

Informatique AMSTRAD

# AMSTAR

ISSN 0298 - 654X

# 1987

# Amstar d'OR

M 2817 - 9 - 10.00 F



Mensuel n° 9 - Mai/Juin 1987

# SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

**Directeur de publication**  
Sylvio FAUREZ

**Rédacteurs en chef**  
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

**Rédaction**  
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

**Secrétaire de rédaction**  
Florence MELLET

**Directeur de fabrication**  
Edmond COUDERT

**Photocomposition SORACOM**  
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ

**Dessins FIDELTEX**

**Impression LA HAYE MUREAUX**

**Photogravure Bretagne Photogravure**

**Maquette**  
Jean-Luc AULNETTE Patricia MANGIN

**Service Rasseoir Réseau**  
Gérard PELLAN  
Tél. vert 05.48.20.98

**Inspection des ventes**  
Christian CHOUARD

**Abonnement - Vente au numéro**  
Catherine FAUREZ  
Tél. 99.52.98.11

**Secrétariat - Rédaction**

SORACOM EDITIONS

La Haie de Pan

35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

Tél. 99.52.98.11 +

Télex : SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique : 36.15 + MHZ

CCP RENNES 794.17V

**Distribution NMPP**

Dépôt légal - Mai 1987 - N° 23475

Code APE 5120

**Régie Publicitaire**

IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

**Chef de publicité**

P. SIONNEAU

**Assistante**

Fabienne JAVELAUD

*Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.*

**A**ctualité ..... page 8

**L**e logiciel du mois ..... page 12

**L**a nuit des Amstar d'Or ..... page 14

**L**isting Anti-erreurs ..... page 18

**J**eu : Othello ..... page 20

**J**eu : 1914 ..... page 22

**P**lan : SRAM II ..... page 32

**L**e dossier du mois ..... page 36

**C**oncours AMSTAR ..... page 44

**C**hiche, on programme ! ..... page 48

**L**e coin des affaires ..... page 59

**L**e hit des lecteurs ..... page 60

**L**e coin des As ..... page 61

**B**ulletin d'abonnement ..... page 62

## EDITORIAL

*Ce mois-ci, nous pouvons dire que nous avons un point commun, en plus de notre passion pour les jeux bien sûr !... Il se trouve que, vous comme nous, vous entamez la dernière ligne droite. En effet, pour la plupart d'entre vous, il s'agit d'arracher la victoire dans le sprint final pour décrocher le passage dans la classe supérieure (il ne fallait pas en parler, peut-être ?...).*

*Et pour nous ? Il s'agit tout simplement de "peaufiner" la préparation du Grand Evénement du mois de juin : "La première Nuit des Amstar d'Or"...*

*Vous avez encore la possibilité de participer à cette manifestation, mais, attention, jusqu'au 6 juin seulement ! Alors, pressons les derniers, tous à vos bulletins de vote !...*

La Rédaction

## LYON : DERNIERE MINUTE !

Nous vous avons déjà annoncé l'événement devant se dérouler à Lyon les 15, 16 et 17 mai prochains ; pendant ces trois jours Amstrad, PC et Minitel, seront présentées au public toutes les nouveautés, aussi bien matérielles que logicielles, du premier semestre 1987.

Voici une bonne nouvelle pour les lecteurs et les abonnés d'AMSTAR : une réduction et ne pas négliger sur le prix d'entrée, fixé normalement à 30 F.

ABONNES "AMSTAR" : 10 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar et l'étiquette d'abonné que vous recevez chaque mois.

LECTEURS "AMSTAR" : 20 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar.

Les "moins de 14 ans" ne payeront que 10 F.

Rendez-vous donc à la Cité Informatique.

## SOLUTIONS DE JEUX SUR MINITEL

Vous devez tous savoir que nous avons un serveur à votre entière disposition sur le Minitel. Comment ? Vous ne le saviez pas ?... Alors faites vite le 3615 puis tapez MHZ et vous découvrirez des tas d'informations intéressantes, d'une part, et vous aurez la possibilité de nous poser des questions, d'autre part. Par ailleurs, sous l'affluence des coups de téléphone nous demandant des indices pour progresser dans les jeux (je n'en citerai qu'un, au hasard : Le Passager du Temps !), nous avons décidé de vous fournir, chaque mois sur le Minitel, quelques indices pour un jeu donné. Super, n'est-ce pas ? Alors, surveillez bien le 3615 car ce petit plus va entrer en vigueur très prochainement...

## HANDISOFT COMMUNIQUE

Handisoft, société de Recherche-Développement-Industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, propose un logiciel de communication : DEFICOM. Ce produit permet d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur de type bouton poussoir ou pneumatique.

Pour tout renseignement complémentaire, contactez la société Handisoft au numéro de téléphone suivant : 1.43.68.82.39.

## AMSTAR N° 8

La couverture du numéro 8 d'Amstar vous a plus ? Nous tenons à vous signaler qu'elle a été réalisée d'après un original que nous devons à Messieurs Dominique Carrara et Bruno Bellamy...

## NOUVELLES RUBRIQUES

Nous avons deux nouvelles rubriques à vous proposer et à soumettre éventuellement à vos critiques :

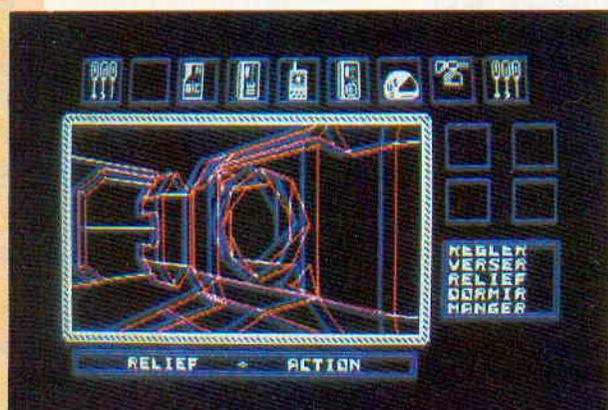
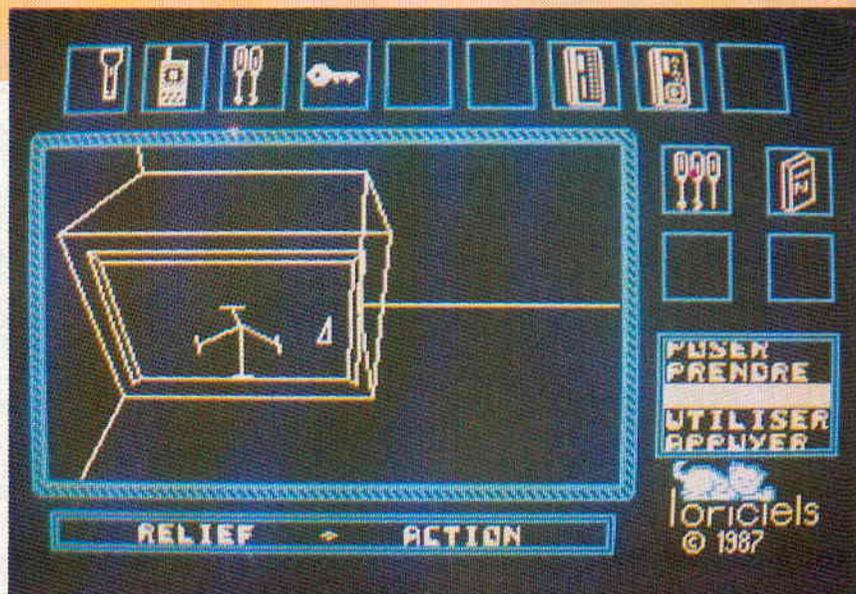
— Vous êtes très nombreux à atteindre des scores fabuleux tout en restant "honnêtes" !... Par contre, certains d'entre vous s'arrangent pour obtenir, par exemple, un nombre de vies illimité (petites canailles !...). Alors, pourquoi ne pas faire profiter tous les lecteurs de vos astuces ? Nous attendons vos envois pour ouvrir nos colonnes aux spécialistes de cette catégorie.

— Vous avez exprimé le désir de pouvoir passer des petites annonces dans Amstar. Nous pensons ouvrir cette rubrique avec le numéro du mois de septembre. Mais, dès à présent, vous pouvez nous envoyer vos petites annonces en utilisant le bulletin prévu à cet effet et que vous trouverez ci-dessous.

## RELIURES AMSTAR

Pour conserver dans un état de première fraîcheur votre revue préférée, de magnifiques reliures noires (la classe...) sont dès maintenant à votre disposition. Si vous désirez vous en procurer, précipitez-vous sur le bon de commande !...

# LE LOGICIEL



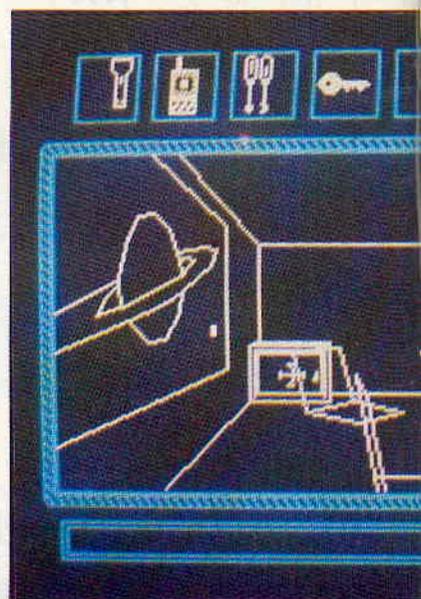
## RELIEF-ACTION

**LORICIELS**  
Aventure

Cela fait trois jours galactiques que le vaisseau NMI dérive sans équipage quelque part près de Vega, troisième planète du système d'Ophucius. Je suis le seul rescapé de l'effroyable catastrophe qui s'est abattue sur nous. A la suite d'une expérience malheureuse sur l'une des formes de vie de Vega, un jeune laborantin a créé une entité monstrueuse. Cette dernière a décimé tout le personnel du vaisseau. Moi, John Grew, responsable des transmissions, ayant été plongé dans un sommeil cryogénique, je suis indemne pour l'instant en tout cas. Je sais comment m'échapper de ce piège avant d'être à mon tour dévoré par le monstre. Il suffit de rallier la navette et de décoller au plus vite. Malheureusement, le chemin est semé d'embûches : les salles du vaisseau sont parfois munies de portes résolument fermées. La taille du NMI laisse présager l'ampleur de la mission : 3 niveaux et une cinquantaine de salles environ.

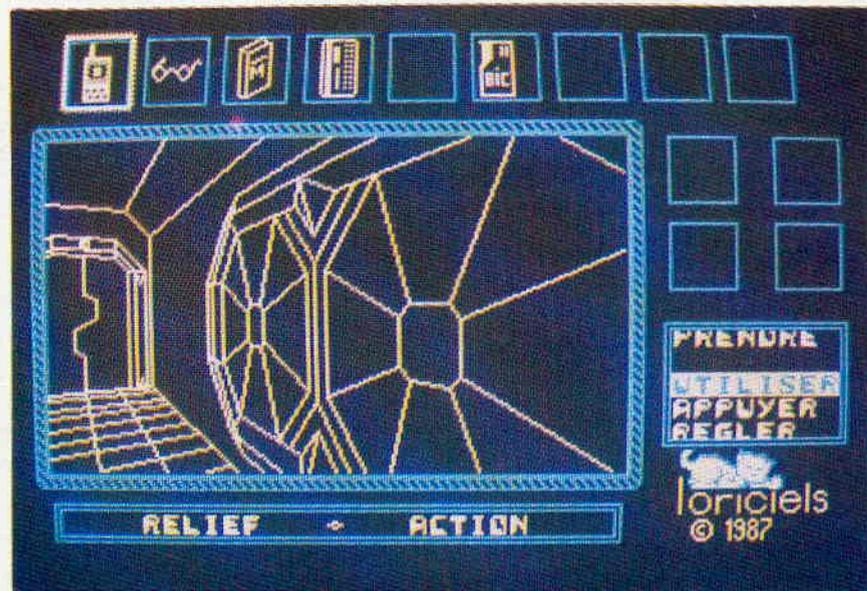
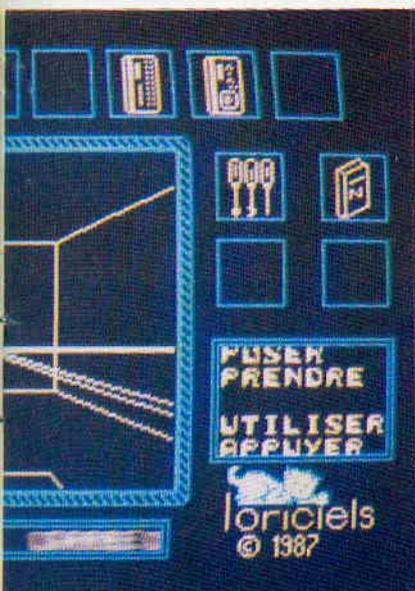
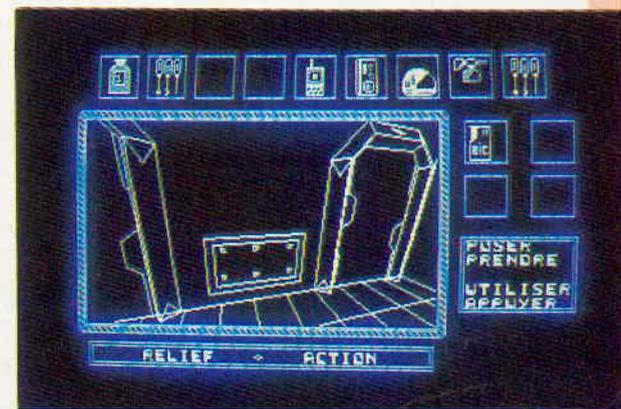
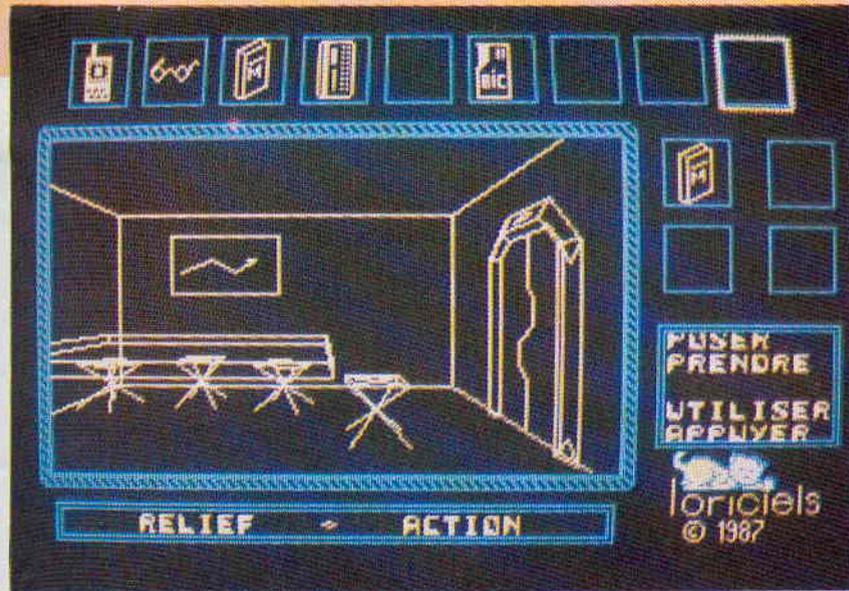
Avant d'aller plus loin, parlons un peu de la présentation : l'écran est divisé en 4 parties. La plus importante est l'écran de présentation du décor. Il présente quelques particularités que nous décrirons plus loin. Une série de cadres au-dessus de la première fenêtre représente, sous forme de dessins, les objets que vous portez. Un peu plus bas, 4 rectangles comprennent les instruments présents dans chaque pièce. Enfin, la dernière fenêtre contient la liste des commandes disponibles. Ainsi, pas besoin d'entrer des ordres tels que "utiliser briquet", de simples mouvements de joystick remplaçant la frappe au clavier. Cela permet de mieux se concentrer sur les déplacements.

Revenons à l'écran principal. Les dessins des pièces sont sous forme filaire, c'est-à-dire que seules sont représentées les arêtes des objets. La vue en 3D peut être amplifiée par l'option relief. Vous obtiendrez alors les traits dédoublés bleus et rouges caractérisant le procédé anaglyphe... Une paire de lunettes est fournie pour obtenir l'impression de relief. Ce procédé interdit l'emploi de moniteur monochrome. Le résultat n'est pas vraiment con-



vaincant et dépend du réglage de luminosité de l'écran. De toutes façons, Relief-action présente une autre caractéristique plus attrayante, à mon goût, que l'effet tridimensionnel. Il s'agit du déplacement du décor en temps réel. Au clavier ou à l'aide de la manette, la pièce se déplace en translation ou en rotation (joystick + touche "Fire"). On a alors réellement l'impres-

# L DU MOIS



sion de participer à l'aventure. N'oubliez pas que vous êtes toujours dans le NMI et que le monstre rôde aux alentours. Il faut se mettre en route et quitter la relative sécurité de la chambre d'hibernation en emportant la carte magnétique trouvée là. Pas un bruit dans les couloirs dallés. Certaines portes vous opposent une farouche résistance (ce sont en général les

plus importantes !). Mais, bientôt, grâce à la télécommande et aux cartes magnétiques, ces obstacles seront balayés et vous pourrez visiter tous les recoins du gigantesque vaisseau. restez cependant prudent lors de vos déambulations, la créature n'est pas loin et votre escapade risque de tourner court. Les auteurs ont pensé aux âmes sensibles et nous évitent l'horrible specta-

cle du massacre. Plus on découvre de pièces et plus on se pose de questions : à quoi peut servir la prison dans le laboratoire et comment utiliser l'atelier ? Ce sont des questions qui seront résolues par votre astuce. Vous allez d'ailleurs devoir déployer tous vos dons pour parvenir à achever cette passionnante aventure (Relief ou pas).

# LE CHEVALIER BLANC

**COBRA SOFT**  
Arcade/Aventure

D'emblée, vous vous dites : avec un titre pareil, ce doit encore être une histoire à l'eau de rose avec roi, chevalier et belle princesse en détresse en prime. Je peux vous dire que vous avez bien cerné le sujet, mais je vais quand même vous donner



quelques détails, ne serait-ce que pour vous donner l'envie de jouer avec ce logiciel car il a, malgré tout, un certain piquant. Ainsi donc, moi, le Chevalier Blanc du royaume, je me promenais avec la belle princesse du royaume et de mon cœur, par une belle journée d'été, lorsque, soudain, des êtres étranges se précipitent vers nous... Avec le courage qui a fait ma réputation, je dégaine mon épée et en envoie quelques uns au pays des Enfers. Malheureusement, ils sont quand même très nombreux et je ne peux les empêcher d'enlever MA princesse... Comme si cela n'était pas suffisant, ils reviennent pour me prendre toutes mes armes. Par contre, ils ont oublié un de leurs chevaux et, après l'avoir capturé avec quelques difficultés, je dois l'avouer, je me lance à leur poursuite... Pour parvenir à leur royaume, je dois traverser des marais en faisant sauter ma



monture de pierre en pierre, mais, attention, je ne dois pas rencontrer un AVNI (Animal Volant Non Identifié) car, sinon, il me ramène illico presto à mon point de départ sans me demander mon avis (et je ne supporte pas de ne pas avoir mon mot à dire !...). De plus, pour réussir à atteindre le château, aussi étrange que les êtres qui l'habitent, je dois récupérer mes armes disséminées dans les marais... Vous voyez qu'il y a déjà beaucoup de choses à faire avant de pouvoir commencer véritablement la recherche de la fille du roi. A moins que vous ne soyez reine ou roi du joystick, vous risquez de rester un bon moment en haleine avec ce jeu qui est plaisant, varié dans ses actions et qui présente un graphisme relativement élaboré. Quant à la musique qui est toujours là tout au long du jeu, elle a l'avantage de ne pas être trop exaspérante.

# FLASH

**LORICIELS**  
Arcade

Une aube grise se lève sur le camp SR 366. Des mouvements agitent lentement la brume épaisse qui recouvre l'astéroïde Bell-Graham. On croirait entendre le cliquetis des mécaniques graisseuses qui s'agitent dans la semi-pénombre. Soudain, les modulations aiguës de la sirène d'alerte déchirent la vapeur lourde. Des appareils extraterrestres ont envahi le sol du planétoïde. Il existe un seul moyen de faire face à cette menace étrangère : les tout derniers modèles d'androïdes à capacité mutative accélérée sont projetés immédiatement sur le champ de bataille. Ces soldats infatigables



ont pour principale caractéristique la possibilité de changer d'aspect. De fantassins, ils peuvent devenir véhicule tout-terrain lanceur de grenades, char d'assaut ou hélicoptère de combat. Chaque forme possède une aptitude à un style d'attaque. Le tank assez lourd à manœuvrer compense son handicap par une portée de tir plus importante. L'hélicoptère se meut très rapidement, mais il est vulnérable. Quant au véhicule tout-terrain, ses grenades sont utilisées pour toucher des objectifs à longue portée. Malheureusement, il a peu de chances de s'en sortir au cours d'un corps-à-corps. Enfin, le fantassin est le plus agile, mais pratiquement aussi faible que l'hélico. Vos ennemis sont répartis en plusieurs catégories : les fantassins, sortes de superpositions de carrés, les tanks, les soucoupes volantes et les blockaus. Les installations ennemies peuvent être complètement rasées par vos soins, ce qui procure une extase dans le dévouement rarement atteinte.



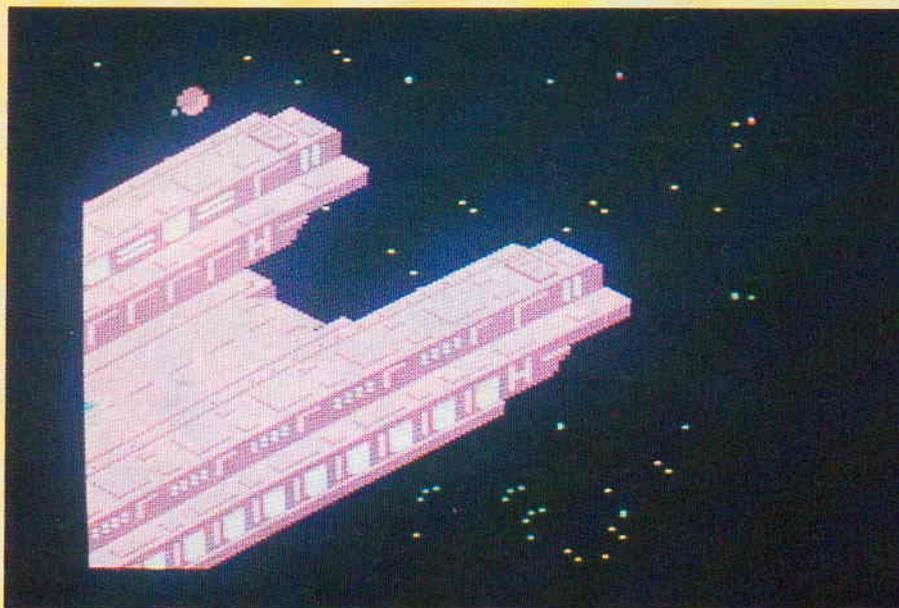
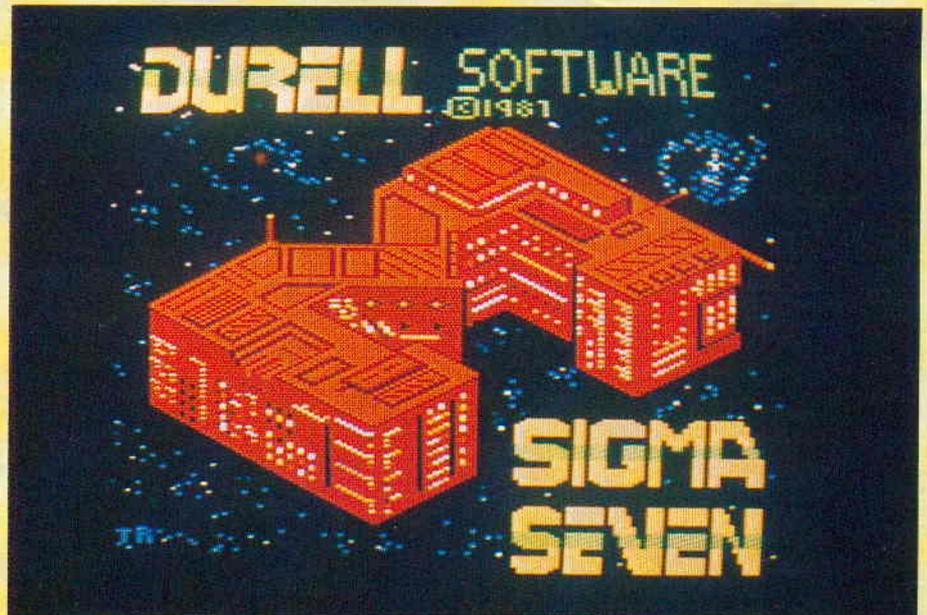
L'écran présente un tableau de bord indiquant le niveau d'énergie et le nombre de vies pour chaque engin. Une main tenant un joystick est même dessinée et suit vos propres mouvements (à ce propos, le joystick est obligatoire). On peut dire que le graphisme est très fin et les cratères ou autres crevasses qui émaillent le sol sont bien rendus. Les couleurs sont, en revanche, un peu tristounettes. Mais il est vrai que nous sommes en guerre. La sonorisation se limite au laser et aux explosions (attention au tapage nocturne !). Finalement, on peut dire qu'avec Flash, c'est la guerre-éclair.



# SIGMA 7

**DURELL/UBI SOFT**  
Arcade

Zaxxon fait des émules. En effet, Sigma 7 reprend la disposition en diagonale de l'écran. Cela ne signifie pourtant pas que les deux programmes soient similaires. Là



matiquement toutes les pastilles afin d'engranger le maximum de points soit vous êtes plus prudent et vous décidez de ne déblayer que le minimum de terrain. Il ne vous reste, avant de sortir, qu'à bien retenir le motif formé par certaines pastilles "ingobables". Ce motif va vous être utile lors de la 3<sup>e</sup> phase. Imaginez une calculatrice sans écran dérivant dans l'éther, vous aurez alors une assez bonne représentation du 3<sup>e</sup> décor. Sous la forme d'une boule, vous allez reconstituer le motif cité plus haut. Il faut, pour cela, atteindre les touches de couleur jaunes (elles changent périodiquement) sans toucher au champ de force qui se déplace parallèlement à vous. C'est, à mon avis, le passage le plus difficile car il demande des réflexes très rapides.

Sons et graphismes sont plutôt agréables malgré un scrolling un peu saccadé. A quand la suite ? (Tau 8 ?).

où Zaxx ne présentait qu'un jeu d'arcade, Sigma 7 apporte une part de réflexion. Le jeu se déroule en 7 étapes, chacune d'entre elles étant divisée en 3 phases. Tout d'abord une piste de décollage rose transporte votre vaisseau spatial vers de nouvelles aventures. Un rugissement de réacteurs propulse l'engin cosmique vers les vides glacés et étoilés de l'espace. Au bout de quelques secondes, de mystérieux triangles verts tourbillonnent autour de vous. "Pas le temps de vérifier s'ils sont amis ou ennemis" vous dites-vous en actionnant le bouton de tir. Vous avez raison : ce sont des mines spatiales très dangereuses. Après plusieurs vagues (le nombre dépend du niveau de jeu), la base apparaît en haut de l'écran. L'atterrissage est, heureusement automatique. La suite s'apparente à un parcours de "Pac-Man" où les fantômes sont remplacés par des espèces de matelas à ressort qui ne vous veulent que du mal. Lors de cette phase vous avez deux façons de vous en sortir. Soit vous ramassez systé-



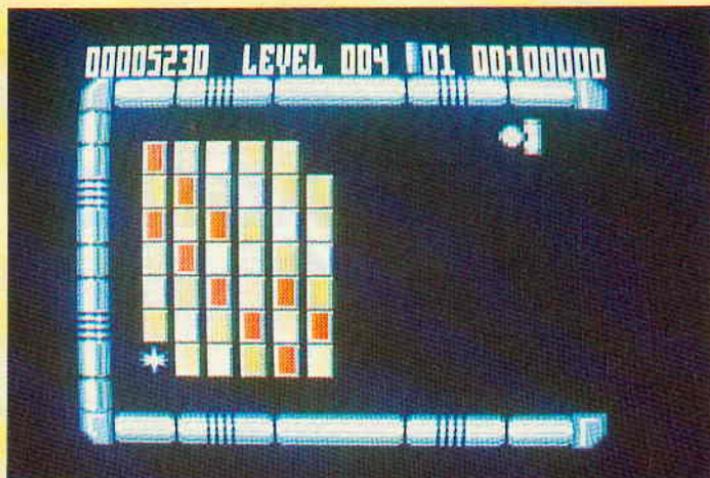
# KRAKOUT

**GREMLIN GRAPHICS**

Arcade

Que pensez-vous que l'on puisse faire avec une raquette, une balle et des briques ? Tous en chœur : un casse-briques ! Bravo, c'est tout à fait cela. Après Arkanoid et Ball Breaker, Gremlin Graphics nous offre sa version d'un des premiers jeux de l'ère informatique.

Cette fois-ci, pas de vue en 3D, mais une disposition latérale (la raquette se déplace de bas en haut et réciproquement) assez originale. La balle reste, au départ, collée à la raquette. Une pression sur "Fire" et le jeu démarre. Chaque niveau présente un motif de briques différent. Les briques



peuvent parfois contenir des lettres qui correspondent à certaines facultés. "G" colle la balle à la raquette et permet de viser un objectif. "B", lorsqu'elle est touchée, fait exploser les briques alentour. "S" fait apparaître un mur derrière vous : la balle ne peut plus s'échapper. Je ne vais pas faire l'énumération de toutes les possibilités, mais sachez qu'il y a également un multiplicateur de points, un extenseur et doubleur de raquette. D'étranges bestioles circulent autour de vous, les ogres qui avalent votre balle et la recrache dans une autre direction, les pyramides qui provoquent un dédoublement de la balle, les abeilles qui bloquent la raquette. N'ou-

blions pas les "éponges" (c'est ainsi que je les surnomme) qui, par simple contact, vous entraînent vers un niveau aléatoire (généralement supérieur).

Le menu complète la panoplie des paramètres avec changement de la vitesse de jeu, suppression des effets sonores. Il est possible que les 100 tableaux d'origine ne soit pas assez nombreux pour vous. C'est pourquoi Gremlin Graphics annonce une cassette supplémentaire comprenant 100 nouvelles pièces.

Krakout possède, ce qui n'est pas pour me déplaire, un joli graphisme, un peu moins fin que celui d'Arkanoid, mais qui reste très agréable.

# LES PASSAGERS DU VENT 2

**INFOGRAMES**  
Aventure



Nous avons été séduits par la premier logiciel relatant le début de la grande saga des Passagers du Vent et nous attendions la suite avec impatience ; il faut reconnaître qu'elle n'a mis qu'un trimestre à montrer son bout du nez.

Cette fois, avec ce nouvel épisode, l'heure du serpent a sonné (non sonné... je ne sais jamais lequel c'est !). Pour ceux qui ont raté le début du film, je fais un petit résumé : l'héroïne s'appelle Isa ; c'est une jeune libertine entreprenante à qui le titre de comtesse a été usurpé... En cette fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et à la veille de la Révolution, elle parcourt le monde entier par la voie des eaux, allant des ports bretons aux rives africains. Son aventure commence à bord du Foudroyant où elle rencontre un jeune marin, Hoël, qui fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre... L'une voulant retrouver son titre et l'autre son honneur, leurs destins se retrouvent tout naturellement liés...

