

Informatique **AMSTRAD**

# AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

**UN AN  
DÉJÀ !**

**SPÉCIAL  
ANNIVERSAIRE :**  
**PLUS DE 300  
PHOTOS POUR  
120 LOGICIELS  
PRÉSENTÉS !**

**GRAND CONCOURS  
UBISOFT ET AMSTAR !**

## MANHATTAN 95 LIGHT

M 2817 - 12 - 12,00 F



3792817012006 00120

MENSUEL - N° 12 - AOÛT/SEPT. 87





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

**Rewriter** Isabelle HALBERT

**Directeur de fabrication**

Edmond COUDERT

**Maquette**

Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN

**Photocomposition** SORACOM

N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT

**Impression :** LA HAYE MUREAUX

Photogravure : Bretagne Photogravure

**Service Raccord 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 N° 23742

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.*

AMSTRAD est une marque déposée.

AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE



<b>A</b> ctualité.....	page 8
<b>J</b> eux d'arcade.....	page 12
<b>C</b> oncours UBI-Soft et AMSTAR.....	page 25
<b>J</b> eux d'arcade-aventure.....	page 26
<b>J</b> eux d'aventure.....	page 34
<b>J</b> eux de rôle.....	page 42
<b>J</b> eux de réflexion.....	page 44
<b>S</b> imulations.....	page 48
<b>W</b> argames.....	page 54
<b>U</b> tilitaires.....	page 56
<b>B</b> ulletin d'abonnement.....	page 62

## EDITORIAL

**U**n an déjà ! Pour souffler ensemble cette première bougie, nous vous avons préparé un numéro un peu exceptionnel. Choisir un logiciel n'est pas une mince affaire : les titres évocateurs n'ont parfois rien à voir avec le produit. C'est la raison pour laquelle vous vous proposons cette fois le catalogue abondamment illustré d'une sélection de jeux et utilitaires retenus par la rédaction d'Amstar.

Avec le mois d'août arrive la fin du concours Amstar. Vous avez jusqu'au 31, dernier délai, pour nous faire parvenir votre meilleure réalisation. Ne manquez pas l'occasion de vous faire connaître !

Quant à tous ceux qui lisent ces lignes couchés sur le sable, dans le foin ou sur l'herbe tendre d'un vert pâturage alpestre, qu'ils profitent bien de ces moments de détente : la rentrée arrive à grands pas !

La Rédaction

## Arcade

ACADEMY	CRL
ARKANOID	Imagine
BACTRON	Loricels
BARBARIAN	Palace Software
BOMB JACK	Elite
CAULDRON II	Palace Software
DRAGON'S LAIR II	Software Projects
FLASH	Loricels
GAUNTLET	U.S. Gold
GHOSTS'N GOBLINS	Elite
HYDROFOOL	FTL
IKARI WARRIORS	Elite
K. Y. A.	Loricels
KINETIK	Firebird
KNIGHT GAMES	English Software
KRAKOUT	Gremlin Graphics
LEVIATHAN	English Software
LIGHTFORCE	FTL/Ubi Soft
LIVINGSTONE	Microids
MAG MAX	Imagine
MARACAIBO	Loricels
METROCROSS	U.S. Gold
NEMESIS THE WARLOCK	Micropool
PROHIBITION	Infogrames
REVOLUTION	Vortex Software
ROBBOT	Ere Informatique
SIGMA 7	Durell/Ubi Soft
SPACE HARRIER	Elite
SPINDIZZY	Electric Dreams
STARGLIDER	Rainbird
STRYFE	Ere Informatique
THANATOS	Durell/Ubi Soft
THE LAST MISSION	Loricels
THING BOUNCES BACK	Gremlin Graphics
TRAIL BLAZER	Gremlin Graphics
XARQ	Electric Dreams

## Arcade/aventure

BOB WINNER	Loricels
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx
INERTIE	Ubi Soft
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics
KORONIS RIFT	Lucas Film
MADDOG	Titus
MANHATTAN 95	Ubi Soft
MERCENARY	Novagen
MGT	Loricels
MOVIE	Imagine
NONTERRAQUEOUS	Mastertronic
NITROGLYCERINE	Coktel Vision
PACIFIC	Ere Informatique
RANA RAMA	Hewson/Ubi Soft
SABOTEUR	Ubi Soft
SHORT CIRCUIT	Ocean/U.S. Gold
ZOX 2099	Loricels

## Aventure

BIG BAND	FIL
EREBUS	Titus
GLOBE TROTTER	Excalibur
HARRY ET HARRY	Ere Informatique
INVITATION	Loricels
KILLER STAR	Loisitech
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames
LE PACTE	Loricels
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere informatique
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision
MASQUE	Ubi Soft
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
RELIEF ACTION	Loricels
SRAM 2	Ere Informatique
THE PAWN	Rainbird/Ubi Soft

TOP SECRET  
ZOMBI

Loricels  
Ubi Soft

## Jeu de rôle

ELITE VERSION GOLD	Firebird
FAIAL	Excalibur
FER ET FLAMME	Ubi Soft
INCANTATION	Softhawk
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loricels
MYSTIQUE	Excalibur

## Réflexion

1000 BORNES	Free Game Blot
COLOSSUS CHESS 4	CDS Software
DES CHIFFRES	
ET DES LETTRES	Loricels
HACKER	Activision
REFLEXION	Cobra Soft
REVERSI CHAMPION	Loricels
TENSIONS	Ere Informatique
THE SENTINEL	Firebird
TRIVIAL PURSUIT	Domark/Ubi Soft

## Simulation

10TH FRAME	U.S. Gold
3D GRAND PRIX	Amsoft
ACE OF ACES	U.S. Gold
AMERICA'S CUP	U.S. Gold
BLUE WAR	Free Game Blot
FRANCK BRUNO'S BOXING	Elite
GOLF TROPHEE	Cobra Soft
HMS COBRA	Cobra Soft
PING-PONG	Konami
SAILING	Activision
SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics
SILENT SERVICE	U.S. Gold
SPITFIRE 40	Mirrorsoft
SUPER CYCLE	Epyx
TENNIS 3D	Loricels
TOMAHAWK	Digital Integration
WINTER GAMES	Epyx
YIE AR KUNG FU	Imagine

## Utilitaire

3D STUDIO	Cobra Soft
ECHO-SOFT	E.S.A.T. Software
GRAPHIC CITY	Ubi Soft
PRINT MASTER	Siren Software
THE ADVANCED MUSIC SYSTEM	Rainbird
THE ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird

## Wargame

ANNALS OF ROME	PSS
LA BATAILLE	
D'ANGLETERRE	Ere Informatique
NUCLEAR DEFENCE	Amsoft
OPERATION NEMO	Coktel Vision
THEATRE EUROPE	Ere Informatique
TOBROUK 1942	Ere Informatique

*Traditionnellement calme, la période d'été nous amène rarement beaucoup de nouveautés. Pourtant, c'est l'époque que choisissent les éditeurs de logiciels pour présenter les produits qui seront commercialisés dès le début de l'automne.*

**A L'AMSTRAD COMPUTER**

**SHOW**, qui a eu lieu à Londres pendant le 2<sup>e</sup> week-end du mois de juillet, nous avons pu découvrir quelques-uns de ces logiciels qui seront, peut-être, aux premières places des prochains "hits".

Mastertronic rencontre toujours un fier succès avec sa gamme à prix réduits. Ariolasoft nous enverra bientôt Triaxos aux somptueux graphismes en 3D ou encore Starfox, pour les voyageurs de l'espace intergalactique. Epyx aime les simulations sportives et vous pourrez organiser des compétitions avec Worlds Games. Infocom semble également rencontrer un franc succès avec Moonmist, qui séduira les amateurs d'aventure fiction en langue anglaise.

Il était amusant de voir également exposés quelques produits français comme Cherry Paint (logiciel de création graphique) dont le listing avait été publié par notre confrère "CPC" ou encore, le célèbre Discology aux finalités moins avouables...

**EN FRANCE**

**UBI-SOFT** annonce 2 nouvelles versions de ses logiciels Masque et Manhattan 95.

Les joueurs pourront aller plus loin dès le début du jeu et explorer ainsi plus rapidement les différents tableaux, sans pour autant faire perdre à l'aventure tout son mystère.

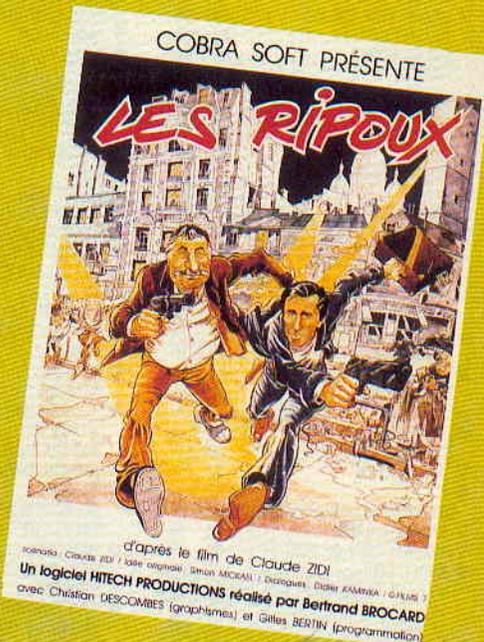
**ERE INFORMATIQUE** vient de passer un accord lui réservant l'exclusivité du nom et du logo de la célèbre revue "Métal Hurlant". Ce sera aussi le nom de sa nouvelle gamme de logiciels, qui vous sera bientôt présentée dans AMSTAR. Les thèmes retenus sont l'humour (Bubble Ghost), le fantastique (Blood) et l'aventure (Crash Garet).

Pour septembre, ERE Informatique nous promet aussi Oxphar, jeu d'aventure à la fois logiciel et spectacle et un... compilateur intégral (on a hâte de le voir) utilisant au mieux la mémoire de l'AMSTRAD.

**INFOGRAMES** s'intéresse au sport, pour dérouiller les jambes et décrasser les poumons.

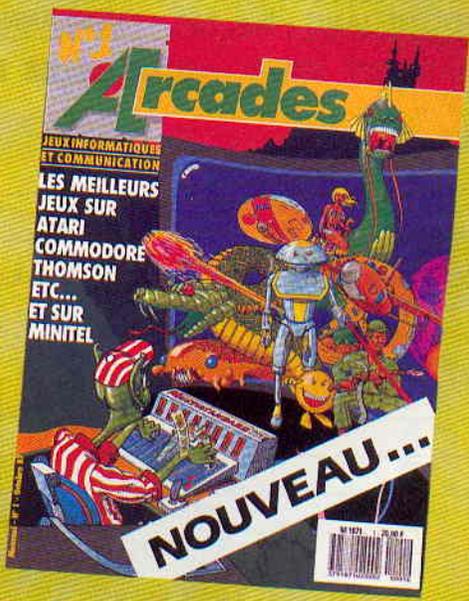
Les Dieux de la Mer vous permettront de goûter aux joies du ski nautique. Bivouac vous fera connaître celles de l'escalade et la solitude des hautes cimes.

**COBRA-SOFT** adapte un livre qui fut aussi un film : les Ripoux. Et c'est pour septembre !



**UN NOUVEAU CONFRERE !**

Dès le début du mois d'octobre, les marchands de journaux devront réserver une petite place sur leurs étagères au nouveau mensuel "ARCADES". Edité par notre groupe de presse, il sera aussi beau que "AMSTAR" et ouvrira ses colonnes à toutes les machines : ATARI, COMMODORE, THOMSON, SINCLAIR etc... Et ce n'est pas tout ! Les fans du minitel y trouveront bon nombre de recettes pour jouer en dépensant moins. Affaire à suivre !



**A PROPOS DU MINITEL**  
Nous vous rappelons que notre serveur, 3615 code MHZ, a fait peau neuve. En ouvrant une boîte à lettres (B.A.L.) vous

**ANNONCEZ-VOUS !**

**LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES**

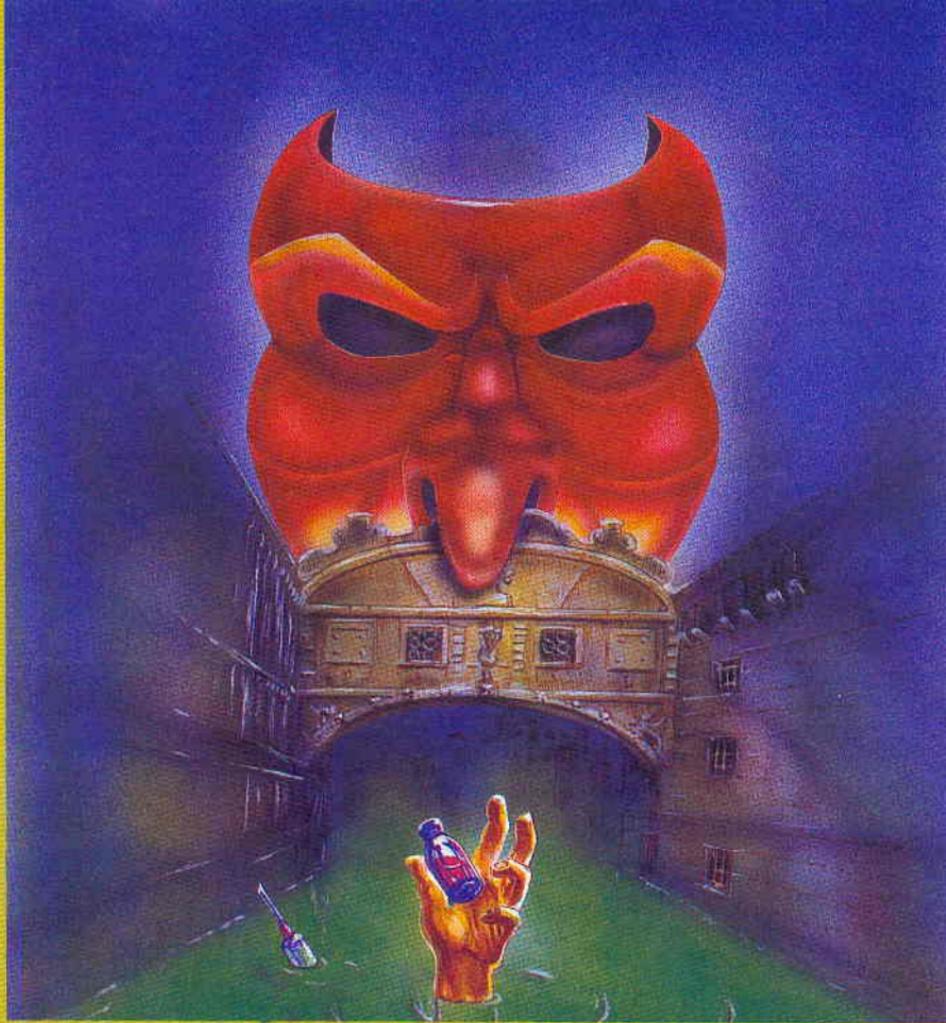
Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :  
SORACOM, La Haie de Pan - 35170 BRUZ

12

**Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ**



pouvez poser des questions à la rédaction. Elles trouveront toujours une réponse car Catherine a plus d'une actuce dans son sac pour débloquer un ascenseur ou ouvrir une porte récalcitrante.

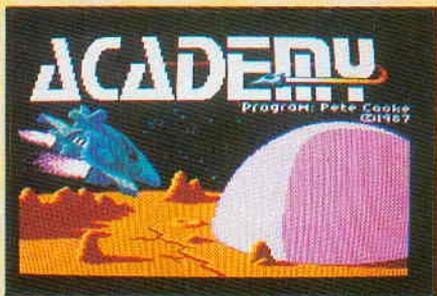
De plus, à titre expérimental, le mercredi de 10 h à 11 h et de 15 h à 16 h et le vendredi de 10 h à 11 h, vous pourrez, en sélectionnant le choix n° 1 de la page menu, dialoguer directement avec la rédaction "en temps réel". Notez bien que cette possibilité de dialogue, mais sans la participation de la Rédaction, vous est ouverte 24 h sur 24. Utilisez-la pour échanger vos trucs et astuces ! C'est un véritable club ouvert sans discontinuer.

### **PETITES ANNONCES**

Nous en recevons moins à la rédaction car, de plus en plus, vous les passez directement sur minitel (toujours 3615 code MHZ). C'est un excellent moyen pour réaliser de bonnes affaires... Attention, seules les annonces envoyées à la Rédaction (grille remplie + timbres) passent **A LA FOIS** dans la revue et sur le serveur (par nos soins).

### **ET LE PC 1512 ?**

Continuez à nous écrire pour dire si vous êtes pour la publication, dans AMSTAR, de bancs d'essais de logiciels de jeux sur PC 1512 et aussi, sur PCW. Nous attendons vos réponses !



## ACADEMY

Pour être autorisé à pénétrer dans Academy, vous avez dû faire face à une sévère présélection puisqu'il s'agit d'une école de pilotes de skimmers unique en son genre... et incomparable de surcroît ! Arrivé à ce stade, il ne vous reste plus qu'à affronter les épreuves pratiques

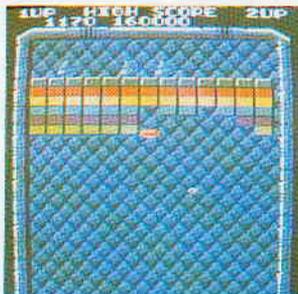


dans les quatre missions qui vous sont proposées, sachant bien qu'il faut un taux de réussite de 90 % pour changer de niveau.

Dans ce logiciel, que l'on peut qualifier de jeu d'arcade intelligent, vous avez tout à faire : construire votre skimmer avec certaines contraintes avant d'être "lâché" pour votre mission. Les graphismes sont simplement corrects mais vous entrez dans une atmosphère qui vous captive ! Dernier détail : Academy est sous-titré Tau Ceti II.



## ARKANOID



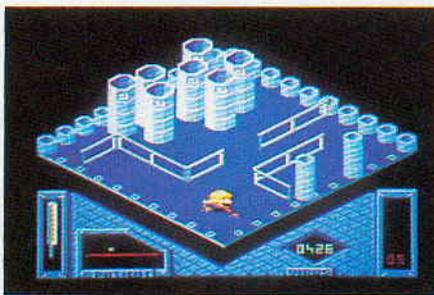
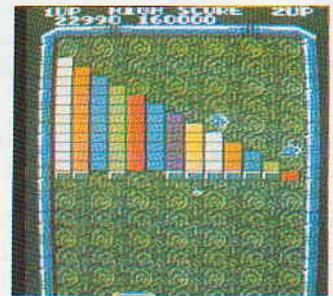
Voici une adaptation d'un jeu de café. Encore ! Pensez-vous tout en ayant la crainte d'être déçu... Rassurez-vous, avec Arkanoid, vous n'avez absolument aucun risque... à part celui de vous abîmer les yeux à force de vous acharner partie sur partie.

Ce logiciel vraiment génial a tout d'un casse-brique, ressemble à un casse-brique, mais finalement est beaucoup plus qu'un casse-brique ! En effet, cer-



taines briques sont indestructibles, d'autres doivent être touchées deux fois avant de disparaître et d'autres encore libèrent des capsules ayant différentes fonctions (ralentissement de la balle, vie supplémentaire, passage au niveau suivant...).

Bref, vous êtes assuré de ne pas être en manque d'action et, en prime, vous avez un graphisme proche de l'original et une musique "endiaillée"...



l'univers complexe que représente l'intérieur d'un être humain.

Pour progresser avec Bactron, il faut savoir doser la finesse d'action et le "tout schuss" droit devant ! Vous disposez de trois Bactrons pour étudier la maladie, observer les différentes bactéries sachant que vous pouvez emprisonner des virus en bougeant des objets. De

## BACTRON

Avec ce logiciel, vous devez vous attendre à effectuer un magnifique voyage... non pas au centre de la Terre, mais dans



plus, ô joie, vous n'êtes pas seul car il est possible de réveiller des anticorps et de pouvoir ainsi se revitaliser.

Si vous ne possédez pas Bactron dans votre logithèque, vous êtes impardonnable car ce jeu possède tous les meilleurs atouts : excellente musique d'introduction, graphisme remarquable et l'animation... je ne vous raconte pas !



## BARBARIAN

"... Et voilà qu'un puissant guerrier arrivera des terres gelées du Nord et se mesurera seul aux forces des ténèbres..." Serez-vous celui qui va oser

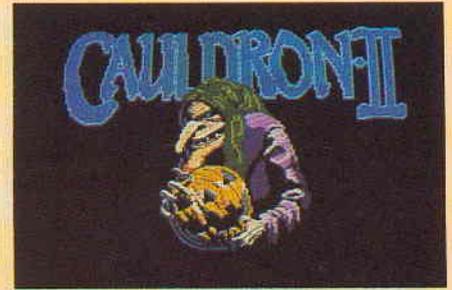


défier le sorcier Drax en affrontant tous ses gardes diaboliques dans le seul but grand, fort et noble de libérer la belle princesse Mariana des griffes du sorcier ? Lorsque vous chargez le jeu et que, sous vos yeux ébahis, vous voyez apparaître le premier décor, vous êtes déjà séduit ; dans votre premier combat, vous testez tous les coups possibles pour abattre votre adversaire et vous êtes séduit par-



ticulièrement par le coup volant à la tête qui est extrêmement spectaculaire... Et, pour terminer, vous découvrez que les trois autres décors ont une aussi bonne qualité graphique que le premier avec, notamment, une petite musique très agréable en prime.

Malgré tout, il y a un problème : la version cassette demande beaucoup de patience pour le chargement.



## CAULDRON II

Il y avait eu une première histoire à laquelle il fallait faire une suite ; et chose relativement rare : c'est Cauldron II qui a eu le plus de succès.

Il faut bien dire qu'il est difficile de résister à l'ambiance créée par cette odieuse sorcière cruelle qui impose sa volonté sur tout le pays et tous ses habitants...



Tous ? Non, sauf un... Et s'il n'en reste qu'un, vous serez celui-là bien sûr ! Toujours est-il que c'est ainsi que nous retrouvons comme vaillant guerrier résistant dans sa forêt une courageuse citrouille... Votre but n'est autre que de couper une mèche de cheveux de la sorcière, puis de récupérer son chaudron (élément indispensable à l'exercice de cette profession...) et de terminer en jetant un sort de façon magistrale. Graphisme intéressant plus animation réussie : que voulez-vous de plus ?

