

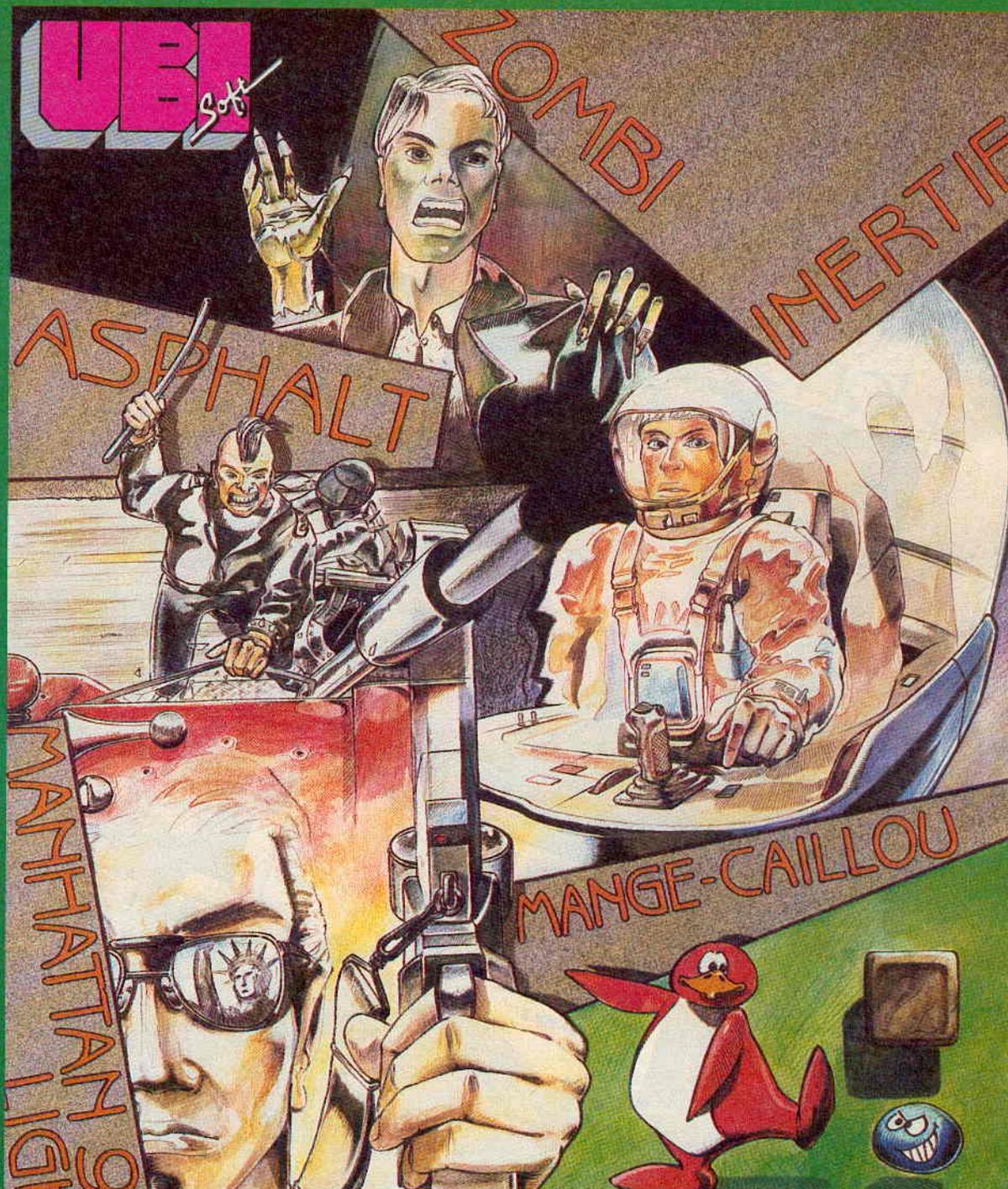
BANCS D'ESSAIS

EXCLUSIFS :

- QIN
- PHARAON
- LA CHOSE DE GROTEMBURG

LOGICIEL DU MOIS :
ASTERIX CHEZ
RAHAZADE

ET TOUJOURS
NOTRE
CONCOURS
PERMANENT



M 2817 - 16 - 14,00 F



3792817014000 00160

L'album Ubi pour votre Amstrad
5 SUPERS JEUX POUR LE PRIX D'UN

SOMMAIRE

6

ACTUALITE

16

LE LOGICIEL DU MOIS

20

COMMENT NAIT UN LOGICIEL

27

CHICHE, ON PROGRAMME !

38

GRAND CONCOURS

40

FAISONS PLUS AMPLE
CONNAISSANCE...

41

LE DOSSIER DU MOIS

48

PLAN : LIVINGSTONE

58

LISTING : SPEED WAY

72

LE COIN DES AFFAIRES

82

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

88

LE HIT DES LECTEURS

90

LE COIN DES AS

92

PETITES ANNONCES

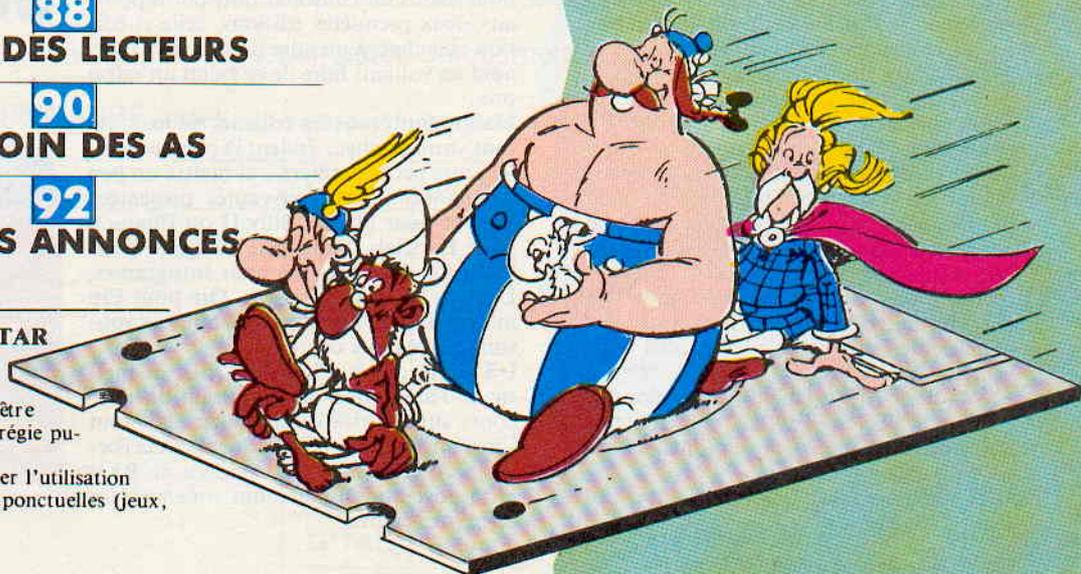


EDITORIAL

LOGICIELS A PROFUSION !

Impressionnant ! Les éditeurs de jeux ont vraiment pensé à garnir vos petits sabots de Noël !... Non seulement, les passionnés de jeux d'aventure vont être comblés avec des logiciels tels que Qin, Pharaon, l'Oeil de Set ou Oxphar mais, en plus, vous allez avoir la possibilité d'étendre largement votre logithèque grâce aux nombreuses compilations en tout genre... Par ailleurs, nous vous avons concocté un dossier sur les utilitaires graphiques et musicaux qui vous donneront peut-être des idées originales pour les fêtes de fin d'année ! Enfin, n'oubliez pas de jeter un coup d'œil sur notre concours permanent qui est véritablement accessible à tous et qui vous permettra de changer agréablement d'air pendant les vacances de février. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année et un Joyeux Noël... A l'année prochaine !

La Rédaction



La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

ET UN KART, UN !

Deux minutes, cinquante-et-une seconde quatorze c'est le temps qu'a mis Christophe Roquet pour gagner un karting de compétition. Pour cela il a dû détrôner Claude Fayolle détenteur pendant tout l'après-midi du meilleur temps.

Mais qu'est-ce que ça vient faire dans Amstar tout ça ???

