas dessous, on arrosera un client (à gauche) ou une cliente (à droite) et on se fera engueuler. Par la même occasion on perdra l'une des trois vies à notre disposition. Dans ce type de jeu le but est de faire le plus gros score possible pour frimer devant les copains.

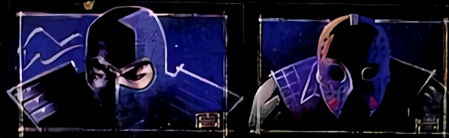
OUI, MAIS NIVEAU DU GAMEPLAY.

Eh bien fidèle au jeu électronique original, un gameplay simple, il suffit d'aller à gauche et à droite. Les bruitages sont tout aussi simples, quelques bips à chaque déplacement des objets. Cette première version va être mise à jour, avec la correction de certains bugs et améliorer l'ensemble et/ou mettre des options supplémentaires (suppression du fond une fois en jeu). La team CRAZY PIRI a réussi avec brio à adapter sur nos chères machines un Game & Watch. Tout y est. C'est tout simplement très jouable et super agréable.

DarkSteph

Graphisme : Mignons, dans le plus pur style des Game & Watch d'origine, la couleur en plus.
Sons : Limité à quelques bips, mais fidèle aux machines physiques.
Rhaaa/Lovely : Une reproduction fidèle sur nos machines, ça serait cool d'avoir une version d'un autre modèle avec deux écrans Mr Crazy Piri.

SHADOW Warriors



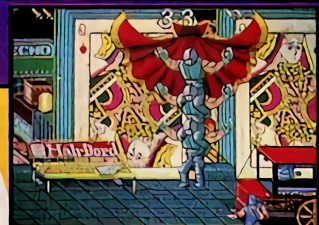
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!

Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaînes qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.

Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!

Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS - les héros des années 90!



AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean

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

TOKI WIP

Jeu mythique des années 80, Toki est sorti sur borne d'arcade en 1989. Pour votre serviteur, qui écrit ces lignes, ça a été une véritable claque. Dans le plus pur style des jeux d'arcade, Toki reste un très bon jeu tant sur la forme que sur le fond. Et c'est en 2021 qu'une adaptation fait son apparition sur AMSTRAD CPC.

Tu ne rêves pas cher lecteur et amoureux de l'Amstrad, une adaptation est bien réalisée sur nos machines. C'est le studio GGP, autrement dit Gros Gland Production qui est à l'initiative de cette adaptation.

VRAIMENT SUR AMSTRAD CPC ?

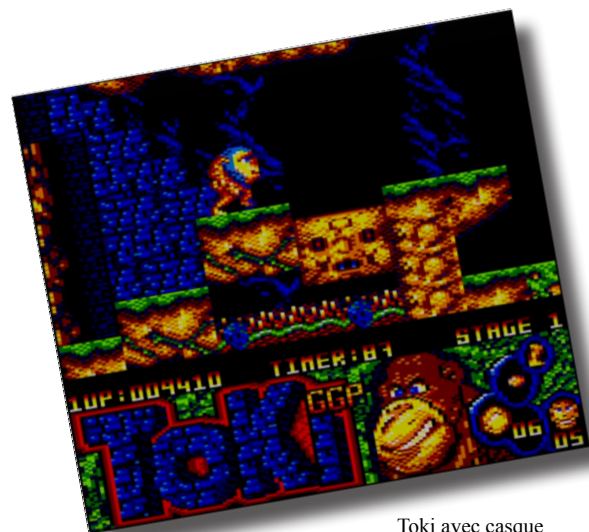
Eh oui, ils l'ont fait. Et ce n'est pas une mince affaire, il a fallu quelques années (c'est dur de trouver du temps lorsqu'on fait ça sur le temps libre) pour arriver au résultat escompté. Tout a été réalisé à 100% (pas de jeu de mots avec le magazine que tu tiens entre tes mains), les graphismes, les musiques et le moteur de jeu.

ILS SONT TOCKI CES GARS NON ?

La Team, c'est Jack et Joe qui se sont mis, l'un à la programmation et la musique (jack) et l'autre aux graphismes (Joe). Pendant que Jack développait sous Winape, Joe dessinait avec OCP (sauf pour la dernière version de la page du jeu qui est sous Graphx2).

DU COUP ÇA DONNE QUOI ?

Bluffant, c'est le mot. Les graphismes sont de toutes beauté. C'est coloré, plein de détails sans jamais être surchargé. On sait à tout moment où on est, où sont les ennemis, sur quoi on doit tirer et où on doit aller. La musique, quant à elle, est superbe, le rythme est entraînant et respecte celui de l'arcade.



Toki avec casque

OUI MAIS BON, ET LA JOUABILITE ?

On ne va pas se mentir, notre machine n'est pas un foudre de guerre, surtout comparée aux machines d'arcade. Mais avec de l'optimisation, elle arrive à faire des choses grandioses. Et là, c'est le cas, Toki (oui, c'est le nom du personnage), répond au doigt et à l'œil. La maniabilité est excellente. Le jeu utilise un joystick à deux boutons, un pour le saut et l'autre pour le tir. Et c'est là que c'est bluffant, dans la version arcade, on mitraille le bouton pour tirer le plus possible sans jamais s'arrêter, ici c'est pareil, les tirs s'enchaînent à une vitesse folle. Une vraie prouesse (je ne te dis pas les routines en assembleur)

ADAPTATION vs CONVERSATION

Bon l'équipe GGP nous a concocté ce TOKI sur Amstrad, son grand frère étant la version Arcade. Mais ils se sont pris quelques libertés, d'où le nom d'adaptation. L'ensemble ressemble à du Toki, le level design est sensiblement identique, les ennemis sont présents, les singes, les « raies volantes » qui nous donnent des pièces, les lézards qui crachent du feu ainsi que les « fantômes » bleus avec des lances. Même le mid-boss du level 1 (je n'ai pas vu les autres) est de la partie



Concernant les bonus, le casque bleu va nous protéger et les améliorations des tirs nous donneront plus de facilités pour éliminer les ennemis



Mid Boss level 1

GGP SADO, nous MASO

Avec ce jeu, je me suis découvert un petit côté maso pas désagréable. Le jeu nous met à rude épreuve, l'équipe GGP s'étant pris quelques libertés sur le level design et le placement des ennemis. De plus, ils ont ajouté quelques pièges machiavéliques pour nous empêcher de sauver notre belle. C'est plutôt bienvenu je trouve (moi maso ?)



Casque level 1



OK, MAIS Y'A BIEN UN TRUC QUI CLOCHE NON ?

Eh bien là, j'ai bien du mal à trouver un défaut. J'ai vraiment passé un bon moment sur le premier niveau, vivement que la version complète soit disponible en disquette 3 pouces. Le studio GGP à vraiment fait un travail de titan pour nous proposer une adaptation digne du jeu original (hein Jack) sur notre machine préférée.

Si j'étais un tantinet pointilleux, bon je le suis donc allons-y, je dirais :

- Les sauts sont parfois un peu raides, je m'y suis pris à plusieurs fois pour m'accrocher aux lianes.
- Concernant le level design, le scrolling n'étant pas continu mais par écran, des monstres ont tendance à nous arriver dessus sans qu'on ait le temps de réagir. Un peu injuste. En revanche, une fois qu'on le sait, on se prépare dès que le scrolling change.
- Sur les araignées, quand on les tue, les boulettes qui en résultent ne décrivent pas un arc de cercle parfait, l'animation est un peu saccadée.

POUR FINIR

Eh bien je suis tombé amoureux de cette version, les quelques petits défauts que je viens de citer n'empêchent en rien la prise de plaisir quand on joue. De plus, ayant testé la version non finalisée, je pense qu'il va y avoir des correctifs. Avoir une adaptation de cette qualité est tout simplement ahurissant.

Bravo les GGP, Jack et Joe.

DarkSteph

Graphisme : A couper le souffle.

Sons : Autant les musiques que les bruitages, tout est parfait et colle parfaitement à l'action.

Rhaaa/Lovely : Je suis sous le charme, je veux le jeu complet s'ïou plait M. GGP!!!!!!!!!!

GHOSTS N GOBLINS

WIP

M'en bats les Goblins, j'ai un beau caleçon !!!

Les remakes de nos jours ça pousse comme une main de squelette qui sort de terre. Et ici vous allez découvrir dans ce WIP TEST une nouvelle version en cours de développement.

ATTENDS L'AMSTRAD AVAIT DÉJÀ UNE VERSION NON ?

Effectivement et une plutôt bonne d'ailleurs, je me souviens d'un jeu bien fait, soit avec des graphismes en mode 0 n'utilisant qu'une partie des 16 couleurs disponibles mais quand même assez joli. Et avec une musique respectant à peu près celle de l'arcade.



il y a l'intro, presque comme sur la version Arcade, alors là, chapeau, et en plus les graphismes sont fins et soignés.

Je prends moi joystick, et, non mais je rêve, le thème est super fidèle à la version Arcade, attends, je le laisse tourner en boucle pour bien écouter avant de jouer.

Allez go, je fais quelques pas et BIM, je me fais toucher, je m'attends à mourir mais non, Oh mon GOD, je me balade en calbar, mais ça c'est une sacrée avancée par rapport à la version de 1986 (on mourait dès qu'on se faisait toucher une fois).

Bon, bien sûr, quelques frames plus loin je meurs. Après quelques essais, j'arrive au boss et je récupère la clé. Vraiment j'ai passé un bon moment, c'est très jouable. Si on meurt c'est que le problème se situe entre la chaise et l'AMSTRAD !!!!!



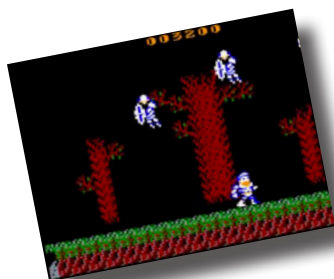
Golem13 m'ayant dit que les graphismes avaient été complètement refaits, j'ai vraiment hâte de jouer à la version finale.

DarkSteph

Graphisme : Fidèles à l'arcade, fins et jolie.

Sons : Idem Arcade, rien à dire de plus. Du bon son.

Rhaaa/Lovely : Une reproduction fidèle sur nos machines, en plus la jouabilité semble sans failles.



GnG de 1986

UN REMAKE VAUT MIEUX QUE DEUX, TU L'AURAS !

J'avoue je n'ai jamais compris ce dicton mais je trouve que ça fait bien ! Comme je le disais en intro GnG est en cours de développement par l'équipe de Golem13 depuis maintenant plusieurs années. Le développeur nous a sorti une version jouable publique en avril 2020 pour notre plus grand plaisir (et le sien sans doute aussi).

L'EQUIPE

Golem13 est l'initiateur du projet (depuis maintenant 5 ans). Son travail énorme c'est porté sur la mise en place de tous les outils nécessaires au développement de son jeu ainsi qu'au développement du jeu lui-même. En assembleur je vous prie ! Pour les graphismes, une première version avait été faite mais complètement refondue par HWIKAA, un talentueux graphiste. Concernant le planning, mon petit doigt de squelette m'a dit que la version définitive pourrait sortir début 2022. Allez maintenant passons au jeu.

OUI LE JEU, NOM D'UN GHOST !!!

J'y viens, j'y viens, déjà le jeu utilise tous les atouts des AMSTRAD +, surtout le nombre de couleurs étendues, il est bien sûr en format cartouche.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

ÉVADEZ-VOUS DU MONDE DES JEUX ENNUYEUX!

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

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

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

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

"LE DESTIN DU MONDE EST ENTRE VOS MAINS"

"DETRUISEZ LES MECHANTS REPTILONS"

DUKE

JAKE

Distribués par **UBISOFT**
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

TENGEN
The Name In Coin-Op Conversions

DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. Atari Games Corporation
Publié par Domark Ltd. Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00 Fotos d'écran sur Amiga & Atari ST

et dans les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

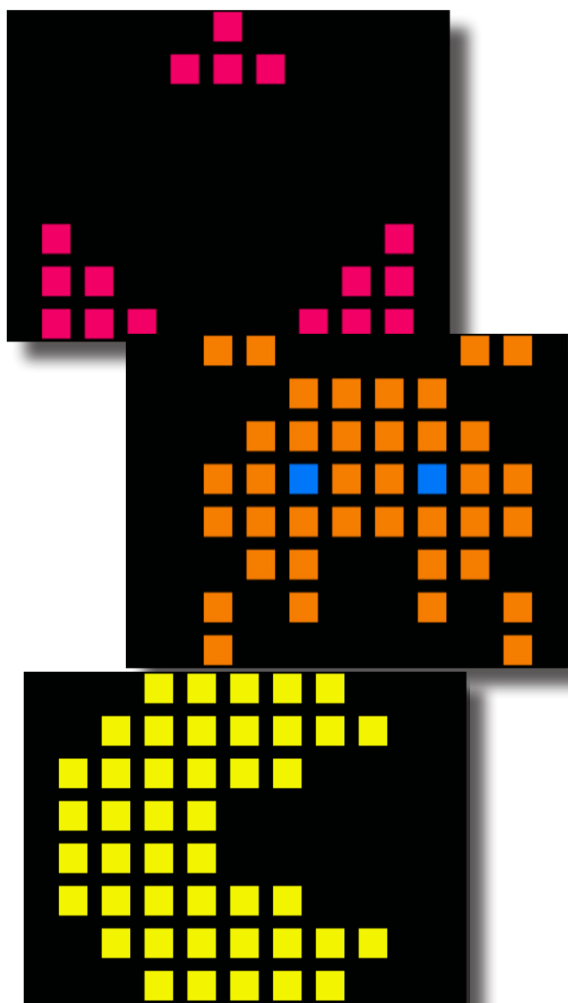


Montre-moi ce que peut faire vraiment mon AMSTRAD. C'est la définition que je donnerai à toutes les démos (quel que soit l'ordinateur d'ailleurs). Le talent des demomakers est indéniable, que ce soit au niveau des graphismes, de la musique comme du codage.

Dans cette rubrique nous faisons le tour de toutes les nouvelles démos actuelles sur notre bel AMSTRAD.