## BOMB JACK

Avec Bomb Jack, vous avez entre les mains un jeu d'arcade par excellence. Les ingrédients à votre disposition sont

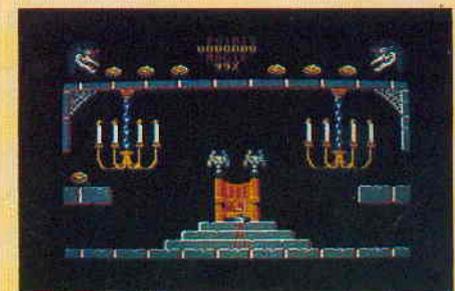


les suivants : un jack (indispensable), des plates-formes (utile) et, pour compléter le tout, des bombes vous permettant d'obtenir des points (but du jeu, il faut bien le reconnaître).

C'est ainsi que vous démarrez le jeu sur fond de pyramide avec la ferme intention de commencer votre récolte par les bombes à la mèche allumée (ça rapporte



plus...), sans oublier les bonus de toutes sortes allant du simple bonus au jack supplémentaire, en passant par celui permettant d'annihiler vos adversaires. Ensuite, vous pouvez continuer vos exploits sur fond d'Acropole ou autre... Bomb Jack est un logiciel à posséder impérativement (de préférence à son petit frère d'ailleurs).





## DRAGON'S LAIR II

Pauvre Kirk ! A peine remis de ses aventures précédentes, le voilà maintenant à la recherche des trésors du roi Léopard. Pour cela, il faut absolument retourner dans le château maudit en utilisant la rivière souterraine. Dans sa barque, Kirk doit d'abord échapper aux rochers ainsi qu'aux tourbillons qui parsèment la route. Les manœuvres du joystick néces-



saires vont, à coup sûr, occasionner quelques crampes dans les mains des vaillants chevaliers. De toute manière, vous êtes aidés par un graphisme superbe et une musique du même métal. Et il vous faudra du courage pour affronter et réussir les multiples épreuves qui vous attendent (7 en tout). Ces dernières portent des noms pittoresques : le couloir des roches, les donjons du léopard, la musique mystique, les monstres de boue, etc. De quoi vous tenir en haleine pendant quelques heures.



## FLASH

Sur un thème apocalyptique : l'invasion d'une planète par des extra-terrestres belliqueux, Flash vous entraîne dans un futur plus ou moins proche. La technologie à eu le temps de faire quelques pro-



grès dans le domaine des mutations. Vous êtes d'ailleurs le résultat de ces manipulations. Cela signifie que vous êtes tout à la fois soldat, véhicule tout-terrain, char d'assaut ou bien hélicoptère. Donc, apparemment, vous n'avez rien à craindre de ces minables extra-terrestres. Mazette ! Ils vous tirent dessus les bougres ! De plus, ils sont tout à fait capa-



bles de vous annihiler totalement. Le but du jeu : descendre tout ce qui bouge (et même tout ce qui ne bouge pas !). Les installations ennemies et autres bases doivent être intégralement rasées. Malgré des couleurs un peu tristounettes, le graphisme est très bien réalisé. A réserver aux fans de Commando et de Ikari Warriors.



## GAUNTLET

Entrez dans l'aventure à plusieurs, Gauntlet vous propose de la mener à deux joueur (c'est plus amusant), vous pouvez jouer différents personnages, vous aider ou vous faire les pires "vache-

ries" du monde, elles pourront vous coûter la vie, vous n'irez jamais au bout de votre quête. Vous pouvez aussi, bien sûr, jouer seul, récupérer les clés, prendre les fioles et ainsi grimper de tableau en tableau.

L'aventurier peut être choisi parmi magicien, guerrier, elfe ou guerrière pour affronter les hordes sauvages de fantômes et autres zombies. Heureusement



qu'il existe différents types de personnages, car chacun est plus habile à combattre certains types de monstres ou exécuter certaines tâches très spéciales...

Jeu directement issu du jeu de café et dont le graphisme a peut-être perdu un peu de sa beauté lors de la transcription sur Amstrad, mais rassurez-vous, l'intérêt et l'originalité restent entiers.

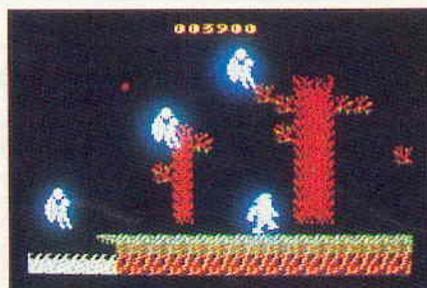


## GHOST'N GOBLINS



Les autres habitants de la nuit vont encore faire souffrir votre joystick. Evitez les précipices et n'ayez pas peur du noir ni des phénomènes bizarres. C'est le conseil que l'on peut donner pour ce jeu dont le graphisme n'est pas de très haute qualité, mais dont l'intérêt est certain ; tous les possesseurs de ce jeu vous le diront. Sans doute l'ennui de jouer vient-il en jouant, ou nos petites cellules nerveuses sont fatiguées.

Ne vous aventurez pas dans les cimetières la nuit ou alors songez d'abord à ce que vous allez bien pouvoir raconter aux zombies que vous allez rencontrer. Si j'étais à votre place, je leur décocherais un glaive bien placé (c'est le meilleur moyen de discussion avec ces gens là). Quand vous en serez péniblement venu à bout, ne croyez surtout pas que vous serez sorti de l'horreur (oh, que non !).

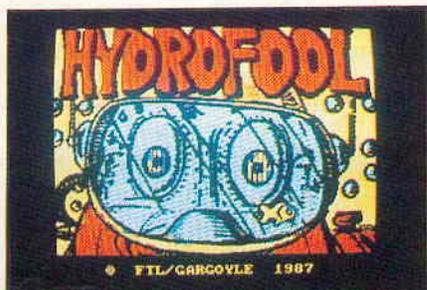


## IKARI WARRIOR



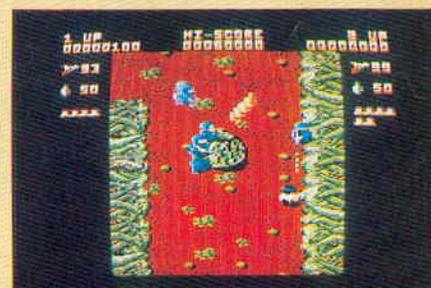
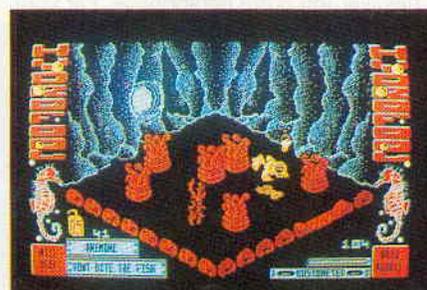
Amateurs de simulation de combat, armez votre mitraillette, prenez vos grenades et plongez avec votre Amstrad dans la jungle sud-américaine. Faudrait pas croire qu'on vous a envoyé là pour vous tourner les pouces ! Votre ordre de mission est très clair : vous devez délivrer un général US avec l'aide d'un copain ou sans, libre à vous. Bien sûr, tous les coups sont permis, comme d'habitude, vous devez tracter le maximum de gens, ou plutôt de

## HYDROFOOL



la flore. Le brave plongeur que vous êtes n'est pas au bout de ses peines : l'eau attaque sa peau de métal, les rochers, les animaux marins déchirent sa combinaison et lui retiennent de l'oxygène. De multiples objets parsèment le sol aquatique. Certains sont des armes, d'autres sont utiles à votre quête du bouchon. Pour monter d'étage en étage, utiliser les bulles d'air. La descente s'effectue en se laissant aspirer par les tourbillons. Avec une musique originale, Hydrofool est un logiciel des plus attrayants.

Premier logiciel de la catégorie pseudo 3D à présenter un univers aquatique, Hydrofool nous conte les exploits de Sweevo, un plongeur robotisé. Cette fois-ci, il n'est pas question de vilains à mater ou bien de trésors à rechercher. Non, votre mission est plus prosaïque : nettoyer l'Hydrobowl, une planète géante couverte d'eau. Cet aquarium gigantesque est malheureusement pollué. Il faut retirer les bouchons qui retiennent le liquide afin de pouvoir sauver la faune et



méchants, car il va sans dire que vous êtes le gentil. Encore un jeu sans intérêt réel, mais que l'on est bien content de trouver quand on a envie de se défouler (on fait moins attention aux incohérences et au faible graphisme). On apprécie que les touches du clavier soient redéfinissables, comme cela chacun fait comme il préfère. Mais un joystick costaud est quand même cent fois conseillé.



## KINETIK

Imaginez un monde dans lequel les lois de la pesanteur ne seraient pas les mêmes que dans nos régions. Ainsi, une petite sphère tombant sur le sol rebondirait sans fin. Si je vous parle de sphère,

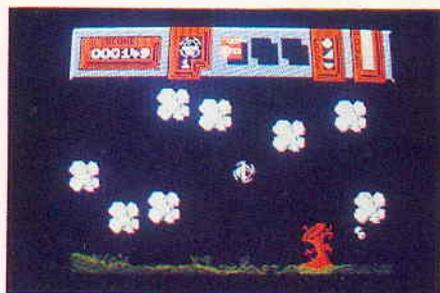


vous débarrasser d'ennemis trop encombrants.

L'écran de protection sera également utile aux imprudents qui auront oublié l'arme active. Quel que soit le décor, jungle ou bien zone urbaine, de multiples pièges vous sont tendus. Alors, restez vigilants et essayez de rétablir la pesanteur, c'est beaucoup plus simple !



c'est bien parce qu'il s'agit du héros de Kinétik. Votre petit véhicule, bien qu'ayant un déplacement erratique (il est en effet soumis à des attractions locales), doit remplir une difficile mission : réunir 3 lettres composant un mot de paix. Comme si votre tâche n'était pas assez ardue, de multiples bestioles pompent votre énergie vitale. Quelques armes chimiques vous permettront de



## KNIGHT GAMES

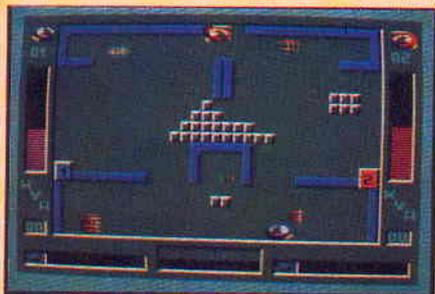


La simulation est très bien rendue, quelle que soit l'arme utilisée et les combattants ont vraiment la "dégaine" qu'il faut. Casque blindé et bottes d'acier, votre très fidèle épée à votre côté, vous avancerez fièrement vers ce manant qui vous a défié en duel. Le décor est à coup sûr très bien conçu et saura vous restituer l'ambiance sombre et inamicale qui régnait dans ces temps reculés.

KNIGHT GAMES est un jeu qui fait bonne impression et maintient l'intérêt du joueur.

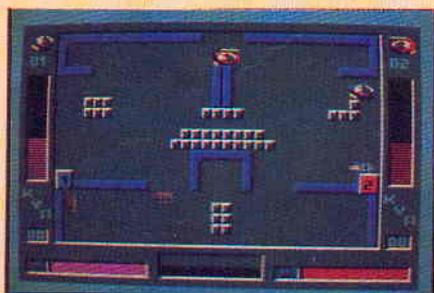
Vivez les temps héroïques, combattez en chevalier (ou autre personnage, car vous avez le choix entre différents types de combattants : archer, cerf).

KNIGHT GAMES est un jeu de simulation de combat, très réaliste, quelle que soit l'arme choisie. Il y en a six au choix : épée et bouclier, arc, masse d'arme, faux ou baton (dans le cas du cerf ; vous ne voulez tout de même pas qu'il aille au combat à mains nues, avec ses petits poings...)



## KYA

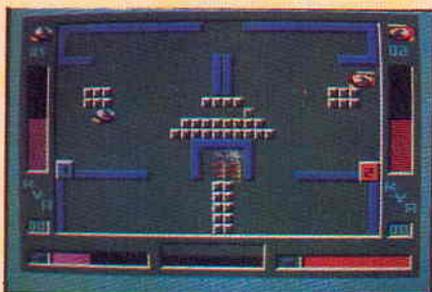
Les initiales du jeu laissent présager un combat acharné. En effet, KYA signifie Keep Yourself Alive (Restez vivant !). Un univers de caves étranges, aux parois parfois élastiques, sera votre arène. Vos adversaires, belliqueux bien entendu, ne vous feront pas de cadeaux, d'autant qu'il est possible de jouer à deux et que l'émulation aidant, la bataille risque d'être enragée. Votre véhicule dispose de balles en quantité limitée, la seule possibilité de recharge réside en de petits



carrés portant un numéro. Les parois ont parfois de curieux effets sur les mouvements de la balle et celle-ci peut se retourner contre vous !

Donc, une certaine dose de stratégie ne sera pas inutile. Les autres bestioles qui tourbillonnent ont pour nom VB 464, 664, 6128, 8256, 9512 (cela ne vous rappelle rien ?) et possèdent des caractéristiques souvent destructrices (voir l'Ecrabouilleur).

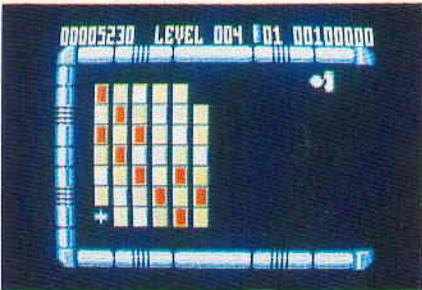
Un jeu rapide et stressant qui offre une option "construction" de tableaux très intéressante.



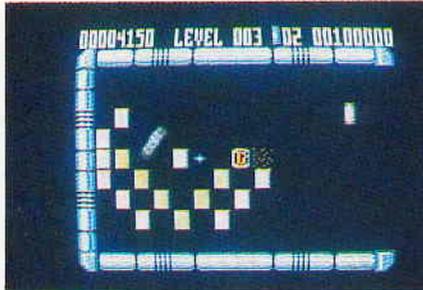


## KRAKOUT

A votre avis, à quoi donnent naissance un mur de briques et une raquette ? A un casse-briques, bien entendu ! Ce modèle-ci est plutôt réussi : un graphisme et une animation bien faits qui n'ont rien à envier à Arkanoid. Pour le



reste, il s'agit bien sûr de démolir hardiment toutes les briques qui composent un tableau. Votre tâche est parfois facilitée par des briques spéciales. Citons, par exemple, la brique installant un mur derrière la raquette (la balle ne peut plus sortir) ou bien, les effets de "blocage" de la balle vous permettant de mieux viser. Les accélérations brusques vous donneront parfois des sueurs froides puisqu'il vous faudra vous déplacer rapi-



dement tout en évitant les bestioles (ogres, abeilles...) qui vous barrent le chemin. Les quelques téléportations dans les tableaux supérieurs ne seront pas forcément agréables (le niveau de jeu change). Certains reprocheront peut-être une relative lenteur (essayez donc les niveaux élevés !) des déplacements, mais personne ne pourra dire que Krakout ne casse pas des briques (oui, je sais, c'est facile).

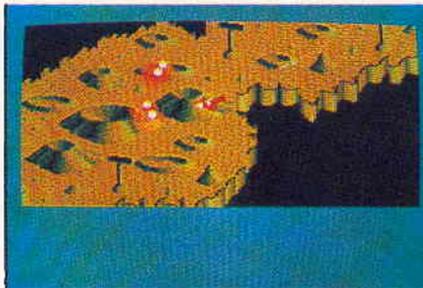
## LEVIATHAN

Leviathan est un jeu d'arcade dans le plus pur style des jeux de café avec son scrolling diagonal laissant apparaître un sol lunaire, une cité intergalactique. Comme d'habitude, les aliens tenteront



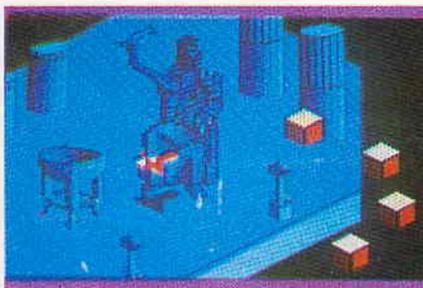
de vous bloquer le passage, c'est sans compter avec la ténacité et la rapidité de gachette que vous possédez. Vous devrez aussi vous méfier de la pénurie de carburant. (Vous ne vous imaginez tout de même pas que vous allez pouvoir traverser les trois régions galactiques sans carburant ? Les aliens et moi-même vous le déconseillons).

La notice précise que ce jeu est inspiré



de la vidéo de ZZ TOP. On peut, en effet, noter une certaine ressemblance entre le vaisseau spatial que le joueur a la charge de mener et la célèbre ZZ mobile telle qu'elle apparaît dans la vidéo.

Un jeu qu'apprécieront tous ceux qui "tirent dans le tas" et qui ne tiennent pas rigueur aux créateurs des petits bugs qui apparaissent de temps en temps dans les coins de l'écran.



## LIGHT FORCE

Light Force est un des jeux d'arcade des plus défonçant qui soit ; il reprend le thème classique de la base lunaire que l'on survole et que l'on doit détruire, pour accéder aux tableaux des météorites, de la jungle et autres extragalactiques volant en formations.

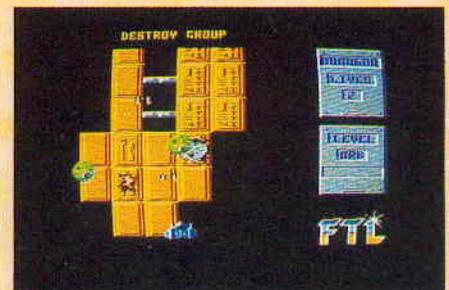
Je sais que vous n'avez pas peur des affreux pas beaux et que vous saurez faire triompher la force de la lumière.



L'animation est très bien réussie et on peut remarquer que les couleurs ont été judicieusement choisies, ainsi, les possesseurs de moniteurs monochromes n'auront pas à combattre en pleine nuit, ne voyant pas certains écueils, comme s'est souvent le cas.

Les aspects du vaisseau spatial et du décor sont d'un tel effet que nous devons admettre que nous sommes en présence d'un jeu vidéo catégorie arcade du plus pur cru.

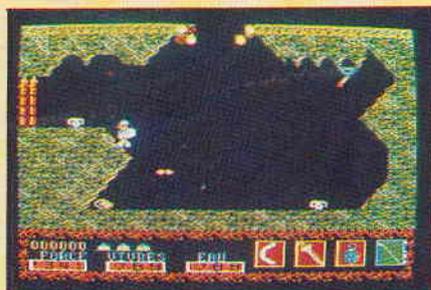
Ce logiciel retient tout l'intérêt du joueur qui peut s'y adonner pendant des heures.





## LIVINGSTONE

Si la jungle est le lieu privilégié pour les rencontres exotiques (singes, éléphants, Tarzan...), il peut arriver que ce décor moite serve de support à un jeu informatique. Livingstone contient tous les éléments qui font une bonne aventure : une mission très précise : retrouver le Docteur Livingstone, des décors multiples et variés, un graphisme de bande dessinée et une liberté d'action quasi totale. Stanley (c'est le nom du journaliste qui retrouva Livingstone) est équipé de plu-



sieurs ustensiles : une perche pour franchir les obstacles, un boomerang pour décapiter les adversaires trop entreprenants, un couteau et des grenades d'utilisation non moins évidente. Attention, le sol cache parfois des pièges sous la forme de grands trous peuplés d'yeux phosphorescents au contact mortel. La seule échappatoire : atteindre à l'aide du boomerang, une manette ouvrant un passage secret, lequel permet un retour à l'air libre. N'oublions pas la musique guillerette de la présentation qui participe au plaisir de jouer.



## MAG MAX

Le presque homonyme cinématographique de notre héros faisait, lui aussi, beaucoup de dégâts. Dans le rôle du robot mécanoïde destructeur de vilains pas beaux, on trouve ce cher Mag Max. Au départ, ce n'est qu'un simple vaisseau

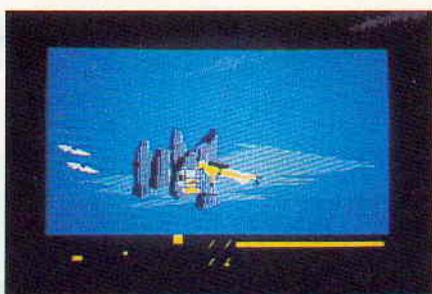


muni d'un faisceau laser. Puis, au fil des scrollings latéraux, des morceaux de jambes, de lances et autres armes vous apparaissent. Pour s'en saisir, il suffit de passer au-dessus de l'objet convoité pour aussitôt assister à une fulgurante transformation. Trois points à ne pas oublier : les bunkers sont particulièrement solides, les missiles ennemis sont particulièrement dangereux et vous n'êtes pas immortel. Sachant cela, le



joystick à la main, il faut tout simplement ravager les adversaires qui vous gênent, non seulement sur terre, mais aussi sous terre.

En effet, de petits cratères sont disposés de temps à autres sur le sol de la planète survolée, si vous avez déjà obtenu un accessoire, il vous sera possible de descendre aux enfers, c'est-à-dire au cœur d'une autre bataille. Ne vous découragez pas !

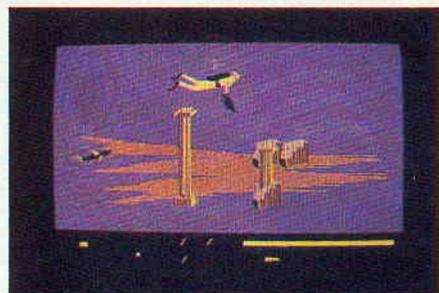


## MARACAÏBO

Avec Maracaïbo, nous sommes en présence d'un des très rares jeux d'aventure sous-marine. Une idée très originale de la part de Loriciel d'avoir totalement



dénudé les images de l'aventure, ne subsistant plus qu'un fond sablonneux ainsi, bien sûr, que les quelques objets nécessaires au déroulement de l'aventure. Cela produit une très bonne impression de "fond des mers" qui donne son principal intérêt à ce jeu. Tous les ingrédients d'un bon jeu d'amateur sont réunis ; le camarade de mission est prisonnier derrière une grille, la clé qui permet de le délivrer est égarée à quelques milles nau-



tiques aux alentours. La réserve en oxygène de notre compagnon s'épuise vite si vous ne vous dépêchez pas de le ravitailler en bouteille (ces bouteilles se trouvent dans les amphores ! (sic)). Toutes les informations nécessaires à la progression du joueur sont discrètement affichées sur le bord de l'écran. J'allais oublier de vous prévenir que des équipes de plongeurs inamicaux ainsi que des mines de fond attenteront à votre vie.