Cette fois, nous nous retrouvons en pleine brousse avec un roi qui n'aime pas que les femmes lui manquent de respect... ce qui

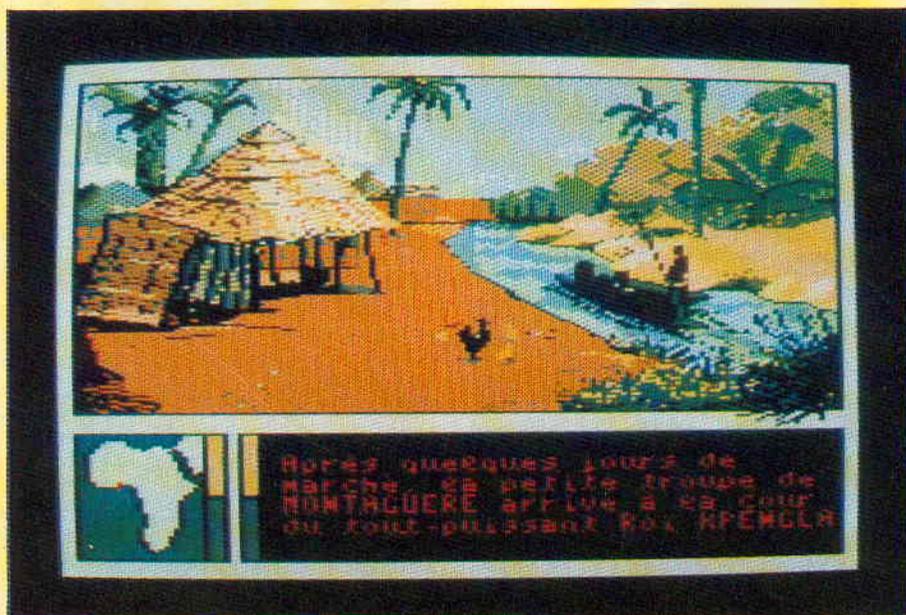


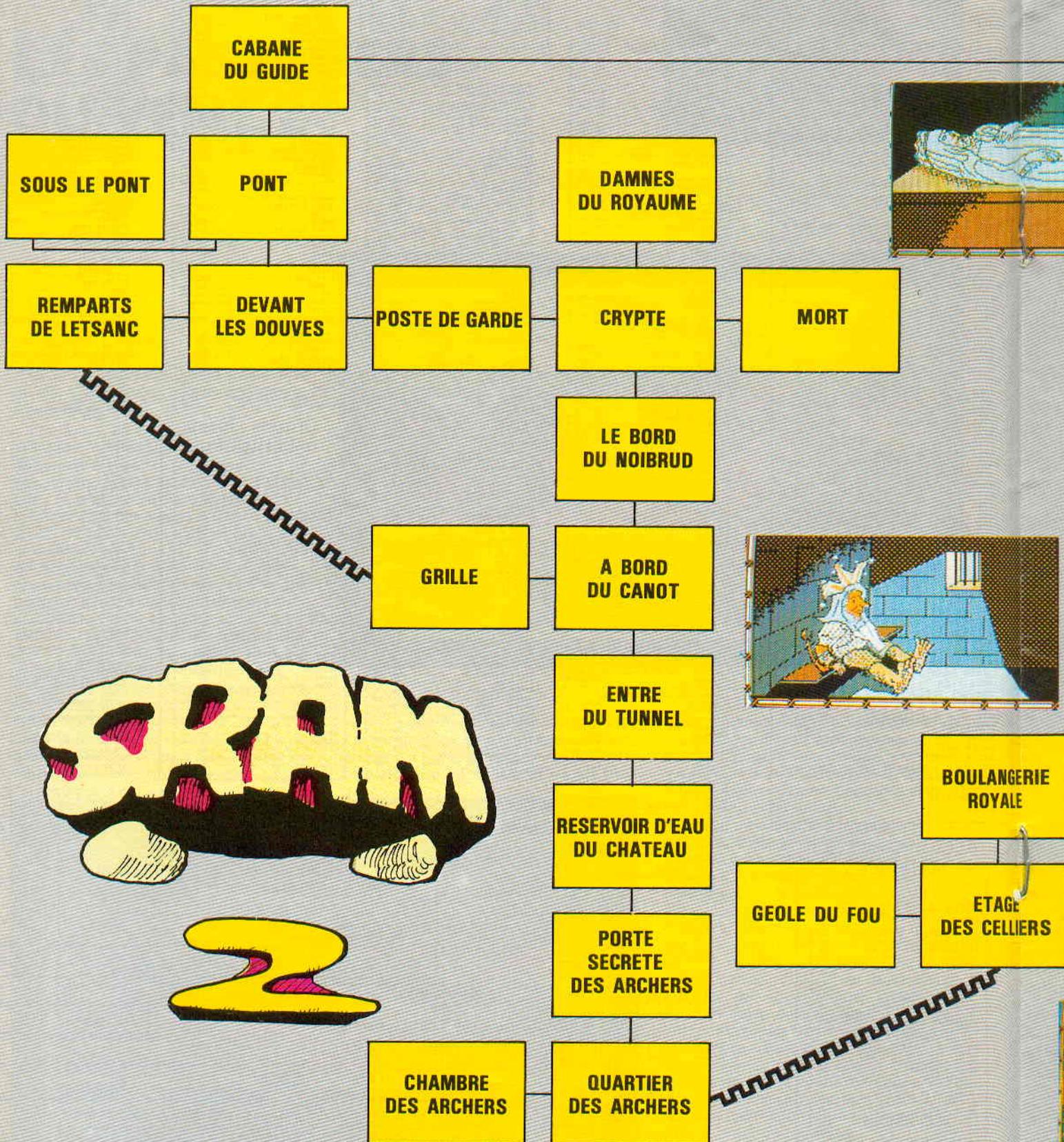
revient à dire que la femme n'a pas droit à la parole (c'est Isa qui va être contente, elle qui n'a pas sa langue dans sa poche !). Le mari d'Isa est malade et elle ne peut

guère compter sur son compagnon de voyage, Monsieur de Montaguere, qui n'a pas le courage comme qualité première ! Isa devra se débrouiller seule comme d'habitude, mais obtiendra-t-elle aide et protection du roi du village ?

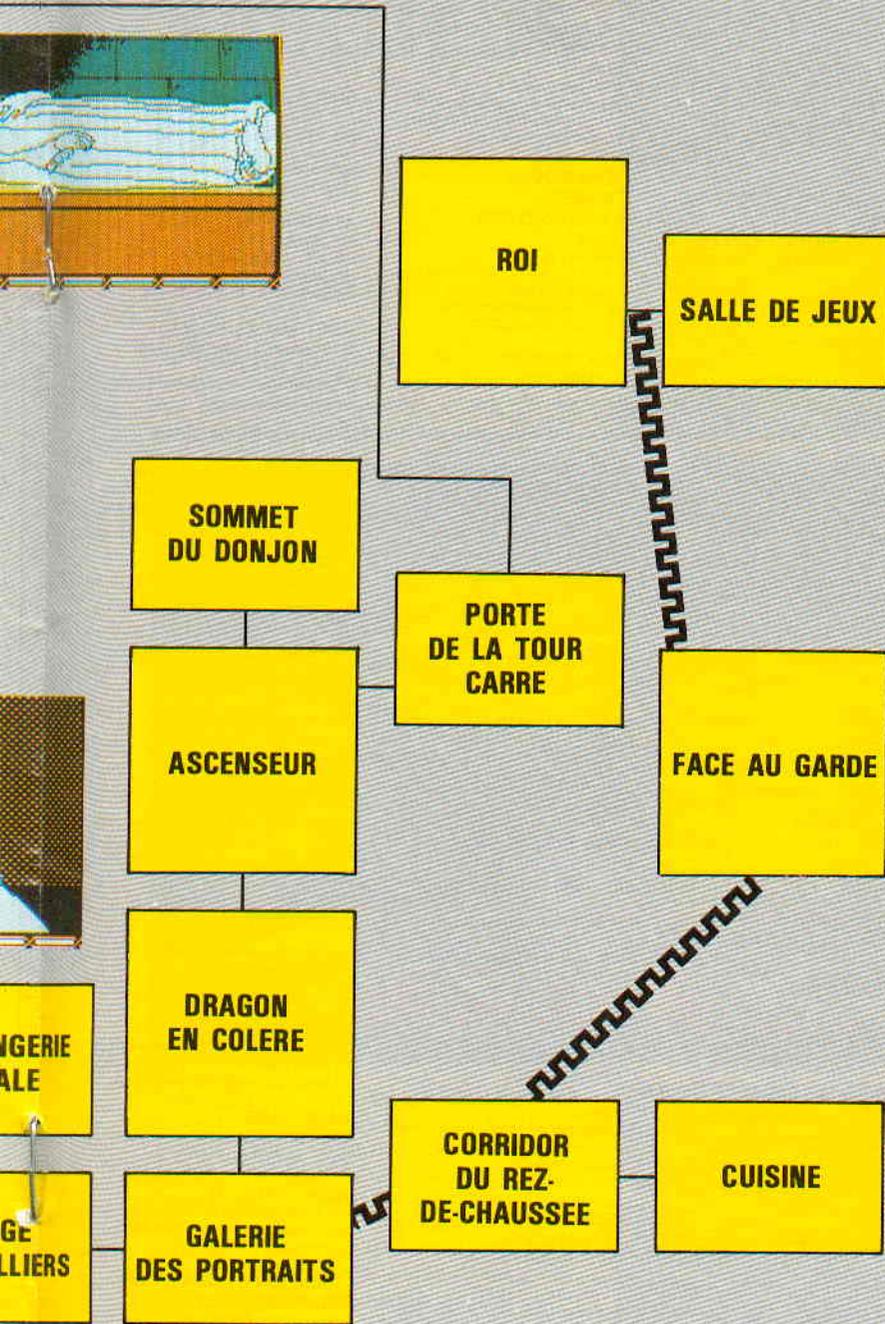
Cette aventure est divisée en huit épisodes, par conséquent autant d'écrans aux graphismes vraiment superbes et autant de musiques toujours aussi mélodieuses. Les personnages intervenant dans chaque épisode apparaissent sous forme d'icônes et c'est en les sélectionnant au fur et à mesure que les légendes se déroulent. Tout au long de l'histoire, vous avez parfois des choix à faire parmi les dialogues et c'est à ce moment que vous devez mettreur en scène. A noter une modification par rapport à la première partie : à la fin des cinq premiers épisodes, le sage vous pose une question sous forme d'énigme et c'est à vous de trouver la bonne réponse en validant le personnage qui va bien. Vous aurez alors des indices pour vous permettre d'arriver à la fin de l'histoire.

(Le premier logiciel "Les Passagers du Vent" a fait l'objet d'un banc d'essai en tant que logiciel du mois dans le n° 6 d'Amstar).





# SRAM 2



Voici les principaux éléments de solution que vous devez appliquer dans les pièces respectives indiquées (dans l'ordre chronologique) :

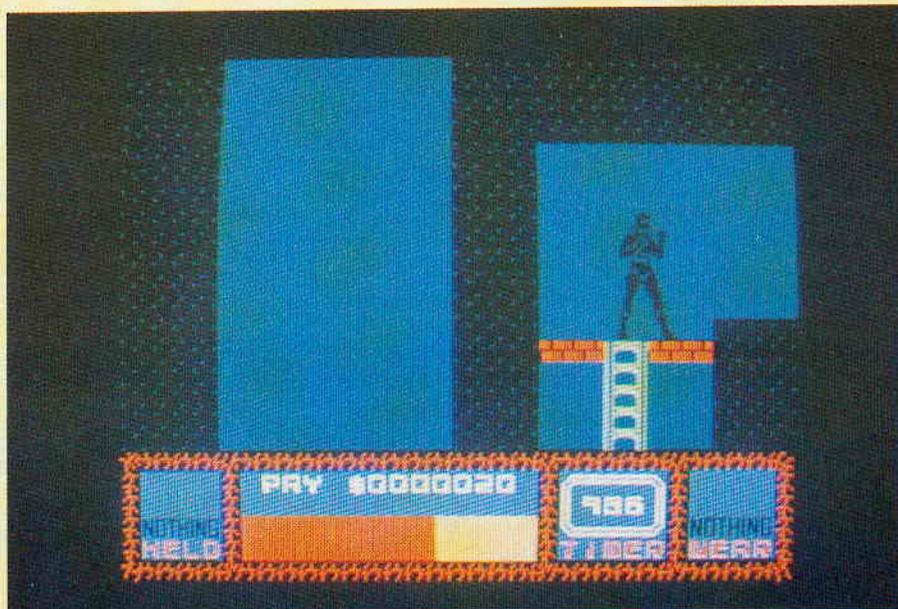
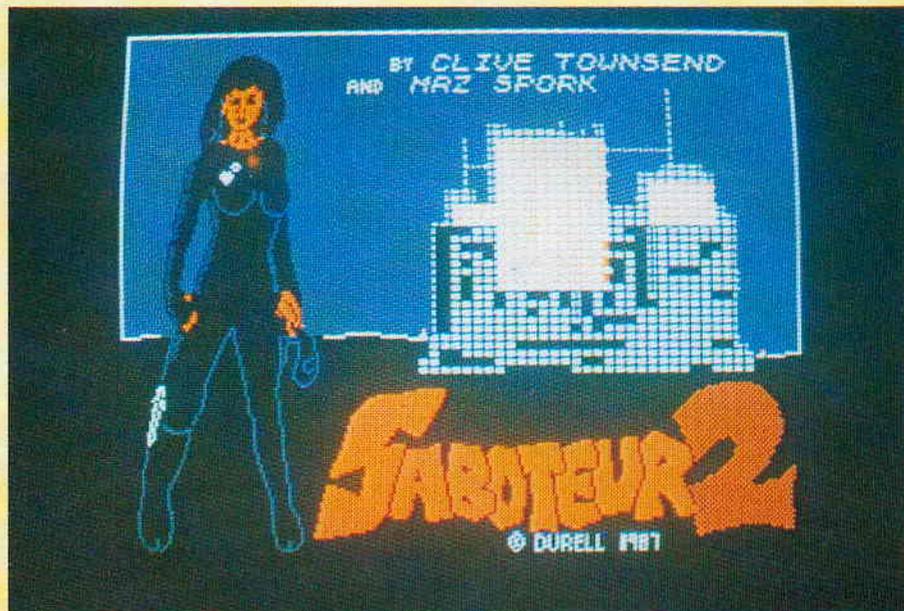
- Crypte : prendre torche (2 fois)
- Damnés du royaume : donner torche
- Poste du garde : donner vin
- Sous le pont : embrasser grenouille
- Cabane du guide : lire pancarte
- Etage des celliers : lire pancarte
- Geôle du Fou : parler fou
- Boulangerie royale : prendre farine
- Etage des celliers : prendre extincteur
- Dragon en colère : éteindre feu, prendre œufs
- Galerie des portraits : appuyez nez
- Corridor : entrer 2
- Salon : décrocher
- Le bord du Noibrud : tirer corde
- Réservoir d'eau : parler crocodile
- Porte secrète des archers : brûler porte
- Chambre des archers : fouiller, prendre bourse, prendre parchemin
- Boutique du guide : acheter carte, regarder carte, lire carte
- Corridor du rez-de-chaussée : entrer 3



# SABOTEUR II

**DURELL/UBI SOFT**  
Arcade/Aventure

Cet épisode est sous-titré : la revanche de l'ange. Car cette fois, point de malabar aux muscles développés, il s'agit d'une jeune femme entraînée aux arts martiaux.



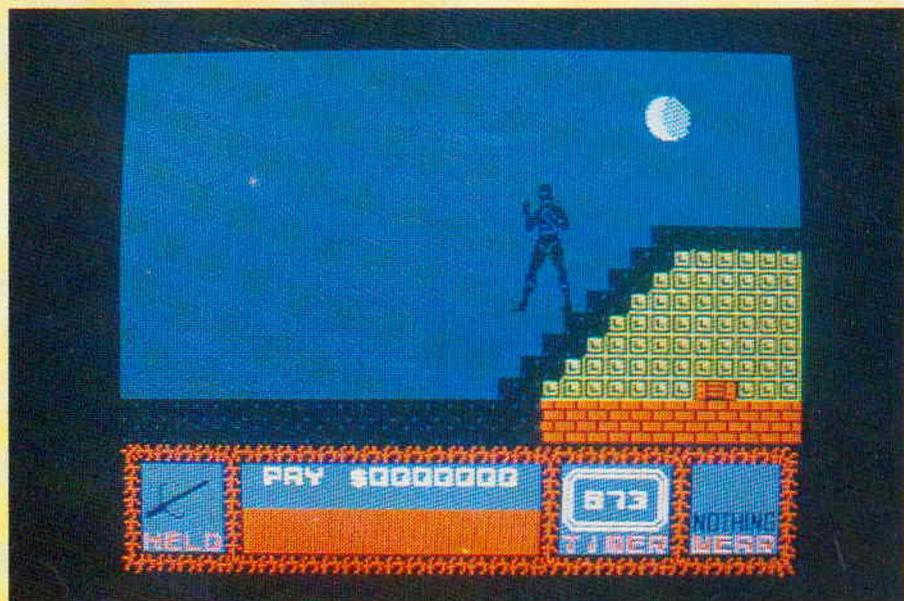
Toute vêtue de noir, elle glisse à bord de son delta plane un ciel bleu nuit en toile de fond. Hop ! d'un bon soufle, elle se retrouve sur le toit d'un immeuble. Elle prend quelques secondes de repos et se remémore sa mission : les couloirs du bâtiment renferment une bande perforée servant au déclenchement d'une batterie de missiles. Une fois le missile parti, il faut trouver une moto et s'échapper. Rien de bien compliqué en somme. Evidemment le tout est chronométré et vos adversaires pullulent : des gardes armés ou non (couteau et même lance-flammes), des chiens, des gros chats (appelés aussi pumas) et une pincée de robots télécommandés. Mais, il est temps de laisser place à l'action : la belle aventurière s'élance du toit vers une plate-forme. Mais, attention une chute de plusieurs étages ne pardonne pas : votre niveau d'énergie en subira les conséquences.

La plupart des objets dont les morceaux de bandes perforées, se trouvent dans des

caisses, il vous faudra les ramasser en appuyant sur "Fire". Lorsque tous les morceaux seront rassemblés il sera alors possible de corriger le tir des missiles. Ensuite, il est préférable de se sauver le plus vite possible si l'on veut échapper à l'explosion, c'est à ce moment qu'intervient la moto. Encore faut-il la trouver ! Votre salaire s'affiche en dollars et fluctue en fonction de vos actions : attaque de garde ou réussite de la mission.

La sœur de Ninja (le héros de Saboteur) est très efficace, malgré sa petite taille. N'oubliez pas que c'est vous qui la dirigez. Vous serez tenu pour responsable des échecs éventuels !

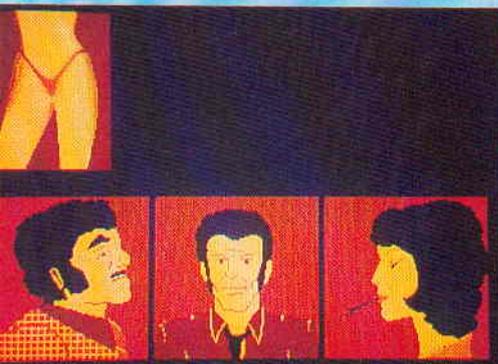
Du côté des graphismes pas de surprises, on retrouve les dessins du premier épisode. La musique, tonitruante, peut être supprimée (ouf !). Je file prendre mon delta-plane. Je viens de mourir carbonisé par un lance-flammes.



## SPECIAL

## JEUX

## DE SOCIÉTÉ



## TENSIONS

**ERE INFORMATIQUE**  
Réflexion

Il est 21h lorsque je me présente à l'adresse qui m'a été indiquée. Je me sens dans des conditions psychologiques extraordinaires !... Il faut bien dire que j'ai passé toute la journée à me conditionner... Oui, conditionner ! Le mot me paraît fort approprié pour pouvoir faire une partie de poker dans de bonnes dispositions.

Le silence qui règne dans la pièce rend l'atmosphère pesante... Mes trois adversaires sont déjà là : deux hommes et une femme. Et, soudain, c'est le grand vide, le doute, la certitude que ce n'est pas une bonne soirée pour moi...

Malgré tout, le jeu commence : je veux suivre avec un simple petit carré de valets... Quelle erreur ! La vitesse avec laquelle je perds mon argent me fait dire une fois de plus que je ferais mieux de jouer avec des haricots... Ou mieux, ne pas jouer du tout ! Seulement voilà, folie des cartes, quand tu nous tiens !...

Cette superbe réalisation d'Ere Informatique nous présente deux niveaux de jeux respectivement pour les débutants et les adeptes rompus à toutes les techniques du poker. Les graphismes sont vraiment très soignés ; de plus, le déroulement du jeu est

Ce mois-ci, je peux vous assurer d'une chose : vous allez vous mettre à table ! Car nous avons les moyens de vous faire... jouer.

En effet, vous êtes vraiment extraordinaires dans le maniement du joystick, mais nous avons pensé qu'il pourrait vous être agréable de trouver sur vos écrans des jeux faisant appel à la réflexion, d'une part, et présentant l'adaptation de grands jeux de société tels Monopoly, Trivial Pursuit ou jeu d'Échecs, d'autre part.

Alors, je vous souhaite de passer de bons moments de "casse-méninges" et je peux vous annoncer que vous trouverez prochainement dans ces pages un dossier "Jeux de rôle et d'aventure" qui est très demandé...



lié à une charmante personne qui fait, suivant votre gain, un strip...

Si vous êtes un mordu du poker, vous passerez de longues heures en compagnie de

Tensions qui possède, à l'origine, six joueurs différents, chacun ayant sa propre stratégie... De quoi vous faire transpirer d'angoisse !

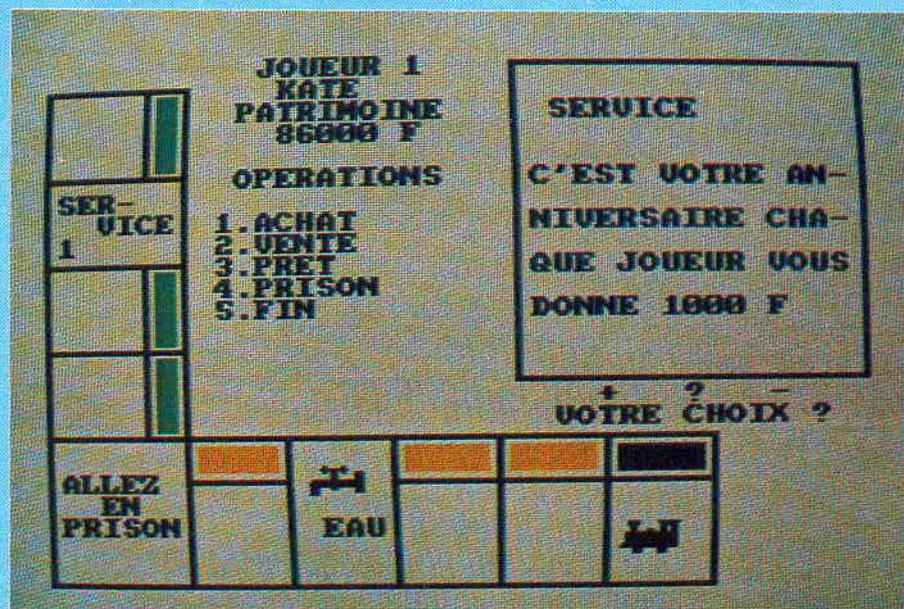
# MONOPOLIC

## FREE GAME BLOT

Réflexion

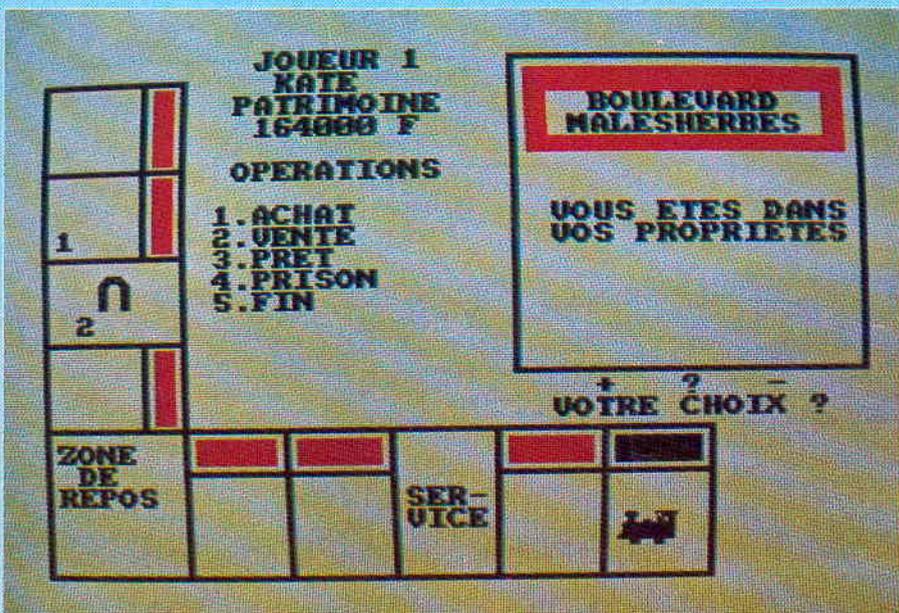
En attendant d'avoir les possibilités de spéculer à la Bourse (je ne parle pas d'âge car certains d'entre vous le font très bien alors qu'ils n'ont qu'une douzaine d'années !...), je vous propose un entraînement à l'acquisition d'un monopole grâce à ce logiciel qui est une adaptation fidèle du Monopoly.

Première condition à remplir : être de 2 à 4 joueurs ; seconde condition : avoir de la chance aux dés... Au départ, vous disposez d'un capital de 200000 F ; à vous de le dépenser à bon escient, afin d'obtenir une fructification maximale. Les dés vous servent à déterminer le nombre de déplacements que vous faites sur le tableau divisé en cases... A ce moment-là, plusieurs possibilités s'offrent à vous : ou vous "tombez" sur un terrain à vendre et vous saisissez d'emblée l'occasion ou vous êtes moins chanceux et vous vous retrouvez sur un terrain appartenant à l'un de vos adversaires et vous devez alors payer un loyer (un droit de passage, en quelque sorte... mais, attention, il est nettement plus élevé rue de la Paix que rue Lecourbe, standing oblige !). Seulement, le parcours (du combattant !) ne se compose pas uniquement de terrains, il y a également des gares à acquérir, la CGE, l'EDF... sans



compter les cases chances ou caisse de communauté où toutes les surprises sont envisageables !... Et je ne vous parle pas du fatidique "Allez en prison, tout droit en prison, ne passez pas par la case Départ et ne recevez pas 20000 F..."

Une fois que tous les terrains sont répartis entre les différents joueurs, vous avez la possibilité de construire des maisons (et quand vous avez beaucoup de maisons... des hôtels). Non seulement vous investissez dans quelque chose de solide (la pierre...), mais en plus vous vous remplissez les poches à chaque fois qu'un adversaire passe dans vos terres !... Je vois déjà des dollars qui brillent dans vos yeux (cupidité, quand tu nous tiens !)... Sachez bien une chose : la chute est quelquefois nettement plus vertigineuse que l'ascension vers les sommets et la gloire... En effet, la faille vous guette à chaque instant et, bien que vous puissiez emprunter jusqu'à 50000 F, je ne vous conseille pas de vous retrouver dans cette situation.



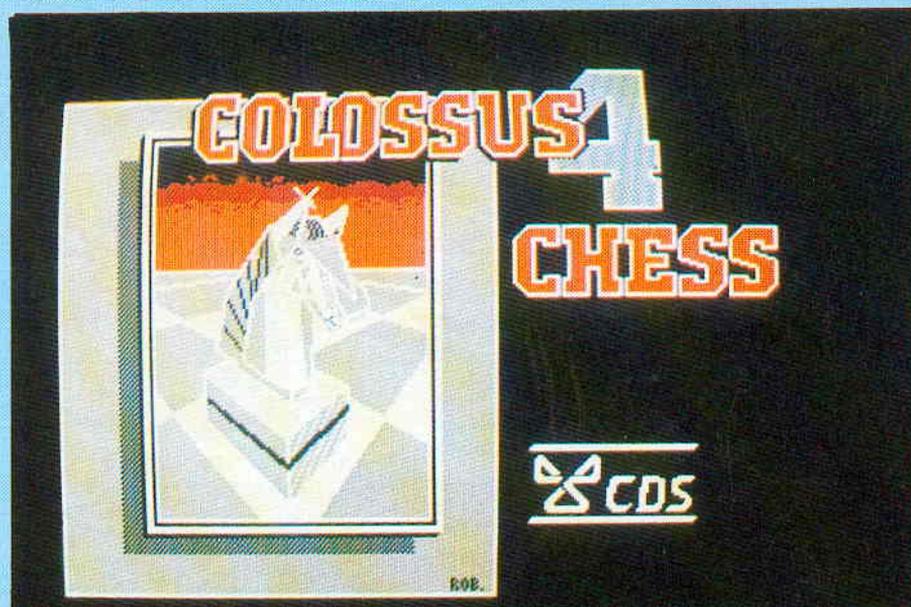
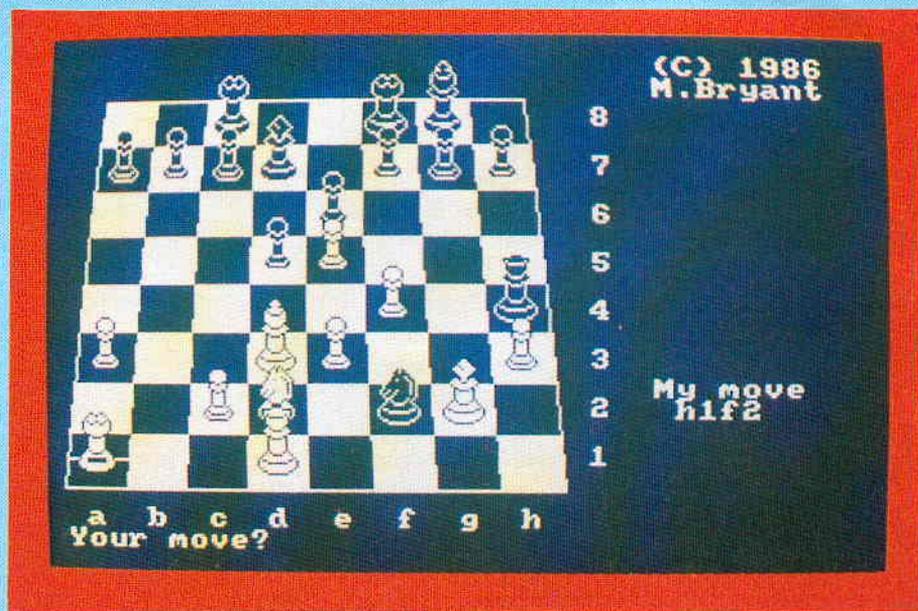
Le jeu de commerce et d'adresse est captivant pour quiconque veut faire autre chose qu'avancer des pions sur des cases. L'écran nous présente seulement dix cases à la fois, ce qui nous empêche d'avoir une vision globale du jeu. Par ailleurs, le graphisme est clair, trop clair peut-être car le nom des rues n'est pas indiqué sur les différentes cases, par exemple. Malgré tout, vous passerez de bons moments devant votre écran avec l'espoir de devenir le King... de la spéculation !

# COLOSSUS CHESS 4

CDS SOFTWARE  
Réflexion

Par une de ces journées où il ne fait pas bon mettre le nez dehors (il y en a encore à cette époque de l'année, malheureusement !...), je vous conseille fortement de faire une partie de casse-méninges grâce à ce logiciel de jeu d'échecs.

Ce serait beaucoup trop long d'expliquer

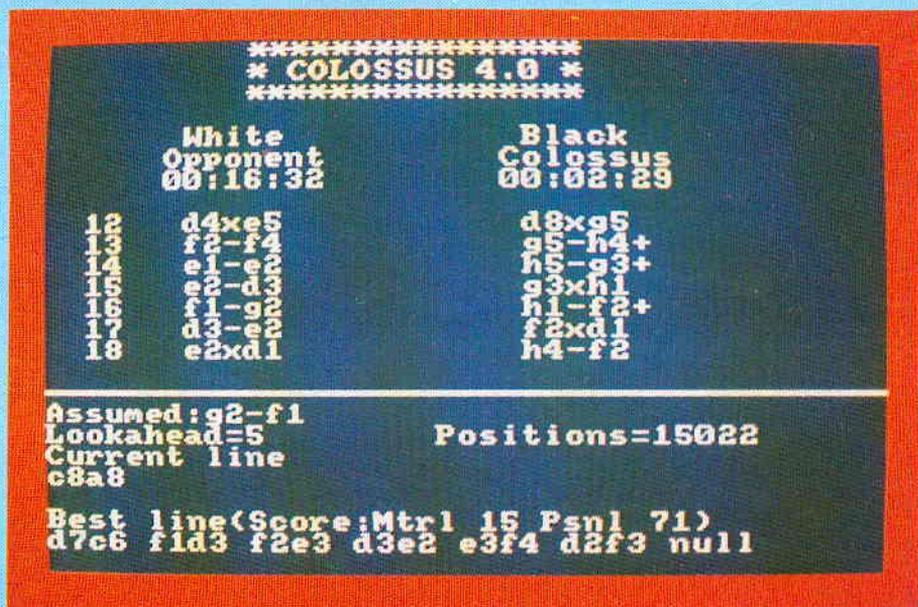


le déplacement des six catégories de pièces ; nous considérons donc ces notions acquises et nous vous rappelons simplement que le but du jeu est de "mettre" échec et mat le roi de l'adversaire tout en protégeant son propre seigneur et maître des attaques et fourberies de toutes sortes pouvant venir du camp d'en face...

Après avoir fait des ouvertures savantes, je m'empresse de protéger mon roi en faisant l'échange bien connu, et autorisé, entre la tour et lui (question à 100 F : comment s'appelle ce coup de maître ?). Hélas ! Ma vigilance, bien qu'extrême, n'a pas remarqué que l'adversaire a placé surnoisement ses pions de telle sorte que ma reine va être capturée pieds et poings liés, sans aucune chance de salut !... Et pouvez-vous me dire ce que devient un roi sans sa reine ? Il est condamné, à plus ou moins longue échéance, à déclarer forfait, à moins qu'un brave petit pion ne réussisse à traverser l'échiquier et à se rematérialiser ainsi en reine victorieuse !

Avec Colossus Chess, vous avez une superbe possibilité de vous concentrer d'autant plus que vous êtes confronté à un adversaire d'une implacable logique. De plus, chose non négligeable, vous avez un graphisme agréable avec bon effet de perspective...

Enfin, vous avez un grand nombre d'options toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Je ne vous en citerai que deux : d'une part, lorsque vous êtes à la fin d'une partie, épuisé mais fier de vous-même, vous avez la possibilité de faire défiler sous vos yeux toute la partie qui vient de se dérouler ; d'autre part, vous pouvez effacer de l'échiquier tous les pions de votre adversaire ; alors, seules les positions qu'il prendra apparaîtront à l'écran (ex : e8 e7). Voilà une manière de jouer qui est difficile, mais il est possible de faire encore mieux !... En effet, vous pouvez effacer également vos propres pions de l'échiquier (dur, dur !). Une question m'effleure soudain : pouvez-vous le faire sans les mains ?



# TRIVIAL PURSUIT

GENIUS EDITION/UBI SOFT



“Combien de dents possède une fourchette ?” “Est-ce que les petits-pois peuvent flotter par gros temps ?” Ces questions, et quelques autres plus sérieuses, vous seront posées dans le cadre du jeu Trivial Pursuit. Comme il est évident que tout le monde connaît les règles du best-seller des jeux de société, j’arrête ici mon article. Comment ? Il existe encore des personnes qui n’ont jamais tâté de la Poursuite même triviale. Puisque vous insistez, voici un aperçu du jeu en version informatique.