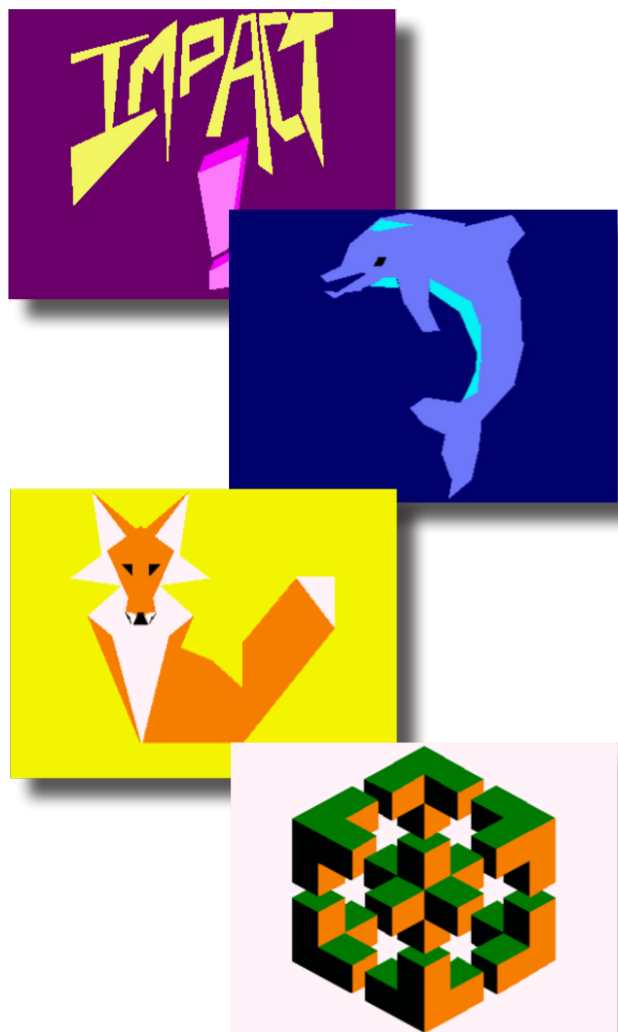
RUN! By Symbiosis & Project Argon

<https://www.pouet.net/prod.php?which=88709>
2021 voit le retour aux affaires d'anciens du CPC, BSC et REX ont sorti RUN! démo qui utilise tout l'écran (on appelle ça du fullscreen) avec des dessins en bloc de pixel représentant divers personnages de jeu CPC : Dizzy, Batman, Monty etc. Le tout avec une musique dite «Sid», fruit des recherches de BSC sur ce sujet, rapprochant la puce sonore de nos chères machines de celle tant convoité du C64.



Triangulart

<https://www.pouet.net/prod.php?which=89018>
Demoniak, un ancien du CPC, mais toujours actif, nous propose cette petite démo à base de triangles. Le concept : créer des images à base de triangles, panda, lion, girafe, figures géométriques. Tout y passe, les routines sont surprenantes de rapidité, le tout avec une musique qui donne la pêche. Pour ne rien gâcher, en overscan bien évidemment ! Une prod bien originale pour nos CPC, en plus elle ne tient qu'en 16 malheureux petits kilooctets et est disponible au format disquette, cassette et cartouche. Pas une configuration n'est oubliée. Bravo la Team Impact !



Robots Take Control

<https://www.pouet.net/prod.php?which=88554>

Cette démo s'est hissée à la seconde place dans le concours «Revision Online 2021» Oldskool Demo competition by Bebediction and Arkos.



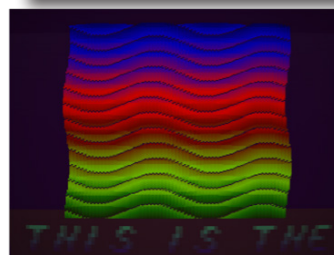
GX8K by Dirty Minds

Première démo

A M S T R A D + d'Optimus.

Dès le début, c'est une explosion de couleurs avec des rasters qui exploitent bien la palette de 4096 couleurs, le nom du groupe ainsi que celui de la démo est présenté. La suite est un enchainement de sprites, avec un effet de miroir, donnant l'impression que les sprites se reflètent dans l'eau avec en plus un joli effet de kaléidoscope.

La démo finit avec un scrolling et un effet de drapeau très coloré de toute beauté. Une Agréable musique de Buckethead accompagne la démo.



Shadow Party

Fin mai 2021, a eu lieu la 1er Shadow Party. Une démo party multi-machines, et virtuelle vu les circonstances sanitaires actuelles. Trois démos ont été présentées.

Bulles

<https://www.pouet.net/prod.php?which=89112>

Démo proposée par Vital-Motion! pour la série AMSTRAD+, elle nous accueille avec des bulles de toutes les couleurs. Apparaît ensuite le logo du groupe, suivis d'une caricature des 3 auteurs de la démo !Yogibeer, Glafouk et Plissken. S'en suis une grande bulle laissant apparaitre un écran caché avec le logo «Shadow Party» en split rasters, puis 4 petites bulles laissant apparaitre le logo de la demoparty. Des smileys remplacent les bulles, puis une jolie animation laissant apparaitre le nom de la démo dans les sprites hard. Enfin la démo reboucle pour nous permettre de la revisionner.

A CPC Odyssey

<https://www.pouet.net/prod.php?which=89060>

Cpcitor nous propose la seule démo CPC classique de cette partie. Avec scroll texte en bas de l'écran que je vous conseille de lire ainsi qu'un starfield 3D sur le reste de l'écran.



Bonjour mes petits lecteurs et mes petites lectrices, comment allez-vous depuis tout ce temps ? Moi ça va à merveille.

Par le passé, vous m'avez tous, aimée, idolâtrée, fantasmée même, bande de petits galopins et de galopines. Aujourd'hui je reprends du service pour vous écouter et vous apporter toutes les réponses, quelle que soit la question concernant le Mag et l'univers de l'AMSTRAD.

Je suis toujours aussi douce, attentive, et toujours là pour vous. Pour me joindre et me poser toutes vos questions, un seul et unique moyen, mon mail perso.

amstradcentpourcent@darkarcade.fr

Cependant, je peux aussi sortir mon fouet et mes menottes si vous n'êtes pas sage et être beaucoup moins douce. Enfin c'est vous qui voyez.

J'ai vraiment hâte de recommencer à vous lire pour vous apporter les réponses à vos questions, vous encourager et/ou vous reconforter. D'ailleurs j'ai déjà reçu quelques mails, y'a des petits chanceux qui ont eu les infos en avance. Je vous fais plein de bisous et à bientôt chers lecteurs et chères lectrices.

MISS X

Salut les amis !!

Bon c'est vrai, Amstrad Cent Pour Cent reprend du service ?? Et Miss X, elle fait partie de l'aventure ? Je suis trop content. J'avais acheté tous vos numéros, j'étais même abonné. Tiens justement en parlant d'abonnement. Après l'arrêt de votre mag, il me restait encore 2 numéros à recevoir. Bon ce n'est pas grave, mais j'espère bien les avoir maintenant ;). Je suis impatient de vous lire.
Marc

MISS X...



...ET SINED

Bonjour Marc,
 Eh oui vous ne rêvez pas, le numéro 50 que vous tenez entre vos mains est bien là. Et je vous réponds en direct car oui, je reprends du service (d'ailleurs la nouvelle rédac aussi) pour toujours vous apporter les réponses à vos questions. Je suis plus motivée que jamais. Je suis désolée pour vos numéros mais nous avons dû arrêter le magazine faute d'actualités, le monde Amstrad étant de plus en plus concurrencé par les nouvelles machines de l'époque. Pour te dédommager je te fais un gros bisou rien que pour toi.

MISS X

**Bonjour Miss X,
j'ai appris que tu reprends du service ? Es-tu toujours la même que celle qu'on a connu à l'époque ?**
Emmanuel

Bonjour Emmanuel,
Eh oui tu tiens la entre tes mains le nouveau numéro d'Amstrad Cent Pour Cent, pour l'instant c'est un numéro isolé, mais en fonction des retours et de l'actualité autour de l'Amstrad, qui sait peut-être il y en aura d'autres. Me concernant, oui je suis toujours la même, malgré les années, je n'ai pas pris une ride, je suis toujours aussi motivée pour vous répondre et vous apporter les informations que vous voulez. Je te fais des bisous

MISS X

**Slit Miss X, comment ça va ?
Est-ce que tu sais quand va sortir la version définitive de TOKI en version complète ?**
Antonio

Bonjour Antonio,
Jevaistrèsbien, en forme pour répondre à vos questions. Bien en voilà une très bonne question. A l'heure où j'écris ces lignes, l'équipe des GGP (Jack et Joe) travaillent dur pour pouvoir sortir le jeu dans sa version finale. Un test du premier niveau (sans le boss) a été réalisé par Khailas et DarkSteph (oui le rédac en chef, d'ailleurs c'était une très bonne vidéo chef €€€€). Je pourrais sans doute te donner plus d'infos dans le prochain numéro. En attendant tu as le test dans la rubrique WIP de ce mag.

MISS X

**Bonjour,
Je suis très content de ton retour Miss X. J'avais un Amstrad CPC 6128 étant jeune, je ne sais plus où il a fini. J'aimerais en acquérir un nouveau mais je vois sur internet des prix allant du simple au double voir au triple, combien coûte actuellement un 6128 en état de marche ?**
Christophe

Bonjour Christophe,
Alors là nous sommes face à un gros sujet. Je dirais que le prix d'un Amstrad est très subjectif. Tu as tous les prix. Le marché de l'occasion ne connaît pas la crise. Pour être un peu plus précis, pour un CPC6128 la moyenne tourne autour de 130€ (je n'ai pas dit que c'était un bon prix hein ! Juste le prix moyen). Pour les 6128+

c'est un tout petit peu plus cher. Il faut vraiment faire attention à ce que tu achètes et vérifier le matériel au maximum.
MISS X

**Bonjour,
Est-il possible d'avoir un article sur le réglage du moteur de notre lecteur 3 pouces ?
Photos, logiciels pour , tuto
Merci à vous ! Que de souvenirs ce magazine !!!**
Simon

Bonjour Simon,
En voilà une idée qu'elle est bonne. J'ai toujours rêvé de régler une courroie du lecteur de disquette. Non je plaisante, ce n'est pas du tout mon truc, mais je vais demander à une personne très technique de nous faire un beau tuto pour le publier dans le mag. Merci pour l'idée et à bientôt
MISS X

**Bonjour Miss X,
Amstrad Cent Pour Cent est vraiment le meilleur magazine autour du l'AMSTRAD. Le numéro 50 va paraître, mais va-t-il avoir d'autres numéros ?**
Stéphane

Bonjour Stéphane,
Toute l'équipe s'est donné sans compter pour sortir ce numéro 50. Cela demande un nombre important d'heures de travail. De plus, étant toutes et tous non professionnels, il y a pas mal de choses à améliorer. Pour cela, nous allons avoir besoin de professionnels. Donc pour répondre à ta question, suivant les retours que l'on va avoir sur ce numéro 50. Soit nous continuons à un rythme de 1 à 3 par ans avec l'équipe et on fera du mieux que nous pourrons. Soit on s'entoure de professionnel pour les illustrations etc. et nous passerons surmeent par une coampagne de financement participative, ou une cagnotte afin de payer les pros.

J'espère que j'ai pu répondre à ta question.
MISS X

Voilà, c'est la fin de cette rubrique. Pour me contacter, une seule manière, mon mail:
amstradcentpourcent@darkarcade.fr
A bientôt les petit(e)s amtradien(ne)s.

MISS X

SHUFFLEPUCK CAFE

Le café Star Wars de l'amstrad CPC

Les remakes de nos jours ça pousse comme il est vrai que le background et l'ambiance du jeu correspondrait parfaitement à la franchise de cette fabuleuse Saga : Vous êtes un marchand pas vraiment doué de la galaxie, et pour couronner le tout votre vaisseau vous lâche, vous forçant à vous poser sur la première planète venue.

95%



BACKGROUND

Ceci fait, vous cherchez désespérément un moyen de contacter un garagiste et rentrer dans le premier bâtiment animé que vous apercevez qui s'avère être un tripot malfamé, bruyant et enfumé... Il y a bien un téléphone au fond de celui-ci mais visiblement, les habitués du tripot n'aiment pas les nouvelles têtes et vous empêchent d'y accéder, vous montrant du doigt tour à tour le air hockey trônant au milieu du café et une pancarte annonçant un grand tournoi le jour même ... Vous comprenez vite que pour accéder au téléphone en question, vous devrez gagner le respect des habitués et donc ... que vous devrez gagner ce tournoi si vous voulez avoir une chance de repartir de cette planète avec votre vaisseau remis à neuf Voilà en résumé ce que nous apprend le manuel du jeu de ce jeu.

ET LE JEU DANS TOUT ÇA ?

Après un écran titre montrant la façade du café, vous voilà directement dans le café, debout, face aux habitués qui vous regardent, certains avec mépris, d'autre avec défiance, dans tous les cas vous ne vous sentez pas à l'aise en leur compagnie.

Afin de vous entraîner pour le tournoi, vous pouvez affronter en match amical un adversaire aux choix entre Skipe (Un jeune homme malingre et un peu myope (facile à battre), Visine (un humanoïde de petite taille), Vinnie (une sorte d'ours qui joue assez bien), Lexan (Un homme lézard redoutable, aimant un peu trop le champagne), Eneg (un cochon révolutionnaire mal luné), Nerual (une sorte de fantôme mystérieux à deux visages (dont un sur l'abdomen) qui a tendance à copier votre jeu), la princesse Benjin (seul personnage féminin possédant des pouvoirs psychiques redoutables, déviant la direction du palet pour mieux vous surprendre) et le champion incontesté du tournoi Biff (une grosse brute qui n'aurait pas fait tâche à côté d'Arnold dans Conan le Barbare)



Ecran titre

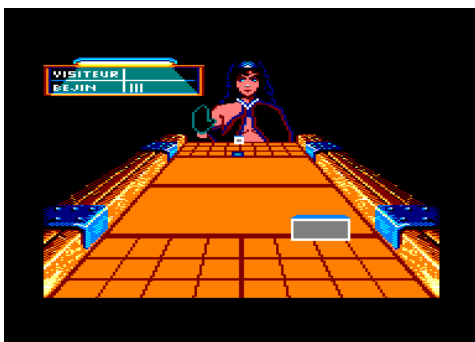
Si vous voulez encore parfaire votre jeu avant le tournoi, le serveur du bar, DC3-Alsao, un robot paramétrable à souhait, vous aidera dans ce sens.