## METROCROSS

La logique voudrait que ce logiciel traite d'une traversée de métro (titre version filmée), mais la logique, en informatique ludique, n'est plus ce qu'elle n'a jamais été. C'est pourquoi le petit bonhomme jaune qui attend patiemment dans un



coin de l'écran une sollicitation de votre joystick ne va pas traverser un métro, mais une longue pièce à damier. Le principe tient à la fois du cent mètres et du steeple-chase, c'est-à-dire courir le plus vite possible en évitant les obstacles. Ces obstacles sont de plusieurs natures, des bidons rouges et blancs d'une marque connue de soda, des haies et des dalles grises "ralentisseuses". Il y a également des "dalles chauffantes" et



"engloutisseuses". En revanche, d'autres objets seront plus utiles, les boîtes bleues qui donnent des points ou arrêtent le chronomètre, les boîtes vertes, qui doublent votre vitesse et le skate board (je n'oublie pas les tremplins et les rats). Si les cinq premiers parcours ne sont pas trop difficiles, la suite s'avère beaucoup moins évidente. (Il y a 24 niveaux).

A réserver aux rapides du joystick.



## PROHIBITION

C'est de mercenaires comme vous dont on a besoin pour lutter contre les trafiquants qui sévissent de nos jours dans les quartiers de la ville (il faut vous ima-



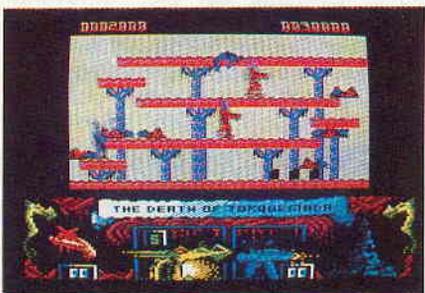
giner à New-York durant la prohibition). La criminalité ne cesse d'augmenter et la police ne sait plus quoi faire. Je ne sais comment cela s'est fait, toujours est-il que vous êtes engagé dans la police (eh, oui!). Mais attention, ce "job" n'est pas de toute routine, c'est même l'action pure et il faudra le manier ce gros calibre que l'on vous a confié. Mais ça, c'est tout ce que l'on raconte pour se mettre dans l'ambiance du jeu. Parlons un peu du logiciel proprement



dit : de ses graphismes superbes, de son animation, très réussie (c'est tout le décor qui bouge). Le but du jeu est de "flinguer" au fusil à lunette tous les gangsters qui apparaissent dans le paysage, mais attention, ne croyez pas que c'est facile, car ce sont des professionnels qui agissent vite et savent se cacher. Prohibition est un jeu qui a su nous enthousiasmer.



## NEMESIS THE WARLOCK



Je t'ai eu Warlock. Ta pitoyable vie est terminée. Je dois continuer mon œuvre : épurer la galaxie de tous ses déviants.

C'est par ces paroles guillerettes que le jeu signale votre mort. Revenons un peu en arrière : le méchant, c'est Torqué-mada, le gentil, c'est Némésis. Vous dirigez le guerrier au long des plates-formes rouges qui constituent le décor. The Warlock dispose de deux armes : une épée et un pistolet. Ce dernier doit être régulièrement ravitaillé en munition si l'on veut disposer d'une capacité de tir

suffisante. Des adversaires, en nombre défini, doivent être tués à chaque tableau. Attention, certains de vos ennemis se transforment parfois en zombies assez coriaces. Tout contact avec les vilains colorie un peu plus le cœur dessiné en bas de l'écran, le chronomètre est une forme encapuchonnée se traçant peu à peu (Torqué-mada himself). Il arrive quelquefois qu'au passage du tableau, on tombe dans le vide. Dans ce cas aussi : game over. Il n'est donc pas inutile de faire un plan.

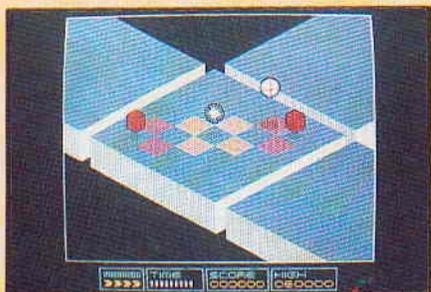
La musique, bien réalisée, compense une animation un peu lente et des personnages "miniatures".





## RÉVOLUTION

Il existe de nombreux jeux utilisant une boule : le bowling, la pétanque, le tennis... Pourtant je doute que vous ayez jamais pratiqué le style de jeu proposé par Révolution. Tout d'abord, parce que vous n'êtes pas le manipulateur de la boule, vous êtes la boule, ensuite parce qu'il existe peu de mondes constitués de dalles bleues dans notre quotidien. Sur huit niveaux différents, on trouve quatre énigmes de difficultés inégales. Le sujet des énigmes est toujours le même :



deux cubes rouges sont disposés dans l'espace. Lorsque vous en touchez un, il devient tout blanc. Rendez-vous alors le plus vite possible près du second pour également le toucher, le tout en temps limité (4 ou 5 secondes au niveau le plus bas). Les opérations ne sont pas facilitées par les petits objets qui se trouvent entre vous et les cubes. La boule se déplace en bondissant ou en roulant (attention aux jointures entre les dalles). Révolution possède une originalité certaine et un graphisme des plus soignés. Ce jeu devrait séduire les amateurs de Spindizzy.



## ROBBOT

Ce cher bon vieux thème de la panne d'essence sur une planète inconnue va encore resservir. En effet, si le jeu est réussi pour l'époque (rentrée 86, que c'est loin!), les auteurs n'ont pas cherché très longtemps le thème. En panne de



carburant, vous êtes forcés de vous poser sur une planète lointaine. Par bonheur, les sondes de votre "spaceship" ont détecté des réserves d'énergie qu'il vous "suffira" de descendre chercher dans le sous-sol. Décidément, quelle chance, vous disposez justement à bord de robots de transport, de communication radio et de réparation qui feront le déplacement pour vous (sous votre con-



trôle, bien sûr, si vous savez garder le contact radio).

Les robots montrent donc leur nez et partent à l'aventure dans ce sous-sol hostile. L'impression d'hostilité est très bien rendue grâce à un graphisme découpé, à la limite du mal fait.

Ce jeu est à déconseiller à ceux qui sont vite agacés par les jeux moyens et de faible intérêt.



## SIGMA 7

Un vaisseau spatial gris et bleu s'élance d'un ponton rose. De petits triangles verts se dirigent vers vous en un joli mouvement d'ensemble avec l'intention évidente de vous détruire. Vous ne voulez



pas vous laisser faire et vous ripostez en usant et abusant de vos lasers. Cette première partie n'est pas la plus originale, puisqu'à part le scrolling diagonal, le reste est au niveau du boum-boum classique. La suite est plus attrayante puisqu'elle se déroule à la surface d'un labyrinthe "pastillé" (couvert de pastilles) en représentation 3D. Bien entendu, vous êtes mis en difficulté par des êtres



bizarroïdes, heureusement réduisibles à néant.

Certaines pastilles ne disparaissent pas et forment un motif sur le sol. Ce motif vous sera utile dans la troisième partie où, à l'aide d'une météorite, vous devrez allumer en blanc les touches d'un carré de 3 cases sur 3.

Une fois la première série terminée, il reste encore 6 niveaux possédant des adversaires différents.



## SPACE HARRIER

Vous avez peut-être vu dans une salle de jeu ou dans un Luna Park quelconque, un super jeu d'arcade dans lequel le joueur chevauche un engin diabolique qui



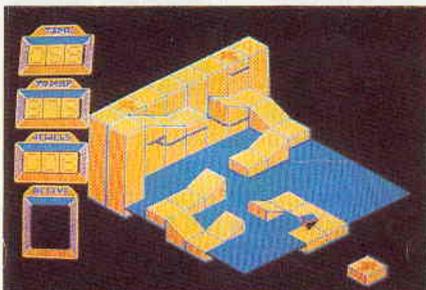
bouge dans tous les sens et qui sert à combattre les aliens, à éviter les arbres et, bien sûr, à tuer le grand monstre qui ondule de haut en bas à la façon d'un dragon chinois. Eh bien, voici transcrit sur l'Amstrad, ce jeu diabolique. Mais, bien sûr, il ne faut pas vous attendre à des miracles, l'Amstrad reste l'Amstrad. L'adaptation a tout de même conservé l'intérêt, en remplaçant les dessins pleins par des dessins "fil de fer", le dragon



garde sa même "dégaine" impressionnante et le jeu se déroule à une vitesse folle. Peu de commandes sont nécessaires pour jouer, le joystick suffit et une touche pause est redéfinissable. Ni astuces ni ruses de guerre ne sont nécessaires pour gagner. Il est, en revanche, fortement conseillé de tirer dans le tas, c'est d'ailleurs le seul moyen de se débrouiller dans ce jeu, ma foi, très très défilant.

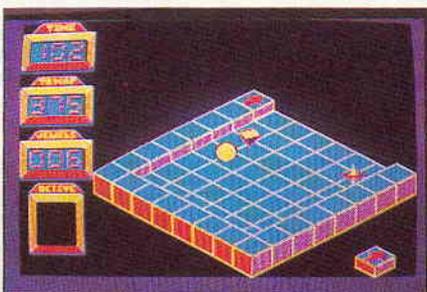
## SPINDIZZY

Voici, sans doute, le jeu le plus génial qui existe aujourd'hui sur Amstrad. Dès que vous allumez la machine et que vous chargez ce logiciel, le jeu est capable de vous mettre de bonne humeur. Mais dès que vous commencez à réellement pro-

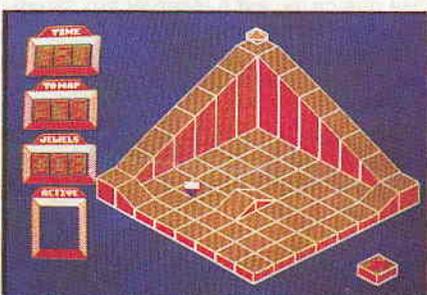


gresser dans les différents écrans, l'enthousiasme est à son comble. SPINDIZZY est apparu comme véritablement révolutionnaire lorsqu'il est sorti et cette opinion, beaucoup d'"Amstradistes" la partagent encore.

Le but de ce jeu est de traverser des salles à l'architecture irréaliste. En effet, ces salles sont suspendues dans l'espace. L'outil d'investigation que possède le joueur est une petite toupie qui est extrê-

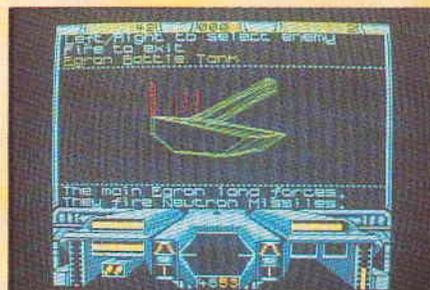


mement sensible à la pesanteur et aux impulsions que lui applique le joueur. Cette toupie de malheur devient parfois incontrôlable (ceci est mon avis, que les virtuoses du joystick ne partageraient sans doute pas). Bien sûr, divers gadgets sont éparpillés sur votre chemin. On peut ainsi trouver des diamants qui rapportent des points mais aussi des ascenseurs, des trampolines etc.



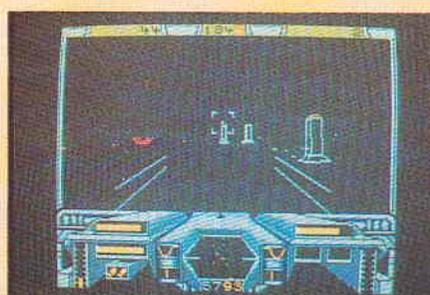
## STARGLIDER

Le planeur de l'espace possède des moteurs ! Les progrès technologiques ne surprendront toujours. Votre planeur est équipé de toute une batterie d'instruments : un scanner, une cellule laser, des indicateurs de diverses natures, un altimètre et un hublot ouvert sur le monde extérieur. Toutes vos armes sont prêtes : le Sapphire II, un laser quadruple de haute puissance ainsi qu'un missile guidé. Que faire de cette panoplie meurtrière ? Débarrasser la planète Novénia, de tous les appareils étrangers. Décollage



immédiat, l'écran plein de parasites s'éclaircit et apparaît un paysage sombre. Seules de petites lumières vertes brisent la monotonie du décor. Quelques formes étranges apparaissent, vous les avez reconnues : il s'agit de tanks et autres appareils volant ou marchant. Comme ces derniers commencent à vous bombarder copieusement, il est temps de riposter. Le curseur se déplace et permet à vos lasers de se pointer sur leur cible.

Les graphismes en 3D sont superbes, il est seulement dommage que l'animation soit un peu lente.



## THANATOS

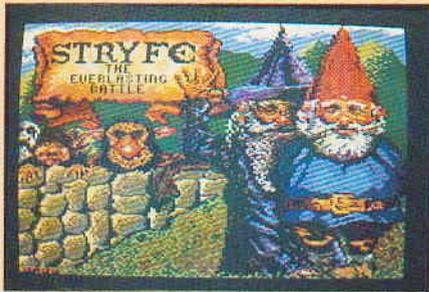
Partez pour le pays des monstres gentils. THANATOS se propose de vous raconter la belle histoire d'un dragon et d'une jeune fille. Vous êtes sollicité pour jouer le rôle du dragon (gentil) et vous devez conduire la jeune fille (jolie)



donné de nom, c'est bien dommage mais vous pouvez toujours en inventer un. Moi, je l'appelle Géraldine), pourra distribuer des sorts et peut-être qu'elle vous changera en prince charmant. (Mais hélas, cela n'est pas indiqué dans la notice et je suis encore dans l'ignorance totale quant à l'issue du jeu). Thanatos est un jeu somme toute bien réalisé mais qui pêche sans doute par sa lenteur.



jusqu'au chaudron. Bien entendu, ce voyage ne sera pas de tout repos pour le monstre qui est sensible aux flèches que lancent les guerriers, aux piqûres d'abeilles et aux chutes de pierres. Il faudra veiller à garder votre cœur en bonne santé pour vous défendre. Vous pourrez cracher des flammes, ce qui, en général, est très efficace contre toutes sortes de dangers. Une fois arrivée au chaudron, la jeune fille (le scénariste ne lui a pas



## STRYFE

Dès que vous avez lancé ce jeu, une page de présentation des plus superbes vous accueille dans cette récréation gnomesque. En effet, l'histoire est entièrement basée sur les différends entre les gnomes et les monstres de toutes sortes qui habitent dans les environs et qui n'ont de cesse "d'embêter" les gnomes. Vous n'allez pas rester comme ça, sans réagir. Vous allez, de ce pas, aider les gnomes à détruire toutes les forces du mal ainsi que le grand démon qui les dirige. Avant de partir à l'aveuglette, il



faut quand même que je vous mette en garde contre les différents types de bestioles que vous allez combattre : les Kobolds sont petits et malsains, mais surtout dangereux, les Trolls sont du genre grands, forts et bêtes. On trouve aussi des esprits verts et des fantômes. Que tout cela ne vous fasse pas peur car cette contrée est des plus charmantes lorsqu'elle est pacifiée.

La réalisation de ce jeu rappelle un peu Sorcery. Je suis sûr que vous passerez un très bon moment en compagnie des gnomes ou, au minimum, apprécierez la page graphique.



## THE LAST MISSION



Il est nécessaire de posséder des nerfs d'acier avant de se lancer dans l'aventure de la dernière mission. On vous précise que ce jeu est à réserver aux fanatiques de l'arcade, aux purs et durs. Pour une fois, le cadre n'est pas une étendue étoilée, mais une usine ultra-moderne.

Que faites-vous en ces lieux ? Nul ne le sait. Regardez-vous bien : une tête ovoïde avec 2 petits yeux. Cette tête peut voler indépendamment du corps.

Parlons-en du corps : il tient plutôt du char d'assaut à chenillettes que de la

forme classique comprenant bras et jambes. Ici, comme ailleurs, c'est la tête qui dirige le mouvement. Elle peut avancer seule ou bien à l'aide du véhicule. Chaque salle de ce complexe présente des pièges dangereux. Il vaut mieux se déplacer avec prudence, sinon c'est l'explosion contre des "bidules" changeants.

Je vous parlais de nerfs d'acier. En effet, à chaque vie perdue, vous reprenez au premier tableau.

Mais restez calme, on peut y arriver !



## THING BOUNCES BACK



Voici un jeu qui attire l'attention ; le héros que vous devez manipuler est monté sur ressorts. Sa nature, quant à elle, est complètement indéfinie, c'est pour cela que les Anglais l'ont appelé "THING" (la chose). Pour jouer à ce jeu, vous devez faire rebondir la "chose" à l'intérieur d'une usine de production de jouets maléfiques. Pour cela, vous devrez retrouver les pièces constituant le programme informatique, éparpillées partout



dans l'usine. Le principe de ce jeu est très bien trouvé et la réalisation serait très réussie si les concepteurs n'avaient eu la bonne idée de faire rebondir le décor en plus de la chose (les rebonds ne se faisant pas au pixel près, mais au caractère près, soit 8 pixels).

L'écran ainsi secoué est capable de vous donner le mal de mer. Bref, il est déconseillé de jouer à THING... pendant la digestion sous peine de, sous peine de...



## TRAILBLAZER

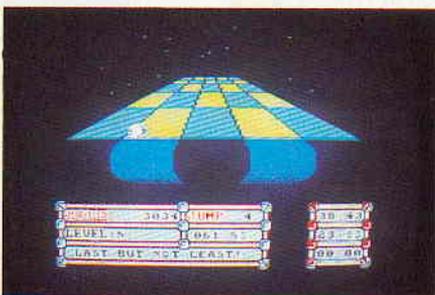


Que la page écran ne vous induise pas en erreur, il ne s'agit pas d'un jeu de football se déroulant sur un terrain multicolore, mais d'un jeu d'arcade au rythme agréablement rapide. Un tapis roulant se présente sous vos yeux éblouis, afin d'exposer ses multiples motifs. Vous, simple balle au passé douteux et à l'avenir incertain, êtes en quête d'émotions fortes. Vous allez en trouver au long des carreaux plurichromes.

Certaines couleurs sombres, le noir par exemple, symbolisent un vide. Je ne vous conseille pas d'y tomber. Les autres couleurs vous offrent des joies diverses, saut en avant de plusieurs cases, réten-

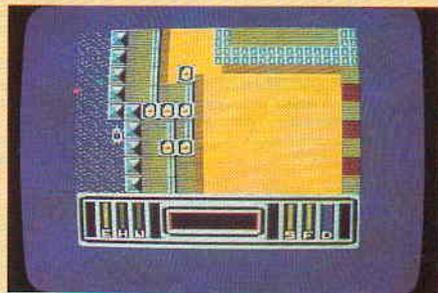


tion de la balle, inversion des commandes gauche-droite. De plus, le tapis se déroulant à une vitesse quasi apocalyptique, il vous faudra une certaine dose de patience et d'endurance pour venir à bout des dizaines de parcours proposés. Uniquement pour les possesseurs de joysticks incassables.

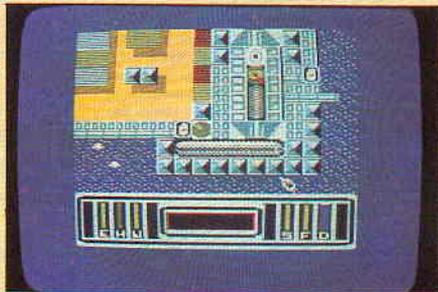


## XARQ

Xarq est le nom d'une planète lointaine et hostile. Pourtant, une base a tout de même pu y être installée. Aujourd'hui, cette base menace de s'autodétruire, privant ainsi notre civilisation de toutes les richesses que l'on vient juste de

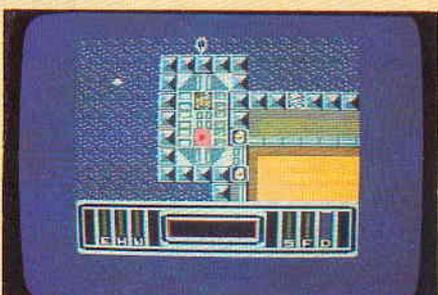


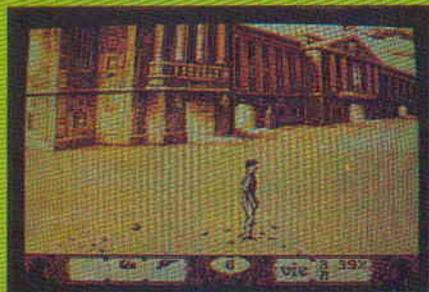
découvrir sur Xarq. Le gouvernement décide de vous munir d'un vaisseau d'investigations hyper rapide. (Mais pourquoi vous au fait ? Oui, c'est vrai ça, pourquoi vous ?). Comme on ne néglige rien, tous les équipements les plus modernes ont été montés sur l'appareil : bombes, grenades, sous-marins, missiles téléguidés. Tous les éléments sont donc réunis pour que vous réussissiez votre mission. Si vous échouez, le gouvernement saura



qui accuser, vous êtes ainsi prévenu. J'oubliais quand même de vous parler des indicateurs, mal dessinés sur l'écran : état des moteurs, de la coque, mes d'armement, des blindages, la quantité de carburant, la profondeur et l'état du scanner.

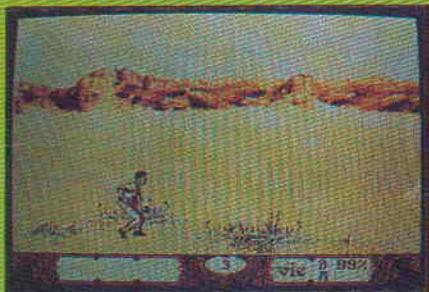
Xarq est un jeu somme toute bien dessiné et animé, qui pourra peut-être vous captiver pendant quelques bons moments.





## BOB WINNER

L'ambiance rétro, très soignée, vous prend pour ne plus vous quitter dans ce jeu d'aventure-action. Le graphisme est, en effet, plus que superbe, les cadres ont un joli petit design rococo qui rappelle bien les années 30. Mais ce sont surtout les décors utilisés au cours de l'aventure qui retiennent l'attention. Ces images ont été acquises avec quatre niveaux de gris puis avec une réaffectation des couleurs, on obtient des images très pittoresques,



légèrement jaunies comme s'il s'agissait de vieilles photos. Le personnage dispose d'une multitude d'actions, obtenues à l'aide de la manette de jeu. On peut regretter toutefois que le grand nombre d'actions possibles soit difficile à mémoriser, obligeant le joueur à faire confiance à son instinct (l'instinct du joueur, c'est bien connu) pour opérer la bonne manœuvre au bon moment. Le jeu reste tout à fait possible. Les amateurs de combat mêlé à la recherche d'objets-clés apprécieront beaucoup, je l'espère autant que nous.