Pour ceux qui ne s'en souviennent plus, rappelons qu'à l'occasion de l'Amstrad Expo, US Gold organisait un concours, celui du high-score sur Out Run, le célèbre jeu de café qu'il nous tarde de retrouver sur nos chers CPC. (Soyez encore un peu patient, ça arrive...). Sur les 1000 participants, une trentaine était sélectionnée pour participer à une finale bien particulière : une course de kart, sur un vrai circuit : celui du Racing Kart Buffo (RKB) aux Etards (77). C'est ainsi que se sont retrouvés tous les fans d'Out Run, ce dimanche 15 novembre. Après les qualifications du matin et, un buffet sympa le midi durant lequel le kart du futur vainqueur faisait rêver les douze participants encore en jeu, débutait la finale. Un par un les concurrents se battaient contre le chronomètre de Monsieur Dernœden. Tête-à-queue et glissades assuraient un super spectacle mais faisaient perdre un temps considérable aux coureurs. Aussi est-ce avec calme et finesse qu'il fallait piloter : la victoire de Christophe en est la preuve. Sans doute était-ce avec la même concentration qu'il avait réussi à se qualifier parmi les trente meilleurs joueurs d'Out Run... Juste avant la remise des prix, un autre spectacle : le trophée des officiels de la presse, de l'Amstrad expo et bien sûr d'US Gold.

C'est donc dégoulinant de pluie que Thierry Braille (US Gold) a remis la coupe à Christophe, le kart et des logiciels aux autres participants.

Bref une super journée pour les fans d'Out Run et de karting...



Cela s'est passé il y a déjà un mois, du 6 au 9 novembre derniers ; il fallait se rendre au parc des expositions de la porte de Versailles (grandiose, non ?)... Seulement, nous avons dû constater que, par rapport aux deux premières éditions, celle-ci édition cherchait à prendre un nouveau tournant en voulant faire de ce salon un salon pro...

Malgré tout, tous les éditeurs de jeux qui font votre bonheur étaient là pour présenter leurs petits derniers... et mettre un peu d'animation. Les nouveautés présentées avaient pour noms : Billy II ou Pharaon pour Loriciels, Super Ski ou Quad pour Microïds, Bob Morane pour Infogrames, L'œil de Set pour Ubi Soft, Qin pour Ere informatique... La plupart d'entre eux vous sont livrés dans ce numéro !

US Gold, quant à lui, s'occupait de mettre de l'animation en organisant un concours sur Outrun dont l'enjeu était tout simplement un kart. Ce concours a été l'occasion d'une finale sur le circuit du RKB le 15 novembre, finale dont vous avez un aperçu ci-contre.

COUP D'ŒIL SUR



AMSTRAD



CARRAZ EDITIONS

Les enfants de 3 à 8 ans vont découvrir les Voleurs du temps où Abacadabra petit magicien gardien des éléments du temps a quelques problèmes.

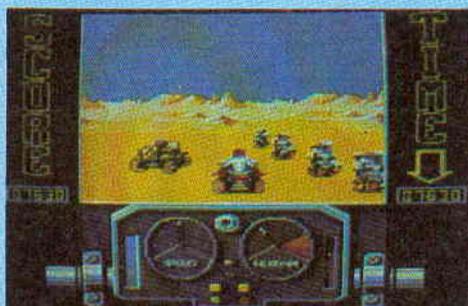
LORICIELS

Que diriez-vous de vivre à l'écran une histoire contée par Victor Hugo ? Avec **Han d'Islande** vous êtes transporté en pleine aventure en Norvege au XVII^e siècle. Ce logiciel sera livré avec une cassette audio présentant des extraits d'émission de France Culture et racontant le roman.



PROCHAINEMENT

DANS **AMSTAR...**

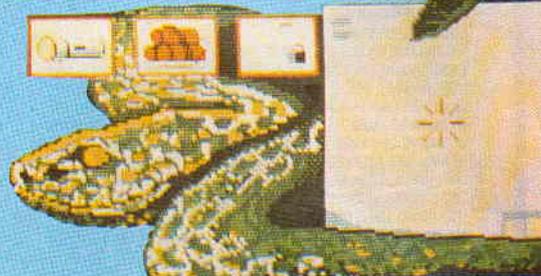


MICROIDS

Le simulateur tant attendu sur Amstrad arrive ; alliant simulation et arcades, **Quad** va vous permettre de devenir un spécialiste du joystick grâce à une course folle sur les pistes du désert...

INFOGRAMES

Dans le même esprit que les Passagers du vent, voici le début de toute une collection **Bob Morane** qui propose avec chaque logiciel un roman, une BD, un guide de survie et une aventure dont vous êtes le héros, les trois premiers titres sont : Bob Morane jungle, Bob Morane science-fiction et Bob Morane Moyen Age.



COBRA SOFT

Afin que le pays de Thoz ne soit plus que ruines et désolations, vous devez traverser de nombreux périls pour récupérer la sphère magique des griffes du Nécromant Skroflu... **Turloq le rôdeur** vous fait pénétrer dans l'interactivité totale BD-Micro grâce à la B.D. qui accompagne le logiciel.



ET TOUS LES LOGICIELS OUTRE-MANCHE

La production de fin d'année étant tellement importante, nous ne vous donnons que les noms des logiciels à paraître ; vous trouverez de toute manière les bandes d'essais dans les prochains Amstar.

- Konami : **Jackal** et **Iron Horse**
- Océan : **Psycho Soldier** et **Phantom Club**



COMPILATIONS

En cette période de fin d'année et plus particulièrement de Noël que diriez-vous de souffler à qui de droit une idée cadeau qui aurait la forme d'une compilation ?... Ce n'est pas le choix qui vous manque : Ocean, à lui tout seul, propose deux coffrets différents ; soit **All star hits n° 2** (Head over Heels, Wizball, Mutants, Tank, Cobra, Army Moves) et **Live Ammo** (Rambo, Green Beret, The Great Escape, Army Moves, Top Gun).

Imagine a préparé un spécial **Arcade hits d'enfer** (Slap Fight, May Max, Arkanoid, Yie ar kung-fu II, Game Over, Legend of Kage).

Elite continuant ses bonnes habitudes sort un nouveau **Pak vol. 2** (Shockway rider, Into the eagle's nest, A.C.E., International karaté, Batty Lightforce).

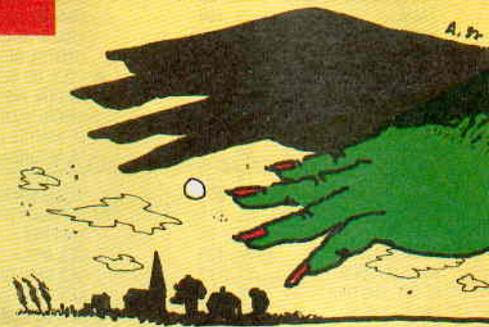
Pour les inconditionnels de simulateurs, ne ratez pas **4 ACES** de Digital Integration (Fighter pilot, Ttracer, Tomahawk, Night gunner).

Epyx vous livre sur un plateau une super compilation avec pas moins de 2 disquettes, **les meilleurs du monde** (Super Cycle, Winter Games, World Games, Mission Impossible).

Enfin, pour terminer, Loriciels joue les Père Noël avec un **coffret cadeau** des plus alléchants (L'aigle d'or, le 5^e axe, M.G.T., Sapiens) en vente au prix de 99 F la K7 ou 149 F la D7.

N'oubliez pas non plus **Ere hits II** ou les **mallettes de FIL** dont nous avons parlées dans notre numéro précédent !...





dorénavant complètement déterminé à dénouer toute cette affaire... Peur moi ? Jamais !

Curieusement, je me retrouve là où je me promenais quelques heures plus tôt... Après avoir sauvé un pigeon qui était malheureusement blessé (j'aurai au moins fait une B.A. dans cette journée !), je me retrouve nageant en plein marécage d'où surgit brusquement un monstre difforme et hideux... Rehaine (c'est son nom) décide justement à ce moment précis qu'il a un sérieux petit creux et, n'ayant que moi sous la dent, vous imaginez quelle petite gâterie il s'offre le glouton !...

D'accord, pour l'instant, je n'ai pas encore réglé son compte à la chose de Grotemburg mais je ne vais sûrement pas en rester là, vous pouvez me faire confiance !●

LA CHOSE DE GROTEMBURG

Aventure ■

Par ce bel après-midi d'automne le soleil donnait des couleurs tellement magnifiques aux arbres de la forêt que je n'ai pas résisté à l'envie de m'y promener pendant de longues heures...

C'est en rentrant dans la maison que tout a commencé : en voyant ce sang dans le hall, mon premier réflexe a été de fuir puis me ravisant j'ai décidé d'éclaircir ce mystère. Le vrai spectacle d'horreur se trouve dans la cuisine où Germaine gît lamentablement, un poignet complètement sectionné (et je ne pense pas qu'elle se soit fait cela en épluchant un poireau !...). Ne pouvant supporter plus longtemps cette vision je me précipite dans le jardin...