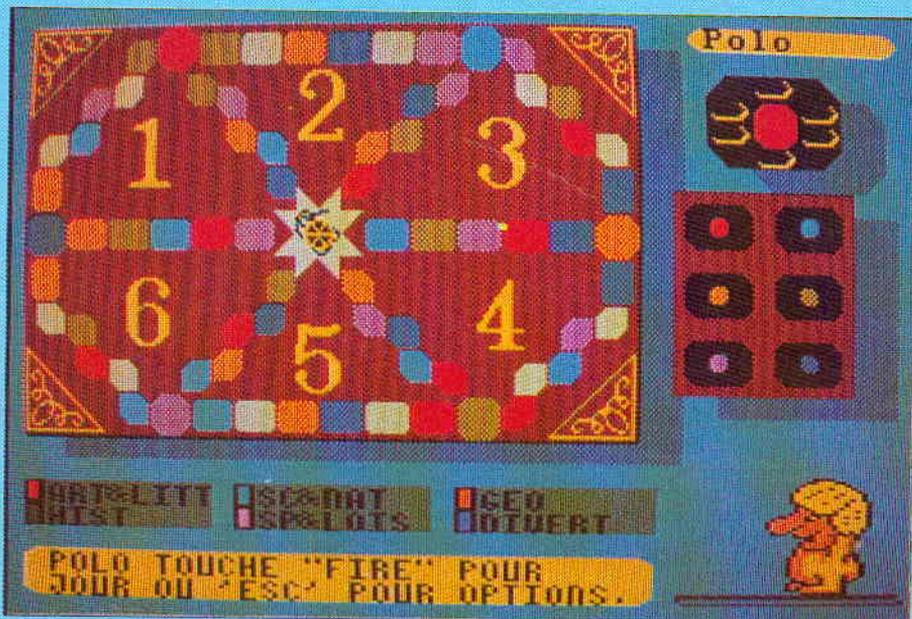
Le nombre de joueurs est en théorie limité à six, mais on peut jouer en équipes de deux ou trois. Le plateau de jeu présente une succession de cases colorées. Chaque couleur correspond à une catégorie : Art et Littérature, Histoire, Sciences et Nature, Sports et Loisirs, Géographie et Divertissements. Les joueurs disposent chacun d’un pion un peu spécial, surnommé le “camembert” en égard à sa forme. Le déplacement du pion sur les cases se fait par un lancer de fléchettes. Un petit bonhomme “T.P.” se charge de l’envoi dès l’appui sur la touche “Fire”, la fléchette tombe alors sur l’un des numéros et détermine ainsi l’avance du “camembert”. La forme de la piste est assez proche d’une roue de charrette à six rayons. Au départ, tous les joueurs sont au centre. Après avoir lancé une fléchette, si un des protagonis-



tes tombe sur une case colorée, une question lui est posée. S’il peut y répondre correctement, il rejoue. Il y a aussi des cases spéciales : celles situées aux extrémités des

rayons, elles permettent de “remplir le camembert” grâce à une bonne réponse. Puisqu’il existe six cases comme celles-ci, correspondant aux six catégories, vous avez compris que le but du jeu est d’obtenir un “camembert” contenant les morceaux colorés des six “genres”. Lorsque le “camembert” est plein, il faut revenir au centre du plateau. Là, les autres joueurs choisiront une question. Si vous répondez comme il faut, vous êtes le vainqueur de la partie.

La partie informatique offre quelques options supplémentaires qui, loin d’être des gadgets, donnent un certain piment au jeu d’origine. Des questions musicales et graphiques apparaissent grâce à la magie de l’informatique. Le petit personnage “T.P.” est chargé d’animer la partie : c’est lui qui pose les questions, qui met en marche le projecteur ou la chaîne hi-fi, sur fond de bibliothèque aménagée. Le temps imparti pour chaque réponse peut être limité. Les joueurs peuvent prendre des pauses définitives ou provisoires avec la possibilité de réintégrer le jeu en cours. Le jeu original était déjà passionnant, il devient indispensable dès lors que l’on commence à y jouer.



## 1000 BORNES

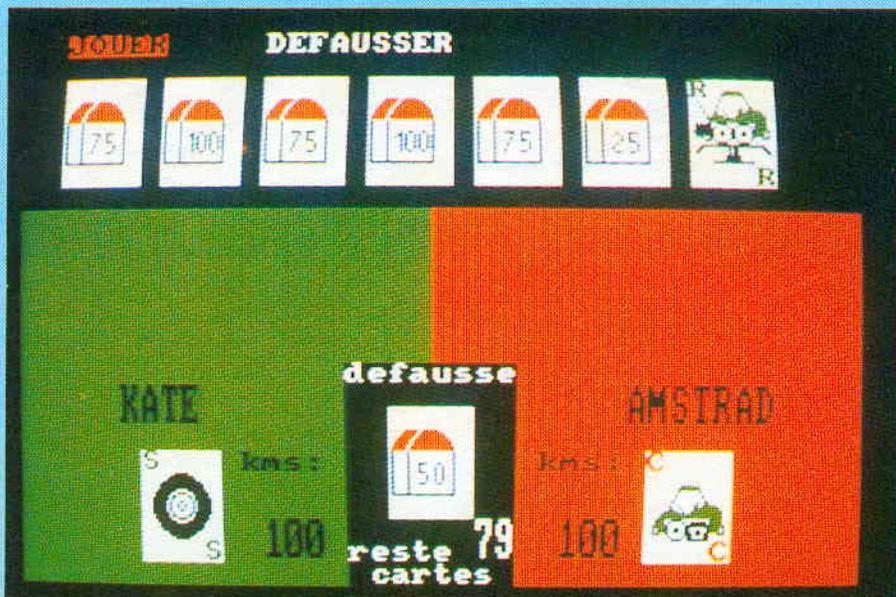
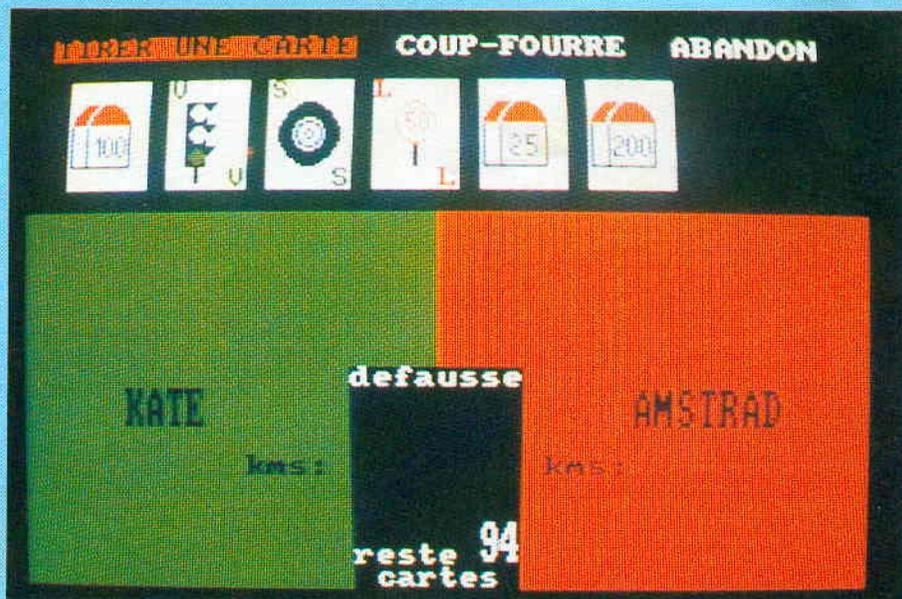
### FREE GAME BLOT

Stratégie

Vous qui adorez jouer aux 1000 bornes, je suppose que vous avez bien souvent rencontré le problème suivant : il n'y a personne qui veuille bien faire une partie et c'est la catastrophe !

Grâce à votre cher Amstrad, tous vos problèmes vont s'envoler car il est toujours disponible pour être votre partenaire.

Voici comment les choses se présentent :



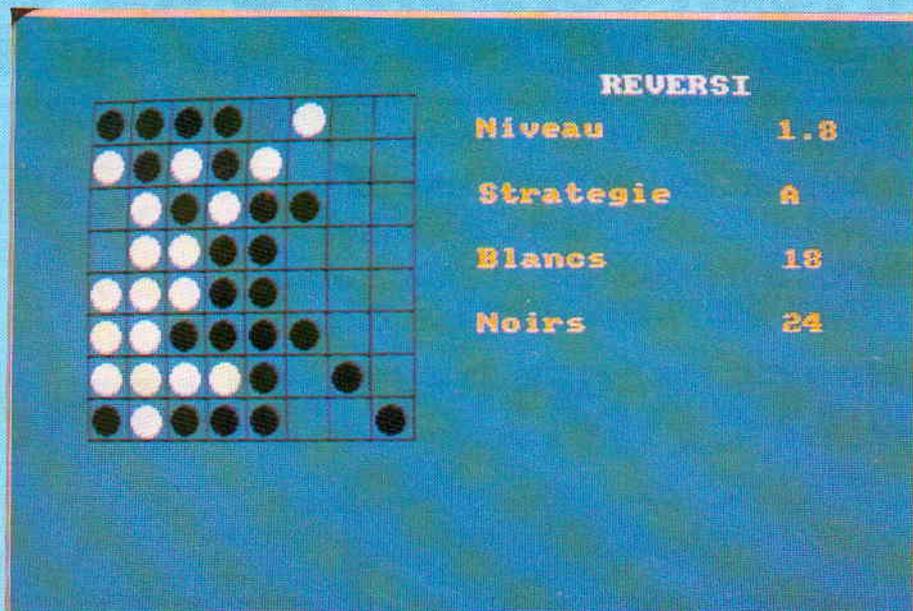
Pour ce jeu, l'écran se présente très simplement : une ligne en haut vous est réservée pour sélectionner l'action que vous allez effectuer ; juste en-dessous, sont affichées les six cartes de votre jeu plus celle que vous tirez toujours avant de jouer. Quant au reste de l'écran, il fait apparaître les noms des deux joueurs avec leur nombre respectif de kilomètres parcourus, ainsi qu'une pile permettant de voir si vous êtes stoppé, attaqué ou si vous pouvez rouler. Le sabot servant à la défausse se trouve au milieu et, de plus, il est indiqué le nombre de cartes restant dans la pioche.

Les amateurs de 1000 bornes seront satisfaits avec cette version sur micro-ordinateur ; bien sûr, la présentation de l'avancement du jeu de chaque joueur est un peu "simple", mais il faut quand même reconnaître le bon graphisme de chaque carte du jeu.

chaque joueur a six cartes dans les "mains" ; ces cartes peuvent représenter un certain nombre de kilomètres (de 25 à 200), des attaques (accident, crevaison, panne d'essence...), des parades (réparations, roue de secours, essence) et des "bottes" (véhicule prioritaire, citerne d'essence...). Le jeu se déroule en autant de manches qu'il le faut pour atteindre le premier 5000 points. Une manche est réussie si vous réussissez à afficher 700 km, mais, attention, ne croyez surtout pas que ça roule tout seul car votre adversaire est là pour vous mettre des bâtons dans les roues !... Mais si vous possédez des "bottes", alors vous avez plus d'un tour dans votre sac car si, par hasard, il ose vous mettre une crevaison... et toc un increvable ; un accident... et hop un as du volant. C'est ce qui s'appelle des coups-fourrés car, non seulement vous ne pourrez plus jamais avoir un accident avec un as du volant, mais, en plus, ce "coup-là" vous rapporte beaucoup de points...

RESULTATS		
	KATE	AMSTRAD
Bornes	700	675
Bottes	0	300
Coups-fourrés	0	300
Manche gagnée	400	0
Pas d'étape 200	0	0
Capot	0	0
Total manche...	1100	1275
.....Report	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1100</b>	<b>1275</b>

TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER :



riens parfois ne pas connaître : "SOUFLER N'EST PAS JOUER !"

## REVERSI

Des pions noirs et blancs, un damier 8x8. Qu'est-ce que c'est ? Un jeu d'Othello (ou Reversi), bien sûr.

Au centre du damier, se trouvent 4 pions, 2 blancs et 2 noirs. Un des joueurs choisit les noirs, l'autre est obligé de prendre les blancs. A partir de là, une lutte titanesque va s'engager entre vous et le cerveau électronique de l'ordinateur. Les noirs commencent et posent un pion de manière à entourer une pièce adverse avec au moins deux pions. Le pion blanc devient alors noir. Les joueurs sont tenus de prendre à chaque coup. Si cela n'est pas possible, ils "passent" (surtout en fin de partie).

Le but est de posséder le plus de pions de sa couleur lorsque la partie s'arrête, c'est-à-dire lorsque le "damier" est plein.

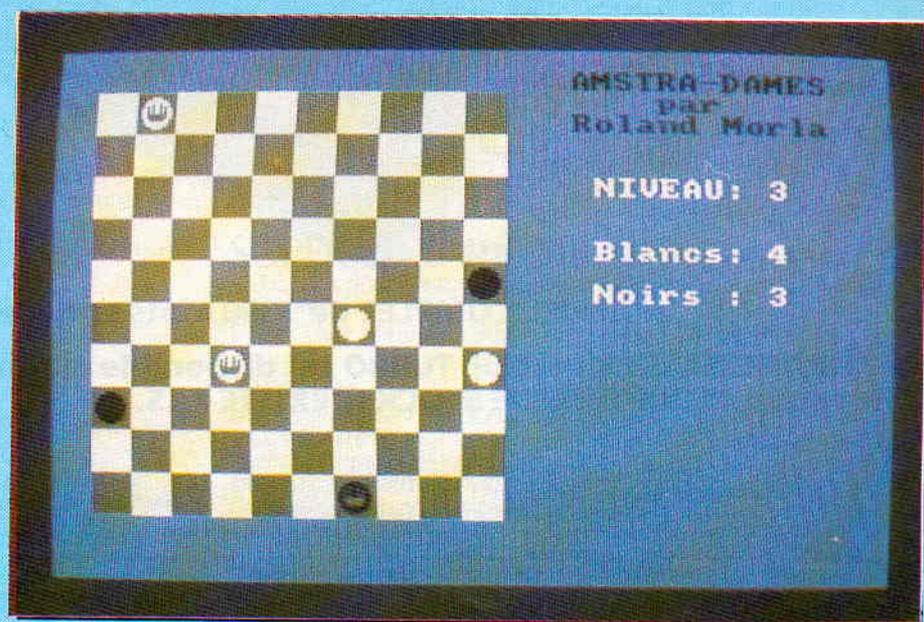
Le Reversi possède des règles simples, assimilables en quelques minutes. En revanche, les bons réflexes de jeu sont plus longs à acquérir. Cobra-Soft nous propose là une version claire de ce jeu de réflexion. Il y a même une option Anglais-Français pas vraiment indispensable. Par les autres

# REFLEXION

**COBRA-SOFT**  
Réflexion

## AM-STRAM-DAMES

Décrivons ce que nous avons sous les yeux : un damier de cent cases, vingt pions noirs et vingt pions blancs... Si vous me dites que tous les éléments sont réunis pour faire une partie de dames, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine !... Dès le départ, chacun étant sur ses positions, un pion blanc s'avance le premier pour respecter la devise : "Honneur aux blancs !" Il sera bientôt suivi par ses compagnons, chacun d'eux ayant la prétention de traverser le damier en prenant les adversaires suivant les règles établies. Une fois arrivé à destination, chaque pion aura le droit de doubler de hauteur afin d'être nommé "dame" et d'obtenir ainsi de grands pouvoirs. Pour progresser dans de bonnes conditions, la règle d'or à observer est la suivante : chercher le plus possible à rester sur les bords du damier afin de se protéger au maximum.

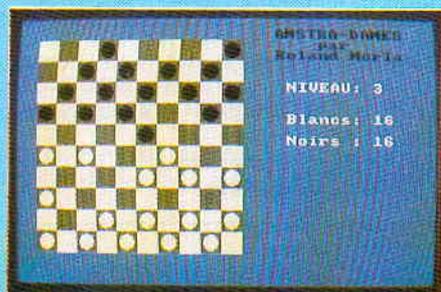


La réalisation de ce logiciel est réussie, le déplacement des pièces est facile. Par ailleurs, il y a suffisamment de niveaux de difficultés (7 exactement) pour donner envie de jouer aussi bien au débutant qu'à l'expert...

Enfin, il faut noter qu'il existe des options qui sont très intéressantes : d'une part, vous avez la possibilité, avec l'option "Changement du damier", de choisir une position initiale afin d'étudier un coup particulier ou de faire résoudre un problème ; d'autre part, vous pouvez revenir en arrière lors d'une partie et ce jusqu'à 20 fois !...

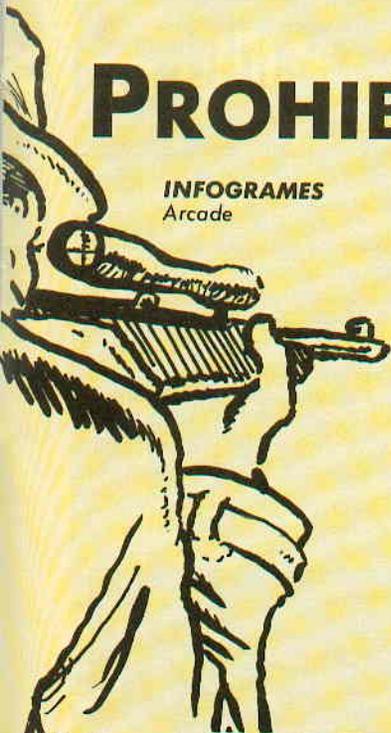
Pour terminer, je vous rappellerai que l'ordinateur respecte une règle que nous aime-

choix, on trouve : la profondeur de recherche qui varie de 1 à 8 avec, bien sûr, augmentation proportionnelle du temps de réflexion. La profondeur en fin de partie permet à l'ordinateur d'assommer littéralement un adversaire trop confiant (de 8 à 12). Deux styles de stratégie A et B complètent les options se rapportant au jeu de l'ordinateur. Le volume du son est paramétrable de 0 à 7. A chaque tour de jeu, votre pièce clignote, les flèches ← et → permettent de vous montrer toutes les cases que peut occuper votre pion. Un appui sur "ENTER" et c'est à l'ordinateur de jouer. Si vous êtes débutant, ne vous inquiétez pas si vous êtes battu assez souvent même au niveau 1 car Reversi est assez coriace.



# PROHIBITION

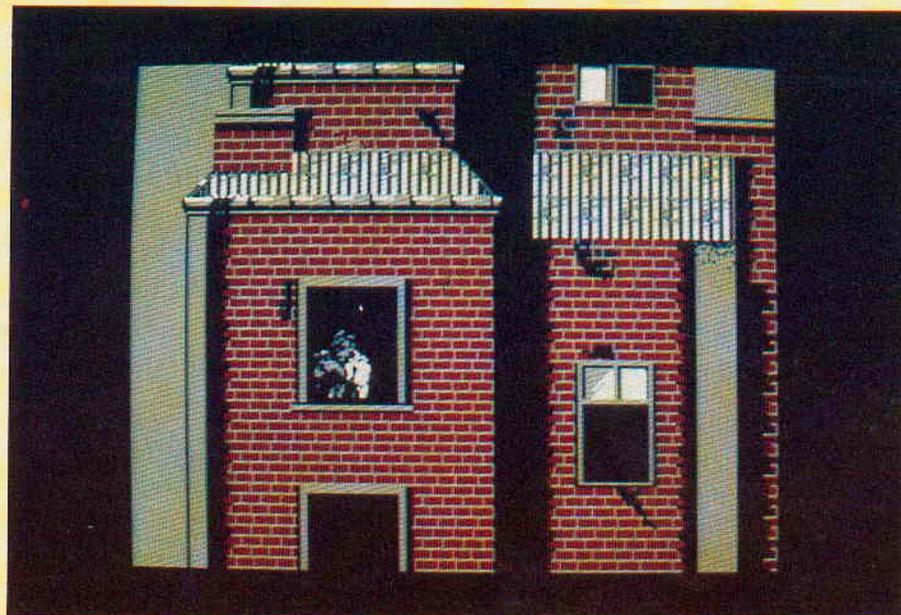
INFOGRAMES  
Arcade



A cette heure avancée de la nuit, il n'est absolument plus possible de distinguer correctement les objets se trouvant dans la cave car il y a beaucoup trop de fumée... de cigares bien sûr ! D'ailleurs, la seule lumière, éclairant faiblement l'environnement, se trouve au-dessus de la table ronde où quatre personnages sont assis, cartes dans les mains, œillet à la boutonnière et chapeau mou sur la tête... Cette partie de poker n'arrive pas à se terminer dans de bonnes conditions pour vous, malgré le whisky coulant à flot...

Soudain, la porte de la cave s'ouvre violemment et, avant que quiconque ait pu esquisser un seul geste, la police fait son entrée ! On peut dire que ce n'est vraiment pas votre jour de chance car, en cette som-

bre période de l'histoire des Etats-Unis où la prohibition règne, vous risquez de passer un sale quart-d'heure... D'autant plus que, visiblement, les policiers ne s'intéressent qu'à vous.



C'est alors que vous apprenez avec stupeur qu'ils sont à la recherche d'un mercenaire de votre trempe afin de faire face à la criminalité qui règne dans les bas-quartiers new-yorkais et que la police n'arrive pas à résorber ! Vous voici donc volontaire d'office pour éliminer tous les tueurs à gage mais, attention, certains prennent des otages et il ne faut surtout pas que vous fassiez des victimes innocentes...

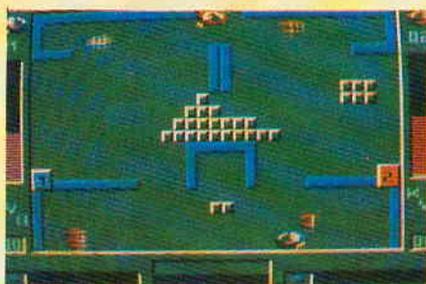
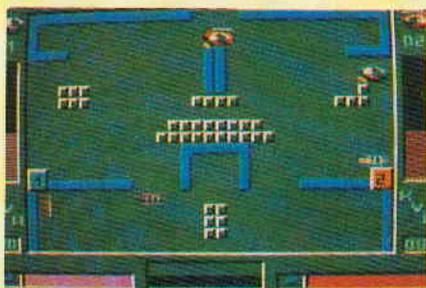
Vous vous retrouvez dans la rue et devez localiser avec un viseur la fenêtre où se trouve un tueur à un moment précis (Attention ! Il y a un compte à rebours pour l'éliminer avant qu'il ne le fasse). Et lorsque vous êtes parvenu avec succès au bout du parcours, vous repartez pour un deuxième tour mais plus rapide !... Et ainsi de suite.

Avec ce logiciel, je sens que vous allez craquer !... En effet, vous avez entre les mains un graphisme superbe, une musique géniale qui vous transporte dans l'ambiance qui va bien et c'est un véritable jeu d'arcade où vous devez faire preuve de rapidité et de nerfs solides. Un seul inconvénient... et il est de taille ! CE JEU N'EST DISPONIBLE QUE SUR CPC 6128...

## K.Y.A.

**LORICIELS**  
Arcade

"Keep Yourself Alive"... Voici la seule et unique devise que vous devez avoir à l'esprit tout au long de ce jeu bizarre autant qu'étrange.



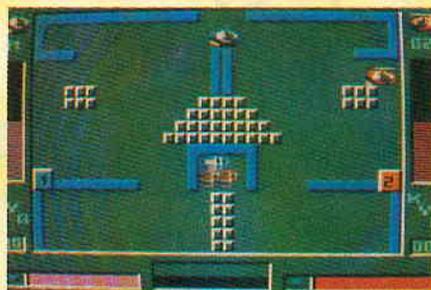
Vous pénétrez dans la cité des VB masters, monde inquiétant constitué de caves ayant des murs aux propriétés déroutantes : certains sont voraces car, par simple contact, vous êtes déchargé de toutes vos munitions ; d'autres sont sans merci puisqu'ils vous détruisent purement et simplement.

Rassurez-vous, il existe malgré tout une bonne race de mur qui vous recharge mais il faudra faire attention à l'endroit où vous utilisez vos munitions car la dernière catégorie de mur possède un effet de ricochet et vous aurez alors un parfait exemple d'autodestruction !...

Vous avez déjà pu constater que le cadre dans lequel vous évoluez n'est pas des plus réjouissants... Mais ce n'est pas tout !... Car ces caves sont peuplées d'ennemis,

beaucoup d'ennemis. Le plus simple est de vous donner la liste complète de vos adversaires : V.B. 464, V.B. 664, V.B. 6128, V.B. 8256 et V.B. 8512 (Je suis sûre que leurs numéros matricules ne sont pas sans vous rappeler quelque chose...). Parmi tous ces destructeurs, un seul vous sera malgré tout utile : c'est le V.B. 6128 car il est un téléporteur...

Le logiciel se résume à une série d'affrontements perpétuels réclamant de votre part une grande vivacité d'esprit et énormément de réflexes. D'un graphisme agréable, il a la possibilité de se jouer seul ou à plusieurs. Enfin, il faut noter la pointe d'originalité suivante : vous pouvez construire vos propres caves en introduisant vos propres pièges ce qui risque fort d'ajouter du piquant dans le cas où vous êtes plusieurs joueurs !...



## BALLBLAZER

**ACTIVISION**  
Arcade/Simulation

Nous sommes en 3097 dans une connexion spatiale sans gravité que constitue le système binaire des astres Kalaxon et Kalamar. Les années et les siècles ont beau passer, l'attrait que peut exercer un terrain, une balle et deux poteaux à un humain ou un droïde est toujours intact.



Cette fois, il s'agit de la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer. Ce sport est issu des racines profondes d'une ancienne guerre spatiale pour devenir le roi de tous les jeux. Ce qui est cruel avec ce sport, c'est que de longues années d'entraînement pour réaliser ce rêve peuvent s'avérer complètement nulles et ce, en l'espace de 3 mn. (Vous imaginez l'angoisse !). A noter que le tournoi de Ballblazer est le plus grand du temps et de l'espace qui existe et, en plus, il vous permet d'obtenir le titre suprême de "Masterblazer". (C'est tout simplement la gloire !...).

Le principe du jeu est très simple : vous devez d'abord capturer la balle et ensuite l'emmener au fond du terrain pour marquer un "but" entre les deux poteaux. Vous avez 3 mn pour être vainqueur (croyez-moi, ce n'est pas si long que



cela...). L'écran est divisé en deux parties montrant ainsi à chaque joueur sa propre vision du jeu.

Ce logiciel a l'avantage de présenter un jeu simple et très rapide. A noter que les poteaux de but sont mobiles. Par contre, on peut opposer à une bonne animation une qualité graphique moyenne.



# CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, ça va faire du bruit ! Entendez par là que l'on va s'occuper des fondements sonores de l'AMSTRAD CPC ; disons plutôt que l'on va s'amuser avec, sans plus. En effet, si l'on veut faire un petit chef-d'oeuvre musical, du genre GHOSTS BUSTERS ou BACTRON en stéréo et en accompagnement polyphonique, ce n'est pas à la portée de tout le monde ! C'est pour les grands génies et ce n'est pas mon cas... Vous avez déjà dû vous en apercevoir (mais si, mais si...). On restera donc dans les choses simples ! l'essentiel étant que nos voisins entendent autre chose que l'éternel BIP du CHR\$(7).

## BRUIT OU MUSIQUE ?

Si on ne sait que vaguement taper sur un tambour et que l'on nous demande de jouer telle mélodie sur un violon, il faudrait des mois ou des années pour y parvenir. En revanche, si avec ce violon, on nous demande d'en tirer des BRUITS...«surprenants», alors là ! On fera quelque chose, et facilement. Et bien, avec un micro-ordinateur, il se passe exactement l'inverse : reproduire un air de musique d'audition supportable c'est facile, mais d'en faire sortir des bruits (autres que des CLOC ou des GRRR), ça c'est très difficile et surtout très long à mettre au point. Un bruit de moteur de bateau, c'est facile, mais je ne suis toujours pas parvenu à reproduire le bruit d'un choc sur une casserole...

Etant aussi fainéant que vous (voire plus), on ira vers la facilité, la musique, mais en final je vous livrerai en pâture quelques bruits qui vous rappelleront certains jeux d'arcade.

La musique c'est une suite, une superposition de sons purs ; un bruit c'est un mélange incohérent de sons complexes. Voilà pourquoi il est si difficile de les reproduire par synthèse.

## QU'EST-CE QUE LE SON !

Un son se différencie d'un autre par des caractères physiques, à savoir

— La "hauteur", c'est la note plus ou moins aiguë. On parle aussi de "fréquence" (élevée = son aigu), ou à l'inverse de "période" (période courte = aigu).

— Le "volume", la puissance. On parle aussi d'amplitude.

— L'enveloppe : c'est la variation du volume dans le temps. Exemple, frappez une touche de piano : le son démarre très fort puis va en diminuant. Sur un harmonium, c'est le contraire, le départ de la note est "poussif" et l'arrêt est assez net. L'enveloppe d'un instrument à cordes est très différente de celle d'un instrument à vent.

— Le timbre, la tonalité : prenons la "tonalité" d'attente du téléphone ; c'est un LA très pur (440 Hertz = 440 vibrations par seconde), si pur qu'il en est insipide. Et maintenant ce même LA sur un violon, le son est alors "riche". Pourquoi ? Parce qu'il est impur ! Il y a en majeure partie de ce 440 Hertz, mais aussi un peu de 440x3 et de 440x5. La "fréquence fondamentale" est donc "souillée" par des "harmoniques" 3 et 5. C'est ce mélange d'harmoniques qui donne du goût, qui sert ainsi à identifier, à personnaliser l'instrument.

— L'enveloppe de tonalité : ces harmoniques ont elles aussi une "enveloppe", différente de celle de la note fondamentale. C'est cela qui donne ces légers "trémolos".

Et c'est tout cela mélangé qui permet à notre oreille de reconnaître un clavecin d'un saxophone...

Un «synthétiseur» à vingt mille francs a une multitude de réglages pour reconstituer ces sons par synthèses électroniques. Notre petit AMSTRAD n'en a pas toutes les possibilités, bien sûr... Mais il permet quand même de produire quelque chose d'agréable à entendre.

## LA COMMANDE SOUND

Prononcez «SAOND». Ça veut dire son en anglais, je ne vous l'apprendrai pas ; c'est la commande BASIC la plus importante en ce domaine ; c'est le «PRINT sonore».

Le premier nombre-paramètre qui le suit s'appelle le canal, généralement 1 ; cela signifie plutôt "musicien n° 1". Le deuxième paramètre, c'est la "période" du son : plus il est petit, plus le son est aigu.

L'unité de période est complètement bastardo-Amstrad. Ne vous faites pas piéger ; quand le paramètre période augmente, la note est plus basse (ou grave). Le troisième paramètre, c'est la durée de la note en centièmes de secondes. Voulez-vous le LA ? Essayez

SOUND 1,284,400

La durée est de quatre secondes (le 400). Remplacez 284 par 568, qui est égal à 284x2 : c'est encore un LA, mais à l'octave du dessous. Et maintenant par 142 (= 284/2) ; c'est aussi un LA, mais de l'octave au-dessus (plus aigu). Oh ! a propos, on dit UNE octave...

Ces trois paramètres sont obligatoires, les suivants sont facultatifs :

— Le quatrième, c'est le volume : depuis zéro (silence) jusqu'à 15. Si on ne met rien c'est 12 par défaut.

A présent, jouons trois notes en MEME TEMPS. Il suffit de 3 SOUND sur les canaux 1,2 et 4. Essayez

10 SOUND 1,568,500,15 : 'fondamentale

20 SOUND 2,189,300,14 : 'Harmonique 3

30 SOUND 4,113,300,13 : 'Harmonique 5

Pendant les trois premières secondes c'est notre LA, mais accommodé avec ses harmoniques 3 et 5 (568/3 = 189 ; 568/5 = 113), à des volumes moindres. Les deux dernières secondes, c'est le LA chimiquement pur. Lequel préférez-vous ?...

AVIS ! Ne vous servez pas des canaux autres que 1, 2 et 4. Les canaux 3, 5, 6 et

7 ont des actions ultra super complexes, à laisser aux spécialistes. Les utiliser serait souvent suicidaire, du «gaffophone», à faire hurler votre chat...

Il y a encore trois autres paramètres optionnels ; le numéro d'enveloppe ENV, le numéro d'enveloppe de ton ENT (des numéros arbitraires définis par le programmeur) et enfin l'indice de bruit. Ce dernier est franchement minable comme effet. Peu de programmeurs l'utilisent en musique. Revenons à des choses plus simples et moins barbares. Voici mon petit cadeau du mois (listing 1).

## UN SEQUENCEUR MUSICAL

Un "séquenceur" vous invite à entrer une suite de notes au clavier, DO, SOL, FA, MI, RE... et, à votre signal, il interprète votre composition. Sympa non ? Notre séquenceur est très simple, pas de dièses ni de bémols, pas de croches, de double croches, de blanches ou de rondes ; rien que des noires (toi y-en pas être raciste ??). Mode d'emploi : tapez la note en lettres, ENTER, note suivante, ENTER... et pour finir la lettre Q et ENTER. Vous savourez alors votre oeuvre inédite. Pour la réécouter, lettre R, ENTER. Pour un autre air, lettre A, ENTER. C'est tout.

Comment ça marche ?

— Ligne 50, en DATA se trouvent les "périodes AMSTRAD" des notes DO à SI que l'on met en tableau DIM P(7) par READ ligne 60.

— Ligne 100 un INPUT de la note N\$.

— Ligne 150 un INSTR détermine à quel emplacement se trouve N\$ dans la chaîne GAM\$ de la ligne 20. Grâce à l'astérisque de GAM\$, il suffit de diviser cette place par deux pour avoir le numéro de la note (pas mal l'astuce, hein ?). Ainsi que vous tapez SOL ou 50 c'est pareil. Connaissant le numéro de la note, le tableau P(7) nous renvoie la période PER (ligne 160). On peut jouer cette note (ligne 180), mais cette période est placée dans le tableau DIM AIR (100), qui le recueille dans l'ordre (ligne 170).

Tout jouer sur une seule octave, ça fait école maternelle, alors il vous suffit de faire suivre votre note par le numéro d'octave, sans espace. Exemples, RE2, SOL3, FA2... Une note sans chiffre est prise comme octave 1 (LA1 = LA). Ne dépassez pas 7 ! A partir de 8, le CPC ne répondra plus, et l'octave 7 est proche des ultrasons (très pénible).

Votre octave est lue ligne 120, mais le facteur FACT, qui divisera la période de base, est savamment calculé ligne 130.

Après un nombre de notes égal à 5, vous tapez "Q", c'est alors le saut en ligne 200 qui va faire exécuter (c'est le cas de le dire... ) votre mélodie.

Remarquez alors la ligne 230 : C'est un silence entre chaque note (période quelconque mais volume = 0), afin de les séparer. Nous avons fixé arbitrairement la durée de ce silence au huitième de la durée de chaque note (ligne 40).