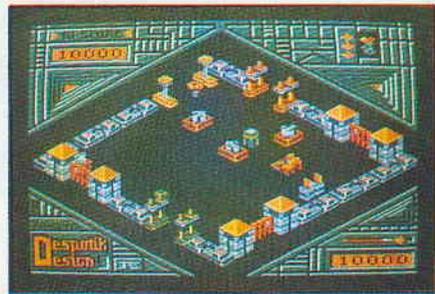


## DESPOTIK DESIGN

Des fous maniaques, on peut en rencontrer tous les jours. Moi-même, il y a quelques temps, j'ai discuté avec un ex-futur maître du monde. Celui-ci avait décidé



d'investir une usine de génie génétique fabriquant des cellules humaines. Pour parvenir à ses fins, il avait détourné les circuits de conception, transformant ainsi les cellules en cellules maléfiques. Malheureusement pour lui, un héros à la gomme avait été envoyé et avait réussi à retourner la situation. Cela avait été simple, il suffisait de déplacer les flèches d'orientation grâce à un grappin magné-



tique pour que les cellules retrouvent le droit chemin. Ensuite, on passait à la salle suivante etc. etc.

Oh, bien sûr, il y avait des adversaires : le champignon, le grille-pain, les robots. Mais à thermo-bille vaillante, rien d'impossible surtout lorsque l'on est entouré de si beaux graphismes. Que voulez-vous, il n'y a plus d'injustice en ce bas monde !

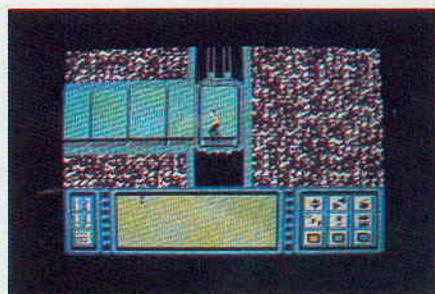


## IMPOSSIBLE MISSION



chambre, en revanche, les ascenseurs entre les meubles sont déjà moins courants. Il y a également des terminaux, ceux-ci peuvent accepter les mots de passe, trouvés dans les meubles. Deux possibilités s'offrent alors : "geler" les robots et remettre les ascenseurs dans leur état initial. Le bas de l'écran est occupé par votre micro-ordinateur de poche, instrument très utile puisqu'il vous donne l'occasion de tester vos talents de décripteur de puzzles. A noter une notice très bien faite et pleine d'humour.

Restez avec nous ! Le titre ne doit pas vous décourager. La mission est seulement presque impossible. L'informaticien fou (j'en connais) Elvin Atombender vient de s'emparer des codes de lancement des missiles nucléaires de tous les pays qui en possèdent. Et une mission spéciale, une ! Le vilain se terre dans son repaire souterrain. Les 32 salles sont gardées par des robots chasseurs d'hommes. Si on retrouve les pièces classiques d'une maison : salle à manger, salon,



## INERTIE

Oh ! le beau thème, qu'il est beau. Ecoutez un peu : le tyrannique ZORGLUB mijote un plan diabolique : engloutir tout l'univers dans un trou noir (non ? Si !... ). Et pour assurer son coup, il a enfermé les plus grands savants du monde (seu-



les personnes à pouvoir arrêter l'odieux plan) dans des planètes lointaines. Il faut donc un volontaire pour sauver le monde...

J'attends.... Buck Sky Gordon, vous serez donc volontaire. Prenez votre vaisseau spatial à correction manuelle de pesantier, votre pistolaser et partez au plus vite pour ces planètes inconnues. Le jeu rassemble tous les ingrédients pour réaliser un bon logiciel, graphisme, cou-



leur. L'animation n'est pas excellente, mais quand même tout à fait suffisante. L'astuce consiste à déplacer le vaisseau en utilisant la pesanteur de l'astre en question (ou en luttant contre, suivant le cas). On comprend maintenant pourquoi le jeu s'appelle Inertia.

Je dois aussi vous prévenir que l'orientation du vaisseau est des plus délicates et que vous devrez faire preuve de beaucoup de dextérité.



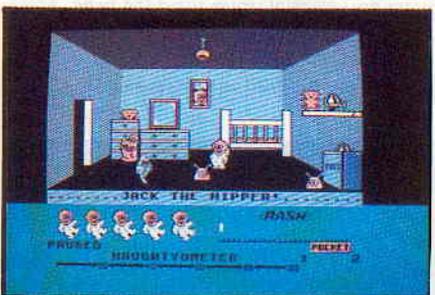
## KORONIS RIFT

Le rôle que ce jeu vous propose de prendre est celui d'un récupérateur de technologie. Il faut que je vous explique en quoi consiste ce curieux métier. Vous êtes le casseur de l'espace, vous récu-



pérez les vieilles carcasses et éventuellement les vieux ordinateurs. Votre fidèle androïde Psytek vient de vous signaler les vestiges d'une base utilisée par des civilisations anciennes. Apparemment de nombreux vieux vaisseaux s'y trouvent encore. Une fois en orbite sur cette planète, vous vous apercevez qu'il pourrait s'agir de Koronis, qui fut la base d'une des plus puissantes armées que l'univers ait connues. Vous allez donc descendre

## JACK THE NIPPER

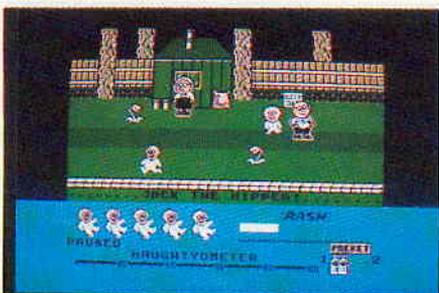


Déjà tout petit, j'adorais faire des bêtises. Maintenant, je suis beaucoup plus sage (c'est moi qui le dit). Malheureusement, le logiciel Jack the Nipper m'a redonné goût aux bêtises d'antan. Comme Jack, j'étais un bébé joufflu et emmailloté. Comme lui, j'allais me promener seul dans les rues avec, pour obsession de faire le plus de dégâts possible. Pour cela, plusieurs instruments vous sont aimablement fournis par les circonstances : un klaxon, de la colle, des clés. C'est à vous d'agir pour augmenter votre "Naughtyometer" (ou compteur de détestabilité). Mais atten-



tion, tous les personnages et les autres sont prêts à vous distribuer des fessées à tour de bras. Les graphismes sont très amusants avec des fantômes, des petits robots, des vieilles dames.

Tiens, tiens, un magasin de porcelaine. Je crois que mon ballon va trouver son utilité. A bientôt pour de nouvelles bêtises et de joyeuses fessées !



avec votre vaisseau d'exploration et ramasser tout ce que vous trouverez de bon à prendre, mais ne croyez pas que ce sera si simple que cela, les vieux vaisseaux sont protégés et pour les récupérer, une foule d'actions sont possibles. L'animation est très réussie. La vision que vous avez depuis votre cockpit représente un sol lunaire très montagneux et presque réel. Ce jeu nous a paru très complet.





## MADDOG

Avez-vous déjà eu l'idée de vivre comme un petit toutou ? On se dit "Qu'est-ce que ça doit être peinarde de vivre ainsi, rien à faire, on fait pipi au coin d'un mur ou d'un tabouret et puis on s'en va..." Ne croyez pas cela, en fait, c'est beaucoup plus subtil. Sachez que sortir de la niche en étrant les pattes est un rite qu'il faut respecter. Il est, d'autre part, impératif que vous jouiez avec les petites bal-



les. Et lorsque l'idée de croquer un os vous prend, c'est pour ne plus vous lâcher. Vous pourrez, grâce à ce jeu, réaliser un rêve dingue : vivre une vie de chien.

D'une réalisation pleine de vitalité et de vivacité, Maddog a, au moins, l'avantage d'être un logiciel pacifique. Les couleurs sont gaies et le graphisme est net. Enfin, les états d'âme d'un chien vont de la nourriture au jeu sans oublier ce qui est le plus important : le cœur...

Très sympathique, ma foi. J'espère qu'avec ce jeu, vous serez aussi enthousiasmé que nous.



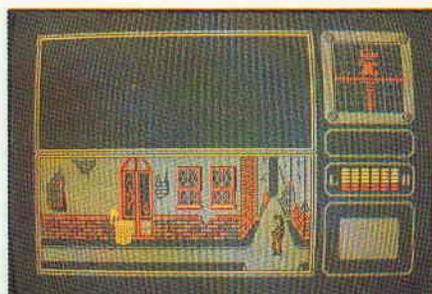
## MANHATTAN

### 95

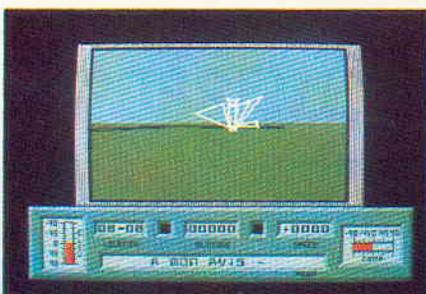
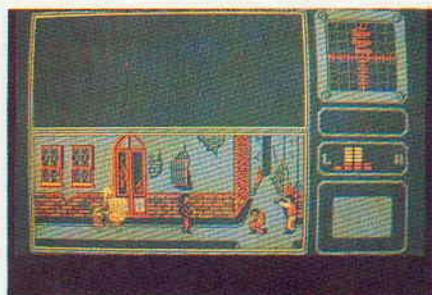
L'île de Manhattan est devenue une gigantesque prison remplie de personnages plus ou moins recommandables. Parmi ces rebuts de l'humanité, on



trouve SNAIL LISPKEN, un ex-héros médaillé et décoré. Celui-ci se voit proposer une mission particulière : retrouver le président des Etats-Unis, dont le Jet s'est écrasé à l'intérieur de l'enceinte de Manhattan. Tout ceci en une période de 24 heures. De plus, la liberté vous est offerte si vous réussissez (ainsi que la destruction des micro-bombes que l'on a sournoisement injectées dans vos artères). Deux raisons pour venir à bout de



cette aventure. On ne vous laisse pas aller tout nu dans cette jungle moderne, vous êtes muni d'un pistolet mitrailleur et de grenades. Les quelques humanoïdes rencontrés sont souvent belliqueux, mais vous n'êtes pas obligé de les tuer à tous les coups. Une option dialogue permet de vous faire des alliés (au moins provisoirement). Et n'hésitez pas à emprunter les voitures, elles sont rouillées mais en état de marche.

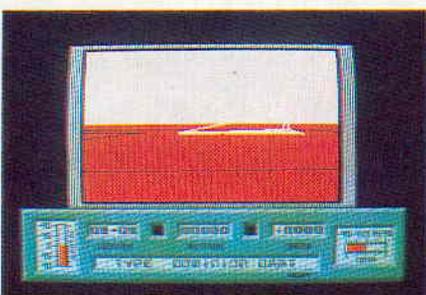
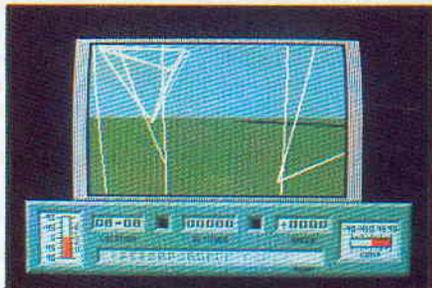


## MERCENARY

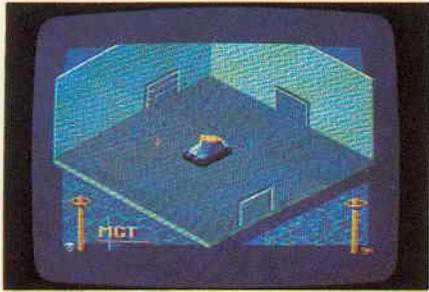
Sale temps pour les mercenaires. S'échouer sur la planète Targ en plein milieu de la guerre opposant les Mecha-noïdes et les Palyars, n'était pas vraiment une bonne idée.

D'autant que le paysage me paraît morne à souhait. Ma principale occupation va être de m'évader de cette satanée planète.

A première vue, cela peut sembler assez simple puisque, dès votre arrivée, un vaisseau spatial vous tend les bras. Mais vous apprendrez vite que l'énergie nécessaire à votre évasion se trouve sur (ou dans) la planète même. Votre quête



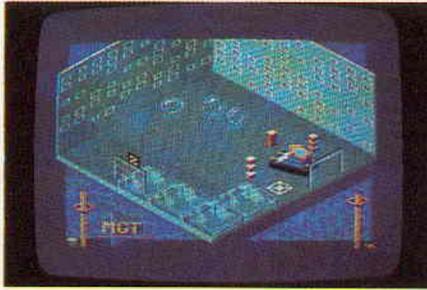
va s'étaler sur une surface éloquent de 15x15 (je ne compte même pas les réseaux souterrains). Vous allez découvrir toute une civilisation avancée avec de nombreux monuments, parfois anciens. En démolissant certains édifices, on se met à dos un des clans rivaux, en revanche, on gagne l'estime de son adversaire. A vous de choisir votre camp.



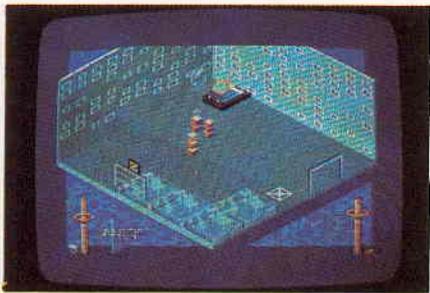
gravité. Ensuite, le nombre de salles (une quarantaine) risque d'être un obstacle à vos prétentions. Pourtant, le scénario semble évident : détruire, grâce à votre laser, le cerveau maléfique de la pièce d'à côté. Mais alors, rendons nous dans la salle adjacente et par un coup de rayons bien placés. Mais, ô rage, la plateforme, la seule accessible, n'est pas au même niveau que le cerveau sus-

## MGT

Le tank magnétique de ce logiciel va vous donner du fil à retordre : le déplacement de l'engin peut poser problèmes aux personnes non initiées à l'anti-

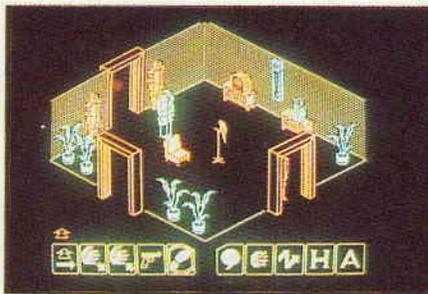


nommé. En revanche, vous apercevez une autre (la seule) possibilité, à savoir : une autre plate-forme. C'est celle-ci que vous devrez atteindre en passant par toutes les pièces. Au menu : rayons laser, objets énergétiques, dalles de déplacement, dalles invisibles et labyrinthe traumatisant. Un graphisme et une animation géants, c'est le classique des jeux en pseudo 3D.



## MOVIE

Retrouvez l'univers inquiétant des gangsters et des détectives qui sévissent ou sévissaient à Chicago, avec Movie. De sa démarche trainante, le héros examine les pièces d'un hôtel privé (il est rentré



ne pas oublier pourquoi vous êtes venu. Peut-être même vous aidera-t-elle à la trouver. Quoi ? Mais ce que vous cherchez ! Movie est un jeu d'aventure-action au graphisme assez fourni (en mobilier, surtout) et aux actions un peu lentes mais qui ont le mérite d'être déclenchées par un système d'icônes.



par effraction, bien sûr !). Il semble chercher quelque chose de précis. Saurons-nous de quoi il s'agit ? Pas tout de suite, quand même ! Continuez à chercher un peu. Vous allez donc vous promener dans les salles richement meublées. Vous rencontrerez toutes sortes de gens. Si, par bonheur, vous rencontrez une sympathique jeune femme, il est autorisé de la dorloter. Tâchez tout de même de



## NONTERRAQUEOUS

Les aliens ont décidément peu d'imagination : ils ont encore envahi une pauvre planète sans défense. Les peuples opprimés ont décidé de se révolter (voir les 7 Mercenaires). Puisqu'ils n'ont pas d'argent, ils construisent un robot perfectionné afin d'anéantir le cerveau électronique et démoniaque des extra-terrestres belliqueux. Le robot que l'on envoie au "casse-pipe" se dirige au joy-



tick et possède une petite hélice sur le crâne. Des appareils appelés SWOP (ou SWAP) permettent une mutation de la forme à hélice en un module armé de lasers. La montagne dans laquelle vous vous déplacez possède 42 niveaux (ce qui donne 1000 pièces environ). Toutes ces salles possèdent leur lot de pièges : gardiens "annihilateurs" de psyché (votre énergie vitale) et lasers "destructeurs". Pas de problèmes : si vous êtes un fanatique d'arcade et de jeux à salles multiples et si, de plus, vous avez un ancêtre écossais (because le prix), Nonterraqueous est fait pour vous.



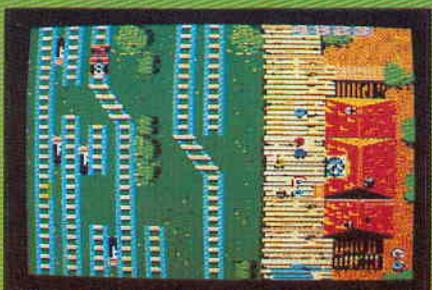


## NITRO-GLYCERINE

Vous avez aimé le nouvel album des aventures du cow-boy solitaire, plus connu sous le nom de Lucky Luke ? Voici l'occasion d'incarner votre héros avec ce logiciel intitulé "Nitroglycérine" (ou Ester Nitrique de Glycérine). Le jeu se déroule en 5 épisodes et mélange allègrement arcade, aventure et réflexion. Autant vous le dire tout de suite, le jeu



est assez facile et l'on parvient rapidement à l'épisode 4 qui pose un problème du style casse-tête... Toute l'histoire tourne autour de la concurrence entre les premières compagnies de chemin de fer des Etats-Unis. Luke s'est mis au service de la Central Pacific et doit protéger le convoi des attaques des bandits. Mais tout d'abord, il faut débarrasser la ville de la racaille qui l'encombre, puis déloger le rocher posé sur la voie. Ensuite Luke se tient sur un wagon et doit se rendre au sommet droit de l'écran par l'intermédiaire d'aiguillages. A vous de jouer plus vite que votre ombre !



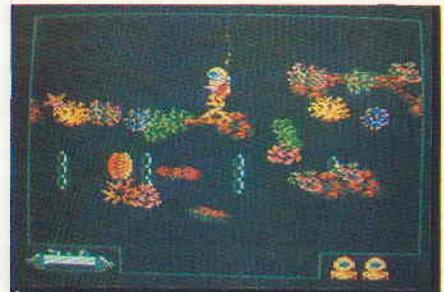
## PACIFIC

Que ne ferait-on pas pour récupérer un trésor ? Plonger au fond des océans, bien sûr ! Avec une réserve limitée d'oxy-

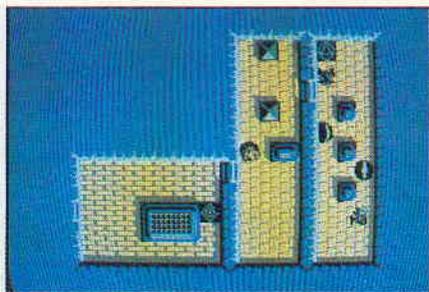
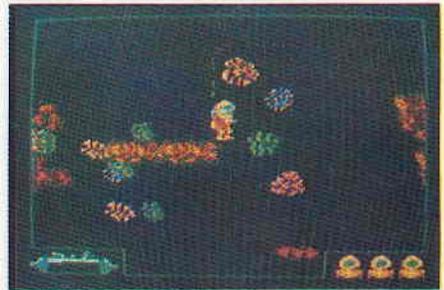


gène ! Ben, heu... pourquoi pas ? Avec une faune aux contacts mortels ? Vous savez, Cousteau sur le petit écran, ce n'est pas mal non plus.

Ne vous en faites pas, il ne s'agit que d'un jeu : les péripéties du voyage seront compensées par un décor changeant et multicolore. Votre scaphandre (à l'ancienne mode) est équipé d'une pompe qui s'épuise assez vite. Les stations services de la mer vous offrent un plein gra-

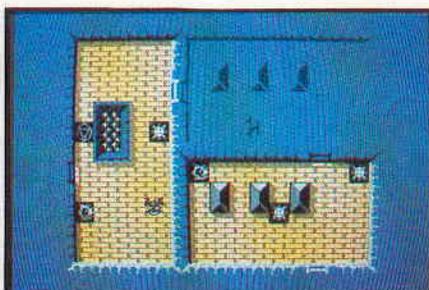


tis si vous parvenez à les approcher (gare aux mines). Un revolver supprimera toute forme de vie trop agressive. Les barils d'explosifs dégageront certaines zones rocheuses. Quant aux portes distribuées au hasard des fonds, elles vous conduiront dans un autre univers. Le graphisme corallien est superbe mais devient peut-être un peu lassant au fil des 32000 tableaux que comprend le jeu.



## RANA-RAMA

Avec ses multiples options, voici un des jeux les plus soignés qu'il nous ait été donné de voir. Grâce à lui, vous vous initiez à la magie ou tout du moins, vous



en apprendrez les termes techniques. La notice, très complète, vous dira tout ce que vous aurez à faire. Je vous préviens, c'est long et difficile pour arriver à neutraliser tous les sorciers et descendre au premier étage, mais ce jeu a le mérite d'être captivant. Chaque détail a son importance et chaque monstre, chaque sortilège est différent. Le thème est le suivant : 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. Mal lui en a pris car le voici changé en grenouille. Vous allez donc accompagner cette sympathique grenouille à travers le donjon. Vous gagnerez des sorts et des armes qui, salles après salles, vous aiderons grandement dans votre aventure.

## SABOTEUR

Mission espionnage industriel. Vous devez retrouver un disque magnétique à l'intérieur d'un complexe industriel

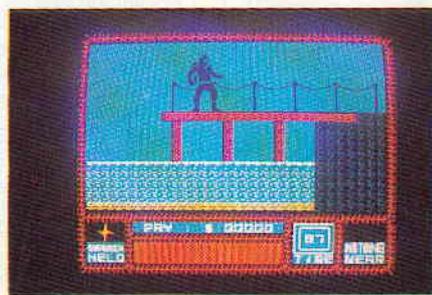


moderne. Pour assurer la réussite de l'opération, les commanditaires ont embauché un Ninja : vous, en l'occurrence.