Après deux ou trois bouffées d'air frais, je commence à déambuler dans les rues espérant en être quitte avec les émotions fortes... Par contre, je réussis presque malgré moi à me procurer des informations qui me permettront de savoir le pourquoi du comment... (vous voyez ce que je veux dire ?...). Toujours est-il que ma curiosité

l'emporte et je décide d'aller parler de tout cela avec ma voisine... Mama mia ! L'enfer continue... ma voisine ne pourra jamais me dire ce qu'elle en pense ! Mais je suis



Notre avis :

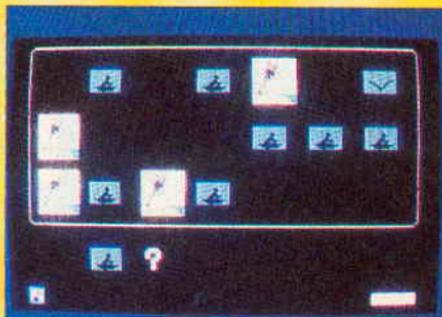
Cette dernière aventure d'Ubi Soft nous propose une bonne dose d'hémoglobine ; vous imaginez donc dans quelle atmosphère vous évoluez... Le graphisme est très "parlant" et a l'avantage d'occuper une superficie assez importante de l'écran (au moins, on voit ce qu'on

vit...). De plus, pour vous faciliter la vie, les touches du pavé numérique vous donne les principaux ordres présélectionnés... Il ne vous reste plus qu'à vous imprégner complètement de la chose et ensuite, vous pourrez vivre intensément cette aventure qui mérite d'être vécue.

OBJECTIF CALCUL C.P.

Educatif

Dans le cadre pédagogique, Hatier nous propose ici un ensemble de programmes qui s'inscrivent directement dans la méthode d'apprentissage des mathématiques décrite dans les ouvrages de la collection Objectif Calcul. Au travers de six logiciels qui s'adressent aux élèves de C.P. mais aussi à ceux de la grande section de maternelle, il est possible d'appréhender le savoir dénombrer, le savoir ordonner et le savoir nommer...



Avec **Compte et Kim**, l'élève effectue une activité de dénombrement. Dans le premier il compte le nombre de dessins semblables à l'écran soit avec les yeux, soit par pointage avec le curseur et donne le résultat en faisant tourner un compteur. Kim, quant à lui, peut être considéré comme une acti-

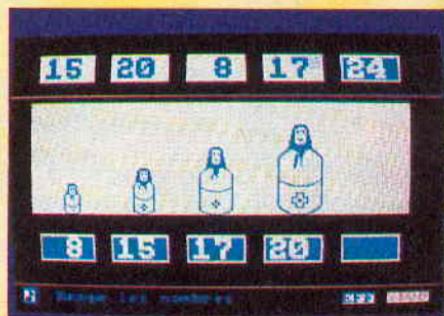
Notre avis :

Objectif calcul CP permet à l'enfant de faire les premiers apprentissages de calcul dans de bonnes conditions grâce à des logiciels clairs, attrayants et souples d'utilisation. De plus, il est possible de sélectionner un degré de difficulté dans chaque section ce qui apporte une possibilité de perfectionnement, aspect à ne pas négliger.

vité de perfectionnement car dans ce cas, les dessins ne restent à l'écran que pendant un certain laps de temps.

En ce qui concerne le savoir ordonner, deux autres logiciels sont à la disposition du jeune enfant : **ordre**, comme son nom l'indique, demande de classer des nombres en ordre croissant ; de plus, l'élève peut vérifier visuellement si le classement est bon grâce à des poupées gigognes. Quant à **Algo**, le but est de découvrir un "algorithme" dans une alternance régulière d'objets, de formes et de couleurs variées, disposés en ligne.

Les deux derniers logiciels proposent des aspects différents : **lettres** permet de construire, en assemblant des mots, le nom de nombres connus par leur écriture en chiffres. Quant à **Code** il permet d'opérer des déplacements sur quadrillage par des activités de codages. ●



LE LOGICIE

...TEUX, BESAH A ORDONNE A SES LESIONS
DE LE RECONSTRUIRE, MAIS NOUS N'EN
SOMES PAS QUITTES POUR AUTANT,
AUSSI MES AMIS...



Aventure —

Par Toutatis ! A l'occasion de ce joyeux banquet, notre grand (enfin ! tout est relatif...) chef Abraracourcix lève sa coupe pour fêter la résurrection du célèbre petit village de Gaulois irréductibles... Quand je pense que ce sont les Romains qui nous l'ont reconstruit, notre cher village, à cause de toutes les mésaventures qu'ils nous ont fait subir lors de cette aventure avec mon fils...

Enfin, c'est de l'histoire ancienne, maintenant ! Nous commençons à nous demander ce que fait Assurancetourix lorsque soudain une pluie torrentielle nous tombe sur la tête en même temps que nous entendons un chant (si nous pouvons appeler cet énorme bruit un chant !) encore plus horrible que d'habitude. Rassurez-vous, ce n'est que notre barde qui essaie la nouvelle acoustique de sa hutte... Ça promet ! Du persil, je veux du persil ! Nous reprenons à peine nos esprits lorsque Paf ! un étrange personnage nous tombe dessus. Keseksa !!! C'est qui, ça ?... Ce à quoi l'homme au pansement sur la tête nous répond : je suis Kiçah, le fakir et je viens de très, très loin (sur mon tapis...) pour trouver le village des fous où se trouve la voix qui fait tomber la pluie (comme quoi, une réputation, cela peut aller très, très loin...).

Kiçah s'empresse alors de faire sa demande : je voudrais emmener le barde (bon débarras !) car chez nous, dans la vallée du Gange, la sécheresse règne et l'odieux Gourou Kiwoâlâh, qui converse avec les dieux a décrété que s'il ne pleuvait pas avant que la saison sèche arrive,

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

alors il faudrait sacrifier la princesse Rahazade... L'horrible personnage n'a bien entendu qu'un seul but : l'unique héritière du trône ayant disparu, il n'aura plus beaucoup d'effort à faire pour régner en maître tout-puissant.

L'horreur des mille et une heures a commencé comme un compte à rebours inéluctable... Aussi, il n'y a pas un seul instant à perdre ! Astérix prend sa provision de potion magique, Obélix prend Idéfix, Assurancetourix prend sa harpe et les voilà



tous partis dans les airs. Kiçah doit se concentrer fortement car il n'a jamais soulevé quelqu'un d'aussi gros... Ce à quoi Obélix répond avec sa tête de boudeur : "Moi, gros ? je suis juste un peu enveloppé..." ; pourvu que le ciel ne leur tombe pas sur la tête !

Il y a juste quelques heures d'écoulées lorsque Obélix sort l'inévitable : "J'ai faim !". Et nous avons le malheur de passer au-dessus de sangliers juste à cet instant !... Résultat : Obélix fait un mouvement de trop et c'est la chute !!! Comme Obélix ne pense qu'à chasser, Kiçah et Assurancetourix sont enlevés par les Romains et il faut qu'Astérix et Obélix fassent un détour par les arènes de Rome pour délivrer leurs amis... Et voilà comment on perd déjà plus d'une centaine d'heures. Plus que 901 heures !



L DU MOIS



Obélix, quant à lui, en est toujours au même stade : "J'ai faim !". Kiçah et Astérix eux sont obsédés par le seul leitmotiv que représente l'échéance : plus que 180 heures avant l'heure H...

Après avoir fait quelques rencontres parmi de vieilles connaissances, tout l'équipage finit par arriver à bonne destination mais l'histoire est loin d'être terminée !... Ah, là, là ! Quel suspense !...

Notre avis :

Avec ce logiciel, vous avez littéralement la B.D. à l'écran... Vous suivez la progression de l'aventure, vous prenez des décisions de temps en temps qui orientent la suite du jeu. Les images sont superbes, très colorées ; les actions sont parfois suivies par une section de jeu d'arcade style Pac-man... Malheureusement ces parties présentent une animation qui est très loin d'être rapide !... Quant à la difficulté du jeu, elle ne vous paraîtra certainement pas évidente si vous possédez déjà la version B.D. car ils sont très proches l'un de l'autre...