## LISTING 1

```

10 ' SEQUENCEUR MUSICAL - M.A. 4/87
20 GAM$="*DOREMIFASOLASI"
30 D=40: ' duree d'une note
40 SIL=D/8: ' duree du silence
50 DATA 956,851,758,716,638,568,506
60 FOR J=1 TO 7:READ P(J):NEXT
70 DIM AIR(100):S=0: ' 100 notes maxi
80 CLS:PRINT "Ecrivez votre melodie note
   par note.":PRINT "Pour un Octave au des
   sus, faites suivre la note par 2,3,4,5,6
   , ou 7. Exemple FA2"
90 PRINT "En final tapez Q et vous enten
   drez l'air"
100 INPUT"NOTE ",N$:N%=UPPER$(N$)
110 IF N$="Q" THEN 200
120 OCTA=VAL(RIGHT$(N$,1)):IF OCTA=0 THE
   N OCTA=1: ' octave
130 FACTEUR=2^(OCTA-1)
140 N%=LEFT$(N$,2)
150 IF INSTR(GAM$,N%)=0 THEN 100
160 PER=P((INSTR(GAM$,N%))/2): ' Periode
170 S=S+1:AIR(S)=PER/FACTEUR
180 N=S:GOSUB 300
190 GOTO 100
200 ' FINAL
210 FOR N=1 TO 5
220 GOSUB 300
230 SOUND 1,1000,SIL,0: ' Silence de sepa
   rtation de notes
240 NEXT
250 INPUT"Re-entendre ou Autre air ? (R/
   A)",Q$
260 Q%=UPPER$(Q$)
270 IF INSTR("RA",Q%)=0 THEN 250
280 IF Q%="R" THEN GOTO 210
290 RUN
300 ' JOUE LA NOTE
310 SOUND 1,AIR(N),D,15
320 RETURN ●

```

Pour rendre la mélodie plus rapide, diminuez la valeur de la durée de note D à la ligne 30.

Et maintenant, on va mettre une "enveloppe ROCK" ! OK ? Alors ajoutez la ligne

```
15 ENV 1, 4, 1, 2, 8, -1, 2, 8, 1, 2, 4, -1, 2
```

puis modifiez la fin de la ligne 310

```
310 SOUND 1, AIR(N), D, 11, 1
```

Le 1 final signifie "avec enveloppe 1". On a baissé le volume de 15 à 11 afin qu'il puisse être modulé par l'enveloppe. Vous dire comment j'ai établi les paramètres de cet ENV 1 vous ferait bailler de sommeil, car ce n'est pas simple. C'était uniquement pour vous faire une démo d'enveloppe.

## LISTING 2

```

10 ' BRUITAGES DIVERS
20 CLS:PRINT"ESPACE pour Depart du Bruit
   ":PRINT
30 GOSUB 1000
40 PRINT"BONUS de BABASSE"
50 FOR N=1 TO 8

```

```

60 FOR M=200 TO 1 STEP -10
70 SOUND 1,M,1,15
80 NEXT:NEXT
90 GOSUB 1000
100 PRINT"ALERTE !"
110 FOR N=1 TO 30
120 SOUND 1,250,10,15
130 SOUND 1,350,10,15
140 NEXT
150 GOSUB 1000
160 PRINT"MARTEAU"
170 FOR N=1 TO 6
180 FOR V=15 TO 1 STEP -1
190 SOUND 1,0,10,V,0,0,2
200 NEXT:NEXT
210 GOSUB 1000
220 PRINT"ACCELERATION"
230 FOR P=700 TO 1 STEP -1
240 SOUND 1,P,1,15
250 NEXT
260 GOSUB 1000
270 PRINT"DOUBLE EXPLOSION"
280 FOR V=15 TO 0 STEP -1
290 SOUND 1,450,40,V,0,0,25
300 NEXT
310 GOSUB 1000
320 PRINT"QUINZE PAS"
330 FOR N=1 TO 15
340 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
350 SOUND 1,100,70,0
360 NEXT
370 GOSUB 1000
380 PRINT"le 99.52.98.11"
390 FOR N=1 TO 8
400 SOUND 1,100,60,15
410 SOUND 1,100,30,0
420 NEXT
430 GOSUB 1000
440 PRINT"COUP de FUSIL"
450 ENV 1,10,-1,8,5,-1,4
460 ENT 1,80,1,1,20,2,1
470 SOUND 1,50,100,15,1,1,22
480 GOSUB 1000
490 PRINT"LASER sur la SOUCOUBE"
500 FOR N=1 TO 20
510 SOUND 1,50,17,15,1,1,10
520 NEXT
900 PRINT:PRINT"----- FIN du CARNAGE
-----"
910 END
1000 ' ATTENTE
1010 Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
1020 RETURN ●

```

Les ENT (enveloppes de tonalité) se déterminent par les mêmes calculs (fastidieux) que les ENV. Après les calculs, ce sont les essais, les retouches et encore les retouches. Bref, moitié calculs, moitié pifométrie, le tout multiplié par le facteur chance... Et cette bidouille de ENV + ENT nous amène aux bruits.

## LES BRUITS

Que de patience il faut ! On part d'une "formule intéressante" que l'on modifie ici et là, souvent en aggravant les choses : On veut améliorer ce «doux gazouillis d'oiseaux», on modifie tel paramètre, et on a alors un «lavabo qui se vide»...

Dans les quelques exemples de bruits qui suivent dans le listing 2, seuls les deux derniers utilisent des ENT et ENV ; les autres ne comprennent que des SOUND. Ceci pour vous prouver qu'avec cette seule instruction, on peut faire des choses intéressantes.

Peut-être que certains d'entre eux trouveront place dans un de vos programmes, mais je vous invite à vous amuser à modifier certains paramètres : parfois, vous ne remarquerez pas de différence, parfois ce sera une nouveauté à conserver, parfois un véritable "bide"...

Quelques explications BASIC :

— Une période 0 conduit à une sorte de CLOC, aussi est-il rentable de le développer par un facteur de bruit. Exemples dans les lignes 190 et 290.

— Lorsqu'un SOUND est déclenché, le programme continue tout seul, alors que le bruit programmé continue son effet, sans s'occuper de ce que fait la suite du programme. Cela explique l'effet doublé de la ligne 290.

— Pour le "fusil", on utilise un ENV et un ENT, tous deux numérotés 1 (= numéro tout à fait arbitraire). Ils vont rester en mémoire comme de vulgaires variables. Aussi, pour le bruit "laser", il est inutile de les redéfinir. Le SOUND de la ligne 510 signifie : Canal 1 (encore lui), période 50, durée 17, volume 15, ENV 1, ENT 1, bruit dix.

Vous avez reconnu quelques bruitages de la plupart des logiciels de jeux. Vous voyez qu'ils ne sont pas très sorciers, en revanche d'autres, d'aspect anodin, demanderaient une dizaine de lignes et des heures de bidouille...

Remarquez aussi le grand "trou" de la numérotation des lignes, entre 520 et 900. Ça c'est pour vos trouvailles sonores ; ce listing n'est que le début de votre future «bruitothèque»...

## CONCLUSION

J'espère avoir décadennassé l'aspect fermé des instructions sons, telles qu'elles sont sinistrement présentées dans le manuel AMSTRAD ; du moins pour SOUND qui est de loin la plus importante.

Vous vous attendez peut-être à ce que je vous place l'astuce «il ne faut pas faire l'âne pour avoir du son» ? Hé bien perdu ! Je ne le ferai pas...

# FOOTBALLER OF THE YEAR

**GREMLIN GRAPHICS**  
Arcade/Simulation

Le jour commence juste à se lever lorsque nous pénétrons dans la forêt. Aujourd'hui, il y a un épais brouillard mais ce n'est pas lui qui va nous empêcher de faire nos deux heures quotidiennes de footing. Depuis que la saison a commencé, le moral de l'équipe a toujours été moyen ; c'est normal car nous n'avons pas que des victoires à notre actif !... Et pourtant, nous ne sommes qu'en 4<sup>e</sup> division ! Mais je ne

désespère pas car j'ai 17 ans, de bonnes jambes et toutes mes dents... Je me suis juré qu'un jour, je serais le footballeur de l'année... et j'y arriverais coûte que coûte. A propos de sous, j'ai commencé ma carrière avec 5000 livres en poche et je dois compter sur mon salaire et les "coups de pouce" de la chance pour augmenter ce petit pécule. Pour tout match que je joue, j'ai la possibilité d'acheter des cartons me permettant de tirer en plus des pénalties ce qui, normalement, doit permettre à mon équipe d'assurer plus facilement la victoire. Mais attention, plus je suis haut dans la hiérarchie et plus ces cartons sont chers !... D'où l'intérêt de se faire de la "Money", beaucoup de "Money"... Pour cela, je dispose de cartes que l'on appelle "cartes incidents". Chaque carte coûte 200 livres : c'est pas cher et ça peut rapporter gros !!! Comme, par exemple, un billet gagnant de loterie ou un pourcentage sur un gain mais je peux aussi



gagner... les frais de la princesse (si je me marie) ou d'une nouvelle paire de chaussures...

Je peux également acheter des cartes de transfert (il faut bien influencer le destin de temps en temps...) qui me permettront de changer de division mais, attention, cela ne marche pas à tous les coups !

Et si je me débrouille bien, en fin de saison, je serai parmi les six finalistes pour accéder au titre suprême tant souhaité ! Ce logiciel a l'avantage d'être un mélange de stratégie, de hasard et de simulation sportive, ce qui, à mon humble avis, apporte une dimension supplémentaire au simple fait de taper dans un ballon. Il y a de multiples actions mais au niveau du graphisme et de la scénarisation d'arcade, il s'agit uniquement de tirer des pénalties (pardon !... des coups de pied au but !) ce qui ne comblera peut-être pas totalement les fans purs et durs du foot...



# FIVE STAR GAMES

**BEAU-JOLLY**  
Compilation/Jeux d'arcade

**SPINDIZZY (Electric Dreams) :**

Un jeu d'arcade dans une nouvelle dimension qui est une très bonne adaptation de Marble Madness. Vous devez tracer la carte de ce monde artificiel suspendu dans l'étrange et la qualité première dont vous devez faire preuve est sans aucun doute l'habileté... (Banc d'essai dans AMSTAR n° 1).

**THREE WEEKS IN PARADISE (Mikrogen) :**

Que diriez-vous de passer trois semaines de rêve dans un endroit tout simplement paradisiaque ?.. Vous avez gagné (dans un concours) un voyage et vous vous retrouvez... dans une hutte (avec antenne de télé !) au milieu de la jungle. A vous de découvrir si ce milieu vous est hostile ou non.

**WHO DARES WINS II (Alligata) :**

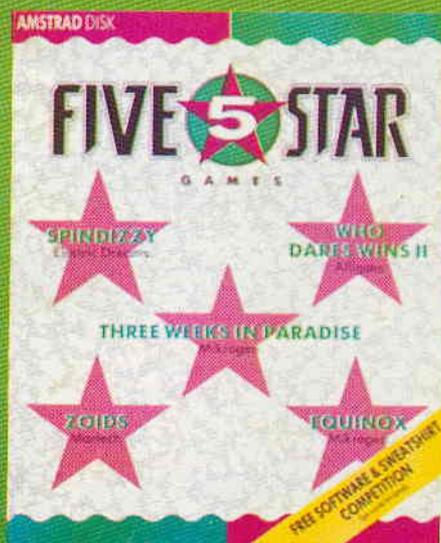
Dans ce jeu d'arcade, vous vous retrouvez en plein conflit face à de nombreux guerriers qu'il vous faut abattre à tout prix si vous voulez survivre. Si, en plus, vous abattez celui qui menace un pauvre civil innocent, vous bénéficiez d'un bonus. Un dernier détail : ne pas oublier de récupérer les caisses de munitions qui vous sont parachutées.

**ZOIDS (Martech) :**

Vous êtes plongé sans préambule dans un conflit entre les Zoids bleus et les Zoids rouges. Votre mission est d'aider la première catégorie en réunissant toutes les pièces détachées du puissant Zoid Zilla puis, ceci étant fait, vous devez détruire le terrible Redhorn.

**EQUINOX (Mikrogen) :**

Vous êtes dans un complexe à plusieurs niveaux, et dans chacun d'eux se trouve un élément nucléaire instable. Bien sûr, c'est à vous qu'incombe l'obligation de localiser et d'anéantir le danger de chaque niveau. Mais attention, le temps qui vous est imparti est limité... alors DANGER !!!



# LES AVENTURES DE JACK BURTON

**ACTIVISION**  
Arcade/Aventure

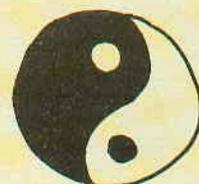
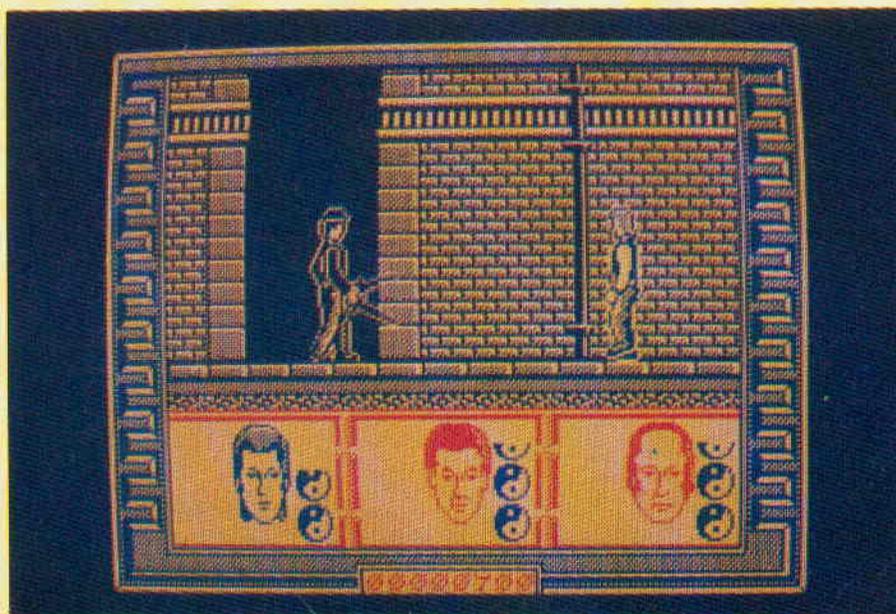
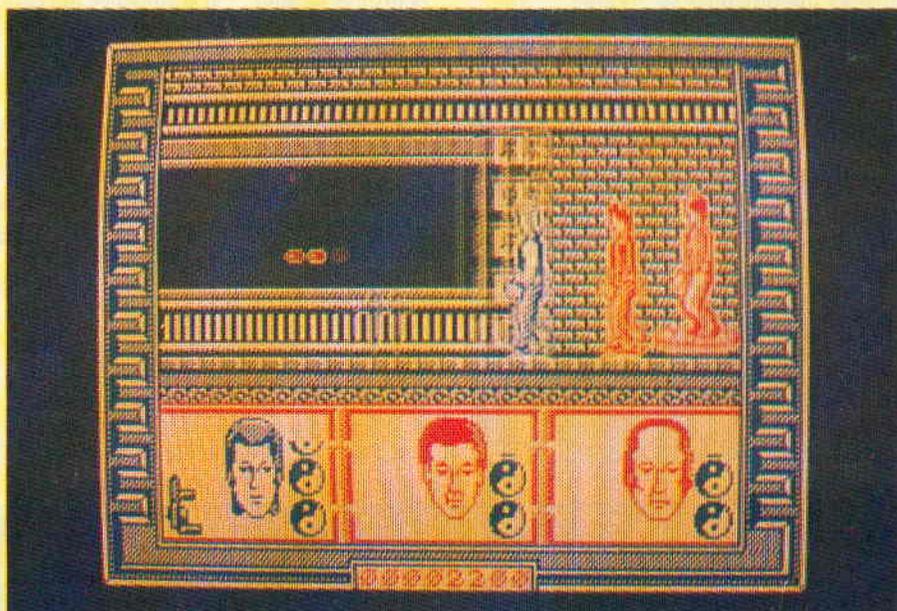
Savez-vous qu'il est particulièrement dangereux de se promener, par les temps qui courent, dans les rues de Chinatown à San Francisco ?... Principalement si vous êtes une fille aux yeux verts (je suis donc parfaitement immunisée contre ce danger !). En effet, Lo Pan, célèbre et infâme mandarin, veut absolument apaiser un démon afin d'obtenir un corps mortel. Mais pour parvenir à ses fins, il doit commencer par épouser une fille aux yeux verts... qu'il n'hésitera pas à sacrifier par la suite. C'est à cet instant précis que notre héros ne va pas tarder à être concerné car sa petite amie, Gracie Law, a les yeux verts. De plus, ô coïncidence, la petite amie (Miao Yin) de son meilleur ami (Wang Chi) a également les yeux verts... (Vous me suivez sans problème ?).

Bien !... Etant donné que deux valent mieux qu'une, Lo Pan ne s'encombre pas de scrupules et il enlève en même temps les deux jeunes filles. Elles sont alors conduites dans son empire, qui se trouve sous les rues de Chinatown, et dès lors Jack Burton et Wang Chi ne vont avoir qu'un seul et unique but : les retrouver.

Chacun d'eux a une spécialité de combat : Jack Burton est en mesure de se défendre avec ses poings mais il est surtout imbattable avec son "Bushmaster", fusil qu'il trouvera sur son chemin au cours de sa

progression ; quant à Wang Chi, il est tout simplement expert en arts martiaux et, de plus, il possède une épée. Il faut également compter sur Egg Shen car, bien sûr, "jamais deux sans trois"... Le dernier héros apporte la touche magique car il se déplace sur un nuage volant mystique et il foudroie ses adversaires !...

Dans ce logiciel à trois héros, vous n'en commandez qu'un seul à la fois. Pour parvenir à la salle nuptiale, lieu de rendez-vous pour l'ultime combat, vous devez traverser les rues de Chinatown, visiter les égouts avant de forcer le Q.G. de Lo Pan. D'une réalisation correcte, ce jeu propose un écran figurant un négatif de film. Chaque héros est à l'écran avec des signes Yin et Yang indiquant en permanence leur résistance du moment. Il est possible de la renflouer avec de la nourriture. A noter une musique d'introduction de type parfaitement oriental et du plus bon effet.



## AUF WIEDERSEHEN MONTY

**GREMLIN GRAPHICS**

Arcade

Le titre de ce logiciel laisse planer une atmosphère de douleur et de tristesse... En effet, que peut cacher un "au revoir" ? Ce peut être une porte ouverte à un retour à moins que ce ne soit le début d'un adieu... Que va-t-il advenir de ce cher Monty Mole ?



Lorsque nous entrons dans cette histoire, c'est pour apprendre que le pauvre Monty s'est échappé de sa prison et a réussi à s'enfuir du territoire anglais. Il s'est réfugié à Gibraltar, mais, malgré tout, n'a pas réussi à semer les hommes d'"Intermole" qui sont plus que jamais à ses trousses !...

Votre arrivée est providentielle car vous pouvez aider (que dis-je, vous avez l'obligation...) Monty à trouver les moyens qui vont finalement lui permettre d'avoir une nouvelle vie où la liberté sera le maître-mot. Pour cela, il faut le conduire dans un voyage à travers toute l'Europe et rassembler suffisamment de "Pesetas" pour lui permettre d'acheter l'île Montos qui se révélera être un havre de douceur et de sécurité puisque personne ne connaît son existence. A part l'argent liquide qu'il faut



amasser pour pouvoir vivre, Monty a également une multitude d'objets à récolter afin d'obtenir son "passeport" pour voyager d'un pays à l'autre. Et, lorsque tous les éléments nécessaires sont réunis, la fabuleuse, la mystérieuse, la mystique île du salut vous sera révélée et vous devrez alors vous y rendre, en compagnie de Monty bien évidemment !...

Avec "Auf wiedersehen Monty", vous traversez l'Europe par un jeu d'arcade classique, avec les pièges traditionnels et on y prend toujours autant de plaisir. Le petit plus se situe au niveau de la concrétisation de l'île sur laquelle il faut ensuite se rendre si on veut avoir une chance d'arriver au bout de ce jeu...

## MIAMI VICE

**OCEAN**

Arcade

Dorénavant, il n'est plus nécessaire d'allumer son récepteur puisque l'Amstrad possède un certain nombre de logiciels adaptés à partir de séries télévisées. Les deux flics de Miami n'ont pas échappé à la règle.

Nous voici donc au cœur de Miami (prononcez : Maille-ami), à bord de la superbe Ferrari noire de Crockett. A partir de maintenant, suivez bien les conseils de ton-ton AMSTAR. Apprenez à maîtriser la voiture : c'est capital pour la suite des événements. Car vous vous rendez compte que la circulation n'est pas facile dans les rues de Floride. D'autant que les autres



véhicules ne vous font pas de cadeaux : chaque accrochage, même bénin, se solde par une explosion incongrue. Si vous rapez légèrement le trottoir, même punition. Vous devinez alors quel doit être l'effet produit par une collision avec un mur. La fonction "tir" provoque également de gros dégâts. Puisque nous sommes dans le rayon artillerie, sachez que le passager a trois directions de visée (avant, arrière et droite). Une fois devenu un as du volant, vous pourrez commencer votre mission. Un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Il faut donc écumer les bas-fonds de la ville, après avoir fait un plan de la cité. Les bars louches sont répertoriés, or ce sont les lieux de prédilection des malfaiteurs. Vous arriverez peut-être à remonter la filière jusqu'au "Big Boss". Vous pouvez arrêter votre voiture et en descendre pour surprendre les trafiquants pendant leurs réunions, vous aurez alors peut-être des renseignements. Puis, suspects et preuves doivent être emmenés au City Hall. Vous gagnerez ainsi des points.

Le jeu débute le dimanche soir à minuit,

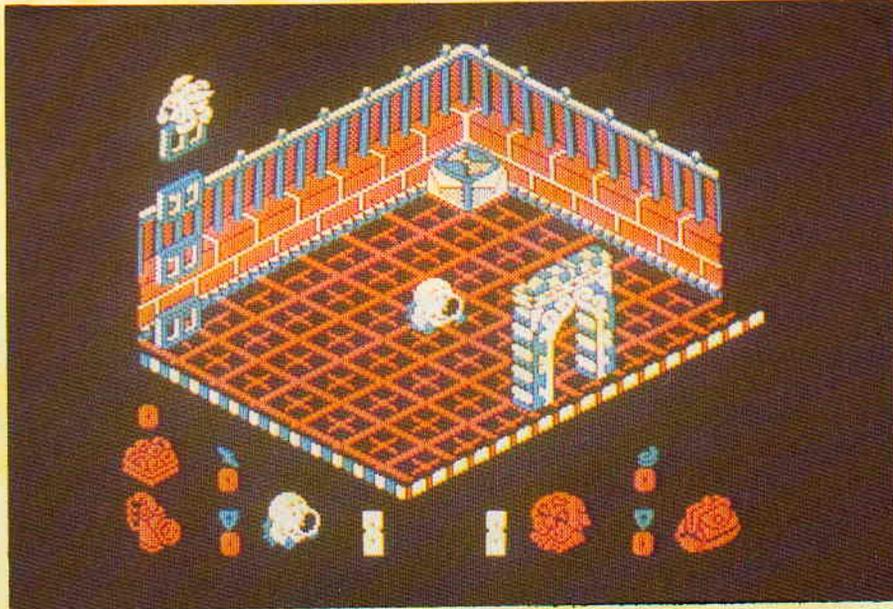


n'oubliez pas que les rendez-vous ont lieu uniquement le lundi. La notice vous indique les heures et les endroits probables des réunions, il ne faut surtout pas être présent avant l'heure : les bandits s'enfuiraient. Un délai de 4 à 8 minutes est nécessaire entre l'heure du rendez-vous et votre entrée fracassante. Restez calme et détendu, au moindre bobo allez donc faire un tour du côté de l'hôpital, cela vous remettra en forme.



# HEAD OVER HEELS

OCEAN  
Arcade/Aventure



Liberté : ils sont composés de deux parties, la tête et les jambes, et peuvent aussi bien agir en étant séparés qu'en étant unis. Après sa capture, chaque partie de l'espion de Liberté a été enfermée dans une pièce différente du château de Dentnoire. Votre rôle est de les faire sortir toutes les deux et de les emmener sur la place du Marché afin qu'elles puissent s'unir.

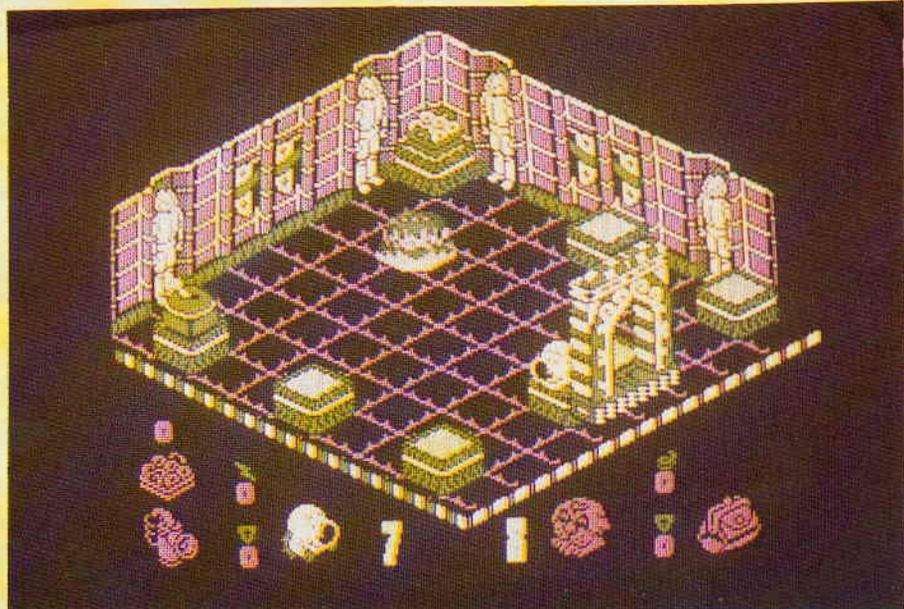
Une fois cette première partie de votre mission effectuée, il faudra vous occuper de la révolte des quatre planètes pour que le peuple de Dentnoire puisse, lui aussi, provoquer un soulèvement...

Avec Head over Heels, vous vous retrouvez évoluant dans une multitude de pièces remplies de pièges... et le tout en graphisme 3D avec un décor très riche et des couleurs vraiment superbes. Reste à savoir si vous réussirez à avoir ce qui est si difficile à obtenir : la tête AVEC les jambes !

Avec ce logiciel, nous pénétrons dans un empire bien étrange et qui se trouve être bien incompréhensible par rapport à notre propre système solaire.

En effet, il se trouve que Dentnoire est un empire du mal et de l'esclavage ; c'est pourquoi l'empereur de Dentnoire fait régner un régime plus qu'oppressif dans quatre mondes... Il s'agit d'Egyptus, de Pénitencier (qui est en toute logique la planète-prison de l'empire), de Safari et du Monde du Livre. La révolte gronde dans toutes ces planètes, mais ils sont tellement opprimés que personne ne se décide à se rebeller ouvertement.

Une telle atmosphère n'est pas sans inquiéter les habitants d'une planète voisine : Liberté. Aussi, envoient-ils un espion afin de savoir s'il serait possible de déclencher enfin une révolution. Malheureusement pour lui, il s'est fait capturer et c'est alors que vous intervenez en grand sauveur !... Avant toute chose, il faut que vous connaissiez la particularité des habitants de

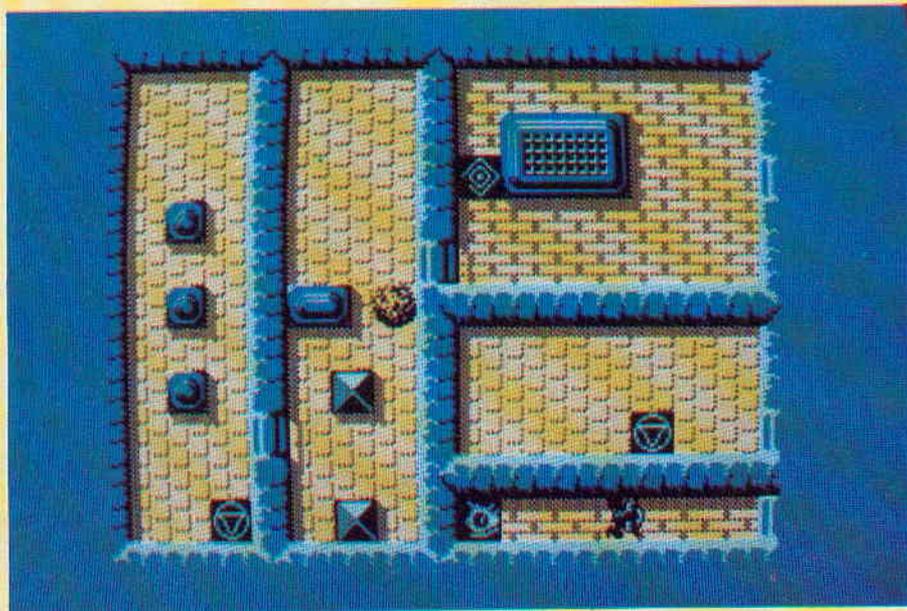


# RANA RAMA

**HEWSON**

Arcade/Aventure

Bougre, bougre, Mervyn, l'apprenti-sorcier, ne cesse de faire des bêtises. Dernier exploit en date : il s'est amusé à mélanger les mixtures concoctées par son grand maître. On devine facilement le résultat : Mervyn est passé de l'état de l'homme à celui de batracien proglottis. Comme s'il n'avait pas été assez puni, il est envoyé directement dans le donjon, sans passer par la case départ et sans tou-



etre en pleine possession de ces moyens) ou bien la destruction des "choses" présentes dans la pièce. Au départ, tout semble assez simple, vos "missiles" sont assez efficaces envers ce qui bouge ou ce qui reste immobile (il existe, en effet, des générateurs d'armes qui produisent des instruments plus que contondants tant qu'ils ne sont pas détruits). Les sorciers eux-mêmes ne sont pas très puissants et vous pouvez en venir à bout assez facilement. A ce propos, l'utilisation d'un sortilège se fait en remettant en ordre le mot RANARAMA, le tout étant bien sûr chronométré. Le sorcier en mourant laisse échapper des disques de puissance à récupérer absolument. Vous pourrez ainsi augmenter votre "force magique". Aux niveaux inférieurs, les sorciers sont beaucoup plus coriaces. Il faudra avoir fait le plein de maléfices pour espérer les vaincre. Avec ses graphismes et son animation RANARAMA devrait vous "envoûter".

cher les 20000 francs. En un mot : l'horreur.

Dans un contexte plus noir que le fond d'une mine de charbon obscure, une pointe de lumière apparaît : Mervyn a hérité de quelques sorts, faibles il est vrai, mais qui lui permettront peut-être de faire crôa plus longtemps. Vue de dessus, la situation n'est pas meilleure, les pièces dans lesquelles la grenouille se déplace apparaissent brusquement, dévoilant souvent une horde de monstres. Car ce donjon est peuplé de créatures infernales et leurs maîtres ne sont pas loin.

Le but de Mervyn est de sortir du donjon le plus vite possible. Il va lui falloir pour cela affronter de très puissants sorciers. Sur les pavés de certaines pièces, se trouvent dessinés des motifs étranges. Lorsque vous êtes sur un de ces "sologlyphes", une pression sur "Feu" et vous obtenez soit le plan du niveau dans lequel vous errez, la liste des sorts disponibles, une téléportation au niveau inférieur (il vaut mieux



Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez **DUCHET COMPUTERS** dont voici les coordonnées :  
51 St George Road  
CHEPSTOW NP6 5LA  
ANGLETERRE  
Tél. (44) 291.257.80

## SOUL OF A ROBOT

**MASTERTRONIC/  
DUCHET COMPUTERS**

Les auteurs de Nonterraquéous (voir Amstar n° 6) ont décidément la fibre robotique. Le précédent épisode mettait en scène une machine pilotée par vos soins. Vous n'étiez pas habitué à l'atmosphère Nonterraqueuse, c'est pourquoi vous avez lamentablement échoué ! Allez, on vous excuse : une nouvelle mission vous échoit.

Le dictateur-robot Robert est sur le déclin : sa santé menace la planète. Il faut l'anéantir avant qu'il ne s'éclate en particules métalloïdes. Votre robot-héros est une machine douée de sentiments : son seul désir est de mourir, si possible près du méchant robot le détruisant du même coup.

Rassurez-vous, l'ambiance est loin d'être lugubre : les couleurs et les bruitages n'engendrent pas la mélancolie. Le graphisme "boîte de conserve" du héros est assez amusant. Comme à l'habitude, vous devrez parcourir de nombreuses salles avant de découvrir l'ancre de l'indicible horreur. Les sauts tiennent une place importante dans l'action (or les chutes maladroites vous entraînent irrémédiablement sur la pente fatale. Mais vous avez le désespoir au cœur : vous ne pouvez que réussir !



## IMAGINATION

**FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS**  
Aventure

Qu'y a-t-il de commun entre une machine à voyager dans le temps, les plaines glacées d'un royaume nordique, un labyrinthe de plates-formes, une base militaire de la seconde guerre mondiale et un ordinateur ? Tout simplement le logiciel d'aventure "Imagination".

Si la présentation est habituelle : un graphique avec un texte en bas d'écran, le scénario est plus original, il y a, en fait 4 aventures. Chacune d'entre elles a un point de départ commun : votre chambre dans laquelle on trouve un ordinateur et... vous. Une disquette traîne sur la table, insérez-la dans l'ordinateur et regardez l'écran. 4 titres de jeu apparaissent alors. Votre



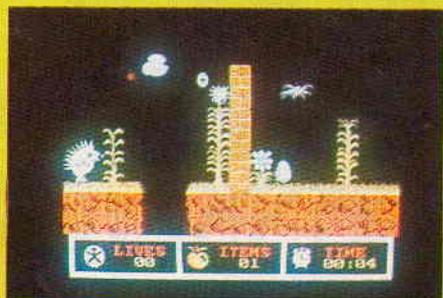
choix étant effectué, vous êtes propulsé dans l'époque choisie. Bigre ! Le dialogue n'est pas évident (surtout en anglais). Si vous demandez de l'aide par "HELP", on vous répondra de faire preuve d'imagination et d'examiner attentivement les objets vous entourant. Il paraît qu'il existe un moyen pour passer d'une aventure à l'autre, alors je vais me pencher sur mon ordinateur et me mettre à imaginer, imaginer...