Vous devrez percer le système de sécurité qui consiste en un grand nombre de chiens de garde dangereux, des gardes qui vous devrez combattre (ce n'est pas très dur) pour progresser, des armes anti-personnel ; ces derniers dispositifs res-



semblent à des caméras de surveillance à la différence près que celles-ci lancent des projectiles. Il faudra savoir utiliser l'ordinateur central pour vous ouvrir des portes. Si, sur votre chemin, vous rencontrez une branche, prenez-la, elle pourra être échangée contre le disque. Ce qui rapportera un bonus de points. N'oubliez pas de ressortir après votre méfait !

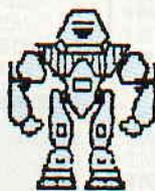


## SHORT CIRCUIT



Enfin l'histoire de Pinocchio arrive sur micro, du moins à peu de choses près, c'est la même histoire. Bon, que je vous explique ce qui est arrivé à ce robot frappé par un éclair et qui a ainsi pris vie.

Tout le monde en veut à ce pauvre robot numéro 5 : le laboratoire qui l'a conçu veut comprendre comment un robot peut prendre vie et le Pentagone veut désamorcer la bombe ambulante que constitue numéro 5. Aidez numéro 5 à s'en sortir "vivant" à travers d'innombrables salles de bureau très bien réalisées. La



deuxième partie de Short Circuit se passe dans la nature, où il faut maintenant agir vite, tirer sur les poursuivants et ne pas écraser les petit animaux qui viennent se fourrer sous vos roues. Un jeu que la réalisation soignée sauve de la catégorie "médiocre".



## ZOX 2099

Aux dernières "info" de 20 h, temps intersidéral, on apprend que quatre de nos compatriotes sont retenus en otages



par l'infâme ZOX sur sa planète Hullm. Vous serez donc chargé de les délivrer. Sur le chemin qui mène chez ZOX, vous rencontrerez mille difficultés. En effet, avant d'accéder au jeu d'aventure, il vous faut subir une épreuve préliminaire constituée d'une séance d'arcade. Si, par bonheur, vous parvenez jusqu'à la planète Hullm, vous pourrez commencer l'aventure proprement dite et ceci n'arrive pas à tous les coups car de bons



réflexes sont nécessaires pour l'arcade. Les labyrinthes de la planète Hullm sont truffés de gardes. Vous devrez ouvrir les grilles sans vous faire repérer, annuler les champs de force et, pourquoi pas, pousser les murs. Un jeu bien distrayant, ce ZOX 2099.

Encore un détail qui va vous enchanter : quand vous aurez gagné, on efface tout et on recommence... mais en plus difficile !





## BIG BAND

Récemment sorti de prison, le malfaisant héros de notre logiciel a pour principale préoccupation les retrouvailles avec son pote Max, ex-compagnon de cellule. D'autant que les dix ans de taule ont légèrement amoindri ses relations dans le milieu ainsi que son adresse au croche-tage. La lecture de la presse quotidienne vous apprendra qu'un casse est tout à



fait possible dans les quelques jours qui viennent. Mais, pour cela, il va être nécessaire de renouer avec vos "collègues" et de vous remettre au travail afin de retrouver les plans indispensables. Big Band est un logiciel d'aventure facile à utiliser puisque manœuvré par icônes. Les deux disquettes contiennent de nombreuses images des lieux où vous pouvez vous rendre. Votre "caisse" vous conduira d'hôtels en musées et de bars en épiceries à condition bien sûr de la ravitailler en essence. Attention, ce jeu ne fonctionne que sur 6128.

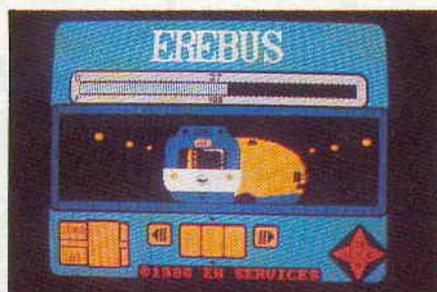


## EREBUS

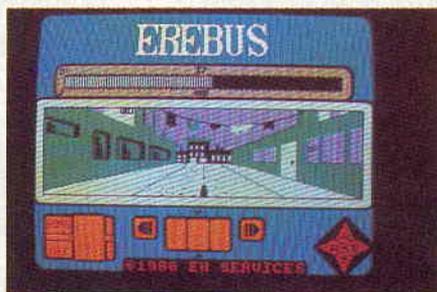
En qualité de chercheur en vulcanologie, vous êtes sur le chemin vers le volcan EREBUS dans l'Antarctique. Le problème est que votre avion ne semble pas sup-



porter le froid et cale à plusieurs reprises pour, cette fois, ne plus repartir. Ainsi qu'il est expliqué dans le manuel du parfait aviateur, vous allez tenter un atterrissage catastrophe. Pour une catastrophe, c'est une catastrophe ! Votre avion est complètement cassé. Mais vous en sortez vivant, eh, oui, sinon ce n'est pas marrant ! Première chose à faire, retrouver la cabane qu'aurait construite des



explorateurs, il y a quelques années dans les environs. Vous allez donc errer dans l'immensité blanche pour essayer de survivre. En fait, je ne suis pas venu ici pour m'amuser à étudier les volcans, en réalité je suis chargé de déjouer un complot planétaire visant à détruire la faune du continent antarctique. Le moins qu'on puisse dire, c'est que vous êtes mal parti ! Pour le reste, chut...



## GLOBE TROTTER



Super ! Un tour du monde en autant de jours que vous le voulez. Le départ se fait en bateau et vous n'appréciez pas beaucoup la place que l'on vous a affectée : la salle des machines. Le bruit, la chaleur ne sont bientôt plus supportables et vous décidez d'en sortir. Vous débarquez ainsi sur les côtes d'Afrique et, ici aussi, l'aventure continue. Ne faites pas confiance à n'importe qui, sous peine de terminer votre aventure en moins de quatre-vingts jours. (Je vous imagine bien au fond d'une marmite, entouré de cannibales qui se lèchent les babines).

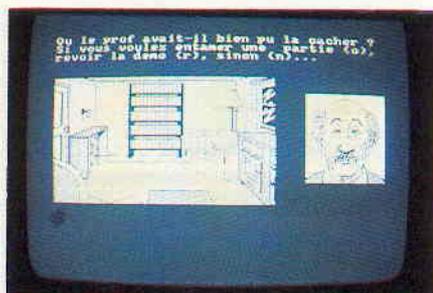
Je vous signale aussi que tout est susceptible de vous intéresser, par exemple, dénouer une intrigue que vous trouveriez par hasard sur votre chemin. Le vocabulaire à votre disposition semble remarquablement étendu, vous permettant de bien vous amuser. Allez, bon voyage ! (et surtout, bon retour).





Ce jeu d'aventure est capable de vous faire vivre avec passion les années 30 et plus particulièrement une des plus intéressantes affaires criminelles qui eut lieu en ces temps troubles. Vous devrez visiter tout un hôtel pour inviter tous les occupants à une soirée à l'Opéra, en vous aidant de fiches signalétiques. Vous devrez charmer, ensorceler, séduire, bref envoûter chaque personne en utilisant

## HARRY & HARRY



le vocabulaire, non dénué d'humour qui est mis à votre disposition. Le graphisme du logiciel est, lui aussi, tout à fait digne d'intérêt. Vivez cette aventure, au scénario digne d'un thriller réussi (si, on en trouve encore de nos jours !). HARRY & HARRY est capable de vous "prendre aux tripes" jusqu'à ce que vous échouiez ou triomphez. La qualité de ce jeu est remarquable et séduit tout joueur qui a le bonheur de posséder ce logiciel.

## INVITATION

Les manoirs hantés ne me font plus peur depuis longtemps. Vous pensez, je suis un spécialiste de l'ésotérisme. Alors, ce n'est pas l'invitation du baron Machin-Chose qui va me faire reculer. Tiens, le



chant à ma disposition, j'attaque le monstre à la chandelle. Miracle, il s'affaiblit et meurt sans pousser un cri. Tiens, une bibliothèque, je vais lire un bouquin. Malheur ! Tout est codé, je ne comprends rien. Et puis, l'heure tourne et puis, il va bientôt être minuit et puis... Enfin le graphisme est plutôt réussi, mais le scénario ne déborde pas d'originalité.

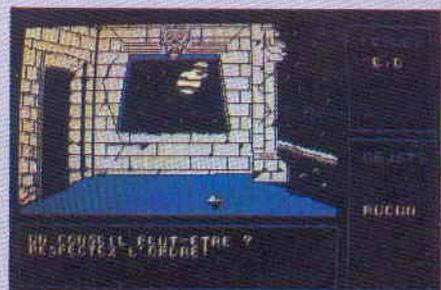


manoir est vide. La porte se referme derrière moi : plus moyen de l'ouvrir. Le silence se fait plus pesant et je décide, afin de passer le temps, de visiter les lieux. De nombreuses pièces s'offrent à mon regard complètement quelconque. Les meubles présents recèlent parfois des objets utiles. Tiens, une créature, elle m'attaque. Mon baromètre de force en prend un coup. N'ayant aucun objet tran-



## KILLER STAR

La notice de ce jeu est pourtant claire, des amis m'avaient aussi prévenu, tout abus est dangereux. Mais je n'ai pu résister. Après avoir tenté l'aventure une fois, je n'ai pu m'empêcher de recommencer. Pourtant, je n'avais pas envie d'y jouer



au départ. Je ne sais pas ce qui m'a pris de toucher à cette drogue. Je promets que je n'y toucherai plus. En attendant, il faut à tout prix que je vienne à bout du tyran qui règne sur le royaume. De plus, l'irrésistible humour des auteurs de ce logiciel est un irrésistible humour ! (décidément, ça ne s'arrange pas, on peut même dire que ça s'aggrave...). Cette bonne humeur nous accompagne tout au long de l'aventure. Le graphisme soigné, tel que l'on en rencontre rarement sur Amstrad constitue l'immense attrait de ce logiciel.

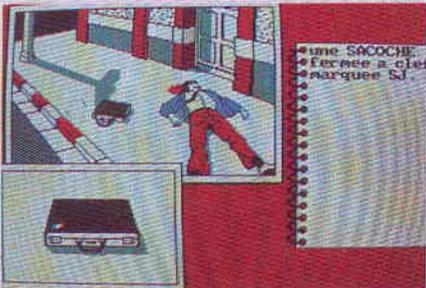
Je ne répèterai jamais assez ce conseil : n'en abusez pas !





## L'AFFAIRE SIDNEY

L'affaire commençait plutôt difficilement : un cadavre tué d'une balle en pleine tête et ni assassin, ni mobile. Première opération : fouiller les lieux grâce à la loupe et repérer tous les objets utiles. Il est quasi indispensable de prendre des notes, ainsi les noms découverts pourront être utilisés lors de la seconde

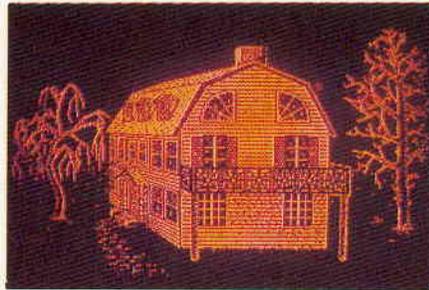


partie. Après l'examen de la rue du crime, vous passez dans la pièce où le tueur s'est posté. Là aussi, fouille en règle de la place. Muni de vos indices, il ne reste plus qu'à vous installer devant l'écran de votre terminal. Celui-ci est connecté aux brigades de gendarmerie, aux commissariats de police, ainsi qu'aux renseignements généraux et ce, sur toute la France. La sortie peut se faire réellement sur imprimante. Les méthodes traditionnelles peuvent être employées : déposition, comparaison des éléments, examen et enfin arrestation. Bonne enquête !

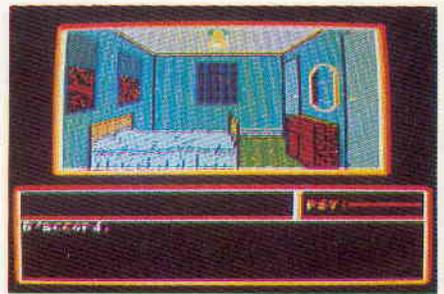


## LE PACTE

Les forces du mal sont concentrées dans la sinistre demeure du 31 Fiver Street à Salem (son musée, ses sorcières). Le



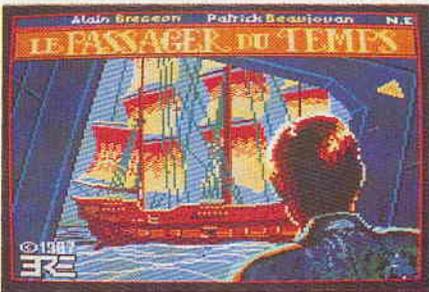
démon va répandre ses légions apocalyptiques sur le monde puisque le Pacte a été brisé. Après une page de présentation très bien réalisée, le graphisme des lieux ne déçoit pas. Une fenêtre est réservée aux textes et messages divers. Le vocabulaire est accessible au joystick, ce qui est bien pratique sauf dans les cas de panique : le mot convoité est parfois sauté. Vous avez deux compagnons



d'aventure, Laura et Wilson (plus un chien, Black). Ceux-ci transportent une partie du matériel utile à votre mission. Deux actions originales : la séance de spiritisme qui utilise un verre et une table, la photographie ultra-sensible pour fixer les images invisibles. L'entrée dans la maison déserte est impressionnante, on croirait presque entendre la porte grincer. N'oubliez pas de vous nourrir, vous pourriez avoir des hallucinations.



## LE PASSAGER DU TEMPS



juste assez de courant pour faire marcher l'ordinateur de la bibliothèque qui sera utile dans la suite de l'histoire. Cette suite, je ne vous la révélerai pas, étant incapable de faire marcher l'ordinateur de l'oncle (hum... hum !), je suis resté coincé bien vite. J'ai tout de même eu le temps de me régaler avec le graphisme et l'humour de nos amis Bregeon et Beaujouan, les auteurs. Les photos que vous pourrez voir dans Amstar ne laissent aucun doute : nous sommes en présence d'un jeu d'aventure haut de gamme.

Au cours d'une visite chez votre oncle, l'inventeur, vous découvrez des choses étranges. La plus curieuse est d'ailleurs la disparition de votre oncle lui-même. L'alarme géniale installée par votre parent, fonctionne décidément trop bien. Vous décidez donc de faire sauter les plombs. A l'aide de la torche, vous descendez à la cave pour réparer la génératrice électrique de secours qui fournira



## LES PASSAGERS DU VENT II

Les graphismes de l'Amstrad sont poussés à fond pour donner les meilleurs résultats possibles. Il est vrai que c'est la moindre des choses pour reproduire les



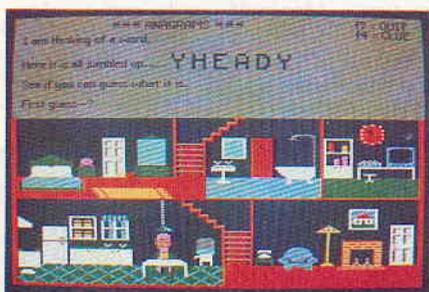
dessins de F. Bourgeon. Le concept de ce jeu est assez révolutionnaire car il est directement adapté de la BD. Vous plongez dans le XIII<sup>e</sup> siècle et serez confronté au commerce des esclaves, vous traverserez le "Channel" en plein conflit anglo-français. Vous pourrez prendre en charge les destins de plusieurs personnages : la belle Isa, Hoel le marin breton, Mary la roussette, Saint-Quentin et je peux vous garantir un intérêt sans



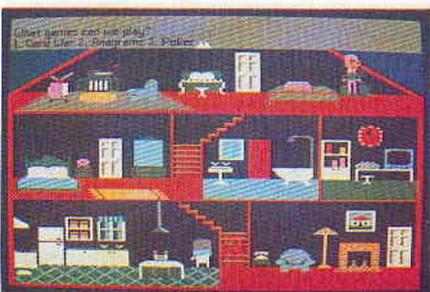
cesse croissant. Même si ce n'est pas un jeu où l'on s'amuse beaucoup, on se doit de posséder ce logiciel car tout le monde s'accorde pour dire qu'il s'agit bien de l'innovation majeure de ces derniers mois. Et si, par hasard, vous ne connaissez pas les œuvres de F. Bourgeon, profitez qu'un exemplaire de la BD soit fourni avec le logiciel pour les découvrir et constater, comme moi, le talent de cet auteur.



## LITTLE COMPUTER PEOPLE



ment meublée et habitable. Le mobilier et les équipements comprennent : télévision, chaîne Hi-Fi, piano, lit, salle d'eau avec baignoire, wc, cuisine toute équipée et un salon. On peut ainsi voir vivre le LCP. Il va d'abord inspecter la maison, puis ressortir quelques instants et enfin revenir avec ses valises. Il faut alors prendre soin de lui, le dorloter, le nourrir, l'amuser. Ainsi, une merveilleuse histoire d'amitié va naître entre un petit habitant des ordinateurs et un possesseur de CPC.



LCP est le jeu le plus inclassable et le plus original du monde (CPC). Sans être, à proprement parler, un vrai jeu, c'est quand même avec LCP qu'on s'amuse vraiment le plus. LCP est un petit bonhomme qui existe dans les ordinateurs. Différent dans chaque micro, le LCP ne peut se voir à l'œil nu. Vous devez alors lui offrir une maison, il faut ensuite qu'il daigne venir y vivre. Cette maison s'appelle "House ou Disk", elle est entière-

## MASQUE

Qui n'a pas rêvé d'aller en vacances à Venise (avant qu'elle ne disparaisse sous les eaux, mais ceci est une autre histoire). Ne vous méprenez pas, vous n'êtes pas là pour vous amuser. Comme



nous le raconte la petite BD jointe au logiciel, votre femme a été odieusement assassinée par une société secrète qui n'a évidemment pas respecté la trêve du carnaval. Vous devez alors venger votre femme avant que votre colère ne retombe (sympathique limitation dans le temps). Après avoir choisi un masque, vous commencez vos recherches, rencontrez et questionnez des gens, mais



que penser de leurs réponses ? Sont-ils amis ou ennemis ? Si vous trouvez une arme ou un autre masque, n'hésitez pas une seconde, prenez les, ils vous aideront grandement. Vous serez plongé en plein carnaval, monde étrange et inquiétant où il vaut mieux être vigilant. Une foule d'informations remplissent l'écran, sans oublier le décor de l'action qui rend extraordinairement bien l'ambiance.





## MEURTRES EN SÉRIE

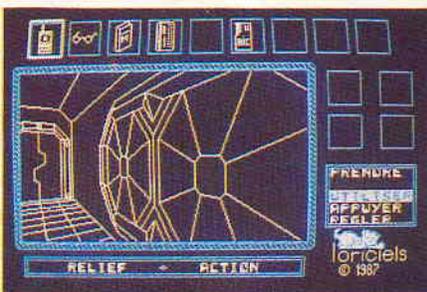
Mélange de Tintin et d'Agatha Christie, Meurtres en Série vous propose de dénouer une énigme des plus tordues, sur une île éloignée de tout. Sachez que sur cette île, on ne se déplace pas en voiture. Il vous faudra donc un vélo, un bateau ou aller à pied si le cœur vous en dit. Vous pourrez vous déplacer sur la



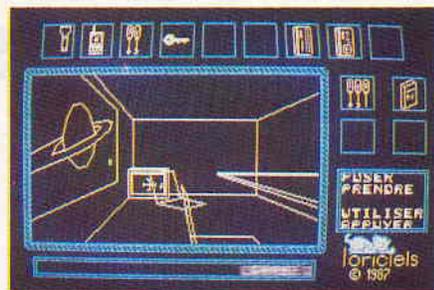
carte, collecter les indices et, bien sûr, recueillir des témoignages. Le but principal est de découvrir le meurtrier, mais il n'est pas impossible que vous découvriez quelques secrets ou trouviez un trésor. La durée vous est imposée, car il faut être de retour au bateau avant 19 h. Un petit jeu d'arcade est à votre disposition, si vous faites un assez haut score vous pourrez peut-être gagner des indices. Il paraît qu'il est même possible d'inclure votre propre photo d'identité pour compléter la liste des personnages. Les inconditionnels d'enquêtes policières et les autres apprécieront.



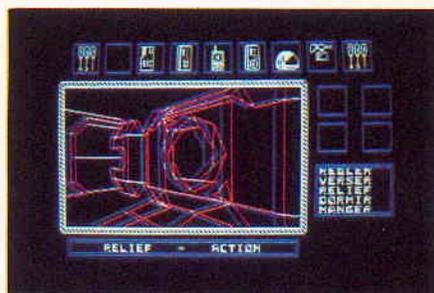
## RELIEF ACTION



C'est arrivé, je le savais ! Les expériences menées à bord de ce vaisseau se sont mal terminées : un monstre a été créé accidentellement et le "petit" a visiblement un appétit gigantesque puisqu'il vient d'engloutir la totalité du personnel. Enfin, la presque totalité puisque je suis le seul rescapé du massacre. Je crois que je ne vais pas m'attarder plus longtemps dans les couloirs sombres du Mni. Kiki (le surnom de la créature) a certainement



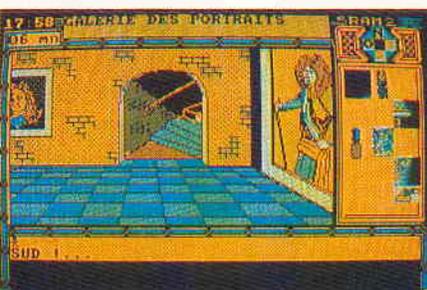
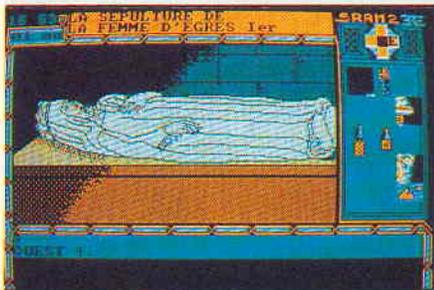
un petit creux. Tâchons de rejoindre la navette sur la pointe des pieds. Zut ! une porte close, impossible de la franchir. Heureusement une télécommande trouvée dans une des pièces permet d'ouvrir la plupart des portes. Au niveau de la réalisation, si le relief n'est pas des plus convaincants, l'impression tridimensionnelle est en revanche saisissante. La possibilité de voir les pièces sous tous leurs angles offre de nouvelles perspectives.



## SRAM 2

Issu des récentes séries de logiciels d'aventure aux graphismes très soignés, SRAM 2 vous emmène au temps des chevaliers valeureux ou carrément tyranniques.