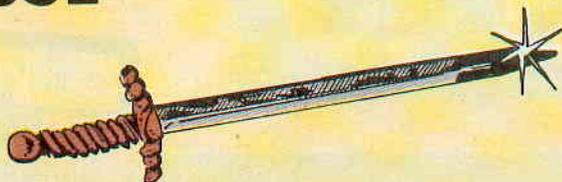
Entre Rome et Athènes, par beau temps et vent calme, Assurancetourix ne trouve rien de mieux que d'essayer sa voix dans les cieux. C'est ainsi que nous avons l'honneur et le privilège de vivre le plus terrible orage du siècle ! Kiçah ne peut résister à un tel assaut et, pour couronner le tout, la foudre choisit le centre du tapis comme point de chute ! C'est à nouveau la descente rapide vers la terre ferme ou plus exactement l'élément liquide ce qui est largement suffisant pour attraper un chaud et froid particulièrement dangereux, surtout pour les cordes vocales de notre barde bien-aimé !...

Assurancetourix a d'ailleurs, à l'occasion de cette chute vertigineuse, une phrase qui restera très certainement dans les annales : "Percer un tapis en Perse, faut le faire !" ;



FORTERESSE

Aventure —



Il était une fois une belle et jeune princesse qui vivait dans le royaume de son papa ou seigneur Angkor et qui attendait un bon prince venu pour l'épouser... La morale de cette histoire serait donc : ils se marièrent, furent heureux et eurent beaucoup d'enfants !

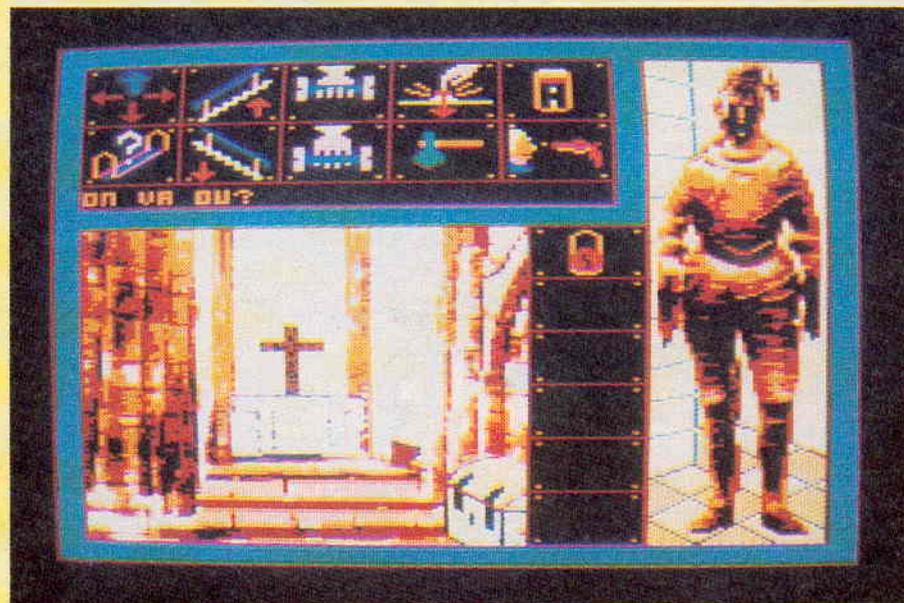
Eh bien, NON !... Tout est faux à part Angkor et Gwendoline, charmante damoiselle de 22 ans qui passe ses journées à faire de la broderie comme toute jeune fille de qualité en cette première moitié du Moyen Age...

Par ailleurs, la seule loi que l'on connaisse en cet an de grâce 666 est celle du plus fort et c'est pour cette raison que les différents seigneurs passent leur temps à faire la guerre à leurs voisins afin de devenir plus

trier dans une forteresse. De plus, afin d'être certaines qu'elle ne pourra pas s'enfuir, elles la dévêtissent et la couvrent d'une armure de bronze... Non mais, quelle barbarie !...

Notre avis :

Ce premier logiciel du Studio d'Anecy de Loricels présente une aventure dont le degré de difficulté n'est pas très élevé ; vous ne serez donc pas découragé et pourrez ainsi avoir envie de découvrir la fin. Par ailleurs, les graphismes sont superbes, nombreux et la page de présentation est accompagnée par une agréable musique de type moyen-âgeux. Bref, vous pouvez vous lancer dans l'aventure... à une condition : celle d'avoir un lecteur de disquettes ! Ou alors, préparez vos nerfs face à la terrible épreuve cassette qui consiste à vous repérer au compteur du magnéto chaque fois que vous changez d'écran !...



puissants. Seulement, ce petit jeu n'est pas sans risque et c'est ainsi que lors d'un assaut, Gwendoline est enlevée par les forces du Mal qui n'hésitent pas à la séques-

Et alors ?... C'est bien sûr à cet instant précis que vous entrez en scène. Peux chevalier à l'épée vengeresse, vous vous retrouvez devant les remparts de la forteresse ; la porte est bien entendu fermée à clé. Vous n'allez pas vous arrêter à si peu de chose ! Un petit coup d'œil à gauche vous permet de découvrir un cadenas ce qui vous donne la joie de découvrir les petits "petons" de Gwendoline. Mais dites-vous bien que ce premier cadenas est donné et que pour découvrir les autres, il va vous falloir jongler avec les clés, les chandelles, les haches ou les cordes pour ne pas périr prématurément... En effet, vous pensiez avoir trouvé un passage secret et c'est le trou noir car vous n'aviez pas sélectionné la corde ; vous croyiez que derrière cette étendue d'eau, il y avait sûrement un cadenas mais sans rames vous ne connaîtrez jamais la réponse !... Et c'est ainsi que vous allez évoluer progressivement dans vos recherches, je vous conseille malgré tout de faire régulièrement une sauvegarde du jeu car, sinon, vous sélectionnez bientôt l'icône du suicide... Et ce serait bien dommage de ne pas voir la fin !



COMMENT NAIT UN LOGICIEL?



De g. à d. :
Jacques
HEMONIC,
Serge
et Ludovic
HAUDUC

Chaque mois, vous découvrez dans votre revue préférée les bancs d'essais de toutes les dernières nouveautés que vous pouvez donner en pâture à votre CPC. Vous avez le choix entre jeux d'arcade, d'aventure, de rôle et de wargame. Seulement, vous découvrez à chaque fois ce que nous pouvons appeler un produit fini...

Alors, nous avons pensé qu'il serait intéressant de vous montrer tout ce qu'il peut y avoir derrière un logiciel, tout ce qui s'est passé avant qu'il ne naisse sur vos écrans...



Nous ouvrons cette rubrique avec une nouvelle aventure d'Ere Informatique qui se passe dans la Chine éternelle : il s'agit de **Qin**. La rencontre avec deux des auteurs du logiciel se passe dans les locaux d'Ere : il s'agit de Serge Hauduc et de Jacques Hemonic. Tiens, tiens !... Les noms ne vous sont pas inconnus ? Mais c'est bien sûr !... Eh oui, il s'agit de la même équipe qui vous a déjà concocté Sram et Sram 2 qui ne vous ont pas laissé indifférents. Le troisième de l'équipe n'est autre que Ludovic Hauduc, fils de Serge.

ALORS, LES OUTILS INFORMATIQUES ENTRENT EN SCENE...

MAIS COMMENT LE THEME DE QIN A-T-IL PRIS FORME ?

Si vous posez cette question à Serge, vous vous rendez compte qu'il est intarissable sur le sujet, ce qui dénote une passion dont il est complètement imprégné. Tout a commencé avec un livre : "L'ar-

20

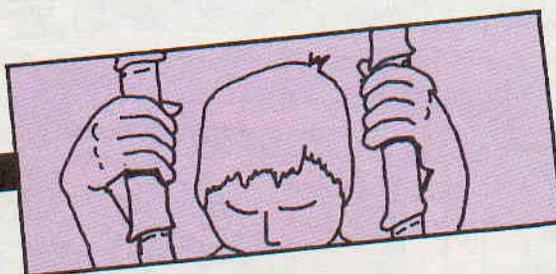
mée ensevelie de l'empereur Qin" de Renata Pisu. Ce livre magnifique fait découvrir Qin qui était loin d'être un saint puisqu'il a brûlé tous les livres et toutes les lettres qui existaient dans son empire afin que la Chine débute avec lui. Il a passé toute sa vie à rechercher l'éternité.. Tout ceci était encore inconnu jusqu'en 1974, date à laquelle a été découvert un tumulus où se trouve le tombeau du fils de Qin.

Commence alors la recherche d'une importante documentation sur la Chine de cette époque afin de pouvoir construire un scénario sur quelque chose de concret ; vous pouvez noter que nous sommes en mars 1987 et que la première ébauche est prête en juin. Le scénario complet est achevé ; il reste à définir les images ce qui n'est pas une mince affaire... Pour cela, il y a les feuilles de scénario qui présentent de façon claire et nette le n° de la scène, le n° de l'image, le nom de l'image et les actions qui doivent être effectuées. Vous comprendrez la minutie qui doit être réservée à cet aspect quand vous saurez qu'il y a au moins 130 images !