## SPIKY HAROLD

**FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS**  
Arcade/Aventure

"J'ai encore faim", se dit Harold, le hérisson. Le petit animal se met en route pour calmer ce besoin impérieux. Gasp ! Des oiseaux et autres insectes au contact mortel (sans doute les retombées de Tchernobyl) lui barrent le chemin. Je n'irais pas jusqu'à dire que la vie de hérisson ne manque pas de piquant, mais le périple qui vous est proposé est assez mouvementé. Il vous arrivera souvent d'être pris au piège, coincé entre un rocher et une guêpe tueuse. Ce n'est pas bien grave, tout le monde sait que le hérisson a 18 vies. Tâchez tout de même de ne pas les gaspiller.

Parmi les objets à ramasser, on trouve un verre de vin (Dom Pérignon 1945). Ce breuvage a un effet déroutant sur la bestiole à pointes : les commandes droite et gauche s'inversent ! Les pièces de monnaie sont à attraper avec avidité puisqu'elles donnent une vie supplémentaire.



Le graphisme des 57 salles, sans être transcendant, est plutôt bien fait. La démarche d'Harold est assez comique et son aspect ne l'est pas moins. Un jeu champêtre et amusant qui ne doit pas vous faire oublier que le temps est compté et que 24 heures sont vite passées.

Informatique AMSTRAD

# AMSTAR

ISSN 0298 - 654X

# 1987

# Amstar d'OR

M 2817 - 9 - 10.00 F



3792817010002 00090

Mensuel n° 9 - Mai/Juin 1987

# SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

**Directeur de publication**  
Sylvio FAUREZ

**Rédacteurs en chef**  
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

**Rédaction**  
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

**Secrétaire de rédaction**  
Florence MELLET

**Directeur de fabrication**  
Edmond COUDERT

**Photocomposition SORACOM**  
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ

**Dessins FIDELTEX**

**Impression LA HAYE MUREAUX**

**Photogravure Bretagne Photogravure**

**Maquette**  
Jean-Luc AULNETTE Patricia MANGIN

**Service Rasseoir Réseau**  
Gérard PELLAN  
Tél. vert 05.48.20.98

**Inspection des ventes**  
Christian CHOUARD

**Abonnement - Vente au numéro**  
Catherine FAUREZ  
Tél. 99.52.98.11

**Secrétariat - Rédaction**  
SORACOM EDITIONS  
La Haie de Pan  
35170 BRUZ  
RCS Rennes B319 816 302  
Tél. 99.52.98.11 +  
Télex : SORMHZ 741.042 F  
Serveur télématique : 36.15 + MHZ  
CCP RENNES 794.17V

**Distribution NMPP**  
Dépôt légal - Mai 1987 - N° 23475  
Code APE 5120

**Régie Publicitaire**  
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine  
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

**Chef de publicité**  
P. SIONNEAU

**Assistante**  
Fabienne JAVELAUD

*Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.*

<b>A</b> ctualité .....	page 8
<b>L</b> e logiciel du mois .....	page 12
<b>L</b> a nuit des Amstar d'Or .....	page 14
<b>L</b> isting Anti-erreurs .....	page 18
<b>J</b> eu : Othello .....	page 20
<b>J</b> eu : 1914 .....	page 22
<b>P</b> lan : SRAM II .....	page 32
<b>L</b> e dossier du mois .....	page 36
<b>C</b> oncours AMSTAR .....	page 44
<b>C</b> hiche, on programme ! .....	page 48
<b>L</b> e coin des affaires .....	page 59
<b>L</b> e hit des lecteurs .....	page 60
<b>L</b> e coin des As .....	page 61
<b>B</b> ulletin d'abonnement .....	page 62

## EDITORIAL

*Ce mois-ci, nous pouvons dire que nous avons un point commun, en plus de notre passion pour les jeux bien sûr !... Il se trouve que, vous comme nous, vous entamez la dernière ligne droite. En effet, pour la plupart d'entre vous, il s'agit d'arracher la victoire dans le sprint final pour décrocher le passage dans la classe supérieure (il ne fallait pas en parler, peut-être ?...).*

*Et pour nous ? Il s'agit tout simplement de "peaufiner" la préparation du Grand Evénement du mois de juin : "La première Nuit des Amstar d'Or"...*

*Vous avez encore la possibilité de participer à cette manifestation, mais, attention, jusqu'au 6 juin seulement ! Alors, pressons les derniers, tous à vos bulletins de vote !...*

La Rédaction

## LYON : DERNIERE MINUTE !

Nous vous avons déjà annoncé l'événement devant se dérouler à Lyon les 15, 16 et 17 mai prochains ; pendant ces trois jours Amstrad, PC et Minitel, seront présentées au public toutes les nouveautés, aussi bien matérielles que logicielles, du premier semestre 1987.

Voici une bonne nouvelle pour les lecteurs et les abonnés d'AMSTAR : une réduction et ne pas négliger sur le prix d'entrée, fixé normalement à 30 F.

ABONNES "AMSTAR" : 10 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar et l'étiquette d'abonné que vous recevez chaque mois.

LECTEURS "AMSTAR" : 20 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar.

Les "moins de 14 ans" ne payeront que 10 F.

Rendez-vous donc à la Cité Informatique.

## SOLUTIONS DE JEUX SUR MINITEL

Vous devez tous savoir que nous avons un serveur à votre entière disposition sur le Minitel. Comment ? Vous ne le saviez pas ?... Alors faites vite le 3615 puis tapez MHZ et vous découvrirez des tas d'informations intéressantes, d'une part, et vous aurez la possibilité de nous poser des questions, d'autre part. Par ailleurs, sous l'affluence des coups de téléphone nous demandant des indices pour progresser dans les jeux (je n'en citerai qu'un, au hasard : Le Passager du Temps !), nous avons décidé de vous fournir, chaque mois sur le Minitel, quelques indices pour un jeu donné. Super, n'est-ce pas ? Alors, surveillez bien le 3615 car ce petit plus va entrer en vigueur très prochainement...

## HANDISOFT COMMUNIQUE

Handisoft, société de Recherche-Développement-Industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, propose un logiciel de communication : DEFICOM. Ce produit permet d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur de type bouton poussoir ou pneumatique.

Pour tout renseignement complémentaire, contactez la société Handisoft au numéro de téléphone suivant : 1.43.68.82.39.

## AMSTAR N° 8

La couverture du numéro 8 d'Amstar vous a plus ? Nous tenons à vous signaler qu'elle a été réalisée d'après un original que nous devons à Messieurs Dominique Carrara et Bruno Bellamy...

## NOUVELLES RUBRIQUES

Nous avons deux nouvelles rubriques à vous proposer et à soumettre éventuellement à vos critiques :

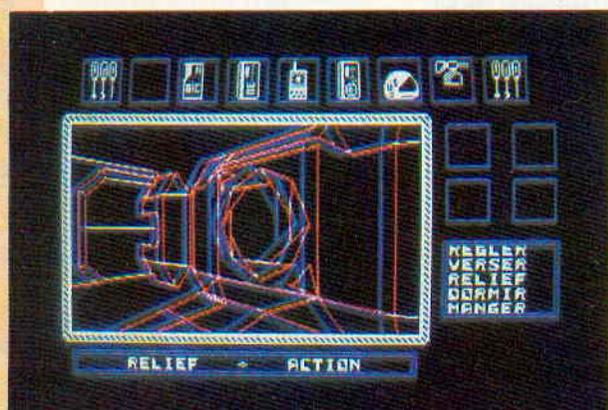
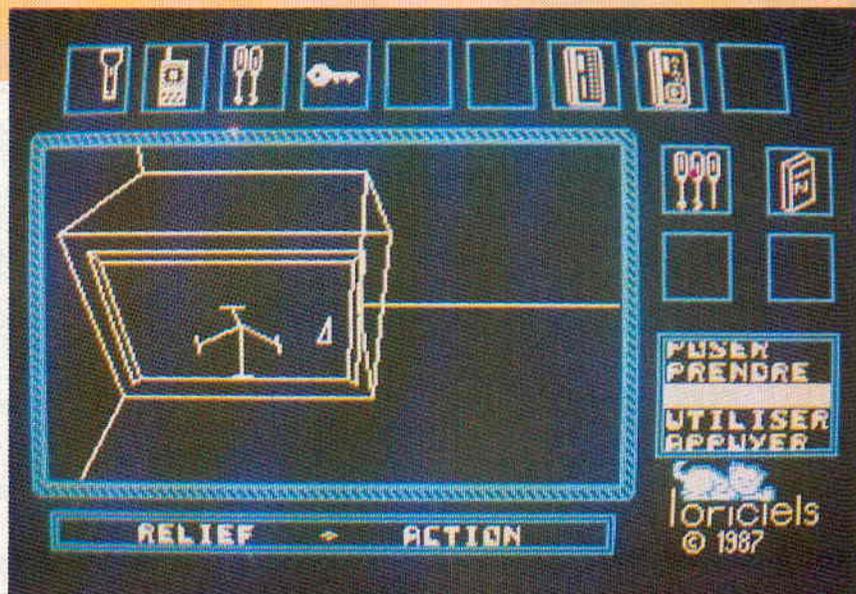
— Vous êtes très nombreux à atteindre des scores fabuleux tout en restant "honnêtes" !... Par contre, certains d'entre vous s'arrangent pour obtenir, par exemple, un nombre de vies illimité (petites canailles !...). Alors, pourquoi ne pas faire profiter tous les lecteurs de vos astuces ? Nous attendons vos envois pour ouvrir nos colonnes aux spécialistes de cette catégorie.

— Vous avez exprimé le désir de pouvoir passer des petites annonces dans Amstar. Nous pensons ouvrir cette rubrique avec le numéro du mois de septembre. Mais, dès à présent, vous pouvez nous envoyer vos petites annonces en utilisant le bulletin prévu à cet effet et que vous trouverez ci-dessous.

## RELIURES AMSTAR

Pour conserver dans un état de première fraîcheur votre revue préférée, de magnifiques reliures noires (la classe...) sont dès maintenant à votre disposition. Si vous désirez vous en procurer, précipitez-vous sur le bon de commande !...

# LE LOGICIEL



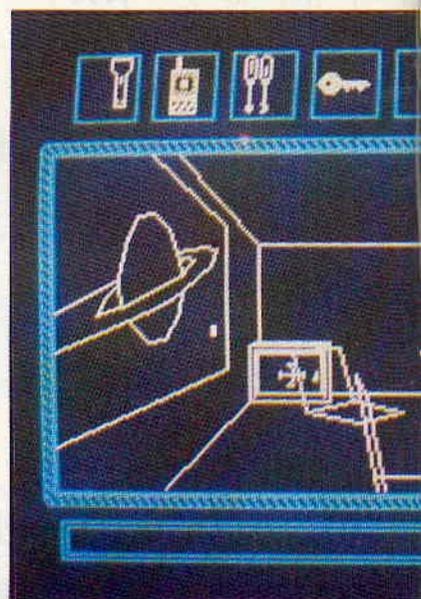
## RELIEF-ACTION

**LORICIELS**  
Aventure

Cela fait trois jours galactiques que le vaisseau NMI dérive sans équipage quelque part près de Vega, troisième planète du système d'Ophucius. Je suis le seul rescapé de l'effroyable catastrophe qui s'est abattue sur nous. A la suite d'une expérience malheureuse sur l'une des formes de vie de Vega, un jeune laborantin a créé une entité monstrueuse. Cette dernière a décimé tout le personnel du vaisseau. Moi, John Grew, responsable des transmissions, ayant été plongé dans un sommeil cryogénique, je suis indemne pour l'instant en tout cas. Je sais comment m'échapper de ce piège avant d'être à mon tour dévoré par le monstre. Il suffit de rallier la navette et de décoller au plus vite. Malheureusement, le chemin est semé d'embûches : les salles du vaisseau sont parfois munies de portes résolument fermées. La taille du NMI laisse présager l'ampleur de la mission : 3 niveaux et une cinquantaine de salles environ.

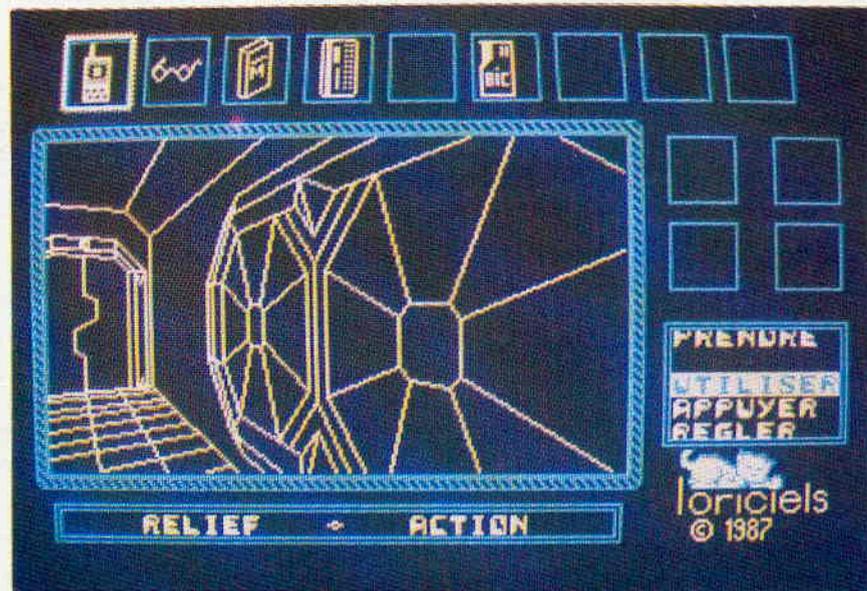
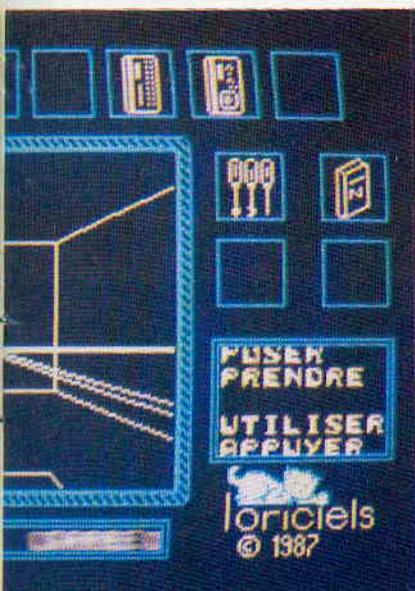
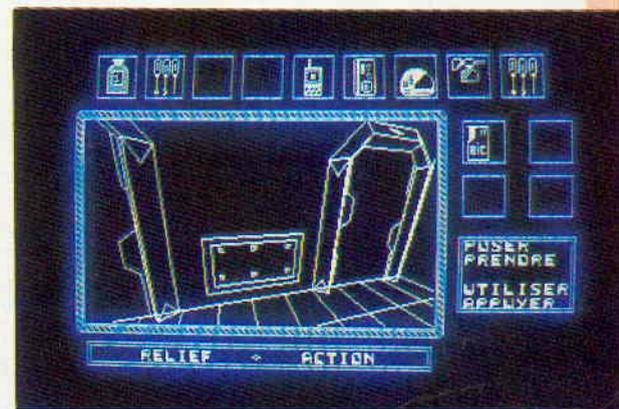
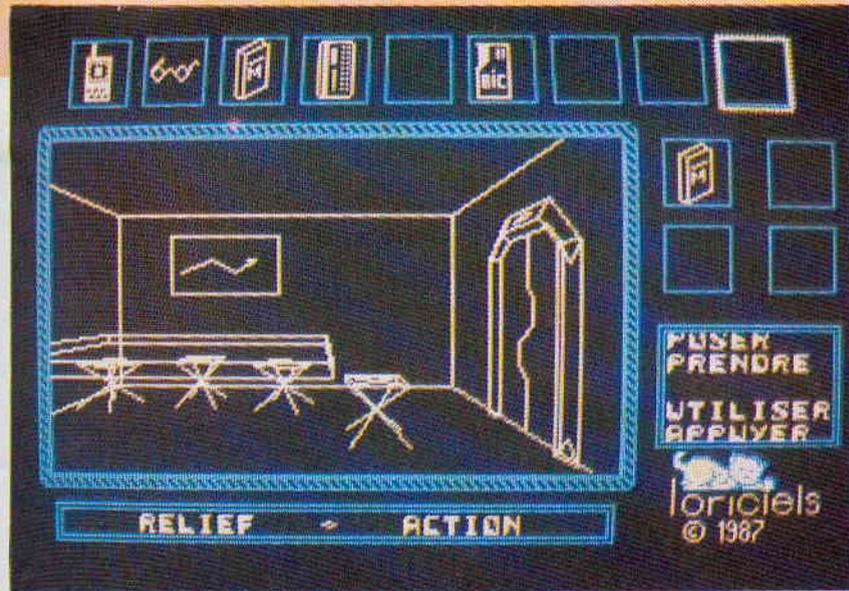
Avant d'aller plus loin, parlons un peu de la présentation : l'écran est divisé en 4 parties. La plus importante est l'écran de présentation du décor. Il présente quelques particularités que nous décrirons plus loin. Une série de cadres au-dessus de la première fenêtre représente, sous forme de dessins, les objets que vous portez. Un peu plus bas, 4 rectangles comprennent les instruments présents dans chaque pièce. Enfin, la dernière fenêtre contient la liste des commandes disponibles. Ainsi, pas besoin d'entrer des ordres tels que "utiliser briquet", de simples mouvements de joystick remplaçant la frappe au clavier. Cela permet de mieux se concentrer sur les déplacements.

Revenons à l'écran principal. Les dessins des pièces sont sous forme filaire, c'est-à-dire que seules sont représentées les arêtes des objets. La vue en 3D peut être amplifiée par l'option relief. Vous obtiendrez alors les traits dédoublés bleus et rouges caractérisant le procédé anaglyphe... Une paire de lunettes est fournie pour obtenir l'impression de relief. Ce procédé interdit l'emploi de moniteur monochrome. Le résultat n'est pas vraiment con-



vaincant et dépend du réglage de luminosité de l'écran. De toutes façons, Relief-action présente une autre caractéristique plus attrayante, à mon goût, que l'effet tridimensionnel. Il s'agit du déplacement du décor en temps réel. Au clavier ou à l'aide de la manette, la pièce se déplace en translation ou en rotation (joystick + touche "Fire"). On a alors réellement l'impres-

# L DU MOIS



sion de participer à l'aventure. N'oubliez pas que vous êtes toujours dans le NMI et que le monstre rôde aux alentours. Il faut se mettre en route et quitter la relative sécurité de la chambre d'hibernation en emportant la carte magnétique trouvée là. Pas un bruit dans les couloirs dallés. Certaines portes vous opposent une farouche résistance (ce sont en général les

plus importantes !). Mais, bientôt, grâce à la télécommande et aux cartes magnétiques, ces obstacles seront balayés et vous pourrez visiter tous les recoins du gigantesque vaisseau. restez cependant prudent lors de vos déambulations, la créature n'est pas loin et votre escapade risque de tourner court. Les auteurs ont pensé aux âmes sensibles et nous évitent l'horrible specta-

cle du massacre. Plus on découvre de pièces et plus on se pose de questions : à quoi peut servir la prison dans le laboratoire et comment utiliser l'atelier ? Ce sont des questions qui seront résolues par votre astuce. Vous allez d'ailleurs devoir déployer tous vos dons pour parvenir à achever cette passionnante aventure (Relief ou pas).

# LE CHEVALIER BLANC

**COBRA SOFT**  
Arcade/Aventure

D'emblée, vous vous dites : avec un titre pareil, ce doit encore être une histoire à l'eau de rose avec roi, chevalier et belle princesse en détresse en prime. Je peux vous dire que vous avez bien cerné le sujet, mais je vais quand même vous donner



quelques détails, ne serait-ce que pour vous donner l'envie de jouer avec ce logiciel car il a, malgré tout, un certain piquant. Ainsi donc, moi, le Chevalier Blanc du royaume, je me promenais avec la belle princesse du royaume et de mon cœur, par une belle journée d'été, lorsque, soudain, des êtres étranges se précipitent vers nous... Avec le courage qui a fait ma réputation, je dégaine mon épée et en envoie quelques uns au pays des Enfers. Malheureusement, ils sont quand même très nombreux et je ne peux les empêcher d'enlever MA princesse... Comme si cela n'était pas suffisant, ils reviennent pour me prendre toutes mes armes. Par contre, ils ont oublié un de leurs chevaux et, après l'avoir capturé avec quelques difficultés, je dois l'avouer, je me lance à leur poursuite... Pour parvenir à leur royaume, je dois traverser des marais en faisant sauter ma



monture de pierre en pierre, mais, attention, je ne dois pas rencontrer un AVNI (Animal Volant Non Identifié) car, sinon, il me ramène illico presto à mon point de départ sans me demander mon avis (et je ne supporte pas de ne pas avoir mon mot à dire !...). De plus, pour réussir à atteindre le château, aussi étrange que les êtres qui l'habitent, je dois récupérer mes armes disséminées dans les marais... Vous voyez qu'il y a déjà beaucoup de choses à faire avant de pouvoir commencer véritablement la recherche de la fille du roi. A moins que vous ne soyez reine ou roi du joystick, vous risquez de rester un bon moment en haleine avec ce jeu qui est plaisant, varié dans ses actions et qui présente un graphisme relativement élaboré. Quant à la musique qui est toujours là tout au long du jeu, elle a l'avantage de ne pas être trop exaspérante.

# FLASH

**LORICIELS**  
Arcade

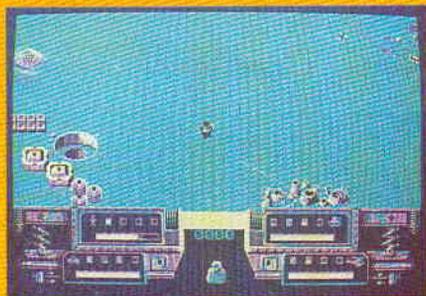
Une aube grise se lève sur le camp SR 366. Des mouvements agitent lentement la brume épaisse qui recouvre l'astéroïde Bell-Graham. On croirait entendre le cliquetis des mécaniques graisseuses qui s'agitent dans la semi-pénombre. Soudain, les modulations aiguës de la sirène d'alerte déchirent la vapeur lourde. Des appareils extraterrestres ont envahi le sol du planétoïde. Il existe un seul moyen de faire face à cette menace étrangère : les tout derniers modèles d'androïdes à capacité mutative accélérée sont projetés immédiatement sur le champ de bataille. Ces soldats infatigables



ont pour principale caractéristique la possibilité de changer d'aspect. De fantassins, ils peuvent devenir véhicule tout-terrain lanceur de grenades, char d'assaut ou hélicoptère de combat. Chaque forme possède une aptitude à un style d'attaque. Le tank assez lourd à manœuvrer compense son handicap par une portée de tir plus importante. L'hélicoptère se meut très rapidement, mais il est vulnérable. Quant au véhicule tout-terrain, ses grenades sont utilisées pour toucher des objectifs à longue portée. Malheureusement, il a peu de chances de s'en sortir au cours d'un corps-à-corps. Enfin, le fantassin est le plus agile, mais pratiquement aussi faible que l'hélico. Vos ennemis sont répartis en plusieurs catégories : les fantassins, sortes de superpositions de carrés, les tanks, les soucoupes volantes et les blockaus. Les installations ennemies peuvent être complètement rasées par vos soins, ce qui procure une extase dans le dévouement rarement atteinte.



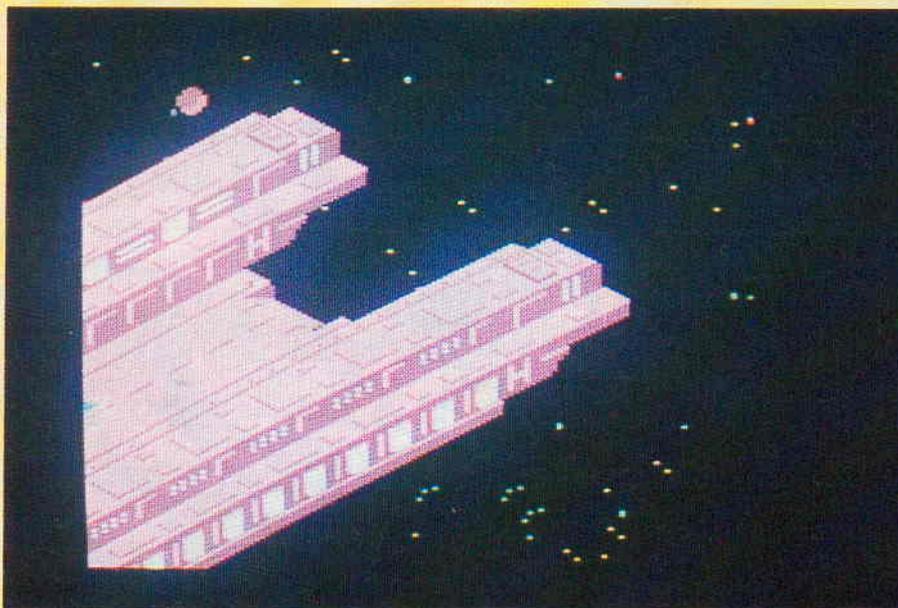
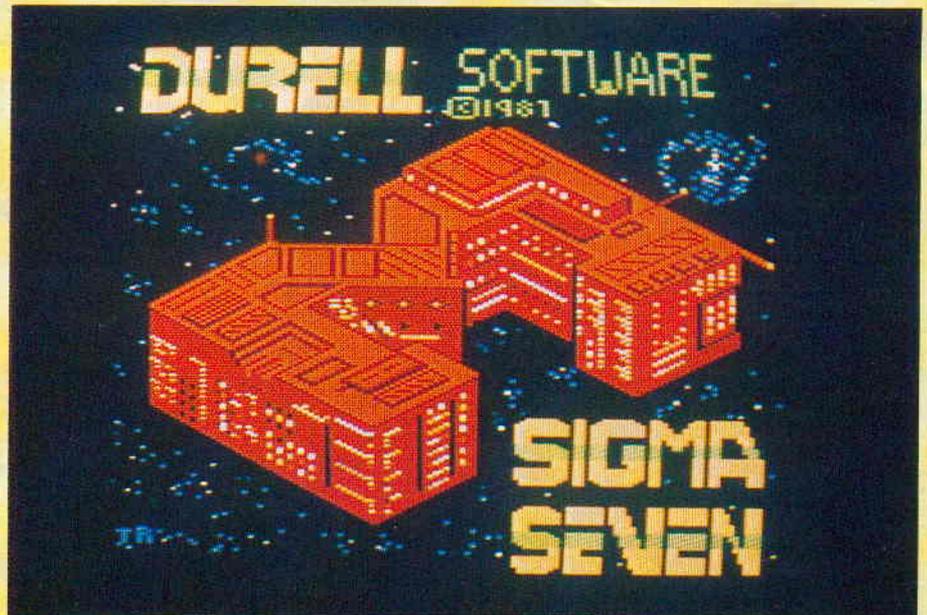
L'écran présente un tableau de bord indiquant le niveau d'énergie et le nombre de vies pour chaque engin. Une main tenant un joystick est même dessinée et suit vos propres mouvements (à ce propos, le joystick est obligatoire). On peut dire que le graphisme est très fin et les cratères ou autres crevasses qui émaillent le sol sont bien rendus. Les couleurs sont, en revanche, un peu tristounettes. Mais il est vrai que nous sommes en guerre. La sonorisation se limite au laser et aux explosions (attention au tapage nocturne !). Finalement, on peut dire qu'avec Flash, c'est la guerre-éclair.



# SIGMA 7

**DURELL/UBI SOFT**  
Arcade

Zaxxon fait des émules. En effet, Sigma 7 reprend la disposition en diagonale de l'écran. Cela ne signifie pourtant pas que les deux programmes soient similaires. Là



matiquement toutes les pastilles afin d'engranger le maximum de points soit vous êtes plus prudent et vous décidez de ne déblayer que le minimum de terrain. Il ne vous reste, avant de sortir, qu'à bien retenir le motif formé par certaines pastilles "ingobables". Ce motif va vous être utile lors de la 3<sup>e</sup> phase. Imaginez une calculatrice sans écran dérivant dans l'éther, vous aurez alors une assez bonne représentation du 3<sup>e</sup> décor. Sous la forme d'une boule, vous allez reconstituer le motif cité plus haut. Il faut, pour cela, atteindre les touches de couleur jaunes (elles changent périodiquement) sans toucher au champ de force qui se déplace parallèlement à vous. C'est, à mon avis, le passage le plus difficile car il demande des réflexes très rapides.

Sons et graphismes sont plutôt agréables malgré un scrolling un peu saccadé. A quand la suite ? (Tau 8 ?).

où Zaxx ne présentait qu'un jeu d'arcade, Sigma 7 apporte une part de réflexion. Le jeu se déroule en 7 étapes, chacune d'entre elles étant divisée en 3 phases. Tout d'abord une piste de décollage rose transporte votre vaisseau spatial vers de nouvelles aventures. Un rugissement de réacteurs propulse l'engin cosmique vers les vides glacés et étoilés de l'espace. Au bout de quelques secondes, de mystérieux triangles verts tourbillonnent autour de vous. "Pas le temps de vérifier s'ils sont amis ou ennemis" vous dites-vous en actionnant le bouton de tir. Vous avez raison : ce sont des mines spatiales très dangereuses. Après plusieurs vagues (le nombre dépend du niveau de jeu), la base apparaît en haut de l'écran. L'atterrissage est, heureusement automatique. La suite s'apparente à un parcours de "Pac-Man" où les fantômes sont remplacés par des espèces de matelas à ressort qui ne vous veulent que du mal. Lors de cette phase vous avez deux façons de vous en sortir. Soit vous ramassez systé-



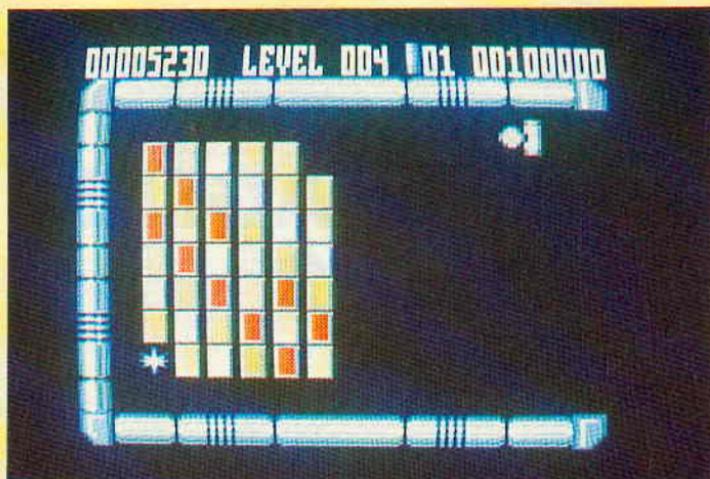
# KRAKOUT

**GREMLIN GRAPHICS**

Arcade

Que pensez-vous que l'on puisse faire avec une raquette, une balle et des briques ? Tous en chœur : un casse-briques ! Bravo, c'est tout à fait cela. Après Arkanoid et Ball Breaker, Gremlin Graphics nous offre sa version d'un des premiers jeux de l'ère informatique.

Cette fois-ci, pas de vue en 3D, mais une disposition latérale (la raquette se déplace de bas en haut et réciproquement) assez originale. La balle reste, au départ, collée à la raquette. Une pression sur "Fire" et le jeu démarre. Chaque niveau présente un motif de briques différent. Les briques



peuvent parfois contenir des lettres qui correspondent à certaines facultés. "G" colle la balle à la raquette et permet de viser un objectif. "B", lorsqu'elle est touchée, fait exploser les briques alentour. "S" fait apparaître un mur derrière vous : la balle ne peut plus s'échapper. Je ne vais pas faire l'énumération de toutes les possibilités, mais sachez qu'il y a également un multiplicateur de points, un extenseur et doubleur de raquette. D'étranges bestioles circulent autour de vous, les ogres qui avalent votre balle et la recrache dans une autre direction, les pyramides qui provoquent un dédoublement de la balle, les abeilles qui bloquent la raquette. N'ou-

blions pas les "éponges" (c'est ainsi que je les surnomme) qui, par simple contact, vous entraînent vers un niveau aléatoire (généralement supérieur).

Le menu complète la panoplie des paramètres avec changement de la vitesse de jeu, suppression des effets sonores. Il est possible que les 100 tableaux d'origine ne soit pas assez nombreux pour vous. C'est pourquoi Gremlin Graphics annonce une cassette supplémentaire comprenant 100 nouvelles pièces.

Krakout possède, ce qui n'est pas pour me déplaire, un joli graphisme, un peu moins fin que celui d'Arkanoid, mais qui reste très agréable.

# LES PASSAGERS DU VENT 2

**INFOGRAMES**  
Aventure



Nous avons été séduits par la premier logiciel relatant le début de la grande saga des Passagers du Vent et nous attendions la suite avec impatience ; il faut reconnaître qu'elle n'a mis qu'un trimestre à montrer son bout du nez.

Cette fois, avec ce nouvel épisode, l'heure du serpent a sonné (non sonné... je ne sais jamais lequel c'est !). Pour ceux qui ont raté le début du film, je fais un petit résumé : l'héroïne s'appelle Isa ; c'est une jeune libertine entreprenante à qui le titre de comtesse a été usurpé... En cette fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et à la veille de la Révolution, elle parcourt le monde entier par la voie des eaux, allant des ports bretons aux rives africains. Son aventure commence à bord du Foudroyant où elle rencontre un jeune marin, Hoël, qui fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre... L'une voulant retrouver son titre et l'autre son honneur, leurs destins se retrouvent tout naturellement liés...