Mais au juste, de quel tournoi parle-t-on ?

D'un tournoi de air hockey : À l'aide d'une raquette, vous devez envoyer un palet dans le camp adverse tout en évitant que cela vous arrive en arrêtant le dit palet quand l'adversaire vous le renvoie, après un certain nombre de points, vous gagnez la partie et vous affrontez l'adversaire suivant jusqu'à battre le champion incontesté (et donc le boss du jeu) Biff, vous aurez alors le privilège d'avoir votre nom inscrit au tableau des champions du Shufflepuck Cafe, et accessoirement de pouvoir enfin passer votre précieux coup de téléphone au garagiste...

GAMEPLAY

Au niveau du gameplay, tout se joue au joystick, on perd donc en ergonomie par rapport à une souris, ceci dit le jeu reste très agréable avec une bonne prise en main. Le gros point fort du jeu se situe dans l'attitude des personnages : ils ont tous des qualités et des points faibles, les rendant faillibles et donc d'un certain côté, humains. Par exemple notre homme lézard, Lexan, est un adversaire redoutable, mais trop confiant en lui, ce qui fait qu'à chaque fois qu'il gagne un point, il a tendance à boire dans sa coupe de champagne, cette mauvaise habitude lui joue des tours puisque l'alcool émousse au fil du temps ses réflexes, le rendant bien plus abordable



Princesse Benjin

MES IMPRESSIONS

C'est cette singularité qui m'a marqué à l'époque : Quand je jouais à un jeu d'échecs, je sentais bien que j'avais en face de moi une IA plus ou moins performante selon le niveau que je lui donnais, mais avec shufflepuck café, malgré que l'on joue contre une IA, les faiblesses des personnages propre à la nature humaine les rendais à mes yeux bien réel, si bien que quand je faisais une partie, à force d'y jouer souvent, je retrouvais avec plaisir mes amis pour une bonne partie de air hockey, peu de jeu savent donner une telle impression de jouer avec un vrais humain en face de soi.

Ajoutons à cela de beaux graphismes et malgré l'absence de décors au-delà de notre adversaire et une excellente animation avec beaucoup d'humour, même si celle-ci ne concerne que les raquettes, le palet et notre adversaire, le reste étant statique.



Au niveau des bémols, à part le fait qu'une souris aurait été plus appropriée pour jouer à ce jeu, c'est surtout le manque d'un mode deux joueurs, qui s'y serait pourtant très bien prêter, du coup je n'ai jamais eu la chance de faire une partie contre mon père qui adorait ce jeu autant que moi et ça restera à jamais un regret

Si vous n'y avez jamais joué, je vous conseille de vous y mettre dès maintenant, au risque d'y passer quelques nuits blanches.

Tarodius

Graphisme : Superbe malgré un décor sobre durant les parties.

Animation : Bien animé et marrant par moment.

Son : une très belle Musique dans le bar, absente pendant les parties mais remplacer par des FX efficaces qui font le taff.

Lovely : Malgré un mode deux joueur absent, ce jeu reste très addictif et la singularité des adversaires possédant des qualités et des défauts qui leur sont propre rendent ceux-ci attachant, on a envie d'allumer son CPC juste pour refaire une partie avec eux.

Il n'y a pas que les softs dans la vie, il y a aussi l'alcool. Mais qu'est-ce que je dis !!!! Ça doit être ces longs mois de confinement, vivement qu'on puisse consommer pas que des softs entre amis et surtout en terrasse. Bref cette rubrique pour vous dire qu'il y a tout en tas de nouveaux bidules qui sortent pour nos machines.

Je vais en passer un en revue plus particulièrement.

GO.

N'est pas GOTEK qui veut !!!

Attention, je ne vais pas rentrer dans les détails techniques sur le sujet HxC vs FlashCopy. Le but est de présenter un GOTEK externe pour son utilisation.

Un GOTEK mais qu'est-ce que c'est ?

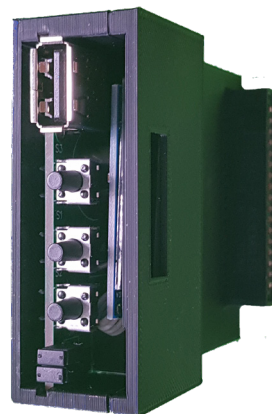
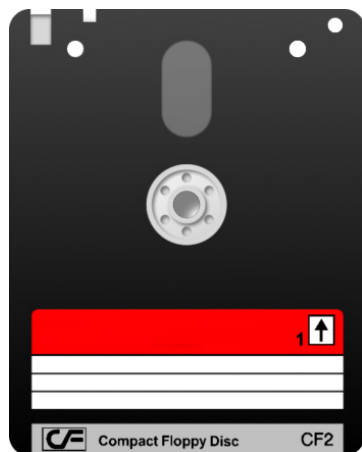
Bon on va commencer par la base, à partir de l'Amstrad 664, le lecteur de cassettes à laisser la place au lecteur de disquettes 3" (une erreur à mon humble avis de ne pas avoir utilisé le format 3 pouces et demi). Ce lecteur était sur la partie droite du CPC.

Il existe des GOTEK internes, qui remplacent le lecteur de disquette et d'autres externes (qui sont détectés comme un lecteur B), qui se branchent sur le connecteur SPI à l'arrière de l'ordinateur. C'est cette version que je vais vous présenter (fabriqué par zaxon). Le Gotek est un petit boîtier électronique qui va émuler un lecteur de disquettes supplémentaire. Il suffit de préparer sa clé USB avec les fichiers .dsk ou .hfe et le GOTEK est immédiatement utilisable. Il est même possible de créer des répertoires sur la clé et de naviguer dedans avec le GOTEK lui-même. C'est vraiment très rapide et très pratique.



Gotek face écran

Dans ce lecteur nous pouvons mettre une disquette 3" et seulement une. Eh bien un GOTEK permet d'avoir un nombre important de disquettes dans le même boîtier.



Gotek vue de dessus



Gotek allumé

Donc une fois le GOTEK mis en place, il suffit :

- Allumer son AMSTRAD,
- Choisir sa disquette sur le GOTEK avec les boutons de défilement.
- Aller sur le lecteur B avec `ùB` ou `|B`, le message Ready doit apparaître.
- Faire un cat pour afficher le contenu de la disquette.
- Lancer le programme

Reset Man

On en est tous-là, on tripote un nombre incalculable de fois notre bouton ON/OFF de notre AMSTRAD. Tout simplement pour le réinitialiser, changer de jeu ou pour exécuter un programme différent.

Et à fur et à mesure, ce bouton à tendance à s'abîmer (il arrive même qu'il ne fonctionne plus du tout). Eh bien là aussi, il existe un tout petit boîtier qui se branche sur le port imprimante et qui permet via un bouton poussoir de reseter son AMSTRAD.

Pour parler un peu technique, il ne coupe pas l'alimentation du CPC pour la rétablir. Non, le microprocesseur des AMSTRAD permet un reset sans couper l'alimentation. Pour cela il suffit de souder 2 fils sur notre bel ordi avec un bouton poussoir pour profiter de cette fonction.

Personnellement j'ai opté pour un boîtier tout fait, cela ne m'a pas coûté pas bien cher (4,99€) et maintenant j'ai un reset beaucoup plus facile à portée de main.

Vous trouverez dans la rubrique WEB le lien vers le matériel.



C'est à peu près tout ce qu'il y a à faire. Cela fonctionne vraiment parfaitement. Vous trouverez le lien vers celui que je viens de présenter dans la rubrique WEB.



DarkSteph



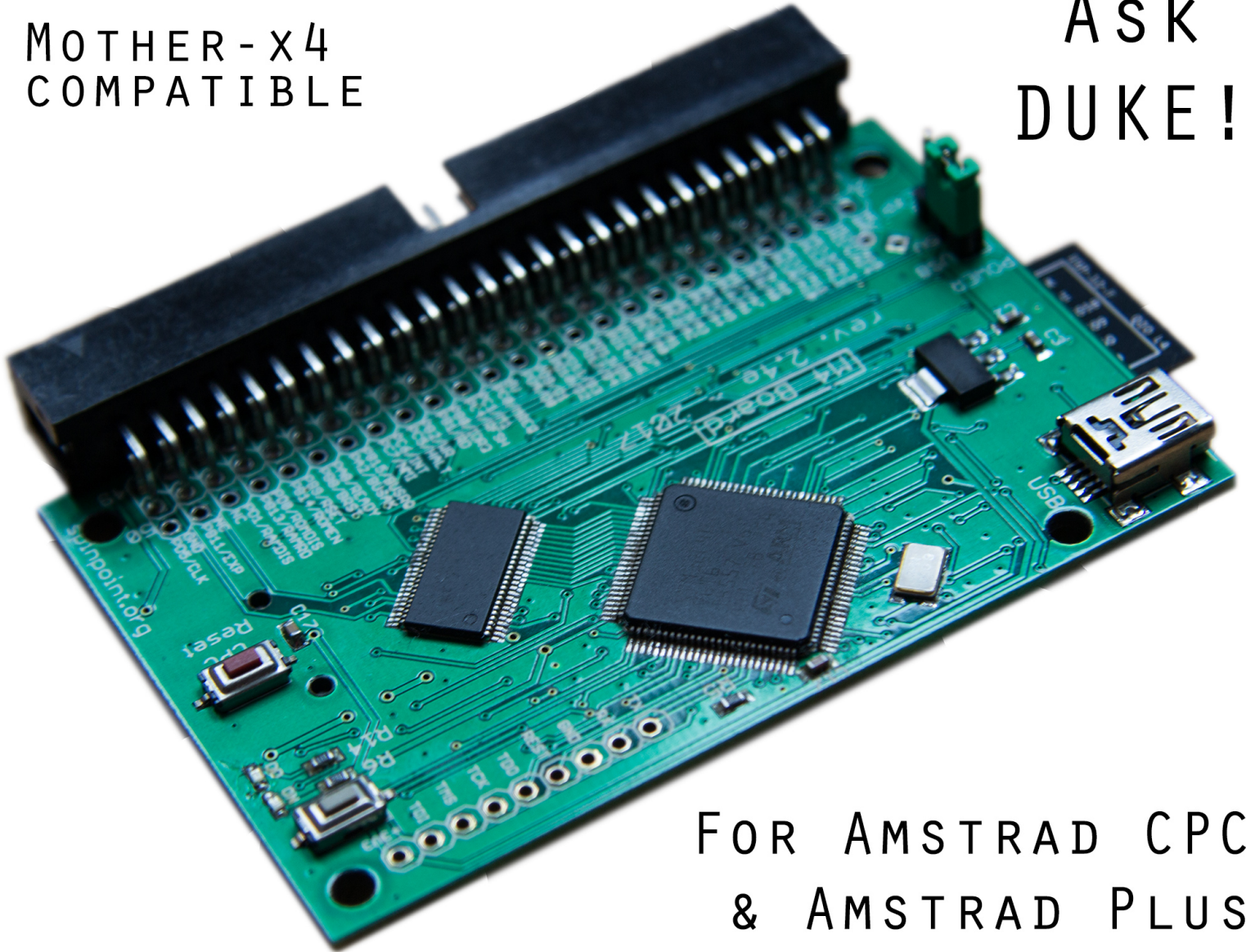
A propos de MATOS, on a besoin de vous pour la rubrique « Montre-moi ton MATOS, je te dirais qui tu es », rendez vous en page 58

M4BOARD STILL ALIVE AND KICKING

M4WIFI

MOTHER - X4
COMPATIBLE

ASK
DUKE!



FOR AMSTRAD CPC
& AMSTRAD PLUS

Online update
High-speed Wifi
ROM mapping
New HACKER menu
SD-card mass storage

Extended DSK
Snapshots
Cartridge

1000 UNITS
ALREADY
SHIPPED!

WWW.SPINPOINT.ORG

On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD!



Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

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

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



990^FTTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

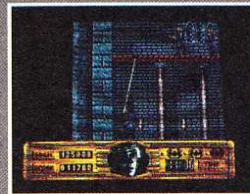
* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

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

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



Bidouille au Friday Drink Club!

Cet article peut être vu comme un complément aux articles parus dans les numéros 35 à 44 d'Amstrad 100%.

Rappels techniques sur le FDC :

Le FDC (pour Floppy-Disk Controller) est un composant un peu mystérieux car contrairement aux autres composants du CPC, il n'est pas autant prévisible. C'est en effet le seul composant qui ne soit pas synchrone avec le CPC. Il vit sa petite vie et décide de discuter avec le Z80 quand ça lui chante. La documentation le concernant est assez minimaliste et quel que soit le modèle de FDC qui ait équipé nos CPC, les documentations ressemblent à s'y méprendre à du copié-collé, bien que quelques différences aient pu sembler poindre le bout de leur nez entre les trois modèles : Nec D765-ac2 / Zilog Z0765A08PSC / UMC UM8272A.

Hormis les phases de transfert de données, cet asynchronisme peut se révéler très utile quand il s'agit d'interroger l'état des lecteurs car on peut prendre le temps qu'on veut pour envoyer chaque paramètre et récupérer le résultat d'exécution. Alors le Basic suffit !

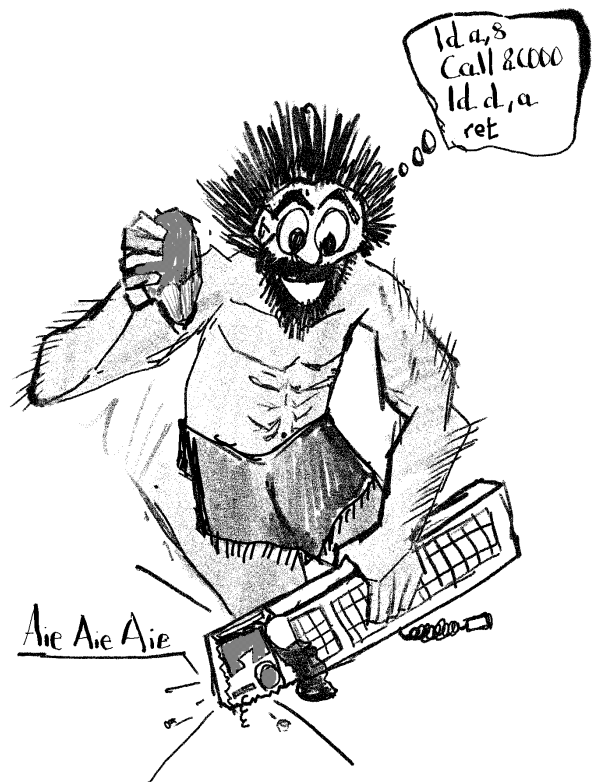
Les commandes faisant exception sont le formatage, la lecture et l'écriture qui nécessitent de transmettre (et vite !) beaucoup trop rapidement d'informations.