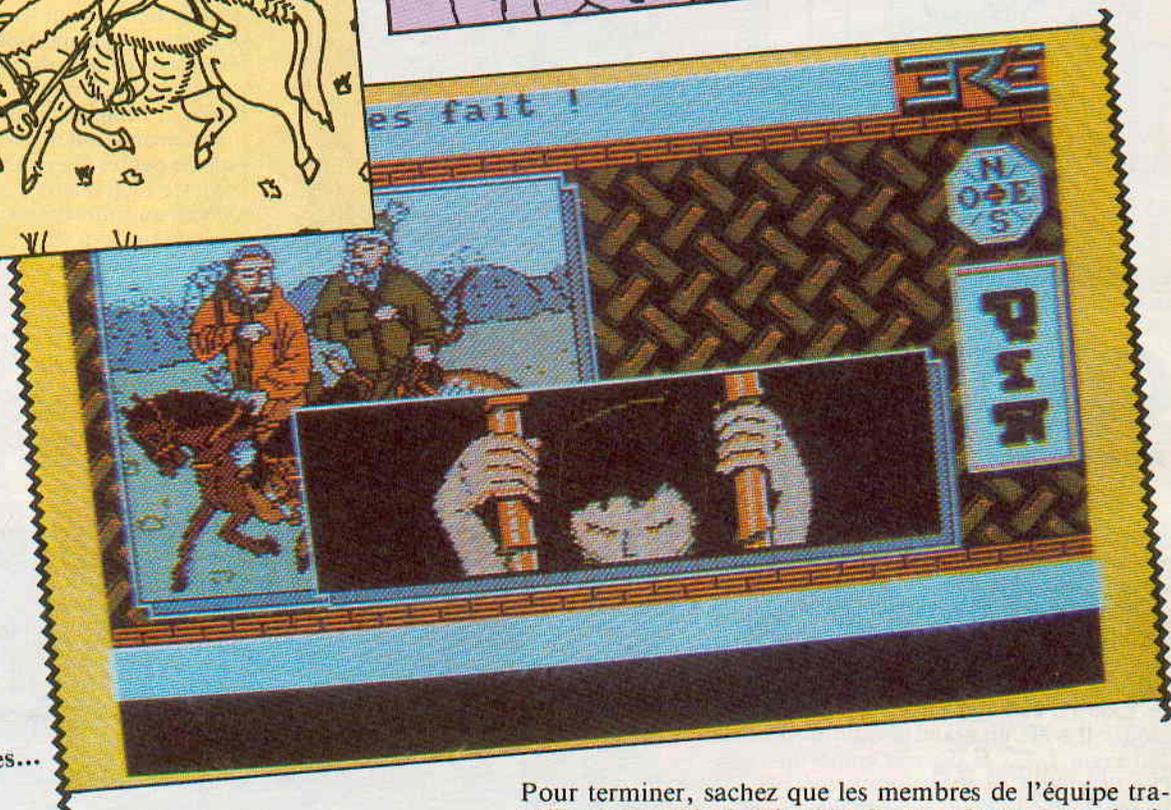
ALORS, LES OUTILS INFORMATIQUES ENTRENT EN SCENE...

Tout le travail de préparation étant terminé, Jacques dessine chaque image sur des feuilles de papier calque. C'est à ce moment qu'intervient Ludovic. En effet, il écrit tous les utilitaires graphiques nécessaires ; nous tenons à préciser que par souci constant d'amélioration, tous les utilitaires sont réécrits d'un logiciel à l'autre... Chaque dessin de Serge est alors passé au scanner puis rempli de couleurs



7

Avant...

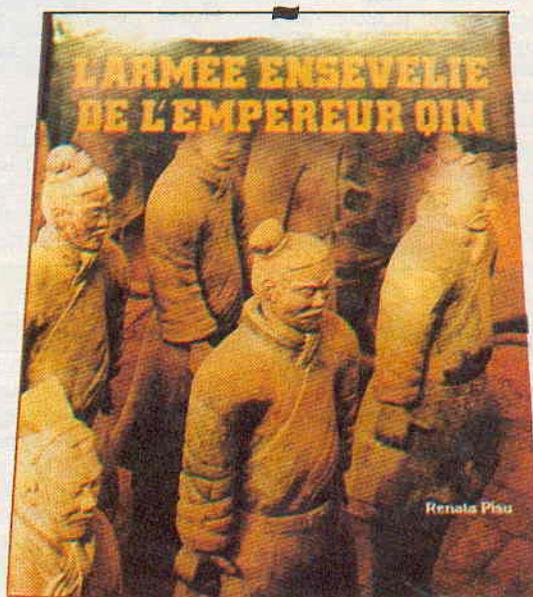


Après...

avec les utilitaires de Ludovic et enfin compilé. C'est alors qu'intervient Jacques ; lui, c'est la programmation à proprement parler. Il n'est pas resté les bras croisés pendant tout ce temps, loin de là, puisqu'il a déjà décortiqué l'analyse syntaxique du scénario qu'il veut de plus en plus souple... Comme vous pourrez le constater par vous-même, Qin est constitué de 3 phases ; lorsque la 1^{re} phase fut terminée, elle s'est gentiment retrouvée dans les mains de Jacques qui a mis 1 mois pour l'intégrer ! Rassurez-vous, les 2 autres phases ont pris moins de temps... Malgré tout, Qin c'est quand même deux disquettes avec une proportion très importante d'assembleur ; alors si vous avez envie de voir ce que cela donne, tournez la page pour découvrir le banc d'essai de Qin tout en sachant que le premier critique s'appelle Nicolas Hauduc, qu'il a 12 ans et qu'il fait ses premières armes dans le graphisme (regardez donc la page de présentation du logiciel !).

Pour terminer, sachez que les membres de l'équipe travaillent ensemble depuis 1985. Serge et Jacques, employés dans la même entreprise, ont mis sur pied un club de micro-informatique. C'est donc tout naturellement qu'ils ont décidé de construire leur premier programme soit Sram. Ils en sont à leur troisième logiciel et ce n'est pas le dernier mais chut ! Top secret...

Parfois, pour cause de manque de place, certains dessins doivent être sacrifiés...



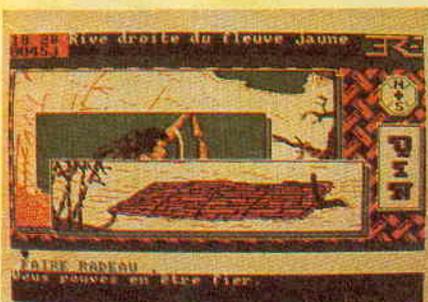


QIN

Aventure ■

A cette heure matinale, le palais est des plus silencieux ; me réveillant tout doucement, j'ouvre les yeux et mon regard se pose comme tous les matins sur ce vase de porcelaine si bleu et si énigmatique. Tout ce que je sais, c'est qu'il a toujours été transmis de père en fils et que mon ancêtre Liou l'a eu en sa possession. Qui est Liou ? Il a été un grand architecte et en 280 avant J.-C., le premier empereur de Qin l'a chargé de construire le tombeau impérial près de Xian, capitale du nouvel empire...

Nous sommes en 779 après J.-C. et le mystère n'a toujours pas été percé ; alors sachant que "le plus long voyage commence par un premier pas", comme le disait Lao-Tseu, je décide de me lancer dans la grande aventure. Je serai donc le premier à percer le secret de Qin. A cette époque, à la mort de l'empereur, tous ses proches et les artisans du tombeau impérial devaient accompagner la dépouille mortelle à sa sépulture. Seulement, mon cher ancêtre a failli à la tradition et transgressé la loi : en effet, avant de mourir, il a éparpillé le plan de la tombe dans toute la Chine. Ils était constitué de cinq morceaux mais me sera-t-il possible de tous les réunir ?



Mes recherches commencent dans le palais familial et une courte entrevue avec mon père me permet de savoir que les dieux m'ont choisi et que je dois partir pour un long voyage qui me permettra de rencontrer le Chaman. Celui-ci me remet le



symbole de la puissance du ciel qui me servira bien le moment venu. Je dois alors reprendre la route pendant des jours et des jours, je dois même passer la Grande Muraille pour aller chercher un des mor-

ceaux du plan. Malheureusement à la joie que j'éprouve lorsque je trouve le 3^e morceau du plan se mêle la tristesse car j'apprends que les deux autres morceaux ont été détruits autrefois... Heureusement que Wenchen, dieu du temps et des pestilences, se trouve devant moi !... Un tout petit mot et me voilà propulsé 1000 ans en arrière !