Cette fois, nous nous retrouvons en pleine brousse avec un roi qui n'aime pas que les femmes lui manquent de respect... ce qui

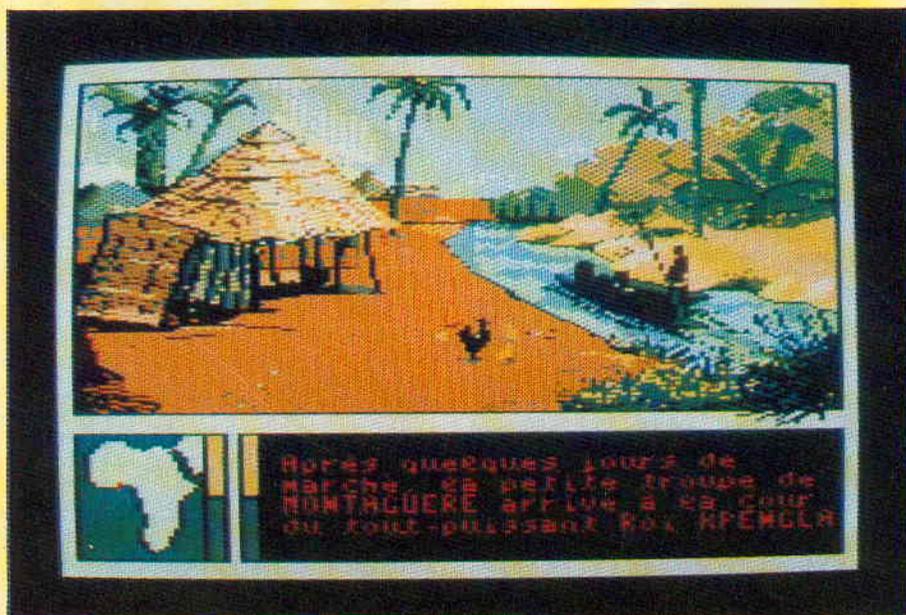


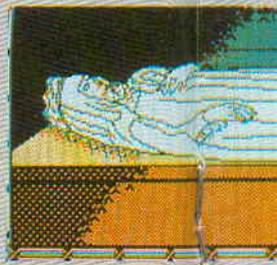
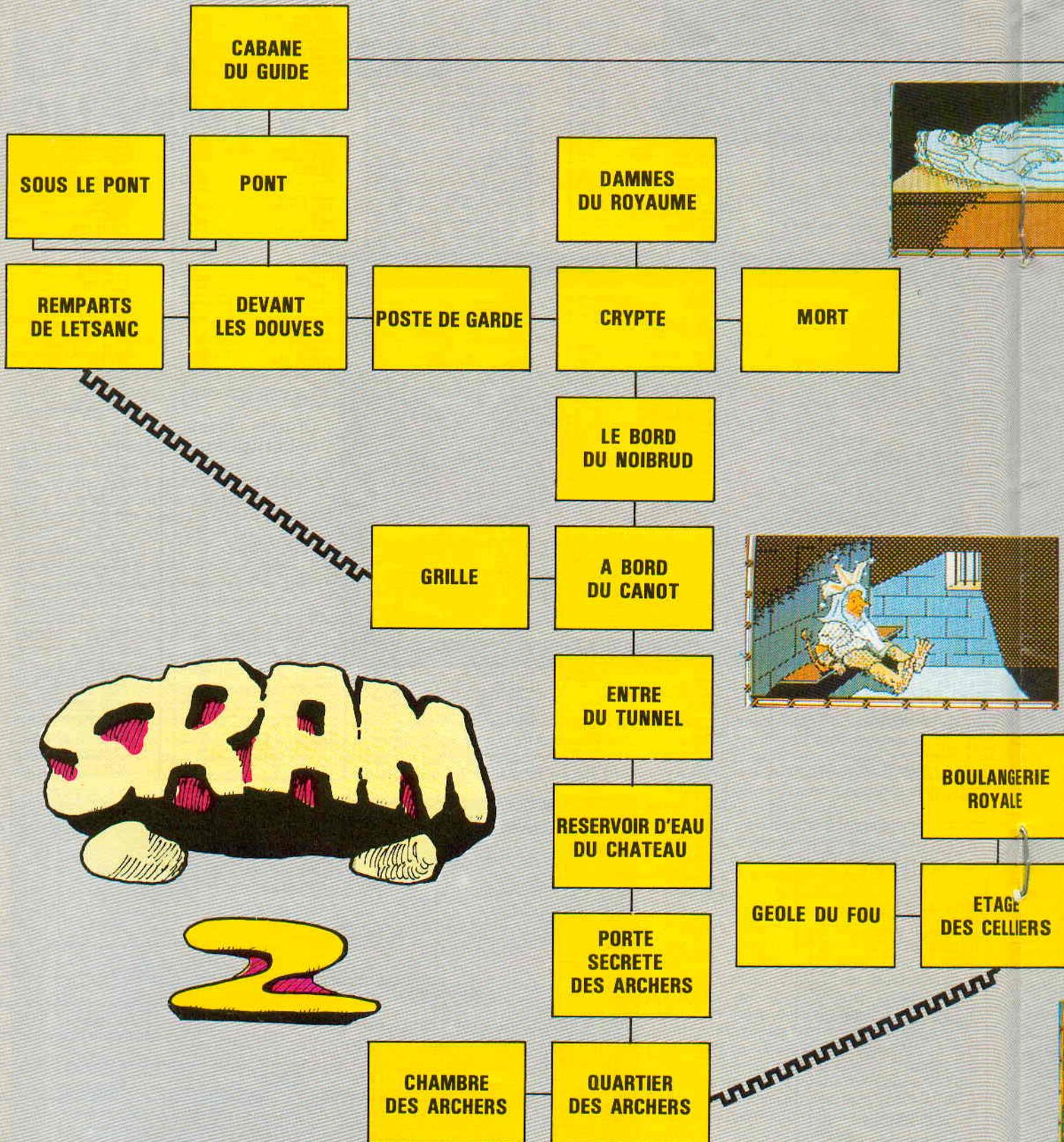
revient à dire que la femme n'a pas droit à la parole (c'est Isa qui va être contente, elle qui n'a pas sa langue dans sa poche !). Le mari d'Isa est malade et elle ne peut

guère compter sur son compagnon de voyage, Monsieur de Montaguere, qui n'a pas le courage comme qualité première ! Isa devra se débrouiller seule comme d'habitude, mais obtiendra-t-elle aide et protection du roi du village ?

Cette aventure est divisée en huit épisodes, par conséquent autant d'écrans aux graphismes vraiment superbes et autant de musiques toujours aussi mélodieuses. Les personnages intervenant dans chaque épisode apparaissent sous forme d'icônes et c'est en les sélectionnant au fur et à mesure que les légendes se déroulent. Tout au long de l'histoire, vous avez parfois des choix à faire parmi les dialogues et c'est à ce moment que vous devez mettreur en scène. A noter une modification par rapport à la première partie : à la fin des cinq premiers épisodes, le sage vous pose une question sous forme d'énigme et c'est à vous de trouver la bonne réponse en validant le personnage qui va bien. Vous aurez alors des indices pour vous permettre d'arriver à la fin de l'histoire.

(Le premier logiciel "Les Passagers du Vent" a fait l'objet d'un banc d'essai en tant que logiciel du mois dans le n° 6 d'Amstar).



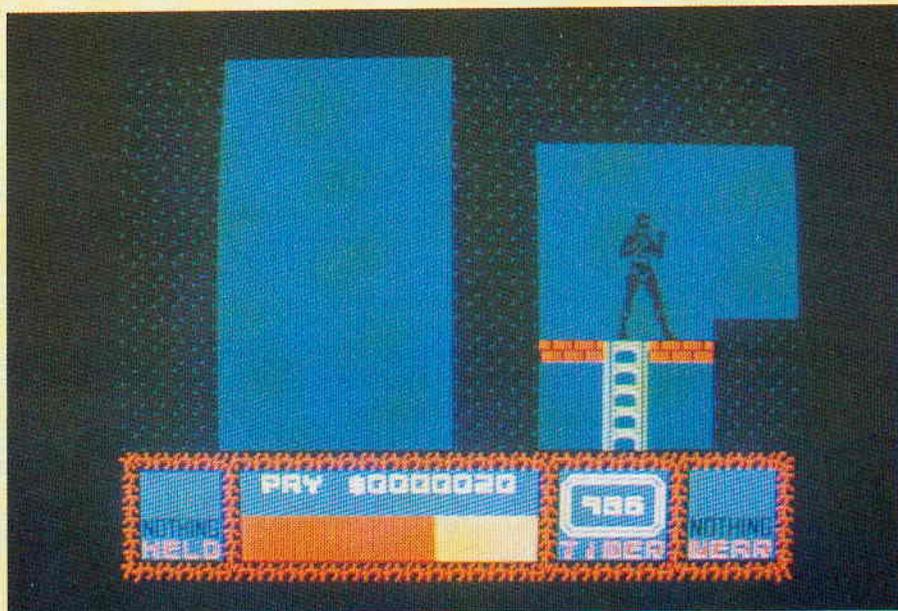
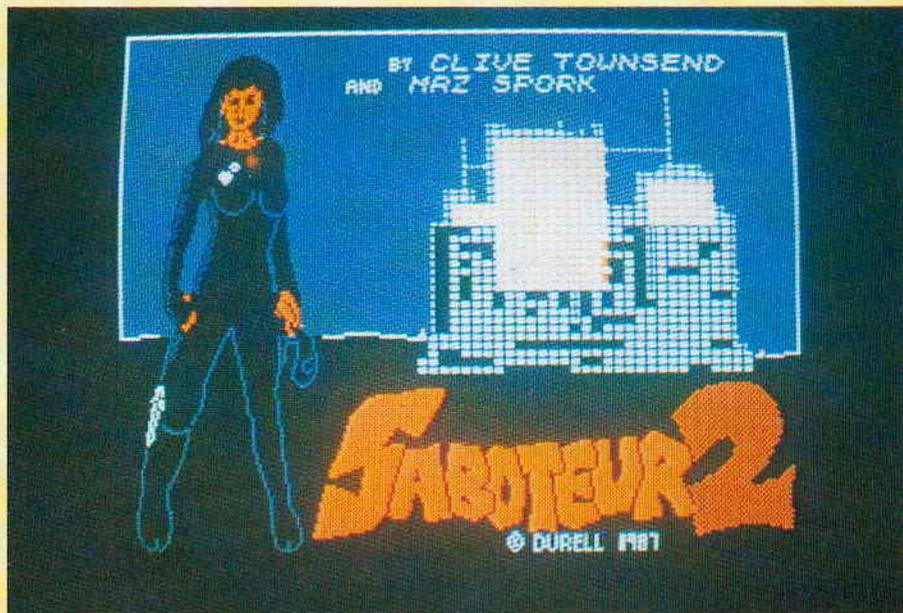




# SABOTEUR II

**DURELL/UBI SOFT**  
Arcade/Aventure

Cet épisode est sous-titré : la revanche de l'ange. Car cette fois, point de malabar aux muscles développés, il s'agit d'une jeune femme entraînée aux arts martiaux.



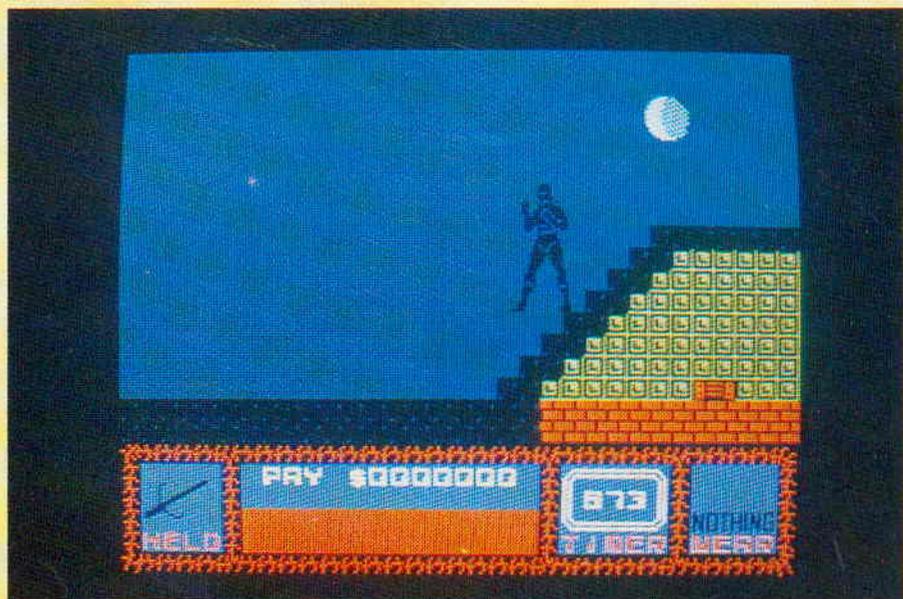
Toute vêtue de noir, elle glisse à bord de son delta plane un ciel bleu nuit en toile de fond. Hop ! d'un bon soufle, elle se retrouve sur le toit d'un immeuble. Elle prend quelques secondes de repos et se remémore sa mission : les couloirs du bâtiment renferment une bande perforée servant au déclenchement d'une batterie de missiles. Une fois le missile parti, il faut trouver une moto et s'échapper. Rien de bien compliqué en somme. Evidemment le tout est chronométré et vos adversaires pullulent : des gardes armés ou non (couteau et même lance-flammes), des chiens, des gros chats (appelés aussi pumas) et une pincée de robots télécommandés. Mais, il est temps de laisser place à l'action : la belle aventurière s'élance du toit vers une plate-forme. Mais, attention une chute de plusieurs étages ne pardonne pas : votre niveau d'énergie en subira les conséquences.

La plupart des objets dont les morceaux de bandes perforées, se trouvent dans des

caisses, il vous faudra les ramasser en appuyant sur "Fire". Lorsque tous les morceaux seront rassemblés il sera alors possible de corriger le tir des missiles. Ensuite, il est préférable de se sauver le plus vite possible si l'on veut échapper à l'explosion, c'est à ce moment qu'intervient la moto. Encore faut-il la trouver ! Votre salaire s'affiche en dollars et fluctue en fonction de vos actions : attaque de garde ou réussite de la mission.

La sœur de Ninja (le héros de Saboteur) est très efficace, malgré sa petite taille. N'oubliez pas que c'est vous qui la dirigez. Vous serez tenu pour responsable des échecs éventuels !

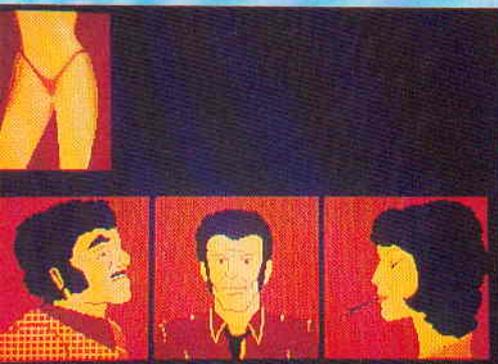
Du côté des graphismes pas de surprises, on retrouve les dessins du premier épisode. La musique, tonitruante, peut être supprimée (ouf !). Je file prendre mon delta-plane. Je viens de mourir carbonisé par un lance-flammes.



## SPECIAL

## JEUX

## DE SOCIÉTÉ



## TENSIONS

**ERE INFORMATIQUE**  
Réflexion

Il est 21h lorsque je me présente à l'adresse qui m'a été indiquée. Je me sens dans des conditions psychologiques extraordinaires !... Il faut bien dire que j'ai passé toute la journée à me conditionner... Oui, conditionner ! Le mot me paraît fort approprié pour pouvoir faire une partie de poker dans de bonnes dispositions.

Le silence qui règne dans la pièce rend l'atmosphère pesante... Mes trois adversaires sont déjà là : deux hommes et une femme. Et, soudain, c'est le grand vide, le doute, la certitude que ce n'est pas une bonne soirée pour moi...

Malgré tout, le jeu commence : je veux suivre avec un simple petit carré de valets... Quelle erreur ! La vitesse avec laquelle je perds mon argent me fait dire une fois de plus que je ferais mieux de jouer avec des haricots... Ou mieux, ne pas jouer du tout ! Seulement voilà, folie des cartes, quand tu nous tiens !...

Cette superbe réalisation d'Ere Informatique nous présente deux niveaux de jeux respectivement pour les débutants et les adeptes rompus à toutes les techniques du poker. Les graphismes sont vraiment très soignés ; de plus, le déroulement du jeu est

Ce mois-ci, je peux vous assurer d'une chose : vous allez vous mettre à table ! Car nous avons les moyens de vous faire... jouer.

En effet, vous êtes vraiment extraordinaires dans le maniement du joystick, mais nous avons pensé qu'il pourrait vous être agréable de trouver sur vos écrans des jeux faisant appel à la réflexion, d'une part, et présentant l'adaptation de grands jeux de société tels Monopoly, Trivial Pursuit ou jeu d'Échecs, d'autre part.

Alors, je vous souhaite de passer de bons moments de "casse-méninges" et je peux vous annoncer que vous trouverez prochainement dans ces pages un dossier "Jeux de rôle et d'aventure" qui est très demandé...



lié à une charmante personne qui fait, suivant votre gain, un strip...

Si vous êtes un mordu du poker, vous passerez de longues heures en compagnie de

Tensions qui possède, à l'origine, six joueurs différents, chacun ayant sa propre stratégie... De quoi vous faire transpirer d'angoisse !

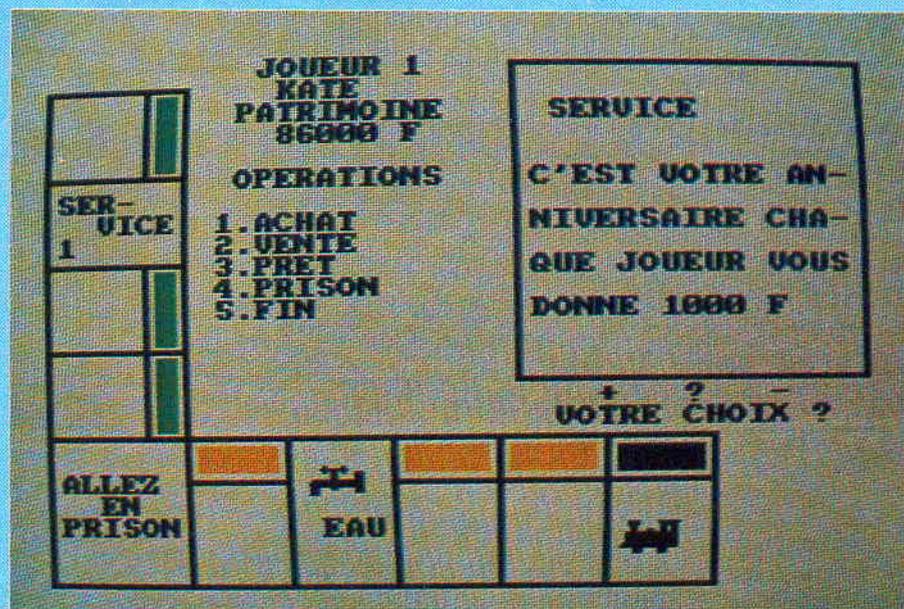
# MONOPOLIC

## FREE GAME BLOT

Réflexion

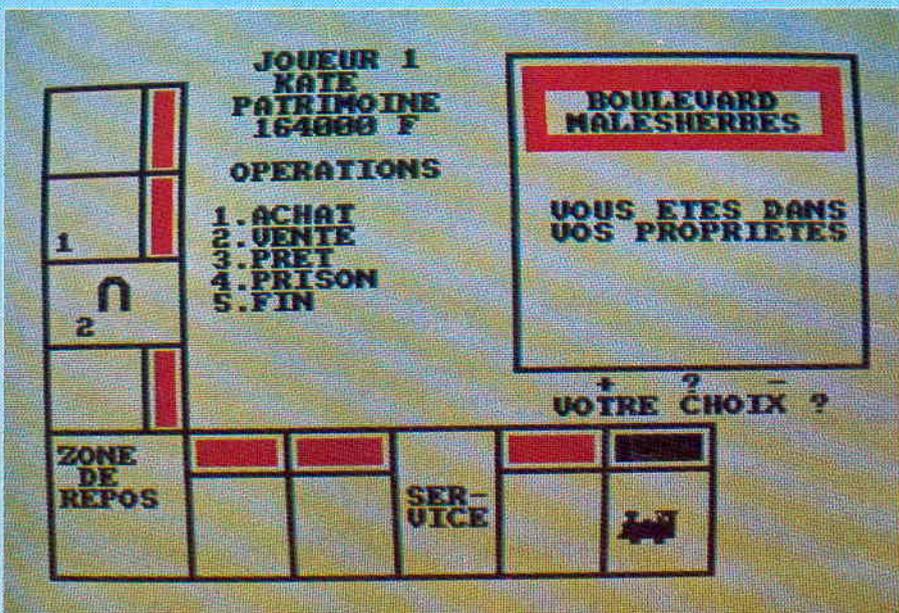
En attendant d'avoir les possibilités de spéculer à la Bourse (je ne parle pas d'âge car certains d'entre vous le font très bien alors qu'ils n'ont qu'une douzaine d'années !...), je vous propose un entraînement à l'acquisition d'un monopole grâce à ce logiciel qui est une adaptation fidèle du Monopoly.

Première condition à remplir : être de 2 à 4 joueurs ; seconde condition : avoir de la chance aux dés... Au départ, vous disposez d'un capital de 200000 F ; à vous de le dépenser à bon escient, afin d'obtenir une fructification maximale. Les dés vous servent à déterminer le nombre de déplacements que vous faites sur le tableau divisé en cases... A ce moment-là, plusieurs possibilités s'offrent à vous : ou vous "tombez" sur un terrain à vendre et vous saisissez d'emblée l'occasion ou vous êtes moins chanceux et vous vous retrouvez sur un terrain appartenant à l'un de vos adversaires et vous devez alors payer un loyer (un droit de passage, en quelque sorte... mais, attention, il est nettement plus élevé rue de la Paix que rue Lecourbe, standing oblige !). Seulement, le parcours (du combattant !) ne se compose pas uniquement de terrains, il y a également des gares à acquérir, la CGE, l'EDF... sans



compter les cases chances ou caisse de communauté où toutes les surprises sont envisageables !... Et je ne vous parle pas du fatidique "Allez en prison, tout droit en prison, ne passez pas par la case Départ et ne recevez pas 20000 F..."

Une fois que tous les terrains sont répartis entre les différents joueurs, vous avez la possibilité de construire des maisons (et quand vous avez beaucoup de maisons... des hôtels). Non seulement vous investissez dans quelque chose de solide (la pierre...), mais en plus vous vous remplissez les poches à chaque fois qu'un adversaire passe dans vos terres !... Je vois déjà des dollars qui brillent dans vos yeux (cupidité, quand tu nous tiens !)... Sachez bien une chose : la chute est quelquefois nettement plus vertigineuse que l'ascension vers les sommets et la gloire... En effet, la faille vous guette à chaque instant et, bien que vous puissiez emprunter jusqu'à 50000 F, je ne vous conseille pas de vous retrouver dans cette situation.



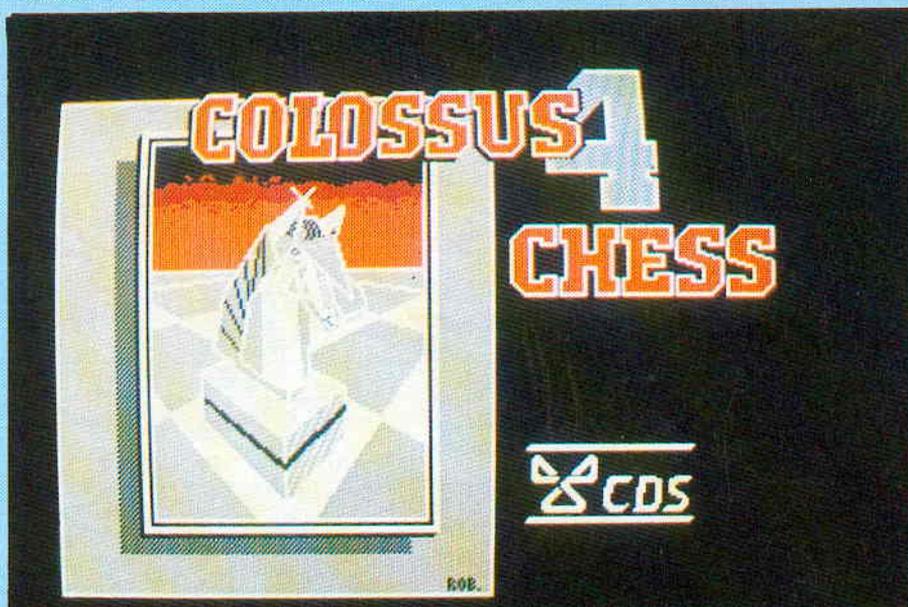
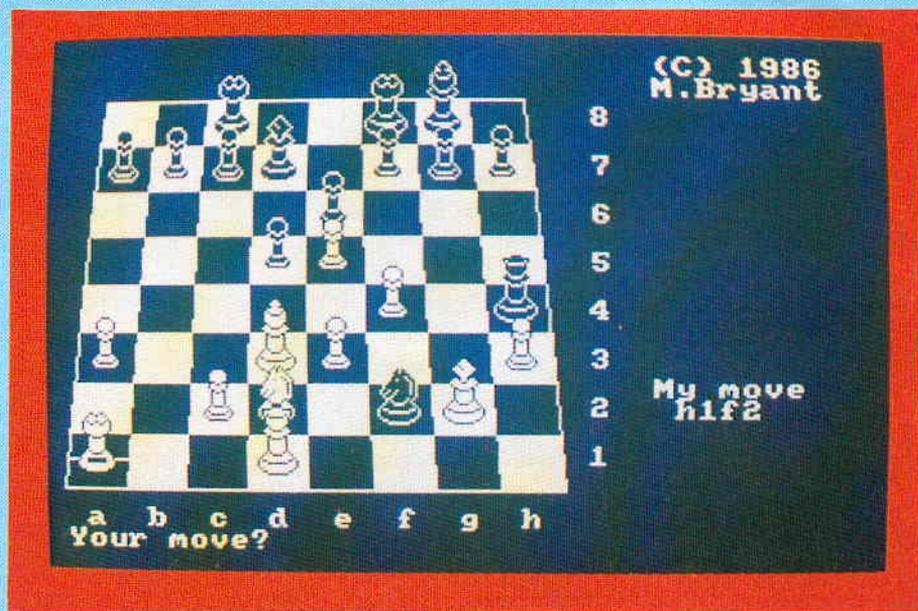
Le jeu de commerce et d'adresse est captivant pour quiconque veut faire autre chose qu'avancer des pions sur des cases. L'écran nous présente seulement dix cases à la fois, ce qui nous empêche d'avoir une vision globale du jeu. Par ailleurs, le graphisme est clair, trop clair peut-être car le nom des rues n'est pas indiqué sur les différentes cases, par exemple. Malgré tout, vous passerez de bons moments devant votre écran avec l'espoir de devenir le King... de la spéculation !

# COLOSSUS CHESS 4

CDS SOFTWARE  
Réflexion

Par une de ces journées où il ne fait pas bon mettre le nez dehors (il y en a encore à cette époque de l'année, malheureusement !...), je vous conseille fortement de faire une partie de casse-méninges grâce à ce logiciel de jeu d'échecs.

Ce serait beaucoup trop long d'expliquer

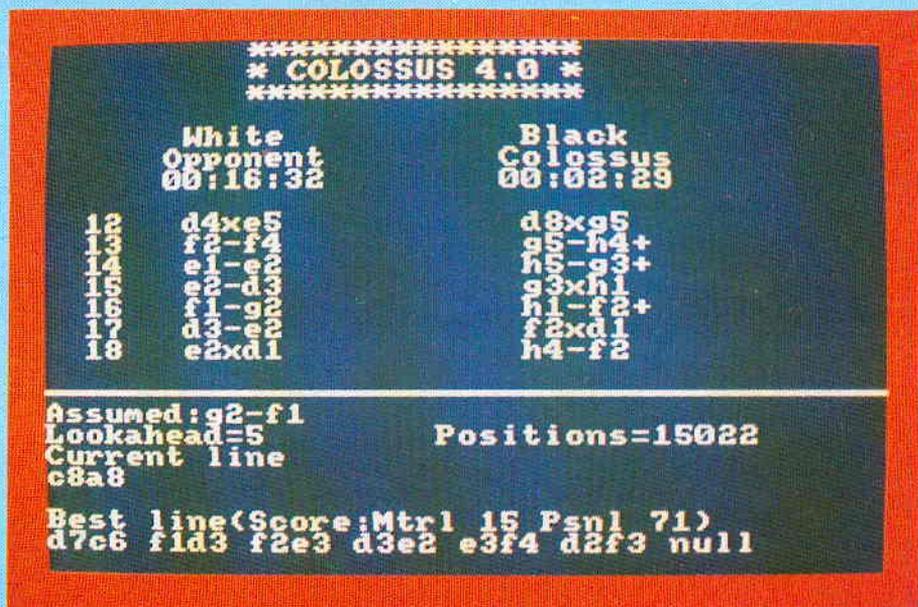


Avec Colossus Chess, vous avez une superbe possibilité de vous concentrer d'autant plus que vous êtes confronté à un adversaire d'une implacable logique. De plus, chose non négligeable, vous avez un graphisme agréable avec bon effet de perspective...

Enfin, vous avez un grand nombre d'options toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Je ne vous en citerai que deux : d'une part, lorsque vous êtes à la fin d'une partie, épuisé mais fier de vous-même, vous avez la possibilité de faire défiler sous vos yeux toute la partie qui vient de se dérouler ; d'autre part, vous pouvez effacer de l'échiquier tous les pions de votre adversaire ; alors, seules les positions qu'il prendra apparaîtront à l'écran (ex : e8 e7). Voilà une manière de jouer qui est difficile, mais il est possible de faire encore mieux !... En effet, vous pouvez effacer également vos propres pions de l'échiquier (dur, dur !). Une question m'effleure soudain : pouvez-vous le faire sans les mains ?

le déplacement des six catégories de pièces ; nous considérons donc ces notions acquises et nous vous rappelons simplement que le but du jeu est de "mettre" échec et mat le roi de l'adversaire tout en protégeant son propre seigneur et maître des attaques et fourberies de toutes sortes pouvant venir du camp d'en face...

Après avoir fait des ouvertures savantes, je m'empresse de protéger mon roi en faisant l'échange bien connu, et autorisé, entre la tour et lui (question à 100 F : comment s'appelle ce coup de maître ?). Hélas ! Ma vigilance, bien qu'extrême, n'a pas remarqué que l'adversaire a placé surnoisement ses pions de telle sorte que ma reine va être capturée pieds et poings liés, sans aucune chance de salut !... Et pouvez-vous me dire ce que devient un roi sans sa reine ? Il est condamné, à plus ou moins longue échéance, à déclarer forfait, à moins qu'un brave petit pion ne réussisse à traverser l'échiquier et à se rematérialiser ainsi en reine victorieuse !



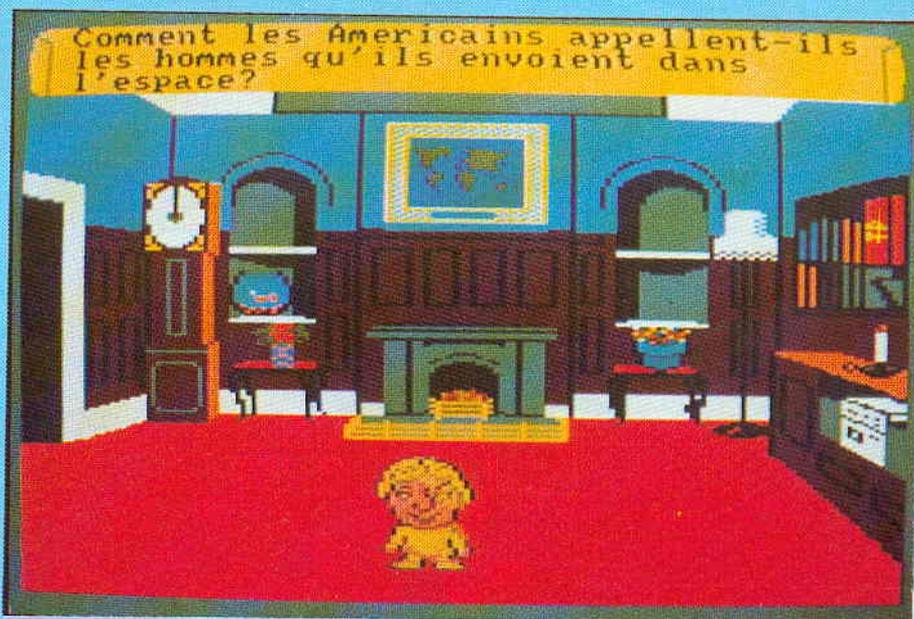
# TRIVIAL PURSUIT

GENIUS EDITION/UBI SOFT



“Combien de dents possède une fourchette ?” “Est-ce que les petits-pois peuvent flotter par gros temps ?” Ces questions, et quelques autres plus sérieuses, vous seront posées dans le cadre du jeu Trivial Pursuit. Comme il est évident que tout le monde connaît les règles du best-seller des jeux de société, j’arrête ici mon article. Comment ? Il existe encore des personnes qui n’ont jamais tâté de la Poursuite même triviale. Puisque vous insistez, voici un aperçu du jeu en version informatique.

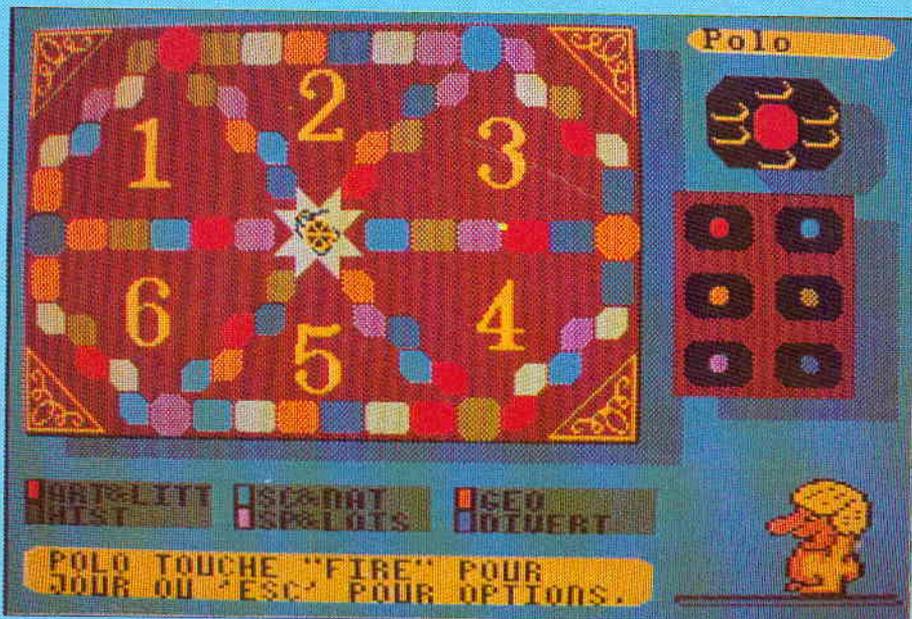
Le nombre de joueurs est en théorie limité à six, mais on peut jouer en équipes de deux ou trois. Le plateau de jeu présente une succession de cases colorées. Chaque couleur correspond à une catégorie : Art et Littérature, Histoire, Sciences et Nature, Sports et Loisirs, Géographie et Divertissements. Les joueurs disposent chacun d’un pion un peu spécial, surnommé le “camembert” en égard à sa forme. Le déplacement du pion sur les cases se fait par un lancer de fléchettes. Un petit bonhomme “T.P.” se charge de l’envoi dès l’appui sur la touche “Fire”, la fléchette tombe alors sur l’un des numéros et détermine ainsi l’avance du “camembert”. La forme de la piste est assez proche d’une roue de charrette à six rayons. Au départ, tous les joueurs sont au centre. Après avoir lancé une fléchette, si un des protagonis-



tes tombe sur une case colorée, une question lui est posée. S’il peut y répondre correctement, il rejoue. Il y a aussi des cases spéciales : celles situées aux extrémités des

rayons, elles permettent de “remplir le camembert” grâce à une bonne réponse. Puisqu’il existe six cases comme celles-ci, correspondant aux six catégories, vous avez compris que le but du jeu est d’obtenir un “camembert” contenant les morceaux colorés des six “genres”. Lorsque le “camembert” est plein, il faut revenir au centre du plateau. Là, les autres joueurs choisiront une question. Si vous répondez comme il faut, vous êtes le vainqueur de la partie.