Le FDC dispose de deux ports pour dialoguer :

- #7FBE : port en lecture uniquement, c'est le MSR ou Main Statut Register
- #7FBF : port en lecture/écriture, c'est avec ce port qu'on envoie des commandes, des données et qu'on lit le résultat ou des données
- #FA7E : port pour allumer/éteindre LES moteurs DES lecteurs (ce port est à part du FDC)

• Un peu de respect

Pour éviter de s'emmêler les pinceaux, il faut TOUJOURS consulter le MSR car il indique si le FDC, le type des données du port, ainsi que le sens de communication.



Détail du MSR

Détail du MBR	
BIT	FONCTION
Bit 7 (128)	FDC disponible
Bit 6 (64)	Sens de communication : 0 => Z80 peut envoyer des données / 1 => vers le Z80
Bit 5 (32)	Type de donnée : 0 => ordre ou résultat / 1 => données sectorielles
Bit 4 (16)	FDC occupé
Bit 3 (8)	Attente de déplacement de tête sur lecteur D
Bit 2 (4)	Attente de déplacement de tête sur lecteur C
Bit 1 (2)	Attente de déplacement de tête sur lecteur B
Bit 0 (1)	Attente de déplacement de tête sur lecteur A

En toute honnêteté, la plupart des bits n'ont pas grand intérêt. On pourrait penser que les bits d'attente de déplacement de tête pourraient être consultés lorsqu'on demande au lecteur de changer de piste. Il n'en est rien. Ces bits reviendront à zéro bien avant que la tête ait terminé de bouger et il faudra consulter le registre d'état 0 (ET0) qui lui contient un bit spécifique pour ça. Le bit «occupé» est aussi d'une faible utilité et je pense, réservé à une tambouille interne car ce qui compte vraiment est de savoir si le FDC est disponible à communiquer. Pire, il arrive que le FDC ait fini de travailler mais que le bit «occupé» reste à 1, petit bug du microcode interne. Un programme propre DOIT s'occuper au minimum des deux bits les plus significatifs en permanence. C'est ce que tout le monde dit, c'est ce que le constructeur préconise mais ce n'est pas ce que tout le monde fait !

Ainsi, pour envoyer un ordre au FDC, il faut qu'il soit disponible ET que le Z80 ait l'autorisation d'écrire sur le port I/O. Quand on est sous Basic, le FDC est supposé être toujours disponible, au moins jusqu'à ce que vous commenciez à discuter avec lui !

Ce mini-programme vous indique l'état du FDC.

```
10 MSR=INP(&FB7E)
20 IF (MSR AND 128)=0 THEN PRINT»FDC INDISPO-
NIBLE»:END
30 IF (MSR AND 64) THEN PRINT»FDC A DES
DONNEES A RENVOYER» ELSE PRINT»FDC
```

• Interroger l'état d'un lecteur

La commande 4 est une des plus intéressante à utiliser depuis le basic car elle renvoie en résultat la valeur du troisième registre d'état aussi appelé ET3.

Détail du ET3	
BIT	FONCTION
Bit 7 (128)	Lecteur hors-service
Bit 6 (64)	Disquette protégée (mis à 1 quand la disquette est absente)
Bit 5 (32)	Disquette présente dans le lecteur (Ready de type Shugart)
Bit 4 (16)	Tête de lecture en piste 0
Bit 3 (8)	1=>lecteur simple tête 0=>lecteur double tête
Bit 2 (4)	Tête sélectionnée
Bit 1 (2)	
Bit 0 (1)	Numéro de lecteur sur 2 bits

Le bit 7 n'est pas à prendre à la légère, il indique un vrai problème. Si ce bit passe à 1, vous pouvez envoyer l'utilisateur méditer sur Guru et lui demander d'arrêter la machine pour tout vérifier.

Le bit 6 indique si la disquette est protégée MAIS vous devez d'abord vérifier que la disquette est insérée avant d'en tenir compte. Si la disquette est absente, ce bit n'est plus significatif.

Le bit 5 indique que la disquette est présente dans le lecteur, il peut être judicieux de vérifier ce point avant de tenter de lire ou d'écrire quoi que ce soit !

Les autres bits sont peu utiles dans un cadre d'utilisation classique. Les bits de sélection du lecteur aussi puisque chaque commande envoyée au FDC doit indiquer le lecteur concerné !

Voici le programme Basic qui interroge le registre ET3 via la commande 4. Attention, ce programme est conçu pour fonctionner avec un vrai FDC et aussi un lecteur original !

Tous les émulateurs prennent des raccourcis et émulent partiellement le CPC.

Vous êtes prévenus !

```

10 FOR i=1 TO 1000:NEXT:OUT &fa7e,1
20 CLS:OUT &fb7f,4:GOSUB 1000:OUT &fb7f,0:GOSUB
1000:REM command 4 + drive 0
30 et3=INP(&fb7f)
40 IF et3 AND 128 THEN PRINT»Lecteur en panne»:GOTO
80
50 IF et3 AND 32 THEN PRINT»Disquette dans le lecteur»:-
dis=1 ELSE PRINT»Disquette absente»:dis=0
60 IF dis=1 THEN IF et3 AND 64 THEN PRINT»Disquette
protegee» ELSE PRINT»Disquette non protegee»
70 IF et3 AND 8 THEN PRINT»Lecteur simple tete» ELSE
PRINT»Lecteur double tete»
80 FOR i=1 TO 3000:NEXT:GOTO 20
1000 zetimeout=5000
1010 IF inp(&fb7e) AND 128 THEN RETURN ELSE ze-
timeout=zetimeout-1
1020 IF zetimeout>0 THEN 1010
1030 PRINT»FDC ne repond pas!»:END

```

Le programme n'est pas propre à 100%. Comme on le voit ligne 1010, il boucle jusqu'à ce que le MSR indique une disponibilité mais il ne contrôle pas le sens de communication. Heureusement l'utilisation de la fonction 4 est très sommaire, ça ne devrait pas poser de problème mais nous allons voir que pour d'autres fonctions, de nombreux programmes mal conçus ont simplement la chance de tomber en marche !

Prenons la routine de lecture de l'état d'interruption parue dans les numéros précédents et que l'on exécute après un positionnement piste ou calibration :

```

SEEKOK
  ld a,8
  call PUTFDC ; envoyer la commande
  call GETFDC ; récupérer ET0
  ld d,a ; copie de ET0 dans D
  call GETFDC ; récupérer la piste courante mais ne rien en
faire
  ld a,d ; on remet ET0 dans A pour tester
  and #20
  jr z,SEEKOK
  ret

```

Je ne recopie pas les routines GETFDC et PUTFDC qui se contentent d'attendre que le FDC soit disponible sans se soucier du sens, mais ni l'une ni l'autre ne tient compte de l'état complet du FDC. Quand l'opération de déplacement tête est terminée, on récupère «Instruction terminée» dans ET0 et ensuite le numéro de piste.

Voici pourtant ce qui se passe dans un vrai CPC et même sur beaucoup d'émulateurs :

Tant que le déplacement de la tête de lecture n'est pas terminé, il n'y a PAS d'interruption à lire car elle n'a pas été générée.

Le FDC va alors renvoyer ILLEGAL (10xxxxxx) dans ET0 et c'est tout ! Il ne renverra jamais le numéro de piste. Or, dans ce code comme dans d'autres outils semblables à nos routines (FDCTools d'Arkos par exemple), on va quand même lire le port du FDC.

Venir lire le port I/O sans y avoir été convié entraîne des effets secondaires notables... La valeur lue est la dernière à avoir transité sur le port mais surtout cette valeur se retrouve considérée à nouveau comme une commande à exécuter ! Dans notre cas, l'instruction illégale renvoie heureusement 128 qui ne correspond à aucune commande du FDC. Une commande inconnue renvoie alors le numéro de version du FDC. Ce faisant, le port I/O passe en sortie et le FDC est occupé ! Si on lit à nouveau (puisque le FDC le demande), on aura 128 en retour et le port repasse en entrée, avec normalement un statut à 128 !

Mais revenons à nos moutons.



Puisque le FDC avait terminé avant la fin de cette routine, il va se retrouver désynchronisé algorithmiquement parlant.

Nous allons alors reboucler et vouloir envoyer à nouveau la commande tandis que le FDC voudra nous envoyer quelque chose au même moment ! Nous envoyons une donnée sur un port en sortie.

Que se passe-t'il? Eh bien il ne prend en compte la valeur envoyée mais bascule alors en entrée au moment où nous sommes en réception de l'autre côté !

Nous allons alors lire une valeur sur le port. Le FDC ne s'y attendait toujours pas donc il nous renvoie 128 pour nous faire plaisir puis passe à nouveau en envoi de donnée. Nous avons alors lu deux valeurs fausses qui sont 128 et 128. Cela ne prête heureusement pas à conséquence (sauf si on pense que la valeur de piste est valide, alors on pourrait afficher 128)

Par chance, nous nous retrouvons à nouveau dans un état «stable» où nos envois vont être synchronisés avec une bonne réponse du FDC. Ceci étant fort heureusement dû à un nombre impair d'opérations sur le FDC.

La routine est ce qu'on appelle «tombée en marche». La conclusion est que si vous ne voulez pas que votre programme reste irrémédiablement planté au moindre souci, tenez compte du sens du port I/O, et gérez une durée maximale d'exécution !

Conclusion : Avec une routine propre, vous passez une fois dans la routine et vous avez votre résultat. Avec une routine crade, vous passez trois fois dans la routine pour éventuellement avoir un résultat.

Comme c'est Noël, voici une fonction propre qui peut être utilisée pour récupérer le résultat de n'importe quelle fonction FDC. Vous aurez en sortie le nombre de résultats récupérés et leurs valeurs.

C'est tout pour aujourd'hui, si ça vous a plus, nous pourrions aller encore plus loin au prochain numéro.

Cratologue

```

; Cette fonction peut etre utilisee pour les phases de resultats
; de 7 valeurs et moins soit toutes les phases de resultat!
; IN: rien
; OUT: nbresult et result remplis en consequence
GetResult
ld d,7 ; nombre MAX de valeurs a recuperer
ld hl,result ; tableau pour stocker les resultats
.wait_ready in a,(c) : jp p,.wait_ready ; attente du
READY
and 64 : jr z,.razremaining ; doit-on recuperer quelque
chose?
inc c : in a,(c) : dec c ; oui alors on recupere
ld (hl),a : inc hl ; et on l'ecrit dans result
dec d ; on decremente
jr nz,.wait_ready ; et on recommence
ld a,7
jr .done

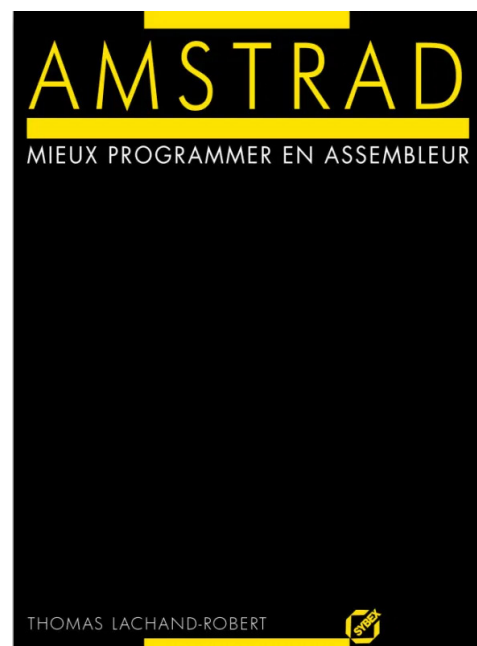
.razremaining
ld a,7 : sub d ; on calcule nblu=7-restant
.razloop
ld (hl),0
dec d
jr nz,.razloop

.done
ld (nbresult),a
ret

result defs 7
nbresult defb 0

```

Et pour aller plus loin avec le l'Assembleur :



<https://amstrad.eu/librairie/amstrad-mieux-programmer-en-assembleur-acme/>

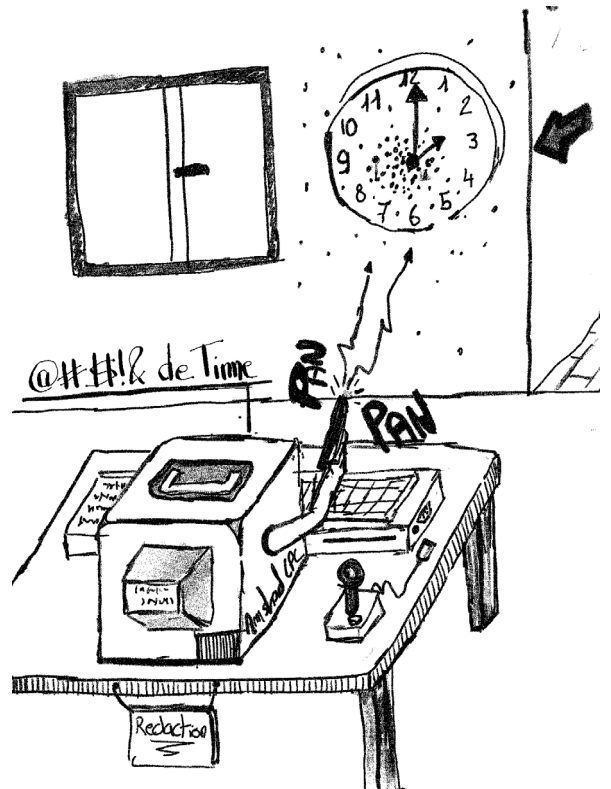
Le langage basic a été dès le départ pensé pour faciliter l'apprentissage de la programmation et absolument pas pour obtenir le maximum de performances de votre ordinateur. Après tout son nom est un acronyme dont les initiales veulent dire « **B**eginners **A**ll-purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode » que l'on peut traduire, en langage d'instructions symboliques à tout faire pour débutants.