Dans ce monde d'autrefois, je vais évoluer pendant des jours et des jours sur le fleuve jaune avant de faire cette rencontre tant attendue : celle de Ton-Ti-Kong, seigneur de la terre qui me remet le complément du symbole de la puissance du ciel qui n'est autre que le symbole de la puissance de la terre... J'irai même jusqu'à rencontrer Qin en personne qui m'invite à participer à une de ses petites fêtes ; à cette occasion je rencontre Liou qui me donne un rendez-vous secret au cours duquel je récupère l'ultime morceau du plan...

Ayant désormais le plan du tombeau de Qin, le plus dur n'est pas fait car il faut maintenant affronter le tumulus qui cache la sépulture et qui est puissamment gardée par l'armée de Qin sans compter les nombreux pièges !... Mais je fais le serment de percer définitivement le secret et de réussir à arracher à Qin l'éternité qu'il avait trouvée et emportée avec lui... ●

Notre avis :

Voici une aventure qui ne vous laissera pas sur votre faim (comme cela avait peut-être été le cas pour Sram 2) car vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout (les 2 disquettes sont là pour confirmer mes dires). De plus, vous trouvez des graphismes réussis doublés d'un analyseur syntaxique très

souple et qui vous punit des injures que vous pouvez lui infliger !... Enfin, il faut noter une idée originale qui s'adresse à tous les possesseurs d'imprimantes, si celle-ci est connectée, vous pouvez avoir en permanence la trace de votre chemin parcouru... Génial, non ?



720°

Arcade

Il y a maintenant 6 mois que j'ai eu en cadeau le skateboard dont je rêvais depuis si longtemps et désormais tous mes instants libres sont consacrés à l'entraînement... C'est grâce à cela qu'aujourd'hui ; une partie de mes désirs peut être comblée. En effet, j'ai été admis à franchir les portes de la ville Skate City. Comment ? Vous ne connaissez pas cette cité des as du skateboard ?... Alors, suivez-moi, je vais vous faire visiter. Skate City a été spécialement conçue pour les skateboarders qui désirent devenir le n° 1. Et pour y parvenir, il n'y a pas de secret : il faut participer à des compétitions sur circuit, mais il faut aussi être bien équipé.

Fort de tous ces renseignements, je fais



ces espèces de frisbees volants qui nous obligent à rouler ou à mourir ! Heureusement, j'ai encore des tickets pour pénétrer sur un autre circuit de compétition ; c'est le meilleur moyen que j'aie trouvé pour leur échapper... Malheureusement, mon angoisse essentielle persiste : réussirai-je un jour à faire parfaitement la figure la plus difficile en skateboard... qui n'est autre qu'un saut vrillé de 720° ?

Notre avis :

Cette adaptation du jeu de café est relativement réussie pour ce qui concerne le graphisme et l'animation ; par contre, le choix des couleurs ne rend pas le logiciel des plus attrayants... Mais il faut reconnaître que vous avez la possibilité de faire des figures fabuleuses, ce qui est quand même essentiel, non ?

mes premiers pas (pardon, mes premiers tours de roulettes...) dans la cité. Passant près d'un magasin de chaussures, j'en profite pour m'en procurer une paire puis je me présente au premier circuit : il s'agit d'une simple descente sous forme de ligne brisée. Ne voulant pas être découragé je préfère terminer le parcours plutôt que de faire trop de prouesses ! Malgré tout, je réussis à obtenir une médaille d'argent. Rassuré par cette première petite victoire, je reprends ma promenade dans Skate City, achète une casquette et un skateboard avant d'atteindre l'entrée du circuit de saut... Encore une médaille d'argent ! Si je continue comme cela, je vais finir par me lasser... C'est dans cet état d'esprit que je me retrouve dans la rue principale et là, soudain, c'est le grand choc ! Il n'y a pas que des skateboarders dans cette ville, il y a aussi des empêcheurs de rouler en rond tels que des cyclistes kamikazes, des chauffards ou des maniaques à carrure impressionnante... Mais le pire de tout ce sont



SUPER SKI

Simulation



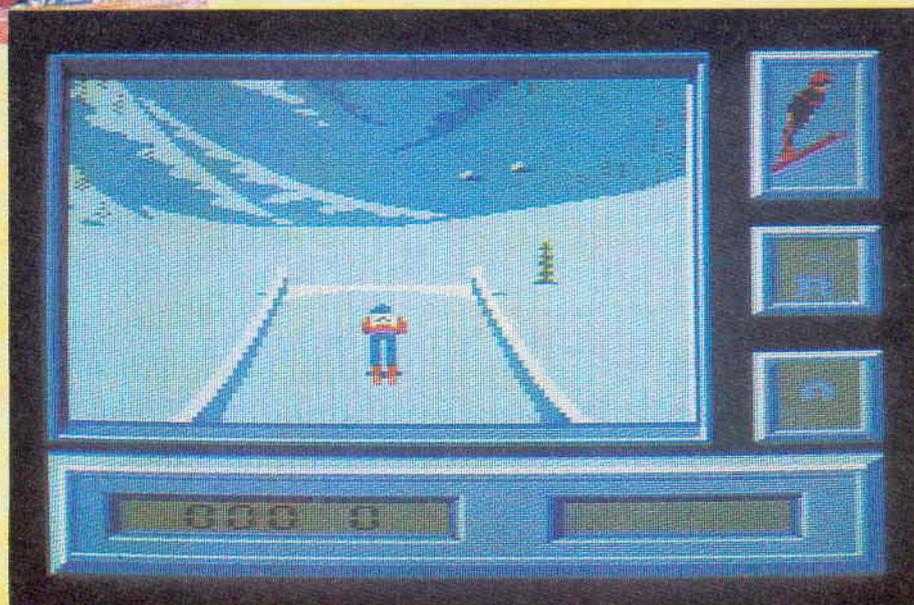
Que voulez-vous, je me suis laissé griser par la vitesse ! je ne vous raconterai pas mes prouesses



dans la catégorie du saut car j'étais loin d'être spécialiste dans la discipline ! Pour commencer, je n'ai fait que pousser sur mes bâtons ; l'atterrissage s'est passé sans problème mais, par contre, le saut n'était

Tous les ans, c'est la même chose ; au début du mois de décembre, je me prends toujours à rêver aux pistes noires et rouges de la montagne enneigée et, malheureusement, je dois toujours attendre les vacances dites de printemps pour perfectionner mes dérapages !... Mais, à partir d'aujourd'hui, tout va changer : en effet, j'enfile ma combinaison, mes gants, mon bonnet, je chausse mes chaussures de ski, mes skis et je m'installe... devant mon CPC chéri !

Ah, mais ! Je vais vous montrer de quoi je suis capable... Tout d'abord, pour se mettre en forme, je vais effectuer une petite descente sur l'une des 3 pistes à ma disposition. Notez bien que ce n'est là qu'une des 4 épreuves qui me sont proposées, les 3 autres disciplines étant le slalom, le slalom géant et le saut. Je vous ai bien dit que la descente fait partie de l'entraînement car je mets quand même 2'46'' à atteindre la banderole arrivée avec 7 pénalités pour cause de sortie de piste, de rencontre avec sapin ou de rencontre avec spectateur, ce qui est déjà plus grave...



durant le slalom et le slalom géant car je ne voudrais pas vous décourager avant que vous ayez fait vos premiers pas...(Non, non ! Ce n'est pas la peine de me faire remarquer ma grande modestie...). Par contre, je peux vous parler de mes débuts

que de 52 m et chaque essai était identique... Mais que faut-il faire pour dépasser cette limite ? C'est tout simple : juste avant de quitter le tremplin, vous arrêtez de pousser sur le joystick et vous appuyez sur le bouton feu ; dans ce cas vous montez dans les airs ce qui est parfait mais il faut quand même redescendre un jour ou l'autre... alors vous appuyez à nouveau sur le bouton feu et sur le joystick pour obtenir le bon angle qui vous évitera de faire boule de neige à l'arrivée...

Notez bien que tout ceci ne constitue que la phase de mon entraînement car, ensuite, je passe au niveau très sérieux de la compétition qui se joue en deux manches. Au fait, qui veut jouer avec moi ? Il y a de la place pour cinq autres personnes...