La partie informatique offre quelques options supplémentaires qui, loin d’être des gadgets, donnent un certain piment au jeu d’origine. Des questions musicales et graphiques apparaissent grâce à la magie de l’informatique. Le petit personnage “T.P.” est chargé d’animer la partie : c’est lui qui pose les questions, qui met en marche le projecteur ou la chaîne hi-fi, sur fond de bibliothèque aménagée. Le temps imparti pour chaque réponse peut être limité. Les joueurs peuvent prendre des pauses définitives ou provisoires avec la possibilité de réintégrer le jeu en cours. Le jeu original était déjà passionnant, il devient indispensable dès lors que l’on commence à y jouer.



## 1000 BORNES

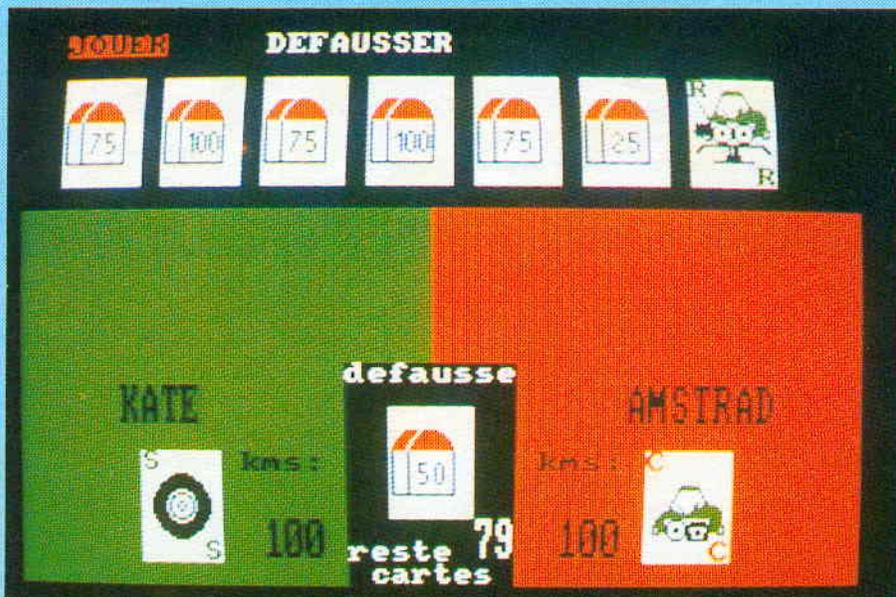
### FREE GAME BLOT

Stratégie

Vous qui adorez jouer aux 1000 bornes, je suppose que vous avez bien souvent rencontré le problème suivant : il n'y a personne qui veuille bien faire une partie et c'est la catastrophe !

Grâce à votre cher Amstrad, tous vos problèmes vont s'envoler car il est toujours disponible pour être votre partenaire.

Voici comment les choses se présentent :



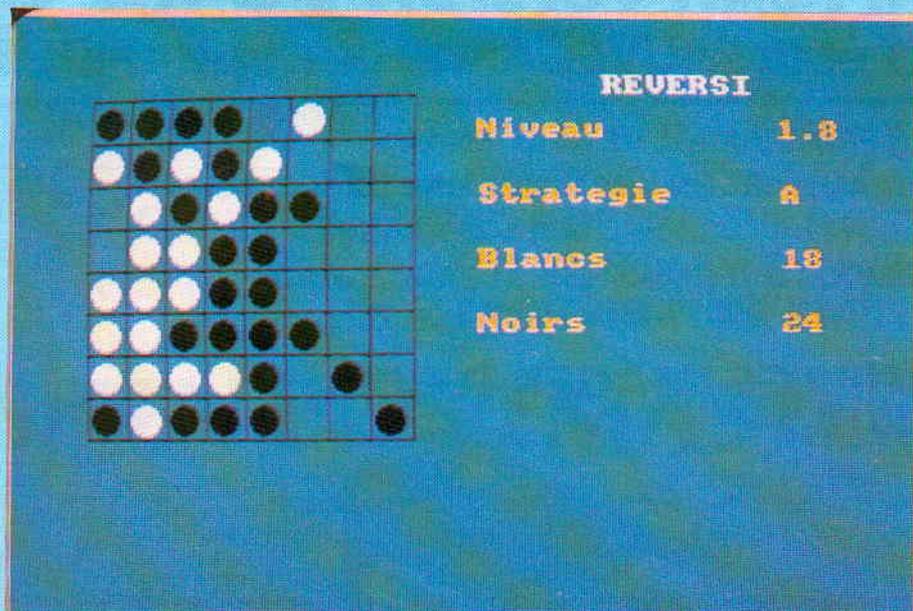
Pour ce jeu, l'écran se présente très simplement : une ligne en haut vous est réservée pour sélectionner l'action que vous allez effectuer ; juste en-dessous, sont affichées les six cartes de votre jeu plus celle que vous tirez toujours avant de jouer. Quant au reste de l'écran, il fait apparaître les noms des deux joueurs avec leur nombre respectif de kilomètres parcourus, ainsi qu'une pile permettant de voir si vous êtes stoppé, attaqué ou si vous pouvez rouler. Le sabot servant à la défausse se trouve au milieu et, de plus, il est indiqué le nombre de cartes restant dans la pioche.

Les amateurs de 1000 bornes seront satisfaits avec cette version sur micro-ordinateur ; bien sûr, la présentation de l'avancement du jeu de chaque joueur est un peu "simple", mais il faut quand même reconnaître le bon graphisme de chaque carte du jeu.

chaque joueur a six cartes dans les "mains" ; ces cartes peuvent représenter un certain nombre de kilomètres (de 25 à 200), des attaques (accident, crevaison, panne d'essence...), des parades (réparations, roue de secours, essence) et des "bottes" (véhicule prioritaire, citerne d'essence...). Le jeu se déroule en autant de manches qu'il le faut pour atteindre le premier 5000 points. Une manche est réussie si vous réussissez à afficher 700 km, mais, attention, ne croyez surtout pas que ça roule tout seul car votre adversaire est là pour vous mettre des bâtons dans les roues !... Mais si vous possédez des "bottes", alors vous avez plus d'un tour dans votre sac car si, par hasard, il ose vous mettre une crevaison... et toc un increvable ; un accident... et hop un as du volant. C'est ce qui s'appelle des coups-fourrés car, non seulement vous ne pourrez plus jamais avoir un accident avec un as du volant, mais, en plus, ce "coup-là" vous rapporte beaucoup de points...

RESULTATS		
	KATE	AMSTRAD
Bornes	700	675
Bottes	0	300
Coups-fourrés	0	300
Manche gagnée	400	0
Pas d'étape 200	0	0
Capot	0	0
Total manche...	1100	1275
.....Report	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1100</b>	<b>1275</b>

TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER :



riens parfois ne pas connaître : "SOUFLER N'EST PAS JOUER !"

## REVERSI

Des pions noirs et blancs, un damier 8x8. Qu'est-ce que c'est ? Un jeu d'Othello (ou Reversi), bien sûr.

Au centre du damier, se trouvent 4 pions, 2 blancs et 2 noirs. Un des joueurs choisit les noirs, l'autre est obligé de prendre les blancs. A partir de là, une lutte titanesque va s'engager entre vous et le cerveau électronique de l'ordinateur. Les noirs commencent et posent un pion de manière à entourer une pièce adverse avec au moins deux pions. Le pion blanc devient alors noir. Les joueurs sont tenus de prendre à chaque coup. Si cela n'est pas possible, ils "passent" (surtout en fin de partie).

Le but est de posséder le plus de pions de sa couleur lorsque la partie s'arrête, c'est-à-dire lorsque le "damier" est plein.

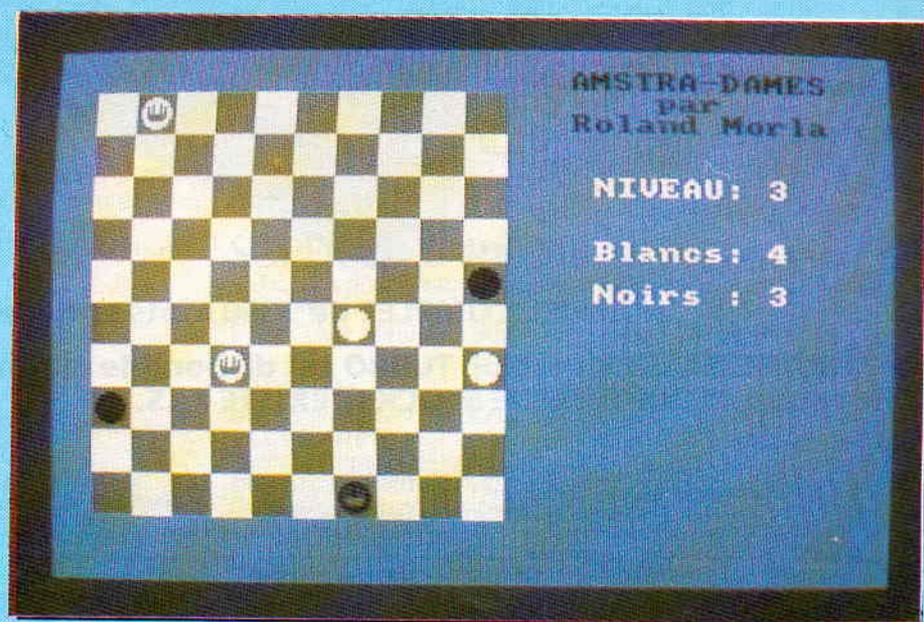
Le Reversi possède des règles simples, assimilables en quelques minutes. En revanche, les bons réflexes de jeu sont plus longs à acquérir. Cobra-Soft nous propose là une version claire de ce jeu de réflexion. Il y a même une option Anglais-Français pas vraiment indispensable. Par les autres

# REFLEXION

**COBRA-SOFT**  
Réflexion

## AM-STRAM-DAMES

Décrivons ce que nous avons sous les yeux : un damier de cent cases, vingt pions noirs et vingt pions blancs... Si vous me dites que tous les éléments sont réunis pour faire une partie de dames, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine !... Dès le départ, chacun étant sur ses positions, un pion blanc s'avance le premier pour respecter la devise : "Honneur aux blancs !" Il sera bientôt suivi par ses compagnons, chacun d'eux ayant la prétention de traverser le damier en prenant les adversaires suivant les règles établies. Une fois arrivé à destination, chaque pion aura le droit de doubler de hauteur afin d'être nommé "dame" et d'obtenir ainsi de grands pouvoirs. Pour progresser dans de bonnes conditions, la règle d'or à observer est la suivante : chercher le plus possible à rester sur les bords du damier afin de se protéger au maximum.

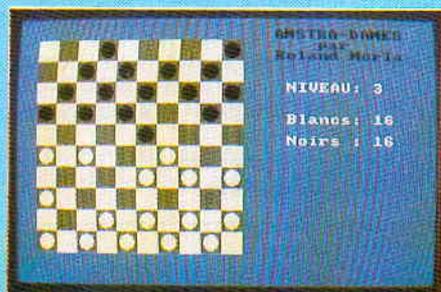


La réalisation de ce logiciel est réussie, le déplacement des pièces est facile. Par ailleurs, il y a suffisamment de niveaux de difficultés (7 exactement) pour donner envie de jouer aussi bien au débutant qu'à l'expert...

Enfin, il faut noter qu'il existe des options qui sont très intéressantes : d'une part, vous avez la possibilité, avec l'option "Changement du damier", de choisir une position initiale afin d'étudier un coup particulier ou de faire résoudre un problème ; d'autre part, vous pouvez revenir en arrière lors d'une partie et ce jusqu'à 20 fois !...

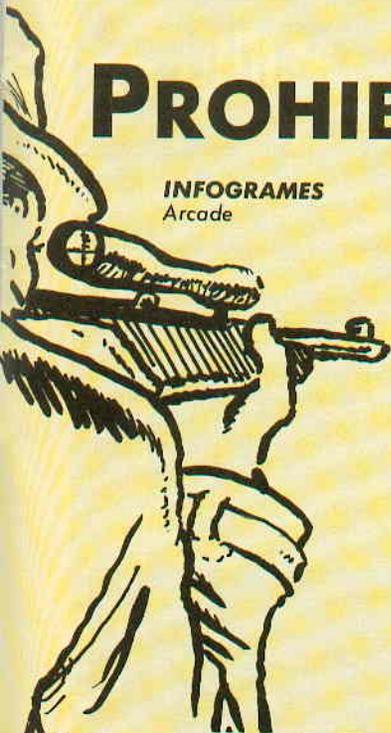
Pour terminer, je vous rappellerai que l'ordinateur respecte une règle que nous aime-

choix, on trouve : la profondeur de recherche qui varie de 1 à 8 avec, bien sûr, augmentation proportionnelle du temps de réflexion. La profondeur en fin de partie permet à l'ordinateur d'assommer littéralement un adversaire trop confiant (de 8 à 12). Deux styles de stratégie A et B complètent les options se rapportant au jeu de l'ordinateur. Le volume du son est paramétrable de 0 à 7. A chaque tour de jeu, votre pièce clignote, les flèches ← et → permettent de vous montrer toutes les cases que peut occuper votre pion. Un appui sur "ENTER" et c'est à l'ordinateur de jouer. Si vous êtes débutant, ne vous inquiétez pas si vous êtes battu assez souvent même au niveau 1 car Reversi est assez coriace.



# PROHIBITION

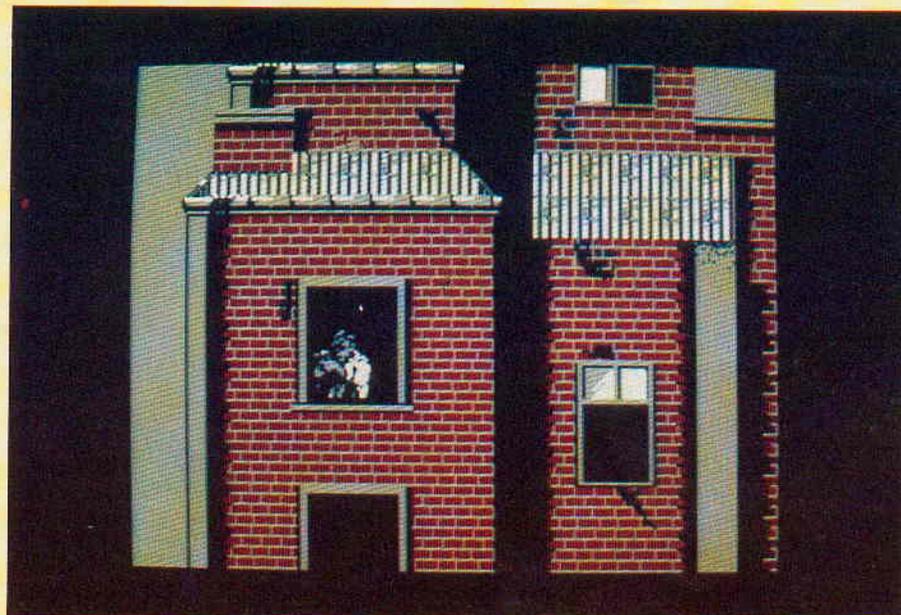
INFOGRAMES  
Arcade



A cette heure avancée de la nuit, il n'est absolument plus possible de distinguer correctement les objets se trouvant dans la cave car il y a beaucoup trop de fumée... de cigares bien sûr ! D'ailleurs, la seule lumière, éclairant faiblement l'environnement, se trouve au-dessus de la table ronde où quatre personnages sont assis, cartes dans les mains, œillet à la boutonnière et chapeau mou sur la tête... Cette partie de poker n'arrive pas à se terminer dans de bonnes conditions pour vous, malgré le whisky coulant à flot...

Soudain, la porte de la cave s'ouvre violemment et, avant que quiconque ait pu esquisser un seul geste, la police fait son entrée ! On peut dire que ce n'est vraiment pas votre jour de chance car, en cette som-

bre période de l'histoire des Etats-Unis où la prohibition règne, vous risquez de passer un sale quart-d'heure... D'autant plus que, visiblement, les policiers ne s'intéressent qu'à vous.



C'est alors que vous apprenez avec stupéfaction qu'ils sont à la recherche d'un mercenaire de votre trempe afin de faire face à la criminalité qui règne dans les bas-quartiers new-yorkais et que la police n'arrive pas à résorber ! Vous voici donc volontaire d'office pour éliminer tous les tueurs à gage mais, attention, certains prennent des otages et il ne faut surtout pas que vous fassiez des victimes innocentes...

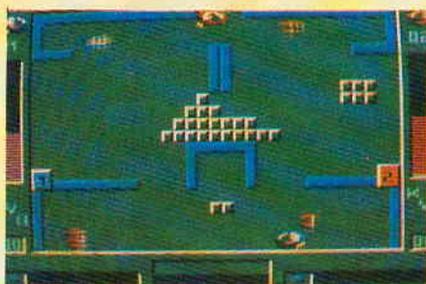
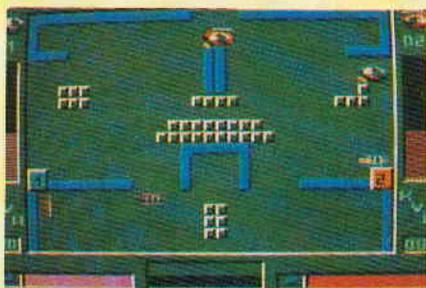
Vous vous retrouvez dans la rue et devez localiser avec un viseur la fenêtre où se trouve un tueur à un moment précis (Attention ! Il y a un compte à rebours pour l'éliminer avant qu'il ne le fasse). Et lorsque vous êtes parvenu avec succès au bout du parcours, vous repartez pour un deuxième tour mais plus rapide !... Et ainsi de suite.

Avec ce logiciel, je sens que vous allez craquer !... En effet, vous avez entre les mains un graphisme superbe, une musique géniale qui vous transporte dans l'ambiance qui va bien et c'est un véritable jeu d'arcade où vous devez faire preuve de rapidité et de nerfs solides. Un seul inconvénient... et il est de taille ! CE JEU N'EST DISPONIBLE QUE SUR CPC 6128...

## K.Y.A.

**LORICIELS**  
Arcade

"Keep Yourself Alive"... Voici la seule et unique devise que vous devez avoir à l'esprit tout au long de ce jeu bizarre autant qu'étrange.



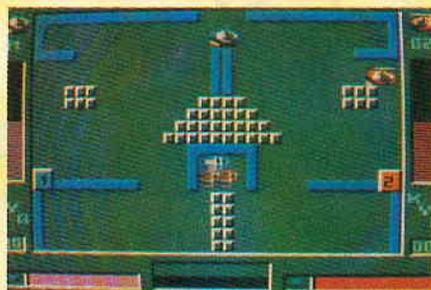
Vous pénétrez dans la cité des VB masters, monde inquiétant constitué de caves ayant des murs aux propriétés déroutantes : certains sont voraces car, par simple contact, vous êtes déchargé de toutes vos munitions ; d'autres sont sans merci puisqu'ils vous détruisent purement et simplement.

Rassurez-vous, il existe malgré tout une bonne race de mur qui vous recharge mais il faudra faire attention à l'endroit où vous utilisez vos munitions car la dernière catégorie de mur possède un effet de ricochet et vous aurez alors un parfait exemple d'autodestruction !...

Vous avez déjà pu constater que le cadre dans lequel vous évoluez n'est pas des plus réjouissants... Mais ce n'est pas tout !... Car ces caves sont peuplées d'ennemis,

beaucoup d'ennemis. Le plus simple est de vous donner la liste complète de vos adversaires : V.B. 464, V.B. 664, V.B. 6128, V.B. 8256 et V.B. 8512 (Je suis sûre que leurs numéros matricules ne sont pas sans vous rappeler quelque chose...). Parmi tous ces destructeurs, un seul vous sera malgré tout utile : c'est le V.B. 6128 car il est un téléporteur...

Le logiciel se résume à une série d'affrontements perpétuels réclamant de votre part une grande vivacité d'esprit et énormément de réflexes. D'un graphisme agréable, il a la possibilité de se jouer seul ou à plusieurs. Enfin, il faut noter la pointe d'originalité suivante : vous pouvez construire vos propres caves en introduisant vos propres pièges ce qui risque fort d'ajouter du piquant dans le cas où vous êtes plusieurs joueurs !...



## BALLBLAZER

**ACTIVISION**  
Arcade/Simulation

Nous sommes en 3097 dans une connexion spatiale sans gravité que constitue le système binaire des astres Kalaxon et Kalamar. Les années et les siècles ont beau passer, l'attrait que peut exercer un terrain, une balle et deux poteaux à un humain ou un droïde est toujours intact.



Cette fois, il s'agit de la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer. Ce sport est issu des racines profondes d'une ancienne guerre spatiale pour devenir le roi de tous les jeux. Ce qui est cruel avec ce sport, c'est que de longues années d'entraînement pour réaliser ce rêve peuvent s'avérer complètement nulles et ce, en l'espace de 3 mn. (Vous imaginez l'angoisse !). A noter que le tournoi de Ballblazer est le plus grand du temps et de l'espace qui existe et, en plus, il vous permet d'obtenir le titre suprême de "Masterblazer". (C'est tout simplement la gloire !...).

Le principe du jeu est très simple : vous devez d'abord capturer la balle et ensuite l'emmener au fond du terrain pour marquer un "but" entre les deux poteaux. Vous avez 3 mn pour être vainqueur (croyez-moi, ce n'est pas si long que



cela... ). L'écran est divisé en deux parties montrant ainsi à chaque joueur sa propre vision du jeu.

Ce logiciel a l'avantage de présenter un jeu simple et très rapide. A noter que les poteaux de but sont mobiles. Par contre, on peut opposer à une bonne animation une qualité graphique moyenne.



# CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, ça va faire du bruit ! Entendez par là que l'on va s'occuper des fondements sonores de l'AMSTRAD CPC ; disons plutôt que l'on va s'amuser avec, sans plus. En effet, si l'on veut faire un petit chef-d'oeuvre musical, du genre GHOSTS BUSTERS ou BACTRON en stéréo et en accompagnement polyphonique, ce n'est pas à la portée de tout le monde ! C'est pour les grands génies et ce n'est pas mon cas... Vous avez déjà dû vous en apercevoir (mais si, mais si...). On restera donc dans les choses simples ! l'essentiel étant que nos voisins entendent autre chose que l'éternel BIP du CHR\$(7).

## BRUIT OU MUSIQUE ?

Si on ne sait que vaguement taper sur un tambour et que l'on nous demande de jouer telle mélodie sur un violon, il faudrait des mois ou des années pour y parvenir. En revanche, si avec ce violon, on nous demande d'en tirer des BRUITS...«surprenants», alors là ! On fera quelque chose, et facilement. Et bien, avec un micro-ordinateur, il se passe exactement l'inverse : reproduire un air de musique d'audition supportable c'est facile, mais d'en faire sortir des bruits (autres que des CLOC ou des GRRR), ça c'est très difficile et surtout très long à mettre au point. Un bruit de moteur de bateau, c'est facile, mais je ne suis toujours pas parvenu à reproduire le bruit d'un choc sur une casserole...

Etant aussi fainéant que vous (voire plus), on ira vers la facilité, la musique, mais en final je vous livrerai en pâture quelques bruits qui vous rappelleront certains jeux d'arcade.

La musique c'est une suite, une superposition de sons purs ; un bruit c'est un mélange incohérent de sons complexes. Voilà pourquoi il est si difficile de les reproduire par synthèse.

## QU'EST-CE QUE LE SON !

Un son se différencie d'un autre par des caractères physiques, à savoir

— La "hauteur", c'est la note plus ou moins aiguë. On parle aussi de "fréquence" (élevée = son aigu), ou à l'inverse de "période" (période courte = aigu).

— Le "volume", la puissance. On parle aussi d'amplitude.

— L'enveloppe : c'est la variation du volume dans le temps. Exemple, frappez une touche de piano : le son démarre très fort puis va en diminuant. Sur un harmonium, c'est le contraire, le départ de la note est "poussif" et l'arrêt est assez net. L'enveloppe d'un instrument à cordes est très différente de celle d'un instrument à vent.

— Le timbre, la tonalité : prenons la "tonalité" d'attente du téléphone ; c'est un LA très pur (440 Hertz = 440 vibrations par seconde), si pur qu'il en est insipide. Et maintenant ce même LA sur un violon, le son est alors "riche". Pourquoi ? Parce qu'il est impur ! Il y a en majeure partie de ce 440 Hertz, mais aussi un peu de 440x3 et de 440x5. La "fréquence fondamentale" est donc "souillée" par des "harmoniques" 3 et 5. C'est ce mélange d'harmoniques qui donne du goût, qui sert ainsi à identifier, à personnaliser l'instrument.

— L'enveloppe de tonalité : ces harmoniques ont elles aussi une "enveloppe", différente de celle de la note fondamentale. C'est cela qui donne ces légers "trémolos".

Et c'est tout cela mélangé qui permet à notre oreille de reconnaître un clavecin d'un saxophone...

Un «synthétiseur» à vingt mille francs a une multitude de réglages pour reconstituer ces sons par synthèses électroniques. Notre petit AMSTRAD n'en a pas toutes les possibilités, bien sûr... Mais il permet quand même de produire quelque chose d'agréable à entendre.

## LA COMMANDE SOUND

Prononcez «SAOND». Ça veut dire son en anglais, je ne vous l'apprendrai pas ; c'est la commande BASIC la plus importante en ce domaine ; c'est le «PRINT sonore».

Le premier nombre-paramètre qui le suit s'appelle le canal, généralement 1 ; cela signifie plutôt "musicien n° 1". Le deuxième paramètre, c'est la "période" du son : plus il est petit, plus le son est aigu.

L'unité de période est complètement bastardo-Amstrad. Ne vous faites pas piéger ; quand le paramètre période augmente, la note est plus basse (ou grave). Le troisième paramètre, c'est la durée de la note en centièmes de secondes. Voulez-vous le LA ? Essayez

SOUND 1,284,400

La durée est de quatre secondes (le 400). Remplacez 284 par 568, qui est égal à 284x2 : c'est encore un LA, mais à l'octave du dessous. Et maintenant par 142 (= 284/2) ; c'est aussi un LA, mais de l'octave au-dessus (plus aigu). Oh ! a propos, on dit UNE octave...

Ces trois paramètres sont obligatoires, les suivants sont facultatifs :

— Le quatrième, c'est le volume : depuis zéro (silence) jusqu'à 15. Si on ne met rien c'est 12 par défaut.

A présent, jouons trois notes en MEME TEMPS. Il suffit de 3 SOUND sur les canaux 1,2 et 4. Essayez

10 SOUND 1,568,500,15 : 'fondamentale

20 SOUND 2,189,300,14 : 'Harmonique 3

30 SOUND 4,113,300,13 : 'Harmonique 5

Pendant les trois premières secondes c'est notre LA, mais accommodé avec ses harmoniques 3 et 5 (568/3 = 189 ; 568/5 = 113), à des volumes moindres. Les deux dernières secondes, c'est le LA chimiquement pur. Lequel préférez-vous ?...

AVIS ! Ne vous servez pas des canaux autres que 1, 2 et 4. Les canaux 3, 5, 6 et

7 ont des actions ultra super complexes, à laisser aux spécialistes. Les utiliser serait souvent suicidaire, du «gaffophone», à faire hurler votre chat...

Il y a encore trois autres paramètres optionnels ; le numéro d'enveloppe ENV, le numéro d'enveloppe de ton ENT (des numéros arbitraires définis par le programmeur) et enfin l'indice de bruit. Ce dernier est franchement minable comme effet. Peu de programmeurs l'utilisent en musique. Revenons à des choses plus simples et moins barbares. Voici mon petit cadeau du mois (listing 1).

## UN SEQUENCEUR MUSICAL

Un "séquenceur" vous invite à entrer une suite de notes au clavier, DO, SOL, FA, MI, RE... et, à votre signal, il interprète votre composition. Sympa non ? Notre séquenceur est très simple, pas de dièses ni de bémols, pas de croches, de double croches, de blanches ou de rondes ; rien que des noires (toi y-en pas être raciste ??). Mode d'emploi : tapez la note en lettres, ENTER, note suivante, ENTER... et pour finir la lettre Q et ENTER. Vous savourez alors votre oeuvre inédite. Pour la réécouter, lettre R, ENTER. Pour un autre air, lettre A, ENTER. C'est tout.

Comment ça marche ?

— Ligne 50, en DATA se trouvent les "périodes AMSTRAD" des notes DO à SI que l'on met en tableau DIM P(7) par READ ligne 60.

— Ligne 100 un INPUT de la note N\$.

— Ligne 150 un INSTR détermine à quel emplacement se trouve N\$ dans la chaîne GAM\$ de la ligne 20. Grâce à l'astérisque de GAM\$, il suffit de diviser cette place par deux pour avoir le numéro de la note (pas mal l'astuce, hein ?). Ainsi que vous tapez SOL ou 50 c'est pareil. Connaissant le numéro de la note, le tableau P(7) nous renvoie la période PER (ligne 160). On peut jouer cette note (ligne 180), mais cette période est placée dans le tableau DIM AIR (100), qui le recueille dans l'ordre (ligne 170).

Tout jouer sur une seule octave, ça fait école maternelle, alors il vous suffit de faire suivre votre note par le numéro d'octave, sans espace. Exemples, RE2, SOL3, FA2... Une note sans chiffre est prise comme octave 1 (LA1 = LA). Ne dépassez pas 7 ! A partir de 8, le CPC ne répondra plus, et l'octave 7 est proche des ultrasons (très pénible).

Votre octave est lue ligne 120, mais le facteur FACT, qui divisera la période de base, est savamment calculé ligne 130.

Après un nombre de notes égal à 5, vous tapez "Q", c'est alors le saut en ligne 200 qui va faire exécuter (c'est le cas de le dire... ) votre mélodie.

Remarquez alors la ligne 230 : C'est un silence entre chaque note (période quelconque mais volume = 0), afin de les séparer. Nous avons fixé arbitrairement la durée de ce silence au huitième de la durée de chaque note (ligne 40).

## LISTING 1

```

10 ' SEQUENCEUR MUSICAL - M.A. 4/87
20 GAM$="*DOREMIFASOLASI"
30 D=40: ' duree d'une note
40 SIL=D/8: ' duree du silence
50 DATA 956,851,758,716,638,568,506
60 FOR J=1 TO 7:READ P(J):NEXT
70 DIM AIR(100):S=0: ' 100 notes maxi
80 CLS:PRINT "Ecrivez votre melodie note
   par note.":PRINT "Pour un Octave au des
   sus, faites suivre la note par 2,3,4,5,6
   , ou 7. Exemple FA2"
90 PRINT "En final tapez Q et vous enten
   drez l'air"
100 INPUT"NOTE ",N$:N$=UPPER$(N$)
110 IF N$="Q" THEN 200
120 OCTA=VAL(RIGHT$(N$,1)):IF OCTA=0 THE
   N OCTA=1: ' octave
130 FACTEUR=2^(OCTA-1)
140 N$=LEFT$(N$,2)
150 IF INSTR(GAM$,N$)=0 THEN 100
160 PER=P((INSTR(GAM$,N$))/2): ' Periode
170 S=S+1:AIR(S)=PER/FACTEUR
180 N=S:GOSUB 300
190 GOTO 100
200 ' FINAL
210 FOR N=1 TO 5
220 GOSUB 300
230 SOUND 1,1000,SIL,0: ' Silence de sepa
   rtation de notes
240 NEXT
250 INPUT"Re-entendre ou Autre air ? (R/
   A)",Q$
260 Q$=UPPER$(Q$)
270 IF INSTR("RA",Q$)=0 THEN 250
280 IF Q$="R" THEN GOTO 210
290 RUN
300 ' JOUE LA NOTE
310 SOUND 1,AIR(N),D,15
320 RETURN ●

```

Pour rendre la mélodie plus rapide, diminuez la valeur de la durée de note D à la ligne 30.

Et maintenant, on va mettre une "enveloppe ROCK" ! OK ? Alors ajoutez la ligne

```
15 ENV 1, 4, 1, 2, 8, -1, 2, 8, 1, 2, 4, -1, 2
```

puis modifiez la fin de la ligne 310

```
310 SOUND 1, AIR(N), D, 11, 1
```

Le 1 final signifie "avec enveloppe 1". On a baissé le volume de 15 à 11 afin qu'il puisse être modulé par l'enveloppe. Vous dire comment j'ai établi les paramètres de cet ENV 1 vous ferait bailler de sommeil, car ce n'est pas simple. C'était uniquement pour vous faire une démo d'enveloppe.