Il faut laisser le temps au temps....

En conséquence, ce langage permet à tous de progresser rapidement et d'acquérir des concepts de programmation essentiels (boucle, condition, variable, type de données et j'en passe). Mais cela se fait au détriment des performances de vos programmes. Vous ne pourrez donc pas coder, un clone de Barbarian, ou de Gryzor en pur basic. Même pour un jeu d'aventures, à moins de s'accommoder de temps de chargement ou de dessin, vous ne pourrez pas vous contenter du seul Basic.

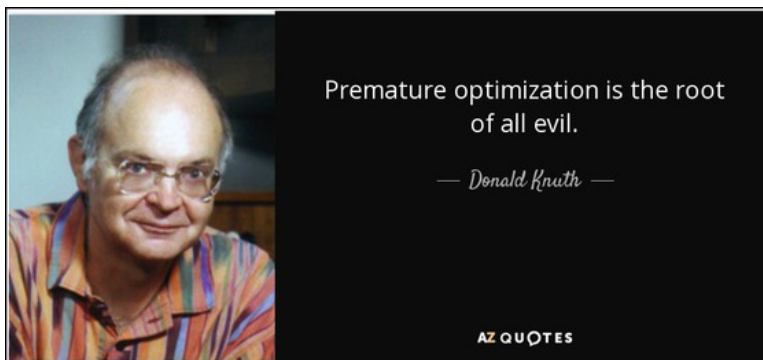
Mais alors pourquoi faire du basic alors, si l'on apprend à programmer c'est que l'on veut faire nos propres jeux, alors à quoi bon, apprendre un langage qui ne nous servira pas ? Je vais vous répondre que j'ai bien pris la précaution de parler de « pur basic ». Il y a plusieurs moyens de mélanger du langage basic avec des routines faites en assembleur, mais je ne vais pas les détailler dans cet article qui s'éternise déjà car :

Comme le dit Donald Knuth (auteur de « the art of programming » et titulaire du Turing award en 1974), l'optimisation prématurée est la racine de tous les maux. Derrière cette formule, il y a l'idée qu'il ne sert à rien d'optimiser un programme d'entrée quand on l'écrit. L'optimiser revient souvent à rendre le code moins lisible, moins souple, moins maintenable, et il est donc dommage de le faire pour des bouts de code qui n'en n'ont pas besoin !



Et le CPC dans tout ça ?

J'y viens, ne vous inquiétez pas ! Le basic de l'Amstrad CPC contient une instruction qui vous permettra de mesurer très précisément le temps que prends un bout de programme pour s'exécuter : L'instruction time.



Cette instruction vous renvoie tout simplement le temps qui s'est écoulé depuis le démarrage du CPC sous la forme d'un nombre :

```
Ready
? time
1175
```

Ce nombre représente le nombre de 300ème de secondes écoulées depuis le démarrage du CPC ce qui représente donc presque 4 secondes :

```
Ready
? 1175/300
3 .91666667
```

On voit donc que l'on peut faire des mesures très précises du temps écoulé durant l'exécution d'un programme en appelant cette instruction en début et en fin de programme. En faisant cela, vous pourrez ainsi savoir quelles sont les sections de votre programme qui ont réellement besoin d'être optimisées voire d'être remplacées par des appels à des routines en assembleur. En faisant cela, vous pourrez conserver un maximum de votre programme tout à fait lisible et maintenable et n'utiliser qu'à des endroits bien précis des appels à des fonctions que d'autres personnes pourront vous coder en assembleur.

Un autre intérêt de cette instruction, est de vous permettre de vérifier par vous-même toutes les petites recettes qui ont pu circuler depuis les années 80-90 sur les optimisations à faire en basic comme par exemple, le fait d'utiliser des variables entières, de mettre un maximum d'instructions sur la même ligne et j'en passe.

Une précaution qu'il faut prendre quand on veut mesurer le temps d'exécution d'un programme, comme il s'agit parfois de délais très courts c'est de le faire exécuter au sein d'une boucle qui va les répéter un grand nombre de fois, et permettre ainsi de faire une mesure du temps moyen bien plus précise.

Cependant, si l'on veut être rigoureux, il faut prendre conscience que la boucle elle-même va consommer du temps, et donc le plus simple est donc de faire fonctionner la boucle à vide et de mesurer son temps d'exécution et

de le déduire du temps total mesuré à la fin. Un peu perdu ? Avec un exemple ça sera plus clair !

```
10 debut=0:fin=0:tempsAVide=0
20 debut=TIME:a=SQR(49):fin=TIME
30 PRINT «temps racine 49 «;(fin-debut)/300
40 'mesure avec une boucle for
50 debut=TIME:FOR i=1 TO 1000:a=SQR(49):NEXT i:fin=TIME
60 PRINT «mesure racine 49 dans for 1000 «;(fin-debut)/300000
65 tempsSQR = (fin-debut)
70 'mesure de la boucle for seule
80 debut=TIME:FOR i=1 TO 1000:NEXT i:fin=TIME
90 tempsAVide=(fin-debut)
100 PRINT «mesure de la boucle for seule «;tempsAVide/300
110 PRINT «mesure sqr 49 corrigée «;(tempsSQR-tempsAVide)/300000
```

Exécutons ce programme et nous obtenons au bout d'un certain temps le résultat suivant :

```
Ready
run
temps racine 49 0.03
mesure racine 49 dans for 1000
2.77067E-02
mesure de la boucle for seule
1.05666667
mesure su sqr 49 corrigée 0.026665
```

Comme on peut le voir, le premier temps mesuré pour le calcul de la racine carrée de 49 est de 0.03 secondes, ce qui n'est pas forcément très précis, d'autant que l'unité de temps de base de l'Amstrad CPC est le 300ème de seconde. Du coup ligne 50, on fait faire le calcul 1000 fois via une boucle for et du coup, en tenant compte que l'on a fait 1000 fois le même calcul, on peut faire le calcul (fin – début) divisé par 300 000. Et là, on trouve un temps moyen de 0.0277067 pour le calcul de la racine carrée de 49. Mais comme je l'ai dit, la boucle for elle-même, consomme du temps qui s'additionne au temps du calcul et par conséquent, pour être rigoureux, il faut retirer ce temps de boucle vide au calcul de l'estimation moyenne. La ligne 80 se charge donc de mesurer le temps d'exécution de la boucle for, sans aucune instruction et la ligne 100 nous affiche qu'au total, la boucle a duré 1.05666667 secondes.

En déduisant ce temps, l'estimation du temps pour calculer la racine carrée de 49 est donc de 0.02665 secondes seulement, soit environ 10% de moins qu'à la première mesure directe. On voit donc bien l'importance de bien faire attention à sa façon de mesurer le temps. Nous allons donc en suivant cette méthode, vérifier à quel point, le fait d'utiliser des variables entières en basic est plus rapide que d'utiliser des variables réelles (permettant de stocker des nombres à virgule). Pour rappel, en Basic sur CPC, si vous voulez utiliser une variable entière, vous pouvez soit utiliser l'instruction defint avec ses contraintes de nommage, soit tout simplement utiliser le caractère % en fin du nom de la variable. Nous utiliserons cette méthode pour la suite. Prenons le programme suivant :

```
10 'for réel et entier
20 debut=0:fin=0
30 'for réel
40 debut=TIME:FOR i=0 TO 32766:NEXT i:fin=TIME
50 PRINT «temps for réel <<(fin-debut)/300
60 debut=TIME:FOR i%=0 TO 32766:NEXT i%:fin=TIME
70 PRINT «temps for entier <<(fin-debut)/300
```

Si l'on exécute ce programme, vous verrez le résultat suivant :

```
run
temps for réel 36.17
temps for entier 14.5666667
Ready
```

Le résultat est sans appel, utiliser une variable entière est presque 2.5 fois plus rapide qu'une variable réelle ! On a donc tout intérêt quand on le peut à utiliser ces variables à chaque fois que c'est possible dans les grandes boucles. Bien entendu, tous les programmes ne font pas forcément des boucles sur autant de valeurs, mais celles-ci peuvent tout de même faire de gros calculs avec beaucoup d'entiers et il est donc très intéressant de les utiliser à ce moment-là. Et bien sûr, je renouvelle le conseil de Donald Knuth, n'optimisez pas d'emblée.

Et pour vous donner un conseil plus personnel, je vous conseille de vérifier par vous-même la justesse de ces affirmations que l'on a souvent entendues dans les années 80-90 :

- Mettre 4 instructions sur la même ligne est plus performant que sur 4 lignes différentes
 - Faire un goto sur une ligne contenant un commentaire fait perdre du temps
 - Faire appel à un gosub et un return dans une boucle fait perdre du temps, il vaut mieux recopier le code dans la boucle
- Je ne vais pas vous mentir, toutes ces affirmations sont vraies ! Mais je vais vous demander de le vérifier par vous-mêmes, pour que vous ayez conscience du gain que vous apportent ces « optimisations » par rapport à un code plus propre. Ainsi vous pourrez mesurer en fonction des situations si chacune de ces 3 préconisations relève plus du zèle que du choix réfléchi !

A bientôt,

Rik La Science !

Et pour aller plus loin avec le BASIC AMSTRAD :



[https://acpc.me/ACME/LITTERATURE_LIVRES/\[FRA\]FRENCH/MICRO-APPLICATION/AMSTRAD_6128_Le_grand_livre_du_BASIC\(1987\)\(acme\).pdf](https://acpc.me/ACME/LITTERATURE_LIVRES/[FRA]FRENCH/MICRO-APPLICATION/AMSTRAD_6128_Le_grand_livre_du_BASIC(1987)(acme).pdf)

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

★ SLY SPY ★

Secret Agent



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

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean[®]

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 433506

Techniques et méthodes d'optimisation de l'agencement du pixel sur Amstrad CPC

Scrolling, flipping, parallax, rasters, sprites scaling, ray tracing, etc.

À une époque où il faut rivaliser d'ingéniosité et d'astuces pour faire progresser le jeu vidéo, d'innombrables procédés visant à contourner et surmonter les carcans imposés par les capacités restrictives des machines se succèdent ponctuellement. Au fil du temps s'est ainsi établi un véritable lexique technique dont les termes barbares, s'ils sont limpides pour les initiés, demeurent bien trop souvent indigestes et dénués de sens pour le commun des joueurs.

Il nous a donc semblé intéressant de vulgariser ces pratiques tout en essayant d'en comprendre les origines, le fonctionnement et la nécessité. Ainsi, nous nous focaliserons aujourd'hui sur les techniques d'optimisation du rendu de l'image qui étaient utilisées sur Amstrad CPC et, d'une manière générale, sur bon nombre de machines 8 bits.

Dotées de palettes anémiques et de résolutions parfois grossières, le graphisme sur 8 bits nécessitait généralement tout l'art d'un virtuose du pixel pour être beau. Afin de pallier à ces lacunes, trois procédés, respectivement baptisés Tramage, Hinting et Antialiasing, ont ainsi été exploités sous les curseurs des graphistes inventifs.

Mais que se trame-t-il avec le tramage ?

A l'instar de celle couramment employée dans l'imprimerie, la technique du tramage permet, par la juxtaposition de pixels de couleurs différentes, de simuler des teintes non disponibles à l'origine. Il est ainsi possible, par exemple, de simuler le violet en juxtaposant un pixel bleu et un pixel rose (cf. illustration 1). Bien qu'existant sous la forme de nombreuses combinaisons de motifs (cf. illustration 2 où il est difficile de croire qu'il n'y a en réalité que 4 couleurs au total à l'écran !), elle se traduit généralement sur nos écrans par un damier qui, avec le recul, est perçu comme une nouvelle teinte par l'œil humain.

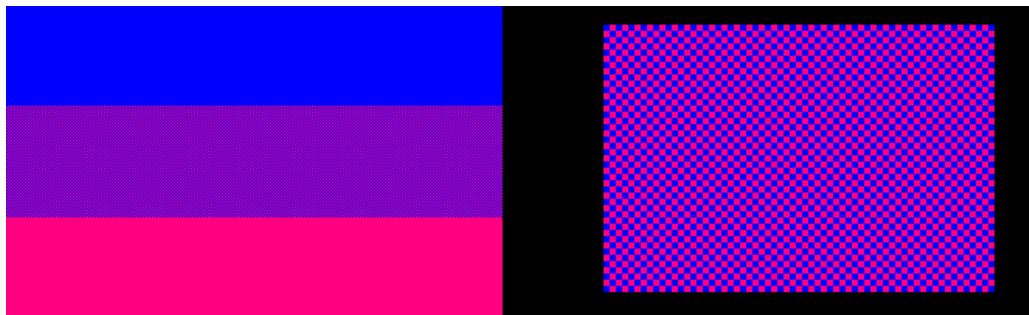
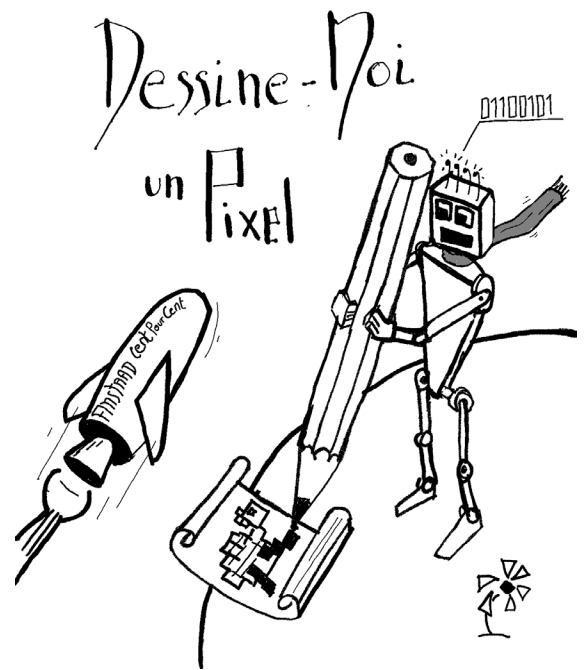


Illustration 1



Illustration 2

A titre d'exemple, l'illustration 3, tirée du jeu Wild Streets en Mode 0, regorge de tramage permettant d'enrichir les dégradés de bleu et d'orange.