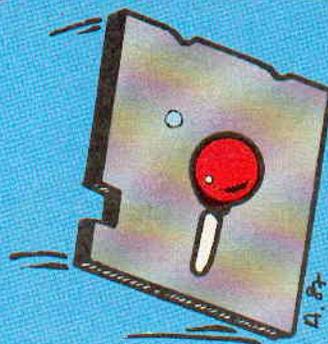


Notre avis :

Super ski s'avère être une superbe simulation en 3D qui présente graphisme et animation réussis avec un bon choix de couleurs mais, en plus, vous pouvez aller vraiment très, très vite !... Alors, n'attendez pas pour atteindre le sommet des pistes... et du classement !

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT



Je constate que depuis deux ou trois mois je vous ai abreuvé de choses très sérieuses, il est temps que mon naturel reprenne le dessus. Aussi aujourd'hui j'ai envie que l'on rigole un peu ensemble : les programmes style "farces et attrapes", vous connaissez ? Moi j'adore, ça défile...

Il y en a de trois espèces :

— Le petit gag "en passant", juste histoire de détendre un peu l'atmosphère.

— Le logiciel d'aspect sérieux, utilitaire même, mais qui n'est en fait qu'un honnête canular. Plus le malheureux utilisateur tarde à s'en apercevoir plus c'est drôle.

— Le logiciel honnête, correct, fort intéressant même, mais tellement que l'auteur a décidé de protéger avec humour les astuces de son listing des regards indiscrets. Une protection humoristique est souvent plus efficace qu'une autre très technique. Je m'explique :

Supposez une porte fermée à clef marquée "Défense d'entrer" ; certains vont bricoler la serrure et entrer "pour voir". Si elle n'est pas fermée à clef mais condamne le curieux à recevoir un seau d'eau froide en pleine figure, l'intrus douché va faire demi-tour. Vrai ou faux ?

Certains d'entre vous se disent peut-être "J'aime rire, j'aimerais faire rire, mais je ne sais pas comment m'y prendre". Un petit conseil : L'informatique est d'un aspect scientifique, rigoureux, alors elle est vulnérable au non-sens, l'absurdité scientifique qui "tombe" au moment où l'utilisateur s'y attend le moins. Pour être effi-

cace il faut que cette loufoquerie soit à la fois subite, brève et surtout inédite.

Les exemples de petits gags que je vais vous faire subir ne font appel qu'à des

fonctions BASIC que vous connaissez bien. Vous pourrez alors très facilement les adapter ou vous en inspirer pour vos propres programmes.

```

10 ' RESET - M.A. 10/87 simule un reset
20 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:MODE 1
30 FOR W=1 TO 1000:NEXT
40 LOCATE 6,12:PEN 2:PRINT "Calculs en c
ours. Patience...":PEN 1
50 FOR W=1 TO 3000:NEXT
60 A1$=" Amstrad 64K Microcomputer (v1)
"
70 A2$=" "+CHR$(164)+"1984 Amstrad Consu
mer Electronics plc and Locom
otive Software Ltd."
80 A3$=" BASIC 1.0"
90 CLS:PRINT A1$:PRINT:PRINT A2$:PRINT:P
RINT A3$
100 FOR W=1 TO 2000:NEXT
110 PEN 3:LOCATE 10,12:PRINT"T'as eu peu
r, hein ?...":PEN 1:PRINT
120 END●
    
```

1

2

```

10 ' MISE A FEU (BREAK PIEGE)-
20 ON BREAK GOSUB 30000
30 DATA beau, formidable, super, inoubliable,
genial, stchroumpf, delassant, grisant, in
dolore, ravissant, soracomique, "rembourse
par la secu", archambolteux, sexy, culturel
40 BORDER 15,16:INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0
:PEN 1:MODE 1
50 RESTORE 30:P=0
60 FOR N=1 TO 15:P=P+1:IF P=4 THEN P=1
70 READ A$:PEN P
80 PRINT TAB((24-LEN(A$))/2);"Ce program
me est ";A$
90 PRINT
100 FOR W=1 TO 500:NEXT
110 NEXT
120 GOTO 50
30000 ' SUITE DE BREAK
30010 ARRET=ARRET+1:IF ARRET<2 THEN RETU
RN
30020 PEN 1:PAPER 0:BORDER 1:CLS
30030 LOCATE 1,8:PRINT "Alors petit pira
ton... Comme ca on fait"
30040 LOCATE 1,10:PRINT "un BREAK pour v
oir mon listing ???"
30050 PEN 3: LOCATE 10,14:PRINT "Tu vas
le regretter !!!"
30060 GOSUB 40000
30070 FOR W=1 TO 4000:NEXT
30080 MODE 0
30090 PEN 2:PAPER 3:CLS
30100 LOCATE 2,8:PRINT "A T T E N T I O
N !"
30110 LOCATE 5,13:PRINT "ECARTEZ VOUS !"
30120 GOSUB 40100
30130 FOR W=1 TO 1000:NEXT
30140 PAPER 5:PEN 11:BORDER 0:CLS
30150 LOCATE 1,3:PRINT "Cet enregistreme
nt"
30160 LOCATE 1,5:PRINT "magnetique mal c
opie"
30170 LOCATE 1,7:PRINT "prendra ";;PEN 3
:PRINT"FEU";;PEN 11:PRINT" dans":PEN 3
30180 FOR W=1 TO 3000:NEXT
30190 FOR S=7 TO 0 STEP -1
30200 LOCATE 5,12:PRINT S;"secondes"
30210 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
30220 FOR W=1 TO 1000:NEXT
30230 NEXT:INK 9,3,6
30240 PAPER 9:CLS:GOSUB 40200
30250 FOR W=1 TO 3000:NEXT
30260 PAPER 0:PEN 1:MODE 1:INK 3,0:INK 9
,12
30270 LOCATE 2,20:PRINT "Maintenant je g
rille le balayage video"
30280 LOCATE 2,22:PRINT "de ton beau mon

```

LE FAUX RESET

Rien de plus exaspérant qu'un logiciel du commerce (mal piraté) qui vous "jette" en réinitialisant le micro. (= l'écran que l'on a après un CTRL-SHIFT-ESC). L'astuce consiste à reproduire fidèlement cet écran alors que le programme fonctionne normalement. On illustre cela par le listing n° 1 (RESET). Pour écrire les lignes 60 à 80 j'ai recopié les "vraies lignes" d'écran par des SHIFT-FLECHES-COPY. (Ce sont celles du CPC 464).

En ligne 100 une boucle d'attente (de suspense...) de deux secondes. Vous pouvez la remplacer par l'entrée d'une touche codée, "0" par exemple : toute autre touche provoquant elle un VRAI reset :

```

100 R$="":WHILE R$="":R$
= INKEY$:WEND

```

105 IF R\$<>"0" THEN CALL 0
Le CALL 0 provoque un reset du CPC, comme un SHIFT-CTRL-ESC. Au lieu de ce THEN CALL 0 on peut aussi programmer un THEN NEW. NOTA. Si vous utilisez un compilateur BASIC utilisez CALL 0 car NEW sera certainement refusé par ce dernier.

Vous pensez "Tu parles d'un mot de passe ! Il suffit de faire LIST pour le trouver !". Il faut donc empêcher les curieux de faire LIST.

LA PROTECTION VICIEUSE

Vous connaissez la protection par SAVE "MACHIN", P qui empêche le LOAD et le LIST, oui mais quand le curieux s'apercevra que MACHIN.BAS n'est pas "loadable" il fera sauter cette pseudo protection par le plus puéril des logiciels de déplombages. (Même AMSOFT-AMSTRAD en a fournis !).

Il faut leurrer l'ennemi en lui faisant croire que ce programme est en langage machine, tout simplement en changeant son nom en .BIN.

```

A$="MACHIN.BAS":N$="MACHI
N.BIN"
:REN,@N$,@A$

```

Et s'il traite ce .BIN par un "désassembleur" il n'a pas fini de se gratter la tête... Méthode directe avec votre programme BASIC en mémoire :

```

SAVE "MACHIN.BIN",P
Pour faire "plus vrai" lancez ce program
me par ce MAC.BAS non protégé :
10 CLS:LOCATE 10,12:PRINT"Charge
ment en cours..."
20 RUN "MACHIN.BIN"

```

Et ça marche ! Vous pouvez tout de suite le vérifier avec un de vos programmes BASIC.

A présent il faut se mettre à l'abri des aléas qui risqueraient de dévoiler la supercherie. Par exemple l'arrêt par la touche ESC qui ferait afficher "Break in 1850", ou encore un message d'erreur genre "Division by

CONSEILS

zero" ou "Improper argument". La parade est simple et efficace : au DEBUT du programme on met :

```
20 ON BREAK GOSUB 64000:ON  
ERROR GOTO 64000
```

```
.....  
64000 CALL 0
```

Méchant ça, hein ?