Vous étiez persuadé que l'œuvre que vous aviez accomplie dans SRAM était pour le grand bien de l'humanité ? Vous vous êtes complètement "planté" ! En effet, le roi Egres IV, que vous aviez aidé à remettre sur le trône, règne aujourd'hui en tyran. Manipulé par le grand prêtre Cinomeh, que vous avez combattu dans l'épisode précédent (SRAM), vous désirez désormais tuer le roi. Grandement



aidé par le "pouvoir de la trueller" vous avez tout de même besoin de beaucoup de perspicacité et de la chance pour vous en tirer. Toutes les innovations qui ont été appliquées depuis SRAM sont des réussites et SRAM 2 est le digne successeur que personne n'attendait mais que tout le monde a apprécié, alors, jetez-y plus qu'un œil !



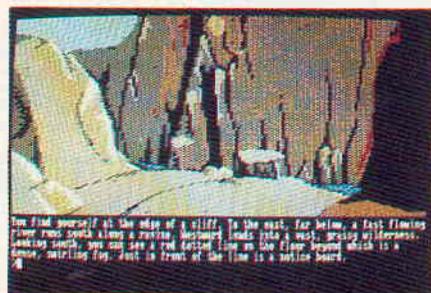
univers étrange et j'essaie de comprendre ce qui m'entoure. Au fil du temps qui passe, je vais découvrir de nouveaux horizons et quelques personnages : John, l'honnête marchand, prêt à vous apporter tout ce dont vous aurez besoin, contre de la menue monnaie, Kronos, le sorcier semble être un personnage important du pays. N'essayez pas de le tuer, vous y laisseriez des plumes. En revanche, acceptez de porter un message au

## THE PAWN

Kérovnia, doux royaume aux paysages changeants. Je me suis égaré dans cet



**Dark Forest**  
This is a particularly dark and frizzy part of the forest where the undergrowth is very thick and the trees more densely packed, especially around, in which direction any further movement would be impossible.



roi Erik, vous visiterez ainsi le palais. Examinez bien les lieux qui vous entourent, certains objets risquent de vous être utiles. The Pawn possède un analyseur syntaxique de choc. Il est capable de comprendre un grand nombre de phrases, en anglais, bien sûr. C'est, en effet, un des défauts du logiciel. Il restera hermétique aux anglophobes, ainsi d'ailleurs qu'aux 464 et 664. Dommage, les graphismes sont si jolis !

## TOP SECRET

La situation politique de votre pays n'est pas des plus stables. La preuve, vous venez d'apprendre que le Président vient d'être enlevé par une bande de rebelles



vocabulaire de base est fourni en quantité et en diversité. Pas de problèmes pour le choix, un joystick suffit à formuler toutes sortes de phases. N'hésitez surtout pas à user de violence si nécessaire : vous êtes très pressé. La cellule du Président, si vous la trouvez, est gardée. Alors, préparez-vous à un combat sans merci. A noter : une aide sous forme de voix synthétisée.

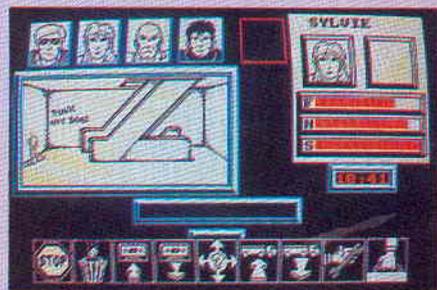


et que ceux-ci le retiennent prisonnier. N'écoutez que votre patriotisme et votre courage, vous décidez de rendre la liberté au chef de l'Etat. Vous ne partez pas totalement à l'aventure, puisque vous connaissez déjà les membres d'une organisation secrète chargée de veiller au bien de la Nation. Un de vos contacts, Manu, travaille dans une banque. Essayez donc de discuter avec lui, la lumière jaillira presque certainement. Le



## ZOMBI

Vous auriez pu trouver un meilleur endroit pour poser votre hélicoptère que le toit de ce supermarché, infesté de zombies et de loubards. Si vous ne voulez pas devenir un zombie vous-même, ne vous approchez pas de ces gens-là. L'équipe d'aventuriers se compose de quatre personnes et les actions se font grâce aux icônes, en utilisant la manette de jeu. Tant qu'il faut se balader ou



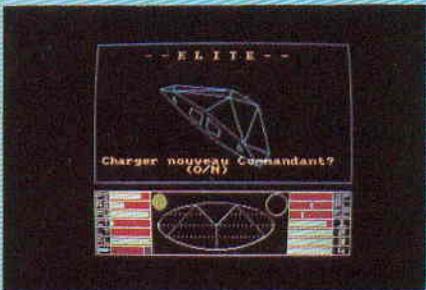
explorer, ça se passe bien (mais ça ne va pas bien loin). Mais quand il fait combattre les zombies, mieux vaut avoir l'arme appropriée que vous ne trouvez que dans un des magasins. Ne vous trompez pas ! La taille de l'aventure est, en tout cas, impressionnante et cela vous promet de bons moments de suspense et de peur. Une option intéressante est possible : sauvegarder la partie. N'hésitez pas à l'utiliser avant chaque opération difficile. Un conseil : ne partez pas à l'aveuglette, mieux vaut établir une stratégie avant.





## ELITE VERSION GOLD

La version Gold du jeu est à Elite ce que la Goldwing classique est à la Goldwing Aspacade : une option de luxe. Manuel complet et illustré, posters emballés dans une boîte des plus ravissantes. Mais le conditionnement n'est pas tout, le contenu doit suivre... Il ne s'agit pas d'un jeu de rôle au sens classique. Elite dévoile un univers plus proche de la science-fiction que des donjons peuplés de mons-



tres. A bord d'un vaisseau spatial superbement équipé, le Cobra MK III, un aventurier rêve de conquête. Pas vraiment la conquête guerrière (Ah, bien sûr, de temps en temps il y a des Aliens peu compréhensifs), mais plutôt une conquête commerciale. Le graphisme n'est pas laissé de côté puisque l'animation en 3D de tous les vaisseaux surpasse certains jeux d'arcade. De la diplomatie et parfois même de la réflexion seront nécessaires pour entrer en contact avec les civilisations extra-terrestres. Toutes les personnes que l'espace fait rêver se doivent d'essayer Elite.

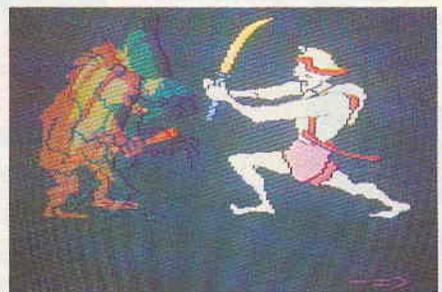


## FAÏAL

Il y a déjà bien longtemps, les royaumes des terres boréales ont été dévastés par les forces du chaos. Le seul survivant



capable de combattre se vit offrir, par son père mourant, l'épée SOULSAPER. La puissance du métal à votre service, vous allez vivre une fantastique épopée moyenâgeuse. Une suite de choix vous amènera à proposer vos services à Shalidar, grand roi des cinq royaumes, vous passerez dans des contrées peuplées de lutins ou bien d'horribles Varlous. L'aventure, principalement en texte, plaira aux puristes des jeux de rôle. Notez que les

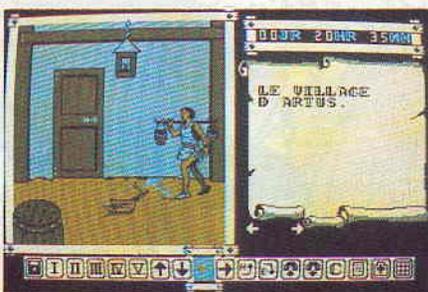


images d'agrément sont du plus bel effet. Les caractéristiques classiques d'un personnage du jeu de rôle sont tirées par l'ordinateur, faisant qu'en ce domaine, le mystère demeure. Vous devrez, tout au long du jeu, vous faire une idée de votre personnalité pour ainsi évaluer vos limites. Faïal est un pur jeu de rôle susceptible de passionner les mordus d'aventure et de Moyen Age.

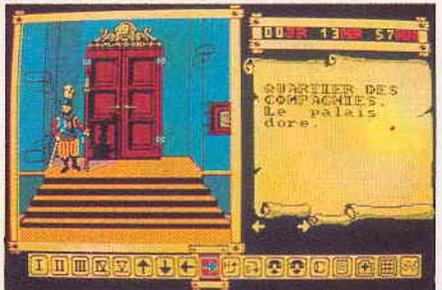


## FER ET FLAMME

Le fer des épées et les flammes de l'enfer se sont donnés rendez-vous à l'inté-



rieur des deux disquettes du programme. Enfin, le jeu de rôle tant attendu par les fanatiques. Primo, création des personnages et répartition des 40 points disponibles parmi force, intelligence, sagesse, dextérité. 600 pièces d'or vous sont allouées pour vos menues dépenses. La constitution de votre équipe doit se faire le plus harmonieusement possible. N'oubliez pas que seule une équipe dotée de personnages aux qualités complémentai-



res pourra vaincre l'abominable sorcier Khaal. La ville de Senghar, dans la région de Thulynte est dominée par la colline de Karnryte. C'est donc dans ce village, après vous être équipé de pied en cap, que vos recherches vont commencer. N'oubliez pas d'être gentil avec les habitants et les animaux. La gestion par icônes est vraiment plaisante et permet aux non initiés de se plonger dans l'univers barbare du jeu de rôle.



## INCANTATION



C'était sur une petite île bretonne, battue par les vents, je débarquais par le bateau du soir. Il était temps que nous arrivions car la tempête se rapprochait de nous. Au bout de la jetée, une vieille maison usée par la pluie et les embruns. Après une nuit passée sur l'île, les événements sordides et les graphismes poignants me donnaient la nausée. Que c'est inquiétant toutes ces disparitions tout de même. Il doit y avoir une expli-



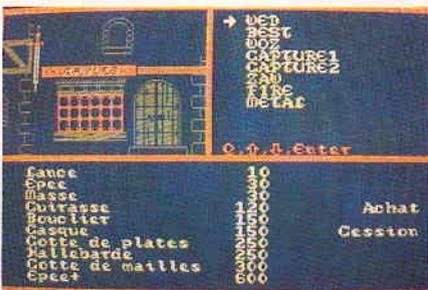
cation logique. Pour vous aider à résoudre le mystère, un extrait de presse de 1928 est fourni dans la boîte, ainsi qu'un ensemble de commandes très souples à utiliser, grâce aux techniques, aujourd'hui répandues, des fenêtres. Tout peut être un indice, tout peut vous aider comme tout peut vous faire échouer. A vous de faire jouer votre perspicacité. Tout nouveau, tout beau, Incantation vous passionnera.

## LES TEMPLIERS D'ORVEN

Le jeu respecte la structure d'un jeu de rôle. Pour commencer, il faut créer une



équipe de personnages, mais si cette opération vous barbe, vous pourrez demander à l'ordinateur de la faire pour vous (en général, il fait ça bien). Des dons peuvent aussi vous être offerts (pour ajouter un peu de piment, quoi !). Quand l'équipe est au complet, il faut lui acheter un équipement, achat que vous ferez à l'échoppe de l'armurier (soyez raisonnable, ne dépensez pas tout, tout de suite). Vous explorerez un labyrinthe en



trois dimensions avec toutes les infos nécessaires à l'écran. Lorsque vous aurez épuisé le premier scénario, vous pourrez vous attaquer aux deux autres. Les épées tournoient, les sortilèges pleuvent (mort aux evils). Vous pourrez même avoir à combattre des équipes créées par vous mais que vous aviez perdues et qui ont été "zombifiées".



## MYSTIQUE

De curieuses légendes courent dans la région et vous ne résistez pas au "plaisir" de les démythifier. Comme tout bon jeu de rôle qui se respecte, vous devez commencer par créer les personnages, après avoir choisi les caractéristiques générales, l'ordinateur fait le reste (tripa-



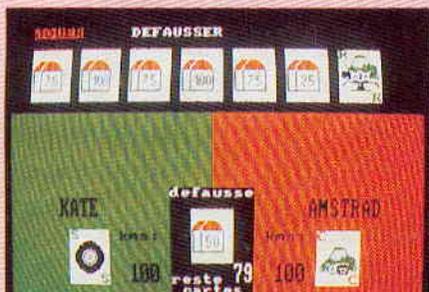
toille des coefficients). Passez chez Tailleur, l'armurier, pour vous équiper et entrez dans l'aventure. Toutes les possibilités sont présentes au bas de l'écran. Entrez d'abord dans le labyrinthe pour acquérir toutes les notions nécessaires à ce jeu ainsi que, bien sûr, les méthodes de combat. Mystique est donc un jeu de rôle qui mérite bien son appellation et qui, j'espère, vous fera passer de bons moments si vous arrivez à ne pas perdre le fil des légendes du pays. On attend aussi prochainement une suite... Que Saint Georges, patron des aventuriers vous protège encore longtemps.





## 1000 BORNES

De ce célèbre jeu, basé sur le code de la route, Free Game Blot nous propose une version dont l'adaptation sur ordinateur est réussie. Qui veut jouer avec moi ? Personne ? Heureusement, ce cher Amstrad, tout comme les scouts, est toujours prêt ! Ça fait 5 tours qu'il a déjà le feu vert et que moi, j'attends d'en tirer un. Je n'ai pas eu la main heureuse. Je

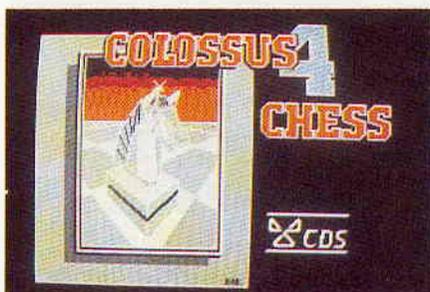


vais lui coller une limitation de vitesse pour ralentir son envolée. Raté ! Il sort de son sac un panneau "fin de limitation" qui lui permet de continuer. Ah ! c'est parti. J'ai mon feu vert ! Partenaire teigneux, il me flanque une crevaillon de mauvais aloi. Heureusement j'ai un "incroyable" et grâce à ce coup fourré, je peux continuer ma route. Ceux qui ne connaissent pas le jeu l'auront compris : le but est d'atteindre 700 km (très exactement) à chaque manche. Les "petites" cartes comme les "grandes" ont leur importance et chance et stratégie sont intimement liées.

RÉSULTATS		
	KATE	AMSTRAD
Bornes	700	675
Bottes	0	100
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

## COLOSSUS CHESS 4



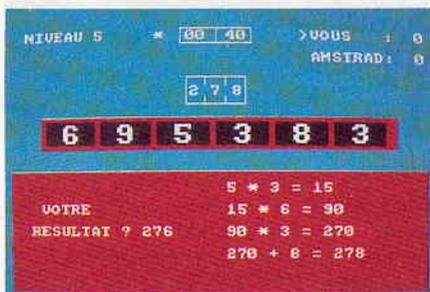
Toute la presse internationale avait été invitée pour suivre la finale opposant Karpov et Kasparov (rien que ça !). Après moult minutes de réflexion bien pesées, Karpov, ne laissant paraître aucune expression sur son visage, osait ouvrir par un coup du berger. Un grondement s'éleva dans la foule quand elle constata, sur l'écran géant, (en trois dimensions mais au design néanmoins très conventionnel) la simplicité désopi-



lante de la manœuvre de Karpov. Cette manche fut vite menée par Kasparov. La presse spécialisée fut étonnée devant la fine stratégie employée par le jeune soviétique. Les innombrables options de ce jeu permirent à Karpov d'étudier en détail les techniques employées par son adversaire. Dans cette petite mise en scène, votre serviteur jouait (bien modestement) le rôle de Karpov et le très puissant logiciel Colossus tenait le rôle de Kasparov.



## DES CHIFFRES ET DES LETTRES



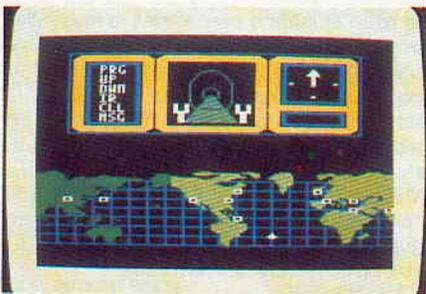
La célèbre émission télévisée d'Armand Jammot adaptée à l'Amstrad. On va pouvoir s'entraîner pour faire partie des SPNOHICMA et passer à la télévision. L'ordinateur sera, là encore, un partenaire inlassable et compétent. La disquette renferme un dictionnaire de 60000 mots, ce qui diminue assez fortement son risque d'échec. Aux chiffres, il se débrouille bien également, quoique nous ayons obtenu une fois un résultat assez curieux. Les ordinateurs feraient-ils des fêtes ? La présentation est simple mais claire et le joueur appréciera

grandement la possibilité de résoudre des problèmes ou encore, celle qui consiste à faire jouer l'ordinateur contre les candidats, pendant l'émission télévisée. La fonction "entraînement" permettra de progresser et, par une pratique intensive, d'arriver à un niveau correct ; il ne reste plus alors qu'à organiser des tournois entre amis et de proposer le meilleur aux sélectionneurs d'A2 !

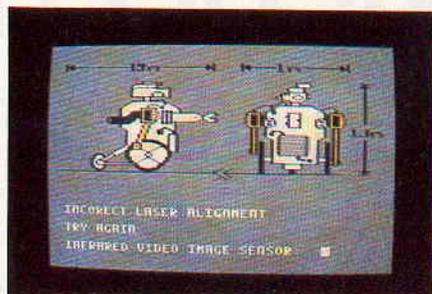


## HACKER

Hacker pourrait passer pour un jeu d'aventure mais d'une toute nouvelle race. En effet, la notice ne contient aucune indication, tout est à découvrir.



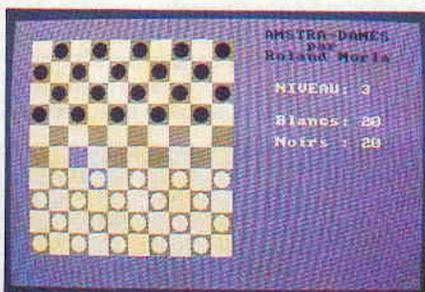
Pour la première fois, le joueur pourra se prendre pour un vrai cracker (pirate) si ça ne lui est pas déjà arrivé. Rompus à ce genre de travail, les testeurs ont tout de suite deviné que le mot de passe était AUSTRALIA et ont, ainsi, pu entamer leur sale boulot de pirate, cette infecte vermine qui s'infiltré partout et qui hante les serveurs téléinformatiques. Hacker vous redonnera les sensations que vous avez sans doute ressenties lorsque vous



avez vu le film Wargame. Et surtout, essayez, dans la mesure du possible, de ne pas déclencher de guerre atomique, merci. Vous ne devrez reculer devant aucune situation inhabituelle et toujours vous fier à votre instinct, ainsi vous progresserez à l'intérieur de ce serveur dans lequel vous êtes fortement indésirable. Les graphismes sont assez chiadés et l'intérêt de ce jeu est évident : former de parfaits pirates, opérationnels le plus tôt possible.

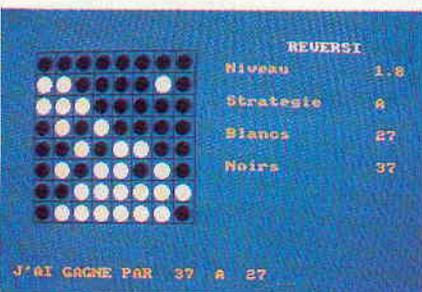


## REFLEXION



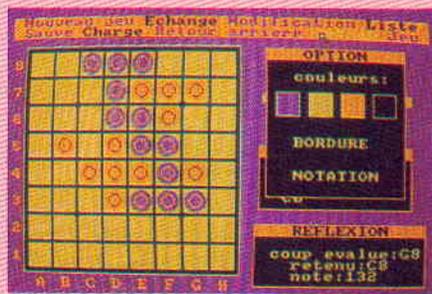
Réflexion se compose de deux jeux différents que l'on pouvait, avant, acheter séparément. Aujourd'hui, Cobrasoft vous propose un coffret de qualité. Le graphisme net et la souplesse d'utilisation font le principal intérêt de ce logiciel. Certes, la réalisation n'atteint pas la qualité d'un vrai damier sur table, mais ce jeu de dame Amstram-dames présente l'avantage de vous opposer à un adversaire redoutable. Les règles du jeu sont les règles conventionnelles (attention le

"soufflé n'est pas joué" est en vigueur), gare aux tricheurs, l'arbitre est impartial. Comme dans tout logiciel de qualité, des options d'étude et d'analyse sont prévues. En retournant la disquette, vous avez une grille 8x8 de pions noirs et blancs. Vous l'avez compris, il s'agit d'un reversi. Le joueur devra "manger" le maximum de pions de l'adversaire par encadrement. Inutile de se casser la tête : l'ordinateur donne toutes les solutions. Faites votre choix. Ces jeux constituent de très bons exercices pour les matières grises en voie de développement.

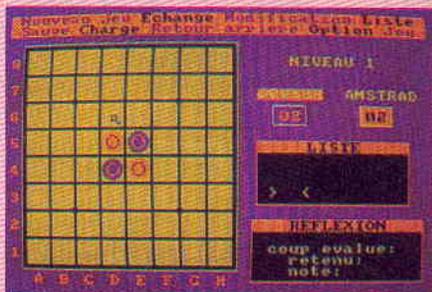


## REVERSI CHAMPION

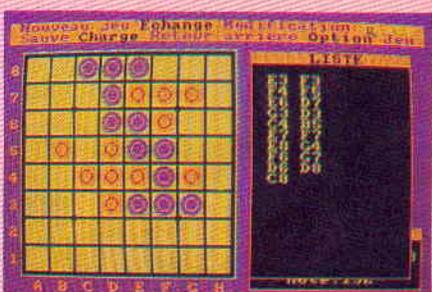
Aimez-vous Othello ? Ne voyez là aucune allusion à la littérature, mais seu-



lement à ce grand classique des jeux de réflexion. Il se joue au moyen de pions bicolores, une face blanche, l'autre noire, sur un damier de 8x8. Chaque joueur s'efforce d'encadrer sur une même ligne, colonne ou diagonale, les pions de l'adversaire. Ceux-ci lui appartiennent alors et changent de couleur. Tout l'intérêt de ce jeu est dans la phase finale où se manifestent généralement de spectaculaires renversements de situation, le gagnant étant évidemment celui qui dis-



pose de plus de pions à sa couleur. Le logiciel sera un adversaire coriace, disposant d'une bonne bibliothèque d'ouvertures et de pas moins de 6 niveaux de difficulté. Les débutants trouveront là matière à progresser. Techniquement réussi, le jeu bénéficie d'une présentation soignée, basée sur un système de fenêtres que l'on commande à partir du curseur ou d'une souris. Un partenaire idéal pour apprendre et progresser.