Illustration 3

L'illustration 4, tirée du jeu Dragon Ninja en Mode 1 (exploitant seulement 4 couleurs) utilise quant à elle le tramage pour accentuer le relief des muscles. Enfin, l'illustration 5 issue de la démo Batman forever, exploite différents motifs de tramage pour l'ombrage.

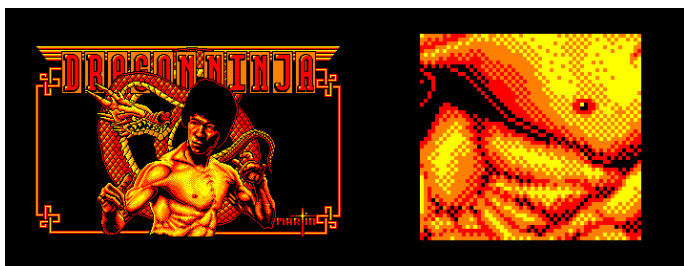


Illustration 4



Illustration 5

Le Hinting: élémentaire mon cher Watson !

Provenant du mot « hint » qui signifie « indice » en anglais, le hinting est l'art d'atténuer au maximum les artefacts visuels et les anomalies disgracieuses d'une ligne en la déformant un peu. Principalement adaptée aux images issues de transferts ou de scan, cette retouche rare consiste à redéfinir avec exactitude la position la plus judicieuse de chaque pixel qui représentent cette ligne, quitte à altérer son tracé original, afin d'en améliorer le rendu à l'écran. Cette technique, dont la difficulté réside dans une réinterprétation parfois peu instinctive, est, en définitive, une forme d'approximation visuelle.

L'illustration 6 montre, étape par étape, le cheminement de la méthode. Ainsi, la seconde image est le résultat d'un transfert brut vers le CPC de la première image. Mis en évidence par des flèches rouges, les pixels parasites se décèlent assez rapidement. Le hinting va consister à éliminer les artefacts par l'ajout ou le retrait de certains pixels clé, afin d'engendrer un aspect plus propre, agréable, réaliste et naturel pour aboutir à la troisième image.

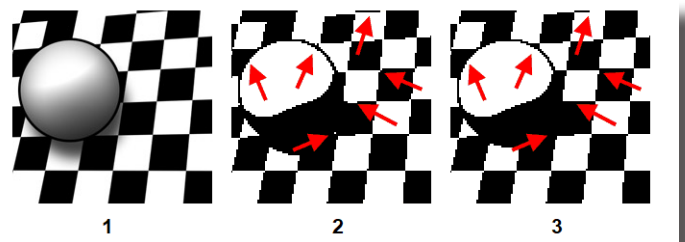


Illustration 6

Dans le même esprit, l'illustration 7 montre le résultat du Hinting sur un détail de la célèbre boule Amiga préalablement transférée vers le CPC.

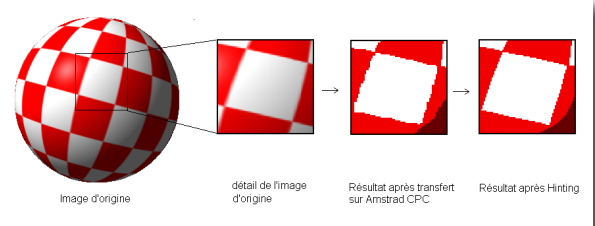


Illustration 7

Si le Hinting est considéré comme un procédé de base incontournable dans l'élaboration de graphismes en basse résolution, l'enrichissement des palettes a toutefois conduit à l'émergence d'un autre procédé : l'Antialiasing.

L'Antialiasing : l'amélioration est en marche

Arrivé plus tardivement sur les moniteurs de nos chères machines 8 bits, l'Antialiasing s'exprime principalement sur l'Amstrad CPC qui possède l'avantage, rare à l'époque, d'offrir une palette étendue de 27 couleurs. Son concept repose alors sur la diminution de l'effet d'escalier engendré par la silhouette carrée inhérente aux pixels. S'il semble, à première vue, simplement reposer sur l'introduction d'un pixel de couleur et de luminosité intermédiaires entre deux autres, il est en réalité un véritable calcul mathématique visant à pondérer une couleur en fonction des informations qu'elle représente. Il peut même faire quasiment disparaître certains pixels du trait d'origine afin d'améliorer son aspect courbe ou lissé.

L'illustration 8 (Mode 1) symbolise assez bien une utilisation conventionnelle de l'Antialiasing sur Amstrad CPC. Le zoom progressif sur l'œil de la créature montre à quel point les pixels de couleur vert clair parviennent à adoucir les arêtes des pixels noirs et verts foncés. Ainsi, malgré le fait que cet œil soit conçu à partir de formes aux angles saillants, l'ensemble donne finalement avec le recul, un aspect courbe très réussi. L'illustration 9 (Mode 0), montre quant à elle une exploitation optimale de la technique. En témoigne l'agrandissement de la frontière entre le t-shirt blanc et le fond noir, sur laquelle l'Antialiasing génère des pixels de couleurs peut être inattendues pour le profane, mais dont l'efficacité est évidente et indiscutable.

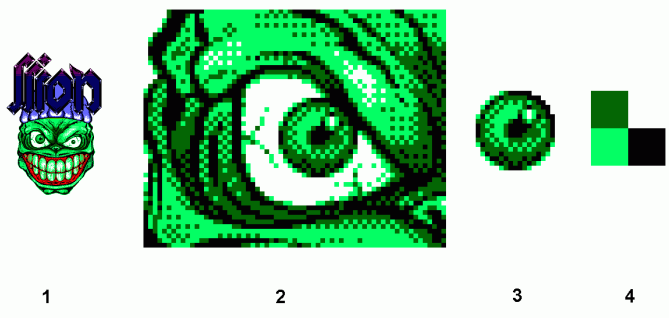


Illustration 8

Juste une mise au point...



Illustration 9

Afin de constater l'efficacité des deux précédentes techniques de façon plus concrète, nous les avons appliquées une à une sur un même dessin (un cercle blanc sur fond noir) et comparé les résultats obtenus sur un véritable écran d'Amstrad CPC. Se dégagent ainsi trois rendus différents (illustration 10) :

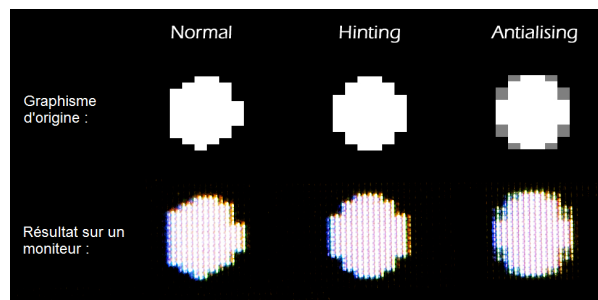


Illustration 10

Normal : Un cercle parfait a été dessiné, puis réduit en choisissant systématiquement le pixel le plus proche. Les déformations viennent du fait que l'ordinateur est incapable de déterminer seul quelles sont les informations pertinentes à afficher.

Hinting : On redessine le cercle en choisissant les pixels les plus adaptés à la représentation de la forme. On utilise uniquement les couleurs du cercle (blanc) et du fond (noir).

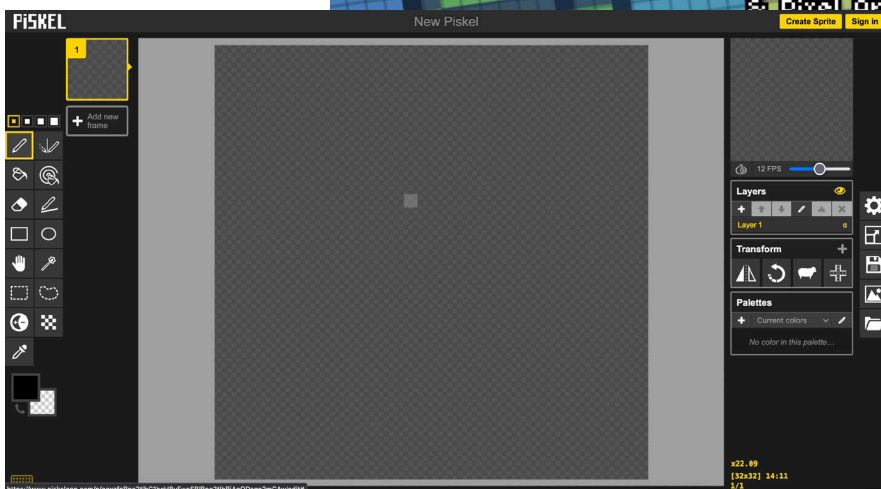
Antialiasing : Certains pixels se trouvant sur une zone de chevauchement entre le noir et le blanc, on leur attribue le gris.

Quels outils en 2021 ?

Il existe de nombreux logiciels contemporains gratuits permettant à quiconque de réaliser du pixel-art sur son PC. On peut ainsi citer GrafX2, Krita, Aseprite, The Gimp, Piskel, Pixilart, GraphicsGale et encore Pro Motion. Mais s'il ne fallait en garder qu'un seul, c'est sans hésitation vers Multipaint (illustration 11) qu'il faudrait se tourner. Sorte de Deluxe Paint allégé, le freeware de Tero Heikkinen propose une interface aussi conviviale qu'intuitive. Cerise sur le gâteau, Multipaint respecte nativement les contraintes de résolution et de palette du CPC (Mode 1, Mode 0 et Mode 0 Overscan) !

Multipaint est régulièrement mis à jour et est disponible en téléchargement à l'adresse suivante : <http://multipaint.kameli.net>

Eric Cubizolle.



TAITO

COIN-OP

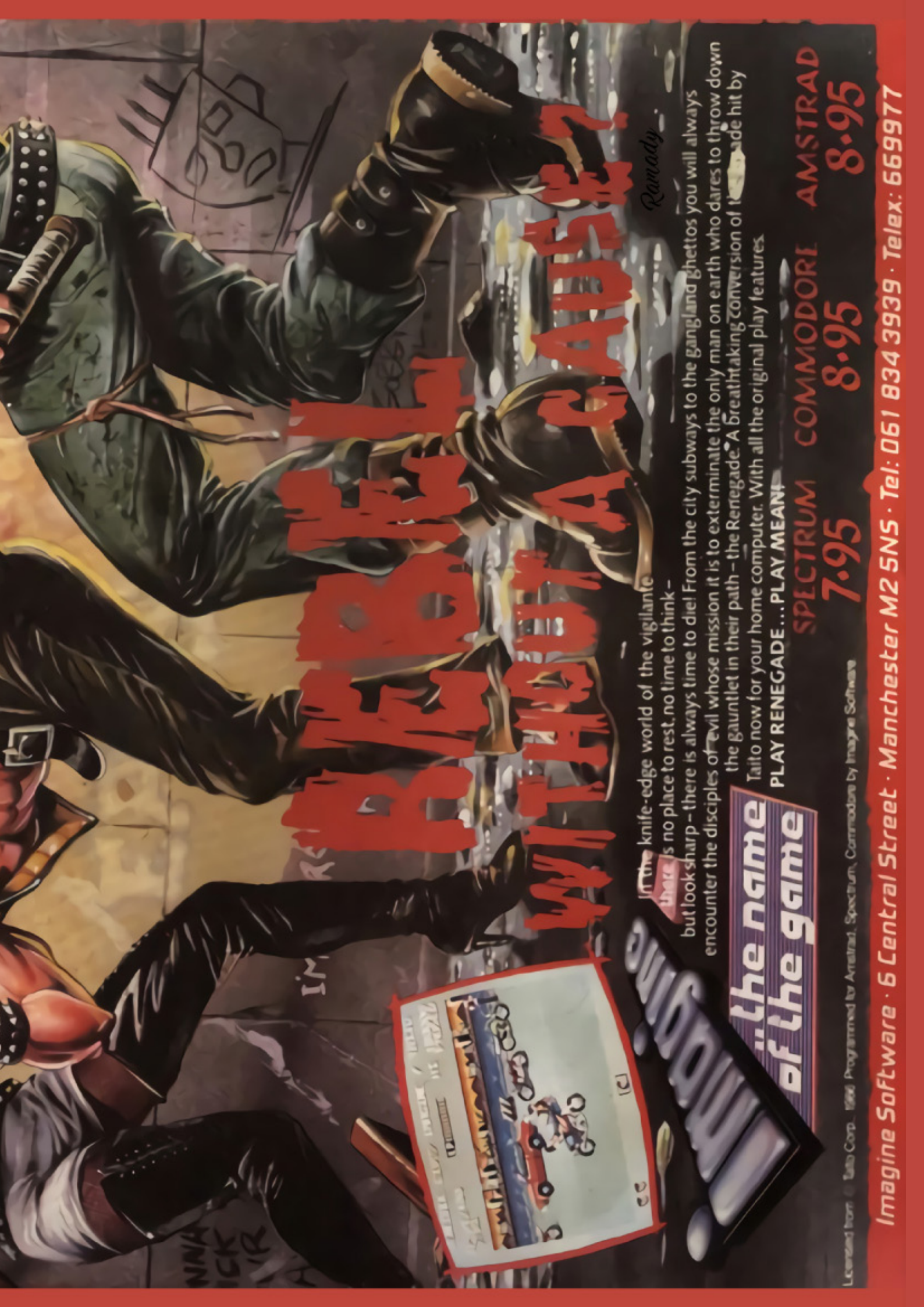
WAKO
R

FEAR

FEAR

LOVAIE





ROB A CAUSE? WITHOUT A CAUSE?