## LISTING 2

```

10 ' BRUITAGES DIVERS
20 CLS:PRINT"ESPACE pour Depart du Bruit
   ":PRINT
30 GOSUB 1000
40 PRINT"BONUS de BABASSE"
50 FOR N=1 TO 8

```

```

60 FOR M=200 TO 1 STEP -10
70 SOUND 1,M,1,15
80 NEXT:NEXT
90 GOSUB 1000
100 PRINT"ALERTE !"
110 FOR N=1 TO 30
120 SOUND 1,250,10,15
130 SOUND 1,350,10,15
140 NEXT
150 GOSUB 1000
160 PRINT"MARTEAU"
170 FOR N=1 TO 6
180 FOR V=15 TO 1 STEP -1
190 SOUND 1,0,10,V,0,0,2
200 NEXT:NEXT
210 GOSUB 1000
220 PRINT"ACCELERATION"
230 FOR P=700 TO 1 STEP -1
240 SOUND 1,P,1,15
250 NEXT
260 GOSUB 1000
270 PRINT"DOUBLE EXPLOSION"
280 FOR V=15 TO 0 STEP -1
290 SOUND 1,450,40,V,0,0,25
300 NEXT
310 GOSUB 1000
320 PRINT"QUINZE PAS"
330 FOR N=1 TO 15
340 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
350 SOUND 1,100,70,0
360 NEXT
370 GOSUB 1000
380 PRINT"le 99.52.98.11"
390 FOR N=1 TO 8
400 SOUND 1,100,60,15
410 SOUND 1,100,30,0
420 NEXT
430 GOSUB 1000
440 PRINT"COUP de FUSIL"
450 ENV 1,10,-1,8,5,-1,4
460 ENT 1,80,1,1,20,2,1
470 SOUND 1,50,100,15,1,1,22
480 GOSUB 1000
490 PRINT"LASER sur la SOUCOUBE"
500 FOR N=1 TO 20
510 SOUND 1,50,17,15,1,1,10
520 NEXT
900 PRINT:PRINT"----- FIN du CARNAGE
-----"
910 END
1000 ' ATTENTE
1010 Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
1020 RETURN ●

```

Les ENT (enveloppes de tonalité) se déterminent par les mêmes calculs (fastidieux) que les ENV. Après les calculs, ce sont les essais, les retouches et encore les retouches. Bref, moitié calculs, moitié pifométrie, le tout multiplié par le facteur chance... Et cette bidouille de ENV + ENT nous amène aux bruits.

## LES BRUITS

Que de patience il faut ! On part d'une "formule intéressante" que l'on modifie ici et là, souvent en aggravant les choses : On veut améliorer ce «doux gazouillis d'oiseaux», on modifie tel paramètre, et on a alors un «lavabo qui se vide»...

Dans les quelques exemples de bruits qui suivent dans le listing 2, seuls les deux derniers utilisent des ENT et ENV ; les autres ne comprennent que des SOUND. Ceci pour vous prouver qu'avec cette seule instruction, on peut faire des choses intéressantes.

Peut-être que certains d'entre eux trouveront place dans un de vos programmes, mais je vous invite à vous amuser à modifier certains paramètres : parfois, vous ne remarquerez pas de différence, parfois ce sera une nouveauté à conserver, parfois un véritable "bide"...

Quelques explications BASIC :

— Une période 0 conduit à une sorte de CLOC, aussi est-il rentable de le développer par un facteur de bruit. Exemples dans les lignes 190 et 290.

— Lorsqu'un SOUND est déclenché, le programme continue tout seul, alors que le bruit programmé continue son effet, sans s'occuper de ce que fait la suite du programme. Cela explique l'effet doublé de la ligne 290.

— Pour le "fusil", on utilise un ENV et un ENT, tous deux numérotés 1 (= numéro tout à fait arbitraire). Ils vont rester en mémoire comme de vulgaires variables. Aussi, pour le bruit "laser", il est inutile de les redéfinir. Le SOUND de la ligne 510 signifie : Canal 1 (encore lui), période 50, durée 17, volume 15, ENV 1, ENT 1, bruit dix.

Vous avez reconnu quelques bruitages de la plupart des logiciels de jeux. Vous voyez qu'ils ne sont pas très sorciers, en revanche d'autres, d'aspect anodin, demanderaient une dizaine de lignes et des heures de bidouille...

Remarquez aussi le grand "trou" de la numérotation des lignes, entre 520 et 900. Ça c'est pour vos trouvailles sonores ; ce listing n'est que le début de votre future «bruitothèque»...

## CONCLUSION

J'espère avoir décadennassé l'aspect fermé des instructions sons, telles qu'elles sont sinistrement présentées dans le manuel AMSTRAD ; du moins pour SOUND qui est de loin la plus importante.

Vous vous attendez peut-être à ce que je vous place l'astuce «il ne faut pas faire l'âne pour avoir du son» ? Hé bien perdu ! Je ne le ferai pas...

# FOOTBALLER OF THE YEAR

**GREMLIN GRAPHICS**  
Arcade/Simulation

Le jour commence juste à se lever lorsque nous pénétrons dans la forêt. Aujourd'hui, il y a un épais brouillard mais ce n'est pas lui qui va nous empêcher de faire nos deux heures quotidiennes de footing. Depuis que la saison a commencé, le moral de l'équipe a toujours été moyen ; c'est normal car nous n'avons pas que des victoires à notre actif !... Et pourtant, nous ne sommes qu'en 4<sup>e</sup> division ! Mais je ne

désespère pas car j'ai 17 ans, de bonnes jambes et toutes mes dents... Je me suis juré qu'un jour, je serais le footballeur de l'année... et j'y arriverais coûte que coûte. A propos de sous, j'ai commencé ma carrière avec 5000 livres en poche et je dois compter sur mon salaire et les "coups de pouce" de la chance pour augmenter ce petit pécule. Pour tout match que je joue, j'ai la possibilité d'acheter des cartons me permettant de tirer en plus des pénalties ce qui, normalement, doit permettre à mon équipe d'assurer plus facilement la victoire. Mais attention, plus je suis haut dans la hiérarchie et plus ces cartons sont chers !... D'où l'intérêt de se faire de la "Money", beaucoup de "Money"... Pour cela, je dispose de cartes que l'on appelle "cartes incidents". Chaque carte coûte 200 livres : c'est pas cher et ça peut rapporter gros !!! Comme, par exemple, un billet gagnant de loterie ou un pourcentage sur un gain mais je peux aussi



gagner... les frais de la princesse (si je me marie) ou d'une nouvelle paire de chaussures...

Je peux également acheter des cartes de transfert (il faut bien influencer le destin de temps en temps...) qui me permettront de changer de division mais, attention, cela ne marche pas à tous les coups !

Et si je me débrouille bien, en fin de saison, je serai parmi les six finalistes pour accéder au titre suprême tant souhaité ! Ce logiciel a l'avantage d'être un mélange de stratégie, de hasard et de simulation sportive, ce qui, à mon humble avis, apporte une dimension supplémentaire au simple fait de taper dans un ballon. Il y a de multiples actions mais au niveau du graphisme et de la scénarisation d'arcade, il s'agit uniquement de tirer des pénalties (pardon !... des coups de pied au but !) ce qui ne comblera peut-être pas totalement les fans purs et durs du foot...



# FIVE STAR GAMES

**BEAU-JOLLY**  
Compilation/Jeux d'arcade

**SPINDIZZY (Electric Dreams) :**

Un jeu d'arcade dans une nouvelle dimension qui est une très bonne adaptation de Marble Madness. Vous devez tracer la carte de ce monde artificiel suspendu dans l'étrange et la qualité première dont vous devez faire preuve est sans aucun doute l'habileté... (Banc d'essai dans AMSTAR n° 1).

**THREE WEEKS IN PARADISE (Mikrogen) :**

Que diriez-vous de passer trois semaines de rêve dans un endroit tout simplement paradisiaque ?.. Vous avez gagné (dans un concours) un voyage et vous vous retrouvez... dans une hutte (avec antenne de télé !) au milieu de la jungle. A vous de découvrir si ce milieu vous est hostile ou non.

**WHO DARES WINS II (Alligata) :**

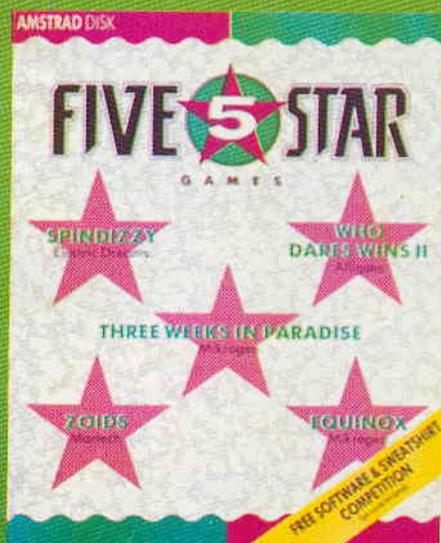
Dans ce jeu d'arcade, vous vous retrouvez en plein conflit face à de nombreux guerriers qu'il vous faut abattre à tout prix si vous voulez survivre. Si, en plus, vous abattez celui qui menace un pauvre civil innocent, vous bénéficiez d'un bonus. Un dernier détail : ne pas oublier de récupérer les caisses de munitions qui vous sont parachutées.

**ZOIDS (Martech) :**

Vous êtes plongé sans préambule dans un conflit entre les Zoids bleus et les Zoids rouges. Votre mission est d'aider la première catégorie en réunissant toutes les pièces détachées du puissant Zoid Zilla puis, ceci étant fait, vous devez détruire le terrible Redhorn.

**EQUINOX (Mikrogen) :**

Vous êtes dans un complexe à plusieurs niveaux, et dans chacun d'eux se trouve un élément nucléaire instable. Bien sûr, c'est à vous qu'incombe l'obligation de localiser et d'anéantir le danger de chaque niveau. Mais attention, le temps qui vous est imparti est limité... alors DANGER !!!



# LES AVENTURES DE JACK BURTON

**ACTIVISION**  
Arcade/Aventure

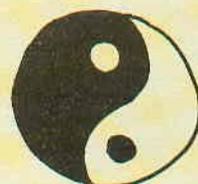
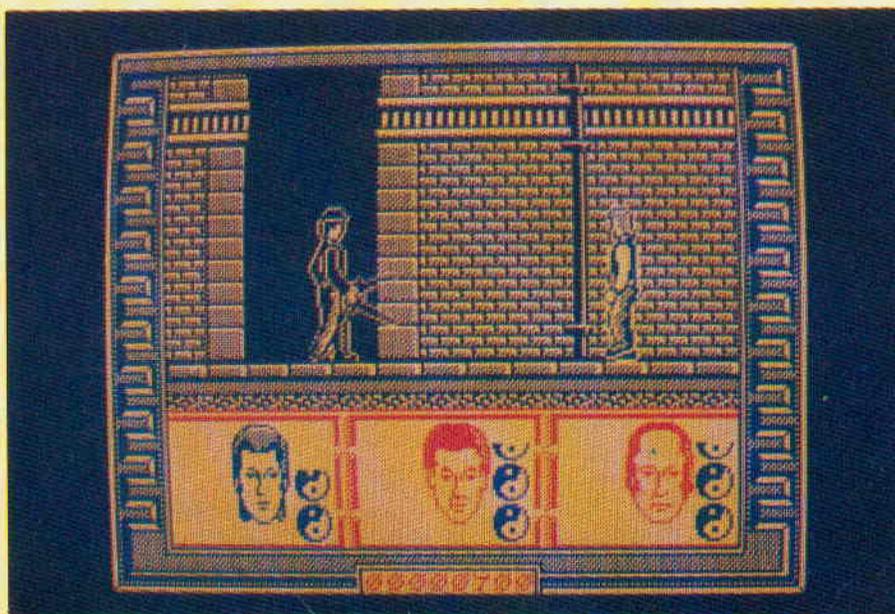
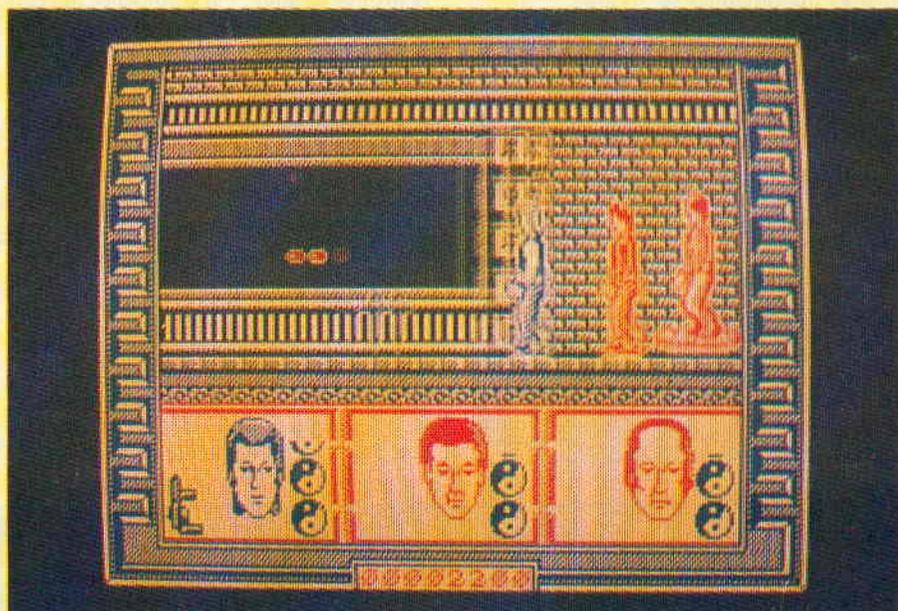
Savez-vous qu'il est particulièrement dangereux de se promener, par les temps qui courent, dans les rues de Chinatown à San Francisco ?... Principalement si vous êtes une fille aux yeux verts (je suis donc parfaitement immunisée contre ce danger !). En effet, Lo Pan, célèbre et infâme mandarin, veut absolument apaiser un démon afin d'obtenir un corps mortel. Mais pour parvenir à ses fins, il doit commencer par épouser une fille aux yeux verts... qu'il n'hésitera pas à sacrifier par la suite. C'est à cet instant précis que notre héros ne va pas tarder à être concerné car sa petite amie, Gracie Law, a les yeux verts. De plus, ô coïncidence, la petite amie (Miao Yin) de son meilleur ami (Wang Chi) a également les yeux verts... (Vous me suivez sans problème ?).

Bien !... Etant donné que deux valent mieux qu'une, Lo Pan ne s'encombre pas de scrupules et il enlève en même temps les deux jeunes filles. Elles sont alors conduites dans son empire, qui se trouve sous les rues de Chinatown, et dès lors Jack Burton et Wang Chi ne vont avoir qu'un seul et unique but : les retrouver.

Chacun d'eux a une spécialité de combat : Jack Burton est en mesure de se défendre avec ses poings mais il est surtout imbattable avec son "Bushmaster", fusil qu'il trouvera sur son chemin au cours de sa

progression ; quant à Wang Chi, il est tout simplement expert en arts martiaux et, de plus, il possède une épée. Il faut également compter sur Egg Shen car, bien sûr, "jamais deux sans trois"... Le dernier héros apporte la touche magique car il se déplace sur un nuage volant mystique et il foudroie ses adversaires !...

Dans ce logiciel à trois héros, vous n'en commandez qu'un seul à la fois. Pour parvenir à la salle nuptiale, lieu de rendez-vous pour l'ultime combat, vous devez traverser les rues de Chinatown, visiter les égouts avant de forcer le Q.G. de Lo Pan. D'une réalisation correcte, ce jeu propose un écran figurant un négatif de film. Chaque héros est à l'écran avec des signes Yin et Yang indiquant en permanence leur résistance du moment. Il est possible de la renflouer avec de la nourriture. A noter une musique d'introduction de type parfaitement oriental et du plus bon effet.



## AUF WIEDERSEHEN MONTY

**GREMLIN GRAPHICS**

Arcade

Le titre de ce logiciel laisse planer une atmosphère de douleur et de tristesse... En effet, que peut cacher un "au revoir" ? Ce peut être une porte ouverte à un retour à moins que ce ne soit le début d'un adieu... Que va-t-il advenir de ce cher Monty Mole ?



Lorsque nous entrons dans cette histoire, c'est pour apprendre que le pauvre Monty s'est échappé de sa prison et a réussi à s'enfuir du territoire anglais. Il s'est réfugié à Gibraltar, mais, malgré tout, n'a pas réussi à semer les hommes d'"Intermole" qui sont plus que jamais à ses trousses !...

Votre arrivée est providentielle car vous pouvez aider (que dis-je, vous avez l'obligation...) Monty à trouver les moyens qui vont finalement lui permettre d'avoir une nouvelle vie où la liberté sera le maître-mot. Pour cela, il faut le conduire dans un voyage à travers toute l'Europe et rassembler suffisamment de "Pesetas" pour lui permettre d'acheter l'île Montos qui se révélera être un havre de douceur et de sécurité puisque personne ne connaît son existence. A part l'argent liquide qu'il faut



amasser pour pouvoir vivre, Monty a également une multitude d'objets à récolter afin d'obtenir son "passeport" pour voyager d'un pays à l'autre. Et, lorsque tous les éléments nécessaires sont réunis, la fabuleuse, la mystérieuse, la mystique île du salut vous sera révélée et vous devrez alors vous y rendre, en compagnie de Monty bien évidemment !...

Avec "Auf wiedersehen Monty", vous traversez l'Europe par un jeu d'arcade classique, avec les pièges traditionnels et on y prend toujours autant de plaisir. Le petit plus se situe au niveau de la concrétisation de l'île sur laquelle il faut ensuite se rendre si on veut avoir une chance d'arriver au bout de ce jeu...

## MIAMI VICE

**OCEAN**

Arcade

Dorénavant, il n'est plus nécessaire d'allumer son récepteur puisque l'Amstrad possède un certain nombre de logiciels adaptés à partir de séries télévisées. Les deux flics de Miami n'ont pas échappé à la règle.

Nous voici donc au cœur de Miami (prononcez : Maille-ami), à bord de la superbe Ferrari noire de Crockett. A partir de maintenant, suivez bien les conseils de ton-ton AMSTAR. Apprenez à maîtriser la voiture : c'est capital pour la suite des événements. Car vous vous rendez compte que la circulation n'est pas facile dans les rues de Floride. D'autant que les autres

véhicules ne vous font pas de cadeaux : chaque accrochage, même bénin, se solde par une explosion incongrue. Si vous rapez légèrement le trottoir, même punition. Vous devinez alors quel doit être l'effet produit par une collision avec un mur. La fonction "tir" provoque également de gros dégâts. Puisque nous sommes dans le rayon artillerie, sachez que le passager a trois directions de visée (avant, arrière et droite). Une fois devenu un as du volant, vous pourrez commencer votre mission. Un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Il faut donc écumer les bas-fonds de la ville, après avoir fait un plan de la cité. Les bars louches sont répertoriés, or ce sont les lieux de prédilection des malfaiteurs. Vous arriverez peut-être à remonter la filière jusqu'au "Big Boss". Vous pouvez arrêter votre voiture et en descendre pour surprendre les trafiquants pendant leurs réunions, vous aurez alors peut-être des renseignements. Puis, suspects et preuves doivent être emmenés au City Hall. Vous gagnerez ainsi des points.

Le jeu débute le dimanche soir à minuit,

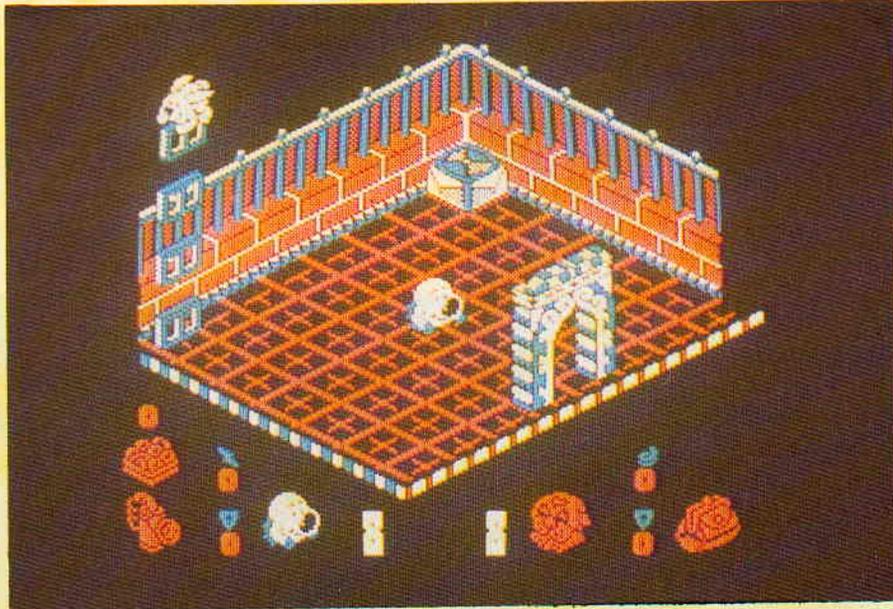


n'oubliez pas que les rendez-vous ont lieu uniquement le lundi. La notice vous indique les heures et les endroits probables des réunions, il ne faut surtout pas être présent avant l'heure : les bandits s'enfuiraient. Un délai de 4 à 8 minutes est nécessaire entre l'heure du rendez-vous et votre entrée fracassante. Restez calme et détendu, au moindre bobo allez donc faire un tour du côté de l'hôpital, cela vous remettra en forme.



# HEAD OVER HEELS

OCEAN  
Arcade/Aventure



Liberté : ils sont composés de deux parties, la tête et les jambes, et peuvent aussi bien agir en étant séparés qu'en étant unis. Après sa capture, chaque partie de l'espion de Liberté a été enfermée dans une pièce différente du château de Dentnoire. Votre rôle est de les faire sortir toutes les deux et de les emmener sur la place du Marché afin qu'elles puissent s'unir.

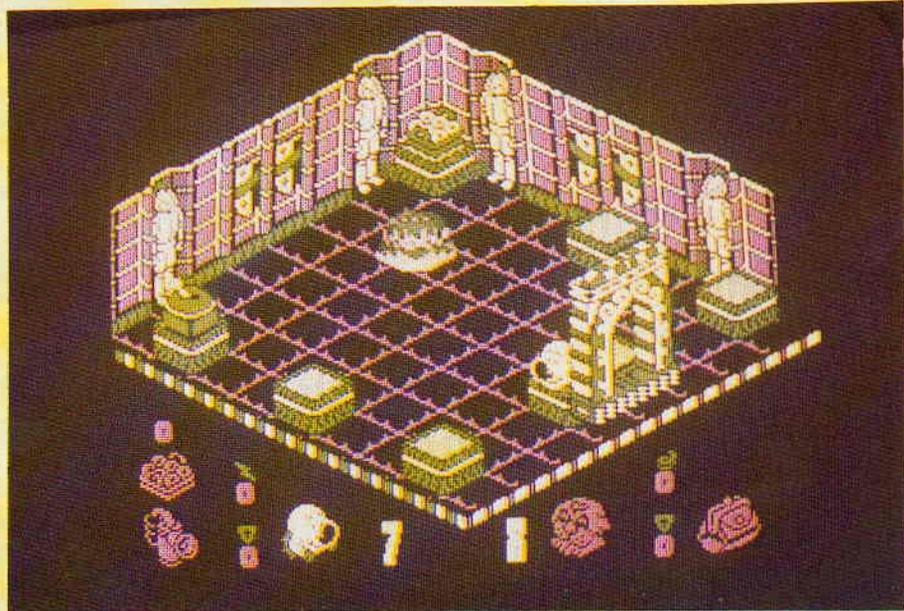
Une fois cette première partie de votre mission effectuée, il faudra vous occuper de la révolte des quatre planètes pour que le peuple de Dentnoire puisse, lui aussi, provoquer un soulèvement...

Avec Head over Heels, vous vous retrouvez évoluant dans une multitude de pièces remplies de pièges... et le tout en graphisme 3D avec un décor très riche et des couleurs vraiment superbes. Reste à savoir si vous réussirez à avoir ce qui est si difficile à obtenir : la tête AVEC les jambes !

Avec ce logiciel, nous pénétrons dans un empire bien étrange et qui se trouve être bien incompréhensible par rapport à notre propre système solaire.

En effet, il se trouve que Dentnoire est un empire du mal et de l'esclavage ; c'est pourquoi l'empereur de Dentnoire fait régner un régime plus qu'oppressif dans quatre mondes... Il s'agit d'Egyptus, de Pénitencier (qui est en toute logique la planète-prison de l'empire), de Safari et du Monde du Livre. La révolte gronde dans toutes ces planètes, mais ils sont tellement opprimés que personne ne se décide à se rebeller ouvertement.

Une telle atmosphère n'est pas sans inquiéter les habitants d'une planète voisine : Liberté. Aussi, envoient-ils un espion afin de savoir s'il serait possible de déclencher enfin une révolution. Malheureusement pour lui, il s'est fait capturer et c'est alors que vous intervenez en grand sauveur !... Avant toute chose, il faut que vous connaissiez la particularité des habitants de

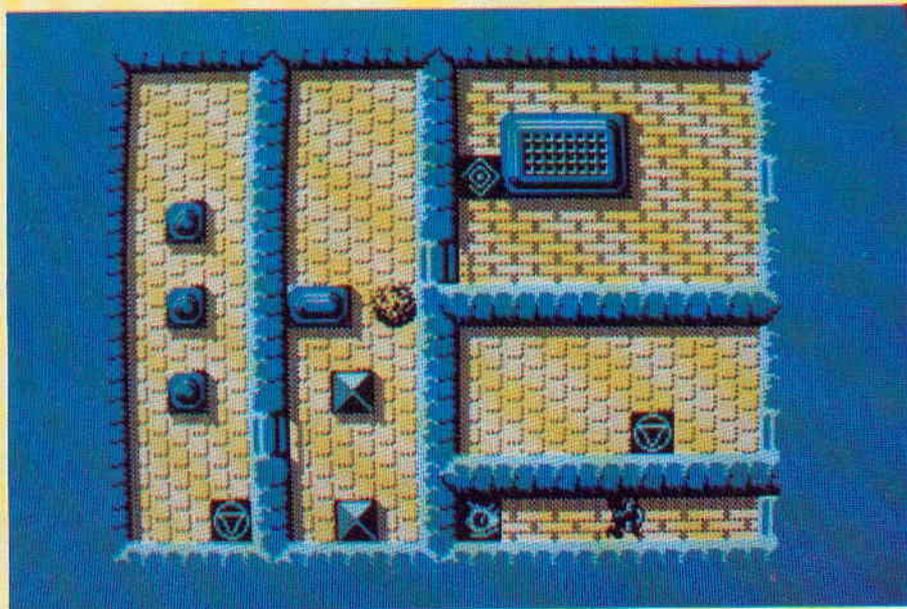


# RANA RAMA

**HEWSON**

Arcade/Aventure

Bougre, bougre, Mervyn, l'apprenti-sorcier, ne cesse de faire des bêtises. Dernier exploit en date : il s'est amusé à mélanger les mixtures concoctées par son grand maître. On devine facilement le résultat : Mervyn est passé de l'état de l'homme à celui de batracien proglottis. Comme s'il n'avait pas été assez puni, il est envoyé directement dans le donjon, sans passer par la case départ et sans tou-

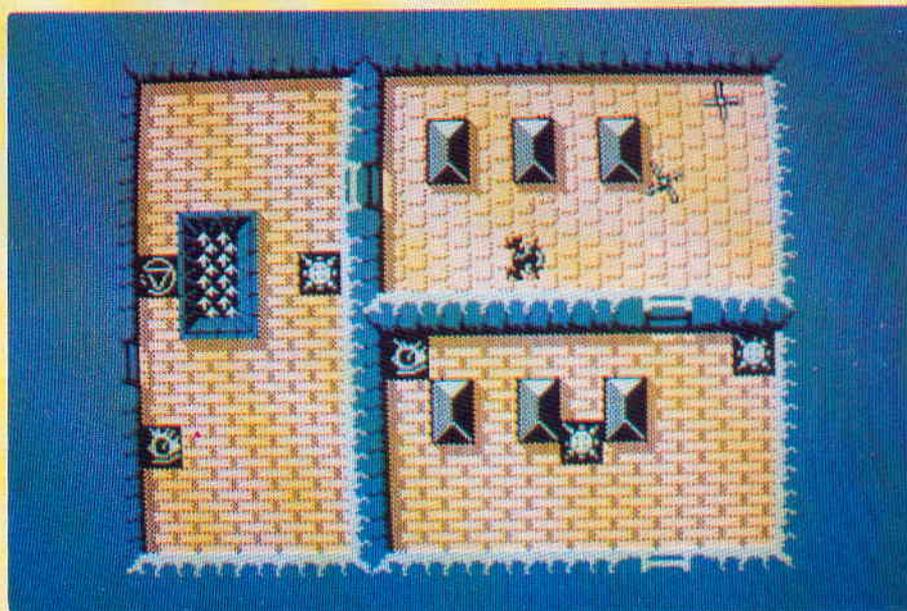


etre en pleine possession de ces moyens) ou bien la destruction des "choses" présentes dans la pièce. Au départ, tout semble assez simple, vos "missiles" sont assez efficaces envers ce qui bouge ou ce qui reste immobile (il existe, en effet, des générateurs d'armes qui produisent des instruments plus que contondants tant qu'ils ne sont pas détruits). Les sorciers eux-mêmes ne sont pas très puissants et vous pouvez en venir à bout assez facilement. A ce propos, l'utilisation d'un sortilège se fait en remettant en ordre le mot RANARAMA, le tout étant bien sûr chronométré. Le sorcier en mourant laisse échapper des disques de puissance à récupérer absolument. Vous pourrez ainsi augmenter votre "force magique". Aux niveaux inférieurs, les sorciers sont beaucoup plus coriaces. Il faudra avoir fait le plein de maléfices pour espérer les vaincre. Avec ses graphismes et son animation RANARAMA devrait vous "envoûter".

cher les 20000 francs. En un mot : l'horreur.

Dans un contexte plus noir que le fond d'une mine de charbon obscure, une pointe de lumière apparaît : Mervyn a hérité de quelques sorts, faibles il est vrai, mais qui lui permettront peut-être de faire crôa plus longtemps. Vue de dessus, la situation n'est pas meilleure, les pièces dans lesquelles la grenouille se déplace apparaissent brusquement, dévoilant souvent une horde de monstres. Car ce donjon est peuplé de créatures infernales et leurs maîtres ne sont pas loin.

Le but de Mervyn est de sortir du donjon le plus vite possible. Il va lui falloir pour cela affronter de très puissants sorciers. Sur les pavés de certaines pièces, se trouvent dessinés des motifs étranges. Lorsque vous êtes sur un de ces "sologlyphes", une pression sur "Feu" et vous obtenez soit le plan du niveau dans lequel vous errez, la liste des sorts disponibles, une téléportation au niveau inférieur (il vaut mieux



Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez **DUCHET COMPUTERS** dont voici les coordonnées :  
51 St George Road  
CHEPSTOW NP6 5LA  
ANGLETERRE  
Tél. (44) 291.257.80

## SOUL OF A ROBOT

**MASTERTRONIC/  
DUCHET COMPUTERS**

Les auteurs de Nonterraquéous (voir Amstar n° 6) ont décidément la fibre robotique. Le précédent épisode mettait en scène une machine pilotée par vos soins. Vous n'étiez pas habitué à l'atmosphère Nonterraqueuse, c'est pourquoi vous avez lamentablement échoué ! Allez, on vous excuse : une nouvelle mission vous échoit.

Le dictateur-robot Robert est sur le déclin : sa santé menace la planète. Il faut l'anéantir avant qu'il ne s'éclate en particules métalloïdes. Votre robot-héros est une machine douée de sentiments : son seul désir est de mourir, si possible près du méchant robot le détruisant du même coup.

Rassurez-vous, l'ambiance est loin d'être lugubre : les couleurs et les bruitages n'engendrent pas la mélancolie. Le graphisme "boîte de conserve" du héros est assez amusant. Comme à l'habitude, vous devrez parcourir de nombreuses salles avant de découvrir l'ancre de l'indicible horreur. Les sauts tiennent une place importante dans l'action (or les chutes maladroites vous entraînent irrémédiablement sur la pente fatale. Mais vous avez le désespoir au cœur : vous ne pouvez que réussir !



## IMAGINATION

**FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS**  
Aventure

Qu'y a-t-il de commun entre une machine à voyager dans le temps, les plaines glacées d'un royaume nordique, un labyrinthe de plates-formes, une base militaire de la seconde guerre mondiale et un ordinateur ? Tout simplement le logiciel d'aventure "Imagination".

Si la présentation est habituelle : un graphique avec un texte en bas d'écran, le scénario est plus original, il y a, en fait 4 aventures. Chacune d'entre elles a un point de départ commun : votre chambre dans laquelle on trouve un ordinateur et... vous. Une disquette traîne sur la table, insérez-la dans l'ordinateur et regardez l'écran. 4 titres de jeu apparaissent alors. Votre



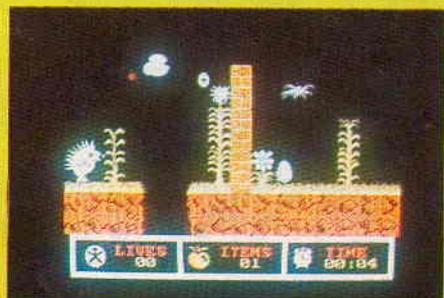
choix étant effectuée, vous êtes propulsé dans l'époque choisie. Bigre ! Le dialogue n'est pas évident (surtout en anglais). Si vous demandez de l'aide par "HELP", on vous répondra de faire preuve d'imagination et d'examiner attentivement les objets vous entourant. Il paraît qu'il existe un moyen pour passer d'une aventure à l'autre, alors je vais me pencher sur mon ordinateur et me mettre à imaginer, imaginer...

## SPIKY HAROLD

**FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS**  
Arcade/Aventure

"J'ai encore faim", se dit Harold, le hérisson. Le petit animal se met en route pour calmer ce besoin impérieux. Gasp ! Des oiseaux et autres insectes au contact mortel (sans doute les retombées de Tchernobyl) lui barrent le chemin. Je n'irais pas jusqu'à dire que la vie de hérisson ne manque pas de piquant, mais le périple qui vous est proposé est assez mouvementé. Il vous arrivera souvent d'être pris au piège, coincé entre un rocher et une guêpe tueuse. Ce n'est pas bien grave, tout le monde sait que le hérisson a 18 vies. Tâchez tout de même de ne pas les gaspiller.

Parmi les objets à ramasser, on trouve un verre de vin (Dom Pérignon 1945). Ce breuvage a un effet déroutant sur la bestiole à pointes : les commandes droite et gauche s'inversent ! Les pièces de monnaie sont à attraper avec avidité puisqu'elles donnent une vie supplémentaire.



Le graphisme des 57 salles, sans être transcendant, est plutôt bien fait. La démarche d'Harold est assez comique et son aspect ne l'est pas moins. Un jeu champêtre et amusant qui ne doit pas vous faire oublier que le temps est compté et que 24 heures sont vite passées.