## TENSIONS

Fumée, lumière tamisée, ambiance feutrée : je transpire et entre mes mains moites, les cartes glissent vers le tapis vert. Poker, ce mot magique est pour moi le nom du seul jeu de cartes que je connaisse. Et ce soir, je suis en train de "me faire plumer". A qui la faute ? Peut-être à cette nana qui balance des hanches en laissant glisser ses vêtements... Quelle idée d'avoir accepté cette partie !



Si brelan, quinte, flush ne sont pas des mots mystérieux à vos oreilles, vous aimerez peut-être cette réalisation d'ERE Informatique, où même les réactions de vos adversaires apparaissent à l'écran. Six joueurs, de stratégies différentes, s'opposent à vous et l'élimination des derniers, au niveau le plus élevé, ne sera pas une mince affaire ! Graphisme agréable, même si la jeune (?) fille qui se déshabille a laissé sa tête au vestiaire. De toute façon, l'intérêt du jeu réside plus dans la stratégie de la partie que dans les séquences de strip !



## THE SENTINEL

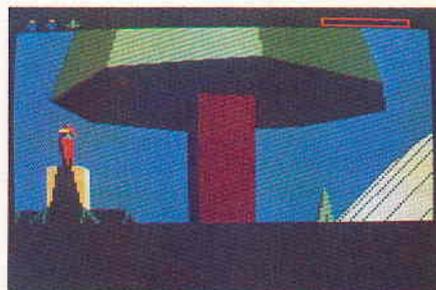
Voici sans doute le jeu de réflexion le plus original sur Amstrad. Perdu sur une



plate-forme flottant dans l'espace, ma seule joie de vivre serait de devenir sentinelle à la place de la sentinelle. D'ailleurs, je l'aperçois déjà sur son monticule, elle vient d'effectuer un quart de tour. Il vaut mieux changer de secteur avant qu'elle ne me repère et m'absorbe mon énergie. Un déplacement ? Rien de plus facile : je déplace le viseur sur l'une des cases qui jonchent le terrain, je crée un robot, puis je transfère mon "entité"



de mon ancienne carcasse à la nouvelle. Un rapide panoramique me montre l'ampleur du travail qui m'attend. Il va me falloir grimper pour atteindre la base de la sentinelle. Auparavant, j'absorbe un arbre ou deux, afin de régénérer mon stock énergétique. Me voilà reparti... Malgré un abord peu évident dû à une notice plus que succincte, à essayer rien que pour les superbes graphismes en 3D et l'atmosphère surnaturelle.



## TRIVIAL PURSUIT



Le plateau de jeu présente une série de cases portant les inscriptions histoire, géographie, sciences naturelles, loisirs. Certaines cases apportent un bonus (ou part de camembert) si l'on peut répondre correctement. Le but est de remplir le pion avec six "parts" correspondant à six matières. Chaque joueur lance la fléchette (ou le dé dans la version originale) et se déplace du nombre de cases indiqué (avec la possibilité de revenir en

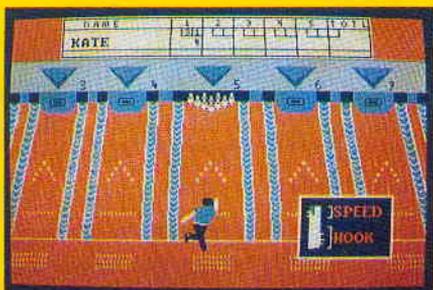


arrière). On passe au joueur suivant si le précédent n'a pas pu répondre correctement à la question. Qu'apporte la version informatique ? On note des questions graphiques (reconnaitre le contour d'un pays, par exemple) ou des questions sonores (hymnes, airs célèbres). Il y a possibilité de chronométrage des questions et même abandon et reprise d'un joueur en cours de partie.

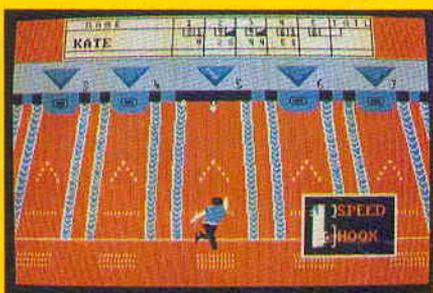


## 10 TH FRAME

Passionnés de bowling, votre heure est arrivée. Vous allez pouvoir montrer ce que vous savez faire. Bien sûr, la prise en main de la boule diffère quelque peu de celle du joystick, mais il ne s'agit là que d'un détail. La simulation prend en compte des joueurs individuels ou des équipes. Le niveau de difficulté varie entre "Kids" et "Pro". Sur le terrain apparaissent plusieurs pistes, mais seule la numéro 5 est utilisée. Le lancer se décompose en plusieurs phases : posi-



tionnement du viseur (il vous permet d'atteindre la ou les quilles désirées) puis placement du joueur sur l'axe horizontal. Ensuite, il ne reste qu'à presser le joystick pour voir le joueur s'élancer. Le curseur de vitesse doit être arrêté au niveau désiré (minimum ou maximum) ainsi d'ailleurs que l'effet apporté. Cette dernière phase est la plus difficile puisqu'elle se déroule en une seconde. Quant au réalisme il me semble plutôt réussi. Le joueur est très bien animé, de plus, mon score au niveau le plus bas est resté égal à celui du joueur réel.



## 3D GRAND PRIX

Dans le cri aigu du moteur poussé en sur-régime, j'ajuste une dernière fois la visière de mon casque, les doigts crispés sur le volant.



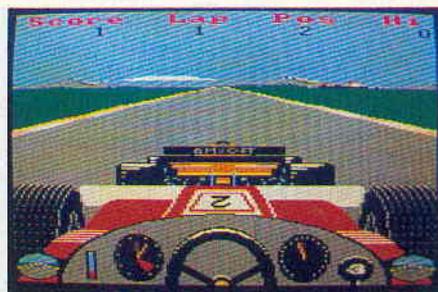
Vert, c'est vert ! La première, l'espace d'une seconde suivie de la deuxième : un nuage de poussière masque mon rétro.

Ça y est, je suis déjà en quatrième et, au bout de la ligne droite se dessine le premier virage. Je l'aurai à la corde et ce tordu qui essaie de me passer par la gauche va se payer une sortie de piste. C'est dur d'être un champion !

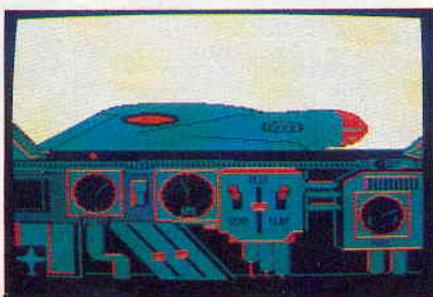


Assis dans la F 1, comme si vous y étiez, vous voyez devant vous l'avant de la voiture et les roues qui tournent en même temps que le volant. Le rétro vous prévient qu'un autre va dépasser : gare à l'accrochage !

Les effets 3D sont bien rendus et le paysage n'a pas été oublié. Une réalisation soignée pour ce jeu, l'un des premiers pourtant sortis par Amsoft.



## ACE OF ACES



Les deux moteurs du Mosquito vombrissent. Installé au poste de pilotage, les yeux rivés sur les instruments de vol, vous sentez une sourde angoisse qui vous vrille les intestins. Il faut vous dire que la mission qui vous a été confiée n'est pas de tout repos : vous rendre en Allemagne (en profitant de la traversée de la mer pour couler quelques U-Boat) afin de détruire un convoi ferroviaire transportant des armes. Ensuite, il faudra retourner en Angleterre en évitant les chasseurs ennemis et la panne d'essence ! Tout cela n'est pas vraiment sim-



ple mais la conception du logiciel vous permet de vous concentrer sur chaque partie importante de l'avion. En vision normale, c'est le paysage (des nuages) et les avions adverses qui apparaissent. Une autre vue, celle de la soute permet de viser les sous-marins et les trains. Deux scènes sont réservées aux moteurs gauche et droit. En cas d'avarie, vous pouvez même couper un des moteurs (un conseil : ne les coupez pas tous les deux, le bombardier vole très mal !).



## AMERICA'S CUP CHALLENGE



Parvenir jusqu'à la finale ne fut pas chose facile, car il y eut tout de même 7 épreuves de sélection à subir auparavant, chacune d'elle plus éprouvante que la précédente, tant pour l'équipage que pour le matériel. A tout moment le joueur doit garder le contrôle de son bateau. La maîtrise qu'il a acquise et qui fait de lui un vieux loup de mer, lui dicte le régime de voilure à adopter : grand voile et génois,



ou grand voile et spi. En fonction des informations présentes sur l'écran : direction et force du vent, direction et vitesse du bateau, le skipper doit composer une tactique de course afin de tirer le rendement optimal de son 12 JI. A partir d'un ensemble d'écrans différents, le joueur pourra superviser l'ensemble de la course. Resserrez votre brassière : tout l'équipage penché du même côté manque de vous faire chavirer.



## BLUE WAR

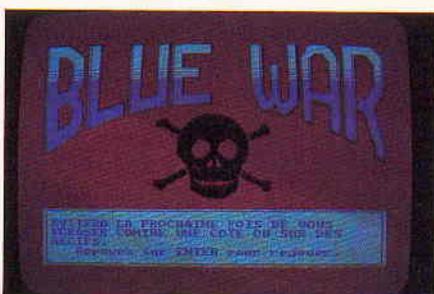


Des nerfs d'acier, ne pas être claustrophobe et avoir un bon esprit d'équipe : telles sont les qualités indispensables du sous-marinier. Plonger en temps de paix, c'est déjà éprouvant, mais quand, en plus, il faut se battre, alors là..

Aujourd'hui, le patron de cette boîte à sardines, c'est vous ! Ne rêvez pas d'un Nautilus aux mains du capitaine Némé, avec son orgue somptueux et ses immenses hublots. Ici, tout est fonctionnel. Neuf écrans sont à votre disposition, reproduisant avec fidélité les principaux postes de combat. Détruire les navires de surface de la flotte ennemie n'est pas si facile qu'il y paraît, surtout quand

l'aviation s'en mêle. L'attaque doit être brève, au terme d'une approche bien menée. Le tir des torpilles requiert une certaine adresse. Il ne s'agit pas de rater la cible : les représailles seraient terribles !

Doté d'un graphisme particulièrement réussi, cette simulation est vraiment superbe. On passera volontiers des heures devant l'écran sans se lasser outre mesure. Quel plaisir de monter en grade au terme de quelques efforts ! Bravo à Free Game Blot qui a su prouver, avec cette réalisation, que de telles simulations pouvaient allier réalisme, intérêt et qualité graphique.



## FRANK BRUNO'S BOXING



Le célèbre boxeur britannique est engagé dans le championnat du monde. Pour remporter le titre, il devra battre successivement les champions de chaque pays. On trouve donc en compétition un Canadien, monstrueux et bête (pour se faire les gants dessus). On enchaîne avec d'autres hurluberlus jusqu'à Peter Perfect, Américain comme il se doit. Pour accéder à un boxeur de niveau plus élevé, on vous demande d'entrer un



code. Celui-ci est donné après chaque victoire. Ce jeu est tout de même la meilleure simulation de boxe qui existe mais n'atteint pas la perfection car un joystick ou un clavier ne reproduira jamais les muscles et la sueur. Lorsque vous vous trouverez sur le ring, en compagnie du Français Frenchie, méfiez-vous de sa "botte secrète" : la châtaigne, façon Obélix.





## GOLF TROPHEE

Si on se faisait un petit 18 ? Eh, réveillez-vous, je parle golf. Vous connaissez un peu, tout de même ? Ce point étant acquis, Golf Trophée est une simulation de golf comprenant 18 décors. Le panneau au bas de l'écran comprend la distance au trou, le type de club, le total des points et le nombre de pars. En tapant "V" l'indication de direction et de force

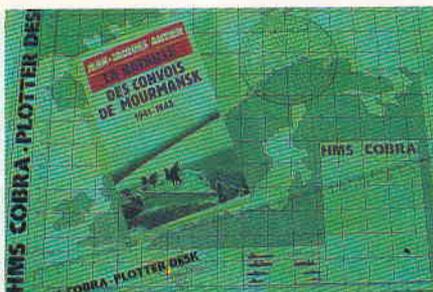


du vent apparaît (si vous avez choisi l'option vent, bien sûr). Le curseur, en rouge sur le cadre blanc, indique votre direction de tir. Appuyez sur le bouton Fire pour lancer la balle. Si la visée a été correctement faite, vous ne tarderez pas à être sur le green. Un défaut, la représentation du green reste la même lorsque l'on est près du trou : le curseur se trouve parfois à l'autre extrémité de l'écran, tout cela n'est pas très précis. La représentation graphique est moyenne et l'animation est passable. Essayez-vous à l'entraînement et ne choisissez pas l'option vent. Ce sera plus facile. Bon par.



## HMS COBRA

Février 1943 : à bord du HMS Cobra règne une activité fébrile. Tout l'équipage est en alerte pour cette mission d'accom-



pagnement d'un convoi marchand jusqu'à Mourmansk. 20 navires à protéger, groupés frileusement sur quelques milles nautiques. Le radar allume leurs échos au rythme de son balayage. Si encore l'aviation ennemie pouvait être clouée au sol ! Rien n'a été laissé au hasard dans cette simulation dont le scénario s'inspire d'un livre intitulé "La bataille des convois de Mourmansk". D'ailleurs, ce livre, vous le trouverez dans



le coffret qui contient, en plus du logiciel, une carte de l'Europe du Nord, un plotter desk destiné à tracer votre route, une règle et un rapporteur. Technique ment, la présentation du logiciel est organisée autour de menus déroulants à partir desquels on accède aux différents endroits du navire. Commander le HMS Cobra tout en usant de stratégie pour leurrer l'ennemi et protéger le combat n'est pas une mince affaire !



## PING PONG

On n'a pas tous les jours un partenaire pour jouer au ping-pong, tout comme on n'a pas forcément la place d'installer une table pour taper dans la petite balle...



Votre adversaire, l'ordinateur est toujours disponible pour vous entraîner ou vous infliger une leçon ! Vous, les as de la petite raquette, ne vous réjouissez pas trop vite ! Rien ne prouve, d'emblée, que vous triompherez au plus fort niveau ou alors, c'est que vous avez de bons réflexes, un joystick rapide et un service foudroyant car l'AMSTRAD est un adversaire redoutable. C'est vrai que les deux premiers niveaux sont un peu lents,

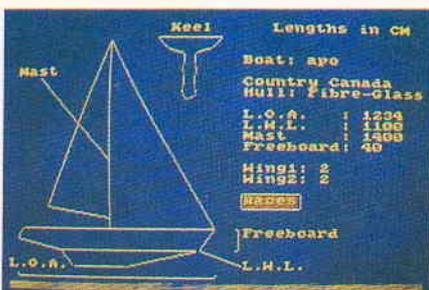


mais il faut penser aux débutants, qui pourront ainsi travailler engagements, lobes et revers. Aux niveaux les plus élevés, l'ordinateur fait plus que renvoyer la balle : il prend des initiatives et sait attaquer. Gare à ses smashes ou montées au filet ! Bien animé, doté de quelques effets sonores (même les réactions du public n'ont pas été oubliées), PING-PONG est intéressant pour bien des raisons. Allez, encore une petite partie ?

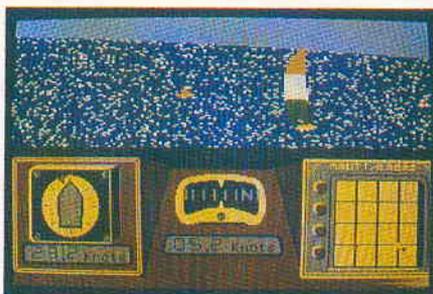


## SAILING

Enfonchez votre bonnet de marin, agrafez votre ciré jaune et tel un Marc Pajot, prenez le départ d'une régates en triangle, à



bord de votre French Kiss (que vous avez fait vous-même). Un coup de feu claque sur la vedette organisatrice, les voiles se gonflent et les deux 12 mètres J s'élancent "grand largue", la proue dans les vagues. Tous à la manœuvre, tenez bon l'écoute et hissez haut le spi. Première bouée virée, l'adversaire a pris de l'avance, il est déjà au "près" (la météo s'est encore trompée, les réglages de ce



matin sont donc complètement faussés). En effet, ce jeu permet de moduler la physionomie de votre bateau : quille, mâts etc... Tout ceci doit être fait en tenant compte des précisions météo à longue durée qui vous sont communiquées par le "big computer" de l'organisation. Votre but : remonter dans le classement international et surtout ne pas vous laisser impressionner par les vagues menaçantes. Très bonne réalisation.

## SAMURAI TRILOGY

Samurai Trilogy, comme son nom l'indique, comporte 3 parties : karaté, kendo,



sumurai. Chacune de ces épreuves est destinée à vous forger un moral et un corps de samurai. Vous vous doutez bien que cela ne va pas être simple. C'est pourquoi je vous conseille de vous entraîner ("jeu de practice" dit le programme mal traduit). Chacun de vos adversaires possède un talent ou une faiblesse particulière. A vous de répartir harmonieusement les 5 points alloués aux qualités de vitesse, force, défense...



Pour renforcer ces points, il faut choisir l'entraînement correspondant. Vous avez maintenant choisi votre adversaire, il ne vous reste qu'à l'affronter sous l'œil du maître. Le graphisme, sans être extraordinaire, est plaisant. Les possibilités d'animation sont sujettes aux mouvements du joystick (8 directions). A ne surtout pas acheter en version cassette !

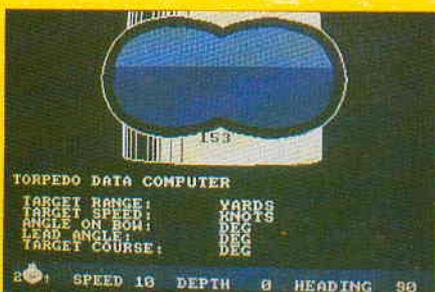


## SILENT SERVICE

Tout ce dont vous avez besoin avant de prendre votre premier commandement de sous-marin, c'est d'un bon simulateur. Ce jeu vous met dans la peau d'un commandant sous-marinier et vous apprendrez à faire face aux situations les plus délicates. Seul maître à bord, vous avez à votre disposition des instruments



els que tubes lance-torpilles, sonar, périscope, boussole, compas, ainsi que les puissantes machines huilées par Jack le diéseliste (spécialiste poids lourds dans le civil). Votre mission : envoyer par le fond les convois japonais à travers tout le Pacifique. Au départ de Midway, vous avez 50 jours de fuel et 10 torpilles, à vous d'en faire bon usage. Ne vous inquiétez pas si vos débuts sont plus que piteux, vous apprendrez bien vite à devenir un vieux loup de mer. De nombreux écrans peuvent être sélectionnés pour visualiser toutes sortes de paramètres et ainsi, garder le contrôle de la situation.

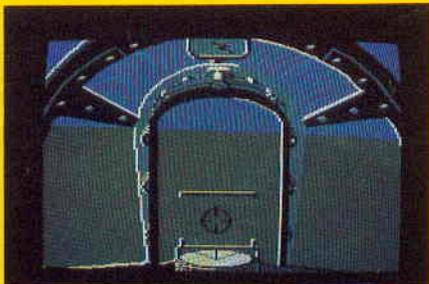




## SPITFIRE 40

Piloter un Spitfire... Le rêve ! Magique, l'AMSTRAD qui vous permet de déchaîner la puissance de ce monstre mécanique. Rien devant ? Manette des gaz à fond, le compte-tours indique 3200 t/mn et la piste commence à défilier dès le lâcher des freins. Une légère sollicitation du manche et le nez pointe déjà vers le ciel bleu.

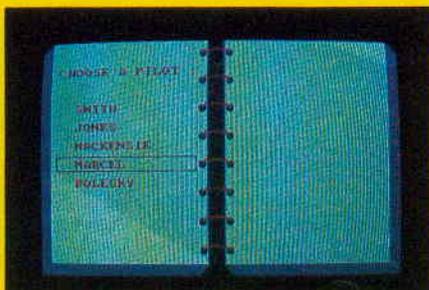
L'ennemi est signalé à 20000 pieds, dans le sud de Londres. Après une rapide montée, il apparaît, là, sur l'horizon. Deux avions en patrouille. C'est le moment de mettre en pratique les lon-



gues heures d'entraînement. Courte rafale des canons et l'un d'eux s'embrase déjà. L'autre, après un piqué suivi d'une ressource apparaît dans le rétroviseur : il va falloir lui échapper...

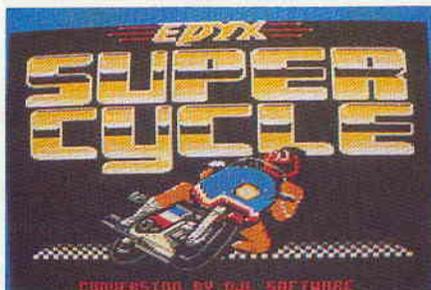
Quelle belle simulation ! Le tableau de bord de l'appareil est particulièrement réussi. Les vues extérieures apparaissent à travers le cockpit et, même si les repères ne sont pas nombreux, on s'amuse bien, surtout quand il faut atterrir sans casse !

Une des plus belles simulations de vol sur AMSTRAD, qui allie un beau graphisme aux qualités de vol, presque fidèlement reproduites, du véritable Spitfire.



## SUPER CYCLE

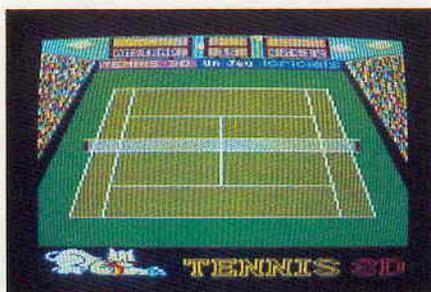
Les super cycles sont des motos d'une cylindrée de 750 cm<sup>3</sup> (catégorie disparue de l'actuel championnat du monde). Vous êtes donc le concurrent d'une de ces courses où la vitesse compte autant que l'habileté du pilote. Sur la grille de



départ, il y a trois adversaires. Dès le drapeau abaissé, les engins démarrent à toute allure. Pour parvenir le plus rapidement possible au maximum, il faut passer les vitesses de manière efficace. Pour cela, le compte-tours et l'indicateur de vitesse sont très utiles. Vous êtes donc en troisième et vous venez de doubler tous vos concurrents ou presque tous. Devant votre fourches de nouvelles motos (surgies du néant ?) apparaissent.