Remedy

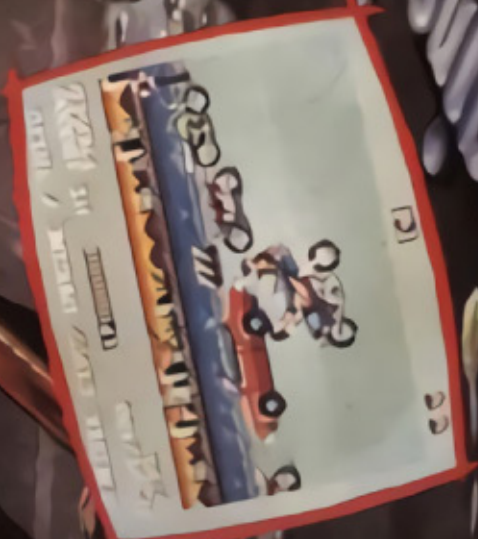
In the knife-edge world of the vigilante there is no place to rest, no time to think -

but look sharp - there is always time to die! From the city subways to the gangland ghettos you will always encounter the disciples of evil whose mission it is to exterminate the only man on earth who dares to throw down the gauntlet in their path - the Renegade. A breathtaking conversion of the made hit by Taito now for your home computer. With all the original play features.

PLAY RENEGADE... PLAY MEAN!

SPECTRUM COMMODORE AMSTRAD
7.95 8.95 8.95

**...the name
of the game**



Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software

Imagine Software · 6 Central Street · Manchester M2 5NS · Tel: 061 834 3939 · Telex: 669977

Du mois.

Pour la 50e d'Amstrad Cent Pour Cent version 2021, j'ai eu l'honneur d'interroger une passionnée d'Amstrad et une streameuse régulière. Je vous laisse la découvrir dans les lignes ci-dessous.

**Bonjour, moi c'est Darksteph et toi ?
Hola, moi c'est Geekorex, alias Hélène :)**

Bonjour Geekorex, dis-moi, il a une petite histoire sur ton pseudo ? Je voulais un pseudonyme qui reflète mon côté "gaming" mais pas seulement. J'aime beaucoup les dinosaures alors j'ai simplement rajouté rex à la fin. Mais ça ne sonnait pas top, avec le "o" c'est largement mieux !



Ah oui donc tu es une fan des lézards du crétacé. Et donc ton autre passion c'est l'AMSTRAD, comment t'est venue cette passion ?
Yep, en effet, j'aime beaucoup la préhistoire (notre passé, les espèces ayant existées) ainsi que tout ce qui touche aux dinosaures. Elle m'est venue de mon père, qui m'a plongé dedans lorsque j'avais 5 ans. Il m'a laissé tester et jouer avec l'Amstrad qu'il avait, et je passais des heures dessus, sans m'arrêter. Je voulais découvrir cet autre monde et voir ce que je pouvais faire avec !

Donc ton père a été un facteur important pour cette passion ?

Oui, c'est vraiment un grand passionné. Il a toujours été très calme et à l'écoute de mes questions, m'a expliqué comment on faisait marcher la machine et m'a ouvert à ce monde-là. C'est en grande partie pour cela que je suis aujourd'hui aussi accro aux jeux vidéo ! Le voir aussi passionné, aussi heureux lorsqu'il en parle, ça fait envie de découvrir l'univers qui fait autant rêver mon papa :)

Possède-tu une machine Physique ou tu utilises un émulateur ?
Je n'ai aucune machine pour le moment, je suis dans un petit appartement, les seules machines sont à mon père. Lors de mes streams, j'utilise les émulateurs existants !

C'est sûr que nos bonnes vieilles machines ça prend pas mal de place. Côté émulateur tu as une préférence ?
Oui largement, même si j'ai une grosse préférence pour les vraies consoles plutôt que l'émulateur ! Mais pas le choix, on s'adapte :) J'avoue que j'aime beaucoup RVM, dont j'ai le plus l'habitude. Je trouve les autres un peu trop compliqué à utiliser et je me perds rapidement. Je finirais bien par comprendre !



Tu n'es pas simplement une fan d'Amstrad mais également une streameuse sur la plateforme Twitch. Il me semble que c'est ici : <https://www.twitch.tv/geekorex> Tu stream depuis longtemps ? As-tu un programme sur la semaine avec des créneaux pour tel ou tel contenu ? J'ai commencé le stream le 31 octobre 2020, pour le soir d'Halloween ! J'avais envie de me lancer dès la fin de mon contrat étudiant (mais j'attendais de savoir s'il allait être renouvelé). La COVID-19 a fait que non, et j'en ai profité ! Mon programme va beaucoup varier en fonction de ce que j'ai à faire pour la faculté, mais en règle générale on peut me retrouver le lundi de 20 à 21h pour le stream de la rage Amstrad, le jeudi de 20h à 21h pour le stream programmation en BASIC, le vendredi de 20h30 à 00h pour le stream Amstrad puis le samedi de 21h à 00h pour du duo ou des jeux récents. Ensuite, je m'adapte en fonction des tâches que j'ai à réaliser, je peux parfois faire plus ou moins de streams !

Bon j'avoue qu'il faut être un peu maso pour jouer aux jeux Amstrad. J'ai entendu dire que tu te lances aussi dans la programmation ? Ça t'est venu comment ? Tu as un projet en tête ? Oui c'est vrai que je commence déjà à perdre mes cheveux !! Si on remonte à la réelle histoire, ça date de loin ! Il y a quelques années déjà, j'avais vu un concours sur le groupe Amstrad.eu et je voulais y participer. Je crois qu'il fallait simplement coder quelques lignes et ça avait l'air vraiment cool ! Sauf que voilà, je n'avais pas les connaissances ni le temps pour les acquérir. J'ai gardé le livre de mon papa (celui que j'utilise en stream) et l'idée est restée de côté.

Maintenant que je fais des lives Amstrad, avec une communauté accueillante, je me suis dit que cela pourrait être intéressant. On m'en avait parlé en stream et j'ai décidé de lancer l'idée et de voir si ça pouvait en intéresser ! Finalement, la communauté a été au rendez-vous et j'ai commencé ! J'ai bien plusieurs idées de projet, en effet ! Déjà des petits, mais toujours avec des dinosaures !

Reproduire des petits jeux, modifier un peu les codes pour m'entraîner puis faire moi-même les miens. Mon projet final, ce serait

de réaliser un jeu dont vous êtes le héros très sadique. Il serait un hommage à cette machine, à mes streams, aux jeux qu'on a vu ensemble...

GEEKOREX, merci beaucoup d'avoir donné un peu de ton temps pour répondre à mes questions. On va suivre ton parcours avec attention pour découvrir tes futures créations. Bonne programmation et à bientôt.

Ah non attend une dernière question primordiale que la terre entière attend, es-tu plutôt beurre demi-sel ou doux ? Beurre doux, quelle question !



Dans le prochain numéro, nous interviewerions ...Non mais attendez, vous y avez cru ? Non, non, il va falloir attendre le numéro 51 (houla, c'est un bon chiffre !!!!) pour le découvrir.

DarkSteph

Piquûre de Rappel

1993



un petit air de Sonic

Baill Bearing est un jeu sortie en 1993 par Radical Software, d'inspiration du monde de Sonic. Il a été publié tard dans le cycle de vie du CPC et a oublié de traverser la manche, uniquement distribué au Royaume - Uni. Il pouvait être acheté seulement par correspondance pour 3,99 £ .



Gameplay

Dans le jeu, le joueur contrôle une balle bleue rebondissante et doit collecter des anneaux. La balle se déplacera toujours à gauche ou à droite, rebondissant lorsqu'elle rentre en contact avec un obstacle, mais le joueur peut contrôler son mouvement vertical. La balle a une quantité limitée d'huile (énergie), et le joueur perdra une vie si elle s'épuise. Elle diminue régulièrement avec le temps et diminuera plus rapidement si le joueur entre en contact avec des pointes ou d'autres pièges. Il existe également plusieurs bonus temporaires qui permettront à la balle de traverser ces zones intacts. Pour rendre les choses plus intéressantes, il y a des objets qui amèberont le jeu à simuler la gravité (la balle dérivera toujours vers le bas) ou inversera les commandes.

Inspiration ou pompage ?



Seul, vous serez juge du diable ou pas ! Mais cela n'enleve pas le mérite d'exister.

Auteur : Rob Buckely. **Genre** : Arcade, Ball Game. **Lience** : Radical Software.

Lzamu



Dév : P. McManus
Graphs : David Gibbon
Genre : Sport, Course
Lience : D&H Games

Note :



NO COMMENT



FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ!

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

36 15 CODE **AMCHARGE**

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+ 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT.

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT.

LANCEZ AMCHARGE

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

TÉLÉCHARGEMENT!

À VOUS DE JOUER!

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : | | | | | VILLE : _____

Je désire recevoir

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F = F

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F = F

- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F = F

- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F = F

Total = F

Précisez votre ordinateur Frais de Port = 15 F

CPC 464 CPC 6128 A payer = F

Règlement : je joins un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE),

mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant

18 F pour frais de remboursement)

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

Signature : _____

CPC32

Attention, ne cherchez pas à brancher votre Amstrad via le kit Amcharge sur votre prise téléphonique, il se pourrait que ça ne fonctionne pas. De plus le serveur 3615 AMCHARGE est fermé depuis un petit moment.

A toutes les personnes qui nous ont apporté de l'aide :

Mais ne pleurez pas, la technologie ne vous a pas laissé tomber. Il existe maintenant INTERNET, qui permet de se connecter à de nombreux sites pour pouvoir avoir des infos sur tels ou tels sujets, et surtout pouvoir télécharger les disquettes, cassettes, jaquettes, musiques de tous nos jeux d'antan et des jeux récemment sortis.

AMSTRAD CENT POUR CENT : <https://amstradcentpourcent.darkarcade.fr>,

Site du projet

CPCRULEZ : <https://cpcrulez.fr/index.php>

Site généraliste sur l'Amstrad (demos, jeux, coding etc.)

CPC POWER : <https://www.cpc-power.com/>

Site généraliste sur l'Amstrad (demos, jeux, coding etc.)

AMSTRAD.EU : <https://amstrad.eu/>

Site sur l'actualité de l'Amstrad

GAMETRONIK: <https://www.gametronek.com/site/emulation/amstrad/>

Site spécialisé dans toute l'émulation, une partie pour l'Amstrad est présente

PLAYER1.EU : <https://player1.eu/Amstrad.html>

Site proposant le téléchargement de jeux Amstrad.

MUSÉ DU JEU VIDÉO : <https://www.musee-des-jeux-video.com/fr/sys/38-amstrad-cpc/3/all>

Site proposant de l'information sur les jeux Amstrad

RETROCABLES : http://retrocables.es/tienda/index.php?id_category=90&controller=category&id_lang=4

Site proposant du matos pour nos Amstrad

SELLMYRETRO : sellmyretro.com

Site proposant du matos pour nos Amstrad

GOTEK ZAXON <https://www.sellmyretro.com/offer/details/28723>

Gotek présenté dans la rubrique MATOS.

LIVRES

ACPC.ME : <https://acpc.me/>

Une ressource inépuisable de scans de livres sur l'AMSTRAD.

JEUX

LE VOYAGE DE NEPHI : <https://bull100.pagesperso-orange.fr/bulletf.../amstrad.html>

Jeu style dungeon crawler dans le monde de la BD du même auteur, Patrice BROCHARD.

YOUTUBE

DARKARCADE : <https://www.youtube.com/channel/UCelfm4w6cj8Mxes6KR3nK3g>

Chaine sur le rétrogaming, avec de l'Amstrad mais aussi avec des jeux recents.

AMSTRAD MANIAQUE : <https://www.youtube.com/channel/UCd-BwMxtnDVJv2-8pTLJnHQ>

Des longplay, des longplay et des longplay exclusivement sur Amstrad.

PASSION JEUX VIDEO TV : <https://www.youtube.com/channel/UC9ci-PpcfH9uN3qfqHjqlQ>

Du gros pixel, du bon sons, des découvertes et de la bonne humeur sur Passion Jeux Vidéo TV

Nous avons besoin de vous.

Oyez oyez damoiselles et damoiseaux, pour le prochains numéro (en fonction de vos retours) nous aimerions initialiser deux nouvelles rubriques.

- Vos Oeuvres
- Montre-moi ton MATOS, je te dirais qui tu es.

Pour cela, nous allons avoir besoin de vos contributions. Oui cette rubrique sera l'occasion de montrer ce que vous savez faire, que ce soit au niveau d'un petit programme (quel que soit son utilisation, compta, graphisme, musique etc.) ou d'une création graphique. Une seule contrainte, que ça tourne sur un CPC, un plus, ou sur GX4000 et que pour les graphismes, ça ne soit pas qu'une conversion d'une simple image à l'aide d'un logiciel. Cela va de soi que nous ne publierons qu'avec votre accord lors du prochain numéro.



Concernant le MATOS, chaque personne voit l'utilisation d'un AMSTRAD de façon différente. Certains restent classiques et ne modifient pas la machine. D'autres ne jure que par les modifications internes ou externes. Certains préfèrent le moniteur d'origine, d'autres transforment le signal en HDMI pour jouer sur un téléviseur moderne ou un écran de PC.

Disons-le de suite, pour que je ne m'attire pas les foudres des uns et des autres, il n'a pas de bonnes ou mauvaises façons d'utiliser tout cela, seul compte le plaisir qu'on y prend !!!!! Si vous voulez montrer votre configuration dans le prochain numéro, rien de plus simple.

Envoyez-nous quelques photos, expliquez-nous votre configuration pourquoi vous l'avez configuré comme vous l'avez fait. Nous nous ferons un plaisir de faire l'article pour montrer à la terre entière votre MATOS.

Pour toutes les correspondances, une seule adresse mail :

amstradcentpourcent@darkarcade.fr

Exemple de ma configuration :

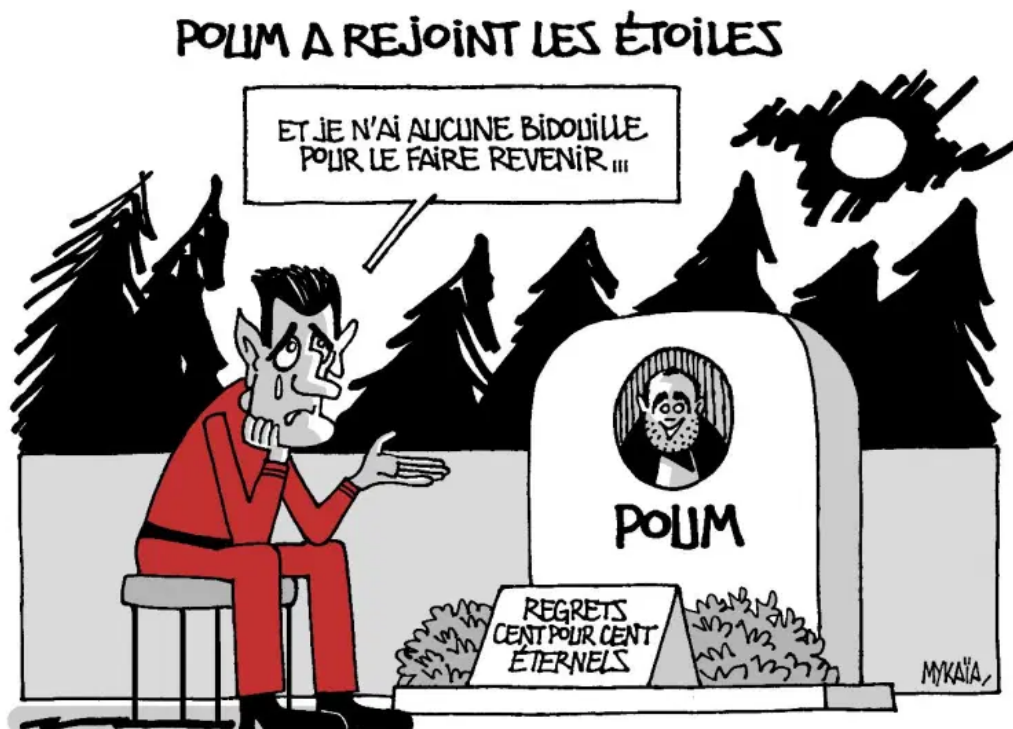


DarkSteph

A Poum.

« Il ne faudra cependant jamais oublier que c'est à nous qu'il revient de vous remercier. Vous chers lecteurs. Merci pour vos encouragements, merci pour vos rires, merci pour votre passion... Sans cela, toute cette magie n'aurait jamais existé.»

Alain Massoumipour «Poum» (2012)



En juin 2019 notre copain Poum, celui que nous retrouvions chaque mois dans Amstrad 100 % nous a quitté.

Ta disparition a plongé ta famille, tes amis, les membres et les lecteurs d'Amstrad Cent Pour Cent dans une profonde tristesse.

Tu te rappel peut-être qu'en 2012 on avait discuté ensemble, en tout cas moi je m'en souviens encore très bien. J'y avais retrouvé le Poum de la belle époque, ouvert et chaleureux. Tes histoires sur la rédaction et sur les collègues, les anecdotes et les petits secrets que j'avais promis de ne pas divulguer. Promis craché, je resterai muet comme une... Merde pardon !

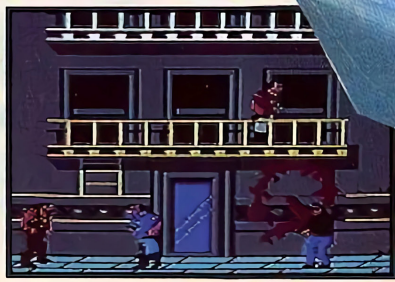
Avec des copains, on a décidé de refaire un Amstrad Cent Pour Cent : le numéro 50 qui nous a tant manqué. On aimerait te le dédier et te dire qu'on pense à toi. Forcément, il sera moins bien et surtout il sera sans toi. Mais on compte bien faire mieux la prochaine fois. On pense même faire une version papier, si si !!

On garde dans nos têtes tous les souvenirs de cette époque et on te remercie encore pour les bons moments passés avec toi et le reste de la rédaction.

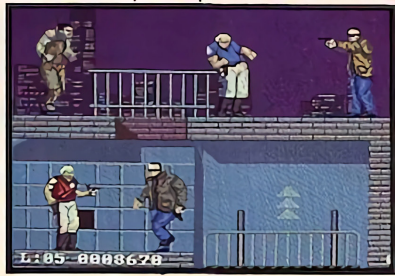
Merci Cent Pour Cent Alain...

ETES VOUS ASSEZ VIRIL POUR

Disponible sur CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.



Photos d'écran prises à partir de formats divers.



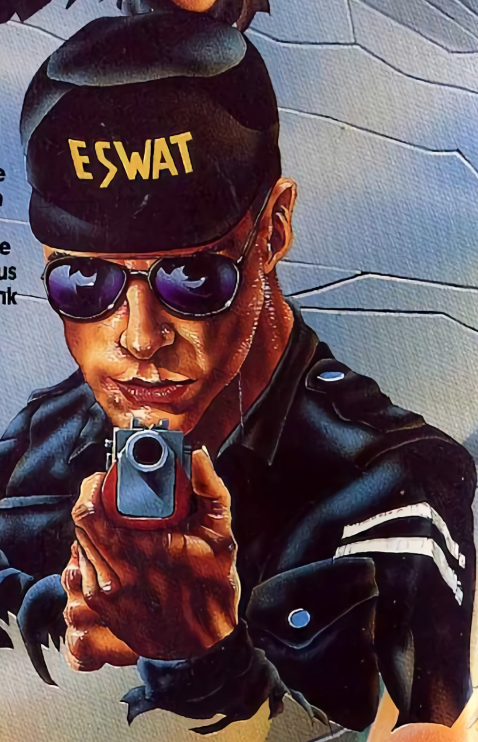
Les prises de vue d'écran sont brèves uniquement à titre d'illustration du jeu et ne sont pas des visualisations graphiques, dont la qualité et l'aspect peuvent varier considérablement d'un format à l'autre, et qui sont soumises aux spécifications de l'ordinateur.

ESWAT™



A Cyber City, l'anarchie est installée. Seule ESWAT (Enhanced Special Weapons and Tactics - Armes et Tactiques Spéciales), la division d'élite du Cyberpolice est capable de rétablir l'ordre. D'abord, vous devez faire vos preuves en affrontant les dangers de la rue en tant que simple policier de la SWAT.

Survivez à vos missions, impressionnez vos supérieurs, gagnez vos galions et, s'il vous reste encore du courage, vous pourrez alors rejoindre le groupe ESWAT. Equipé d'un uniforme cybernétique et des toutes dernières armes dont le laser à double canon, vous ferez trembler même le punk le plus endurci mais ...

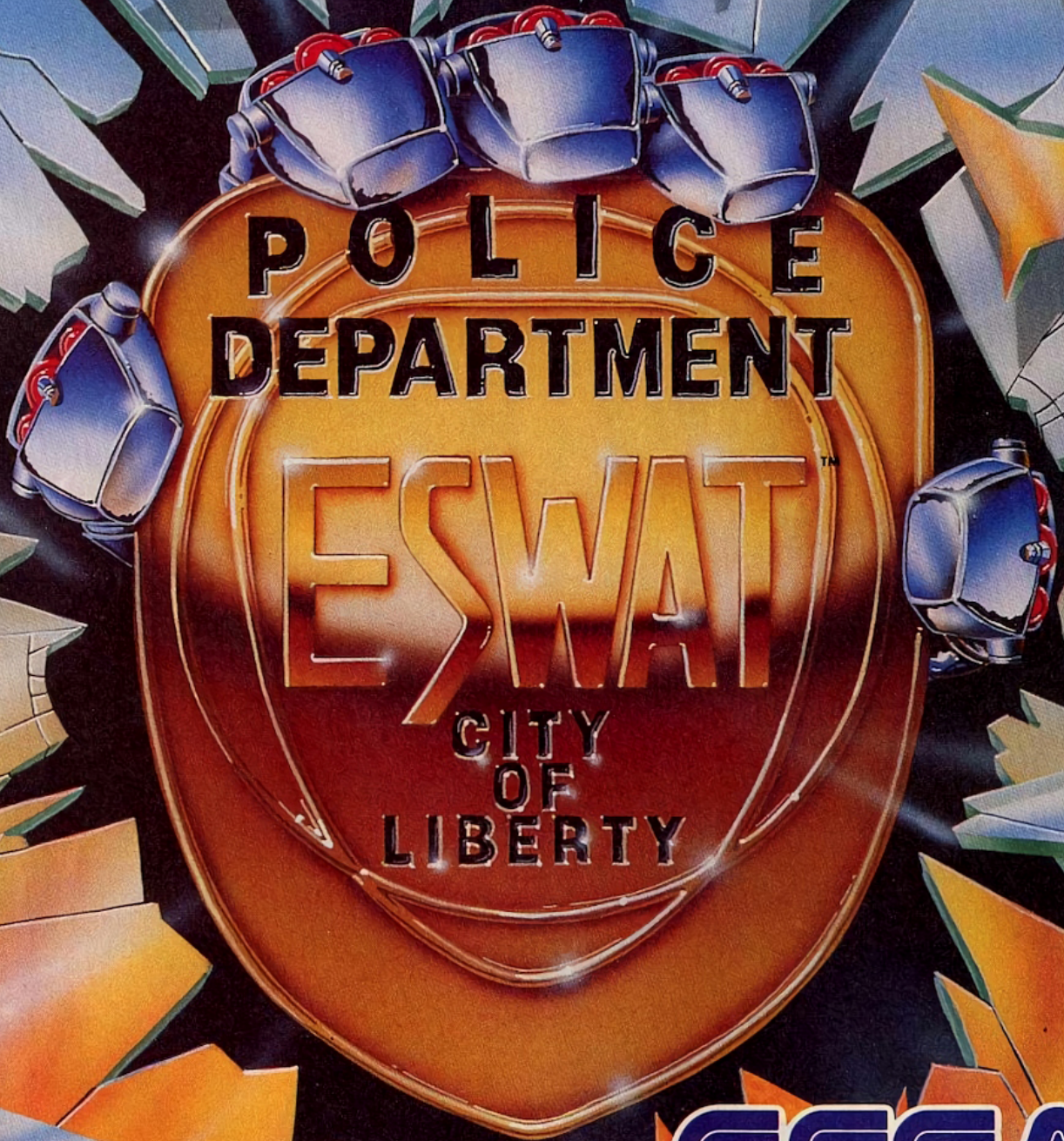


Ils vous attendent de pied ferme et armés jusqu'aux dents. ESWAT - Votre seule chance de régler les comptes !



U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75.

PORTER LE BADGE ESWAT ?



SEGATM

© 1990 SEGATM. Tous droit réservés.
SegaTM est une marque de fabrication de Sega Enterprises Ltd.



Remerciements.

À toutes les personnes qui nous ont apporté de l'aide :

Site <https://www.abandonware-magazines.org> pour la mise à disposition des revues.

Site <https://cpcrulez.fr/> pour la mise à disposition de quantités d'informations sur les jeux Amstrad.

Frédéric BELLEC	Pour ces images de qualités, logos
Michael WANG	Illustration de la couverture
GeeKorex	Pour avoir accepté l'interview du mois
Yann SERRA	Pour l'illustration Miss X
L'équipe GGP	pour toutes les infos sur le WIP TOKI
L'équipe RETROWORKS	Pour les news
L'équipe Crazy PIRI	Pour les news et les infos sur le jeu Carzy Piri
BDCIron et Zisquier	Pour toutes les infos sur «la culotte de Zelda»
https://printerest.com/	Pour les images
https://fr.cooltext.com	Titre de l'article «pique de rappel»
https://cpcrulez.com	Pour les images des jeux



WE ARE BACK ...





AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

LOGICIELS : LES TOPS DU MOIS

59 TITRES
LOGICIELS EN REVUE
RIVOLUES, POKES, ET LISTINGS
CPC DE LA MATERNELLE AU COLLEGE

CONCOURS
GAGNEZ UN
MAGNETO SCANNER
UN MICRO-SCANNER
UN MICRO-SCANNER

NOUVEAU EN CPC
MAGNETO SCANNER
VOTRE AU SALON
LA 100

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

DOSSIER : ARCADES ET MICROS

GAGNEZ :
UN MACHETOSCOPE
UNE CHAÎNE HI-FI
ET 80 LOGICIELS

115
% DE TESTS
CLÉS : 45 % DE POKES,
RIVOLUES, ET LISTINGS

INITIATION :
45 % DE CPC
D'ASSEMBLAGE
DE MICRO-SCANNER
D'EDUCATION

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

DOSSIER : HEROS ET MICROS

EXCLUSIF :
CAPTAIN BLOOD
MAGNETO SCANNER
DU RIFER SUR
JARMILA DE MAX

NOUVEAU :
TROUBADOUR
L'EDUCATEUR
ADVENTURE

CONCOURS
GAGNEZ
UN MICRO-SCANNER
A 100 %

ET ENCORE PLUS DE :
MAGNETO SCANNER, POKES, MICRO-SCANNER ET LISTINGS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
SKY HUNTER, LA PANTHERE ROSE
MAGNETO SCANNER MISSION II,
SCRABBLE

ET TOUJOURS :
RIVOLUES, POKES,
MAGNETO SCANNER
CONCOURS
GAGNEZ
UN MICRO-SCANNER
A 100 %

A LA UNE :
TELECHARGEZ
4000 HITS
SUR VOTRE CPC
100 %
GAGNEZ !

LE POSTER
MAGNETO SCANNER
A 100 %

ET TOUJOURS LES RUBRIQUES HABITUELLES :

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
TELECHARGEZ
4000 HITS
SUR VOTRE CPC
100 %
GAGNEZ !

LE POSTER
MAGNETO SCANNER
A 100 %

ET TOUJOURS LES RUBRIQUES HABITUELLES :

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

**OFFREZ LA TELE
COULEUR
A VOTRE CPC**

DE L'ACTION
LES MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

DU REVE
2 ANNEES
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

DE L'UTILE
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

CONCOURS MICROSCANS A 100 % LES RESULTATS

TELECHARGEMENT :
4 JAQUETTES GRATUITES
DANS CE NUMERO

CONCOURS MICROSCANS A 100 % LES RESULTATS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE POSTER RAMBO III
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
HEROS OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER
MOURIR
444 TURBO CLIP
CYBERKNOXD II
RAMBO III
PACMAN
TITAN
POKES
MAGNETO SCANNER

MISS X
A AMSTRAD
EXPO 88

MEGA-CONCOURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

POKES
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF :
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE JEU
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LES MEILLEURS
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER
MAGNETO SCANNER

LE POSTER D'INDIANA JONES
ET CONCOURS

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET

AMSTRAD CPC
CENT POUR CENT

EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
EN REVELE

APPRIMANTE
DMP 2160

MILITAIRES
LE JEU ET LE RACKET