Il n'y a pas encore trop de problèmes pour les dépasser. D'ailleurs, la ligne d'arrivée est proche. Vous n'avez pas dépassé le temps qui vous était imparti, vous avez donc le droit de continuer au niveau suivant. Le jeu, s'il n'est pas mal réalisé, vue en 3D de la piste, scrolling du paysage, semble pourtant trop facile, le niveau est vite atteint. Heureusement les difficultés augmentent juste à ce moment-là.



## TENNIS 3D



Mac Zéro, Borgne, Nao, ils sont tous là sur votre écran. Non, ce n'est pas Grolent Gravos, sur la Une, c'est Tennis 3D sur votre CPC. Et qui c'est qui court après la baballe ? C'est vous ! Allez, en short et tout le déguisement ! Choisissez votre terrain, gazon, terre-battue ou synthétique. Service Polo ! (c'est vous). Oh, mais, c'est pas mal... En face aussi, ce n'est pas mal car l'ordinateur vous la renvoie et liftée, s'il vous plaît, votre balle

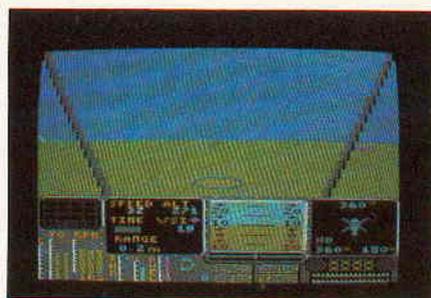


de service. La foule en liesse applaudit, vous avez réussi un ace splendide. Courage, la partie n'est pas terminée et l'adversaire s'accroche. Heureusement pour les gens pressés, Loricels a prévu que le match peut se dérouler en 1, 2 ou 3 sets gagnants. 6<sup>e</sup> jeu, set et match !... s'écrie le juge du haut de son perchoir ! Nous, on crie bravo parce que, côté graphisme et animation, c'est du bon boulot...

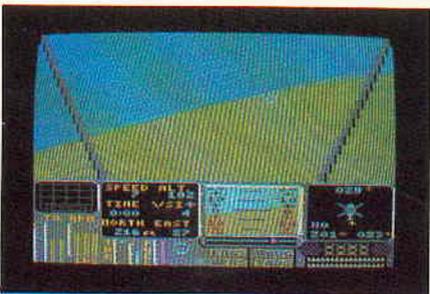
## TOMAHAWK

Puissance de feu, agressivité, maniabilité, voilà quelques qualités du AH-64 Apache, petit bijou construit par Mc Donnell Douglas.

Bouclons notre harnais. Un coup d'œil



le combat contre les chars et les hélicos ennemis. Passionnant également le vol de nuit où le paysage apparaît auréolé de rouge. Sont-ce les effets de la visée à travers l'intensificateur de lumière ? Cette belle simulation d'hélicoptère permet de rêver aux joies du pilotage réel et même si, parfois, la machine semble plus difficile à mener qu'une vraie, il faut reconnaître que Digital Integration nous a offert là un splendide logiciel.

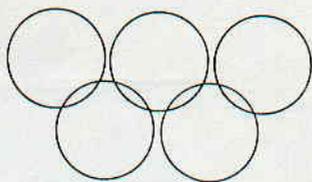


autour : y'a personne ! Contact, manette des gaz ouverte, le sifflement strident de la turbine précède l'embrayage automatique du rotor. Flop, flop, flop... Ça tourne et on décolle ! Les instruments de pilotage sont tous là, parfois un peu trop schématisés. A l'extérieur, le paysage est reproduit en 3D : l'approche sur le H (aire d'atterrissage) ou le tour des montagnes pourront constituer quelques exercices de maniabilité avant d'entamer

## WINTER GAMES



Il fait froid, très froid : le ciel est blanc, la neige est bleue ou bien c'est le contraire, je ne m'en souviens plus ! On est en 1988 à Calgary. Ce nom vous dit quelque chose ? Jeux Olympiques d'hiver, bien sûr ! Les épreuves sportives sont spectaculaires ou artistiques : il faudra passer du saut à ski au patinage artistique, en s'offrant, entre autres, une descente en bobsleigh. Une autre épreuve épuisante, le biathlon, alliant l'endurance nécessaire à la pratique du ski de fond, à la maîtrise de soi indispensable pour le tir de précision à la carabine. Quant à l'épreuve la plus difficile, c'est certaine-



ment la course de vitesse en patins à glace. Inutile de penser à la victoire sans une parfaite coordination des mouvements. La réalisation de l'ensemble est soignée, avec de beaux décors et... une cérémonie d'ouverture somptueuse dont seuls jouiront les possesseurs de disquettes. C'est beau, très beau et pour jouer entre copains, l'ambiance est garantie !



## YIE AR KUNG-FU

Le titre du logiciel est un cri. Le cri de joie qui vous étreindra lorsque vous aurez

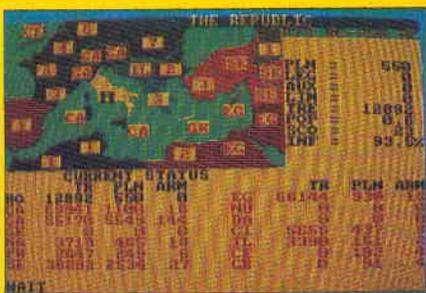


défait tous vos ennemis. Ces adversaires vont se présenter les uns à la suite des autres. C'est tout d'abord un gros patapouf qui arrive en volant avec la grâce d'un dirigeable en perdition. Il n'est pas très difficile à battre. En revanche, le suivant, ou plutôt la suivante, est déjà plus coriace, ses shirikens étant assez meurtriers. Le karatéka et son nun-shaku est assez vite éliminé. Les autres dans le désordre : le sabreur, le "bâtonneur" et enfin votre double. Voilà qui est inté-



ressant. Il est capable des mêmes cascades que vous mais il est, en général, beaucoup plus rapide. A chaque fois que votre coup est porté, un éclair rouge apparaît et le tonus de votre adversaire en prend un coup. L'animation ne souffre pas de reproches et l'action est toujours soutenue, c'est dire que, seuls, les propriétaires de joysticks résistants pourront bénéficier longtemps de l'attrait du logiciel.





## ANNALS OF ROME

Quoi de plus sympathique que de prendre en charge la destinée de l'empire romain pour essayer d'enrayer son déclin. Vos collègues sénateurs alignant orgies sur orgies ne voient pas ce qui se passe aux frontières. Fort de votre lucidité, vous vous faites élire gouverneur de l'empire et reprenez, d'une poigne de fer, la situation économique et militaire. Les barbares attaquent, qu'à cela ne tienne,



vous levez une armée, achetez des machines de guerre. Pour payer tout ça, vous prélevez un impôt. Un petit village gaulois peuplé d'irréductibles résiste encore ; vous enverrez des hommes frais et un sénateur rusé choisi dans une liste. S'il faut encore de l'argent, vous ordonnerez un autre impôt. Et si le peuple romain gronde sournoisement, vous créerez une milice afin de mater la rébellion. Pour que les convois d'approvisionnement arrivent à bon port, vous les escorterez. Si la situation semble désespérée, vous pourrez toujours fuir lâchement à moins que vous preniez le risque de mourir dans un attentat.



## LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Il faisait beau ce matin du 10 août 1940



sur la base de Biggin Hill, à 12 miles au sud de Londres et le lieutenant Smith sortait à peine du mess quand l'alerte fut donnée. Des unités de la Luftwaffe avaient été repérées par le centre radar 8 et convergeaient vers Londres. Le 501<sup>e</sup> escadron Hurricane avait été chargé de la protection de la capitale. Les 6 Hurricanes s'élançaient dans le ciel d'Angleterre à la poursuite des bombardiers Heinkel 111. Quel londonien se doutait



alors qu'un combat sans merci se tenait au-dessus de sa tête ? Légèrement touché, Smith est contraint d'atterrir sur la piste la plus proche, Manston. Comble de malchance, la piste est abîmée, l'atterrissage n'est pas aisé. Sitôt son avion au hangar, Smith apprend que tous les pilotes n'ont pas été aussi chanceux que lui et qu'une fois de plus Londres a subi des bombardements. A ce jour, le sort de l'Angleterre semble incertain.



## NUCLEAR DEFENCE

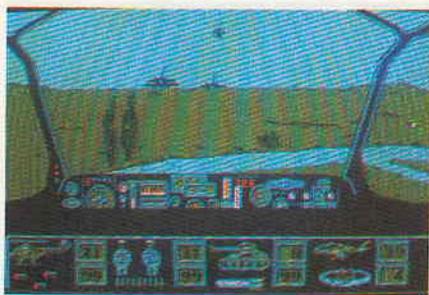
A bord de votre nouveau bijou de combat, le Falcon, vous prenez votre premier



commandement d'un bateau de ce type. Il faudra vous préparer plus que sérieusement. Quand l'alerte est donnée, vous ne perdez pas une minute, vous foncez sur une ville ennemie pour la raser (eh ! eh !). Mais attention, vous en oubliez de protéger vos propres cités. Il faut détruire les missiles qui convergent vers les villes. La tâche sera rude et l'issue de cette guerre nucléaire est encore incertaine.



Une fois la cité tirée d'affaire, vous ne prenez pas le temps de souffler : il faut refaire le plein et repartir chasser tous les vaisseaux ennemis qui patrouillent au large et, si possible, détruire une ville ennemie ou deux, comme ça, en passant (facile). Dans votre élan destructeur faites tout de même attention aux navires de la Croix Rouge car si vous touchez à un seul "de leurs cheveux"...



## OPERATION NEMO

Sous-titrée "Wargame d'action", Opération Némio vous met aux commandes d'un porte-avions. Au port de départ, les



cales sont vides. Remplissez-les avec des hélicoptères, des avions, des chars d'assaut, des munitions et des hommes. Le but : détruire la base XXO. Celle-ci ne sera accessible qu'après avoir attaqué, avec succès, les autres bases XX. Ces bases possèdent deux types de défense : chars ou avions. Votre porte-avions peut répondre de quatre manières : hélicoptères, avions, chars, défense anti-aérienne. Les hélicoptères sont les



plus efficaces en face des tanks. En revanche, les avions ne sont pas particulièrement performants. A chaque fois que vous êtes touché, vous perdez au moins un homme. Si l'une de vos caractéristiques tombe à zéro, la mission échoue. N'oubliez pas les sous-marins qui rôdent et pensez à lâcher quelques mines de temps en temps. Némio est plus un jeu d'arcade qu'un wargame, mais il n'est heureusement pas trop mal fait.

## THEATRE EUROPE

Depuis l'échec des négociations à Genève le 28 mai, la tension n'avait



cessé de monter entre les deux plus grandes puissances de feu que comptait encore la planète. L'offensive ne tarda pas. La 3<sup>e</sup> armée de choc avait déjà posé le pied sur le sol ouest-allemand et l'OTAN essayait ses premières défaites. Aussitôt, le commandement suprême des forces alliées ordonnait, paniqué, le repli général devant la poussée soudaine des armées du Pacte de Varsovie. Les



forces de l'OTAN, impuissantes, décidèrent le bombardement nucléaire des villes d'approvisionnement du Pacte en commençant par Prague et Varsovie. Les Soviétiques, croyant la partie gagnée, négligèrent d'assurer leurs arrières et les corps alliés les prirent à revers par le sud de la RFA. Première erreur du Pacte...

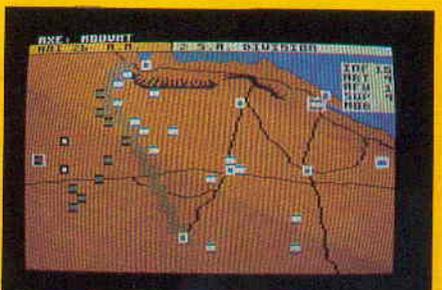


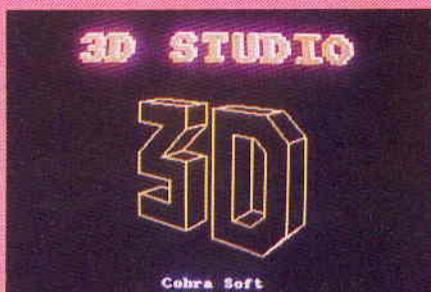
## TOBROUK 1942

Seconde guerre mondiale. Les troupes de Rommel, l'Afrika Korps, avancent vers la bande de Gazala. C'est un lieu miné, donc presque infranchissable. Je dis presque car, en effet, dans le sud, il existe un passage par la ville de Bir-Hakeim. La carte qui s'affiche vous offre les positions des différentes unités des alliés et de l'axe. Un curseur se déplace



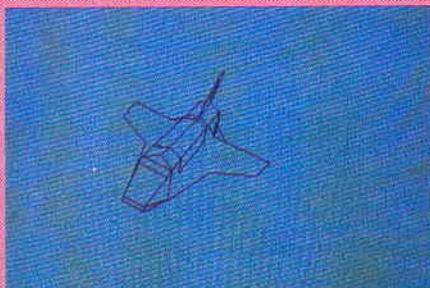
et se pose sur les unités en indiquant leurs noms. Un tour se divise en plusieurs phases : déplacements, assauts, ravitaillement, ordres. Bref, du classique chez les wargames. Une petite originalité : les écrans d'arcade. Les combats peuvent se régler à coups de joysticks pour les nostalgiques des jeux d'action. Que les puristes se rassurent, ce n'est qu'une option. Le combat se déroule aussi bien au sol (chars d'assaut) qu'en l'air. Il est ainsi possible d'appuyer une attaque de blindés par un raid aérien. Parmi les options, il faut remarquer un jeu à deux ordinateurs liés par la prise joystick.



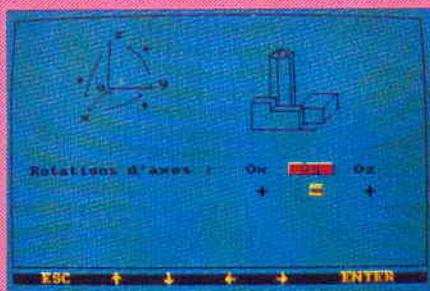


## 3D STUDIO

Le dessin en 3D est une de vos passions informatiques ? Oui ? Alors 3D Studio est fait pour vous. Le manuel vous prend par la main et vous invite à découvrir les secrets de la géométrie tridimensionnelle. Ne vous inquiétez pas, même les non-matheux peuvent comprendre. La création d'un objet passe par la définition de

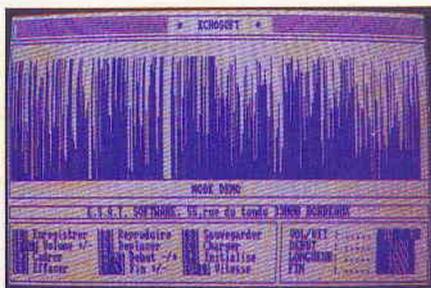


ses sommets reliés entre eux par leurs arêtes. Il est préférable de commencer par utiliser les figures déjà présentes sur la disquette pour se faire une idée de la perspective cavalière ou conique. Mais l'option la plus intéressante est l'animation. Cette dernière offre un mouvement en temps réel à vos créations avec disparition des faces cachées en prime. La routine d'animation peut être incorporée dans vos programmes. Imaginez vos présentations de jeux en 3D animées. Les possesseurs d'imprimante pourront, de plus, garder trace de leurs œuvres.



## ECHO SOFT

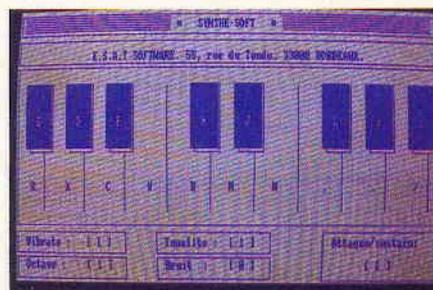
3 utilitaires en 1, ainsi se présente Echo Soft. Tout d'abord, un générateur de



bruit ou effets spéciaux sonores. Les 3 voies sont libres afin de recréer train à vapeur, hélicoptère, avion à réaction. Une bibliothèque sonore est à votre disposition pour différents essais. Le deuxième programme est un synthétiseur. Il utilise toutes les caractéristiques du processeur sonore de l'Amstrad : enveloppes de ton, de volumes, tonalités. De quoi jouer les petits Xénakis ou Jean-Michel Jarre. Enfin le troisième pro-

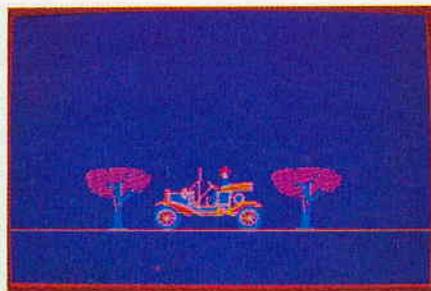


gramme et le plus original, est intitulé Echo-Soft. Il vous permet de digitaliser, à partir du magnétophone, toute source sonore. La restitution par le petit haut-parleur n'est pas des plus réussies, il est préférable de brancher un ampli pour obtenir une bonne qualité d'écoute. Les 464 ne sont pas avantagés par leur magnétophone incorporé, celui-ci n'ayant pas le label Hi-Fi.

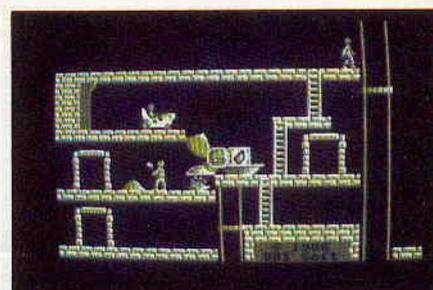


## GRAPHIC CITY

Le CPC ne possède pas de gestion des sprites (ou lutins) incorporée au BASIC. Il existe pourtant des programmes permettant la création et la manipulation de sprites. Le menu présente 9 options. La



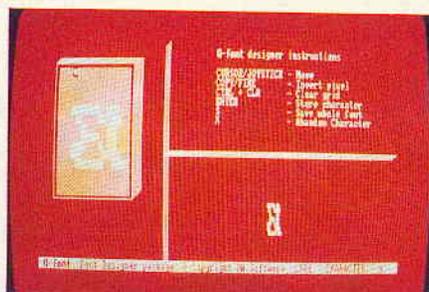
première est une "démo" des possibilités de Graphic City. Sprite 16 vous permet de voir et sauvegarder des tables de sprites en 16 couleurs. Suit toute une série d'options dont la capture des sprites et leur incrustation sur une page écran, la fusion de deux pages de lutins, la définition de la trajectoire des dessins redéfinis. Tout est possible en ce qui concerne la gestion d'un jeu d'arcade,



par exemple. Il vous suffira, en BASIC, de changer les routines binaires et de placer les RSX (I CLB, I SHOW) dans vos programmes. Si le jeu de caractères standards vous laisse de marbre, il vous reste la redéfinition des symboles. Le résultat peut même être sorti sous forme de lignes de SYMBOLS données. Si la notice était un peu plus claire, le logiciel serait parfait.

## PRINT MASTER

Un des seuls logiciels de sa catégorie, Print Master se propose d'égayer votre



à l'intérieur d'un document tapé sous traitement de texte. Le programme ASC PRINT est utilisé afin de sortir le résultat. Un éditeur de symboles complète la panoplie et vous ouvre la voie de la création. Enfin, dernier module, un programme de hard-copy d'écran graphique prenant en compte les 16 couleurs et les restituant grâce à des niveaux de gris. PRINT MASTER est utilitaire complet qui transformera votre imprimante.

THE FILE PRINTER ALLOWS TO BE PRINTED IN A VARI  
3 DIFFERENT TEXT SIZES  
THIS IS SIZE 2, SMALLEST !!  
BESIDES THE 11 FONTS THE DESIGNER ALLOWS YOU TO FONTS.



imprimante. Pour cela, il dispose de nombreux jeux de caractères redéfinis (sur l'imprimante, j'insiste). On trouve les fontes CHICAGO, CITY, COUNTDOWN etc. Chaque police est inscrite sous forme de programme binaire. Il suffit alors d'appeler la routine correspondante puis de faire un CALL pour accéder au jeu de caractères désiré. Il est possible d'insérer les instructions de chargement de taille, choix de fonte, inversion, soulignement,

## THE ADVANCED OCP ART STUDIO



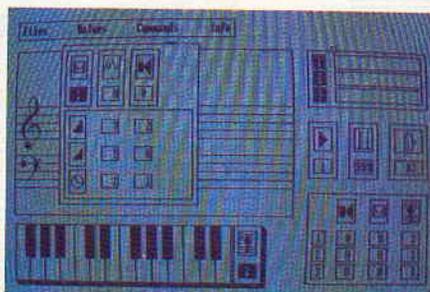
Je vais finir par manquer de superlatifs. Pourtant, ce logiciel est le meilleur logiciel de dessin sur Amstrad. Son gros défaut : la place mémoire nécessite l'emploi du 6128 (ou bien il faut ajouter une extension 64 K aux 464 et 664). Parmi les innombrables options, on trouve du classique : traçage de droites, de cercles, ellipses, carrés et de l'originalité : conversion des dessins dans les 3 modes de l'Amstrad, manipulation des fenêtres en

## THE ADVANCED MUSIC SYSTEM



capacité mémoire restante. Un synthétiseur incorporé permet de manipuler facilement les enveloppes de ton et de volume. Le deuxième module est le "Linker", celui-ci permet une véritable symphonie puisque les morceaux de musique sont joués les uns à la suite des autres avec possibilité de répétition et de changement de tempo. Le 3<sup>e</sup> module est un éditeur de partitions. Là également, beaucoup d'options et de paramètres : avec ou sans altération, tonalité et paroles. Sans nul doute un des meilleurs logiciels du genre sur Amstrad.

La version "advanced" de ce programme propose 3 utilitaires qui ont tout pour séduire les musiciens sur Amstrad. Le premier module et le plus important est, en fait, le compositeur. Les 3 voies sont accessibles, symbolisées par 3 portées avec clés à l'appui. Toutes les options sont logées dans la barre de menu. On trouve : sauvegarde et chargement de mélodies, chargement du tempo, tonalité, mise en place des altérations et de la mesure, indicateur de la



agrandissements, rotations, masquages des essais. Palette sur les 27 couleurs avec possibilité de cycles. Il y a également un éditeur de motifs de remplissage et différents modes logiques de superposition (AND, OR, XOR). Menus déroulants et curseur en forme de flèche, le "look" Macintosh peut être encore accentué en employant une souris (AMX ou KEMPTON). Utilitaire à essayer rapidement.