Et pour un fichier de données en ASCII donc lisible sous CPM par TYPE ? Là encore mettez-le en .BIN, cela fait penser qu'il a été sauvegardé par "dumping" d'une zone mémoire, ce qui va en décourager plus d'un...

Autre vas vicelard : vous faites don à un copain de votre cher programme (protégé mais copiable), mais vous n'aimeriez pas qu'il en fasse des copies pour toute la ville. On peut faire en sorte que ce programme BASIC ne fonctionne que sur un modèle très précis de CPC, le sien évidemment. Après un Reset faites PRINT HIMEM sur le type de micro en question. Par exemple un CPC 464 QWERTY affichera 43903, ou 42619 s'il est équipé d'un lecteur de disquettes. Cette valeur est différente sur les 664 et 6128. Ainsi pour 464 QWERTY + drive DDI-1 :

```
30 IF HIMEM < > 42619 THEN CALL 0
```

Votre "ami" recevra tellement de réclamations qu'il renoncera à propager votre programme, et il se gardera bien de s'en plaindre à vous...



```
iteur... AH! AH! AH!"  
30290 FOR W=1 TO 5000:NEXT  
30300 FOR L=400 TO 1 STEP -1  
30310 PLOT 0,L,3:DRAWR 640,0:NEXT:GOSUB  
40300  
30320 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND  
30330 INK 3,6:BORDER 1:CLS:PEN 2  
30340 LOCATE 1,10:PRINT "Ca va pour cett  
e fois mais que je ne t'y"  
30350 LOCATE 1,12:PRINT "reprenne plus..  
." :PRINT:PRINT:PEN 1  
30360 GOSUB 40000  
30370 END  
40000 ' son avis  
40010 FOR I=1 TO 20  
40020 FOR J=200 TO 1 STEP-10  
40030 SOUND 2,J,1,12  
40040 NEXT:NEXT  
40050 RETURN  
40100 ' son alerte  
40110 FOR I=1 TO 20  
40120 SOUND 5,200  
40130 SOUND 5,4095,5  
40140 SOUND 5,400,5  
40150 NEXT
```



FANTAISIES SUR ON BREAK GOSUB

Plutôt que l'impitoyable CALL0 on peut dérouter l'effet d'un BREAK vers un sous-programme plus "gentil" qui remet l'utilisateur dans le droit chemin, ou qui lui fait passer un petit passage à tabac.

Il faut signaler qu'une seule pression sur ESC peut être accidentelle, le programme s'arrête mais repart aussitôt dès que l'on presse une autre touche. Il faut DEUX pressions consécutives sur ESC pour déclencher le mécanisme. Exemples avec ON BREAK GOSUB 30000

```
30000 CLS:INPUT "Voulez-vous reprendre le Programme ? (O/N)",R$
```

```
30010 IF UPPER$(R$) = "O" THEN RUN
```

```
30020 CALL 0
```

Vos remarquez qu'il n'y a pas de RETURN à ce sous-programme parce qu'inutile face à RUN ou CALL 0. En revanche avec 30000 RETURN

on a l'impression que la touche ESC est désactivée ; sa seconde pression fait repartir le programme. Chose courante dans les logiciels du commerce.

Oui mais on peut aussi avoir l'esprit farceur et déclencher ainsi un petit feu d'artifice (et avec effets sonores). Ce que nous avons fait dans le listing n° 2 (MISE A FEU).

Le programme de base est complètement débile (on ne se refait pas...), suffisamment pour qu'un être normal y mette fin en appuyant sur ESC, et c'est là que je l'attends...

En ligne 30010 je tolère un premier BREAK pour lui faire comprendre que la touche ESC est désactivée, mais s'il ose récidiver alors là je lui colle la trouille de sa vie !

Je n'en dis pas plus et vous laissez le soin de découvrir les fruits de mon génie démoniaque... Qui a dit Beurk !?

Après essais remplacez la ligne 30370 (END) par

```
30370 FOR W=1 TO 4000:NEXT:RUN
```

LE LOGICIEL CANULAR

Pour faire face à cette multitude de logiciels utilitaires efficaces mais qui ne servent à rien, parce que nous apportant des choses dont on n'a pas besoin, il est temps de livrer à la foule assoiffée des logiciels sans la moindre efficacité, mais qui ont le mérite de faire croire qu'ils auraient pu être utiles. Vous me suivez ?... Non ? Ça ne fait rien.

Quel dommage que mon idole Pierre Dac soit mort avant de connaître le BASIC ! Il n'est pas trop tard pour bien faire et vous êtes nombreux à avoir une tête d'émule.

Un tel logiciel doit être court mais surtout d'un abord sérieux. Il doit intriguer l'utilisateur qui s'y lance donc sourcils froncés et lèvres serrées. Il est souhaitable de



```
40160 RETURN
40200 ' son mise a feu
40210 FOR J=15 TO 1 STEP-1
40220 SOUND 5,0,60,7,0,0,J
40230 NEXT
40240 RETURN
40300 ' son Samu
40310 FOR I=1 TO 10
40320 SOUND 3,80,12,9
40330 SOUND 3,100,12,9
40340 SOUND 3,80,20,9
40350 FOR T=1 TO 500:NEXT:NEXT
40360 RETURN
```



3

```
10 ' JOUVENCE - Michel Archambault 10/87
20 CLS:PEN 3:LOCATE 5,2:PRINT "LOGICIEL de JOUVENCE pour CPC":PEN 2
```

```
30 LOCATE 1,5:PRINT "Certains programmes exploitent a fond les performances du CPC. Il est de ce fait obligatoire de proceder a quelques tests de conformite
."
```

```
40 LOCATE 1,10:PRINT "Apres ces verifications, le programme secharge de refaire certains reglages electroniques sur votre ordinateur."
```

```
50 LOCATE 1,15:PRINT "Cette revision restera active meme apres extinction de l'apareil."
```

```
60 PEN 1:LOCATE 6,20:INPUT "Si vous etes pret tapez ENTER",R$
```

```
70 CLS:PRINT"TEST du WIBBLING 622 :"
```

```
80 LOCATE 1,5:INPUT"Enfoncez ensemble le SHIFT de gauche et la touche ENTER :",R$
```

```
90 GOSUB 3000
```

```
100 FOR N=300 TO 622:LOCATE 18,12:PRINT N:NEXT
```

```
110 PRINT"OK"
```

```
120 GOSUB 3000
```

```
130 CLS:PRINT"TEST du QUIZZBY 44 :"
```

```
140 LOCATE 1,5:PRINT"Au BIP sonore secouez legerement le clavier pendant 4 secondes environ."
```

```
150 GOSUB 3000:PRINT CHR$(7)
```

```
160 GOSUB 3000:PRINT CHR$(7);"stop !"
```

```
170 LOCATE 2,15:PRINT "Re-reglage en cours. Patience ....":GOSUB 3000
```

```
180 CLS:PRINT"TEST de l'HORLOGE interne :"
```

```
190 GOSUB 3000
```

```
200 FOR N=1 TO 8
```

```
210 ENV 1,127,-1,9
```

```
220 SOUND 1,900,50,15,1,10
```

```
230 SOUND 2,500,50,15,1,10
```

CONSEILS



```
240 SOUND 1,600,50,15,1,10
250 SOUND 2,700,50,15,1,10
260 FOR W=1 TO 1000:NEXT:NEXT
270 PRINT:PRINT"OK":GOSUB 3000
280 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,26:CLS
290 LOCATE 1,12:PRINT "La surface interie
eure de votre ecran a ete remarquee com
me etant...":GOSUB 3000
300 PRINT"SALE.":PRINT:PRINT:GOSUB 3000
310 PRINT"Nous effectuons donc un nettoyy
age catho-dique intense. Attention ! Ne
restez pasen face de l'ecran !!"
320 GOSUB 3000:GOSUB 3000
330 FOR N=640 TO 0 STEP -1
340 PLOT N,0,2:DRAWR 0,400
350 NEXT
360 PAPER 2:CLS
370 LOCATE 11,12:PRINT "ET VOILA LE TRAV
AIL !!"
380 GOSUB 3000
390 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:PAPER 0:CL
S
400 END
3000 FOR W=1 TO 3000:NEXT:RETURN
```

pouvoir le surveiller discrètement du coin de l'œil, pour voir au bout de combien de temps il va s'apercevoir qu'il s'est fait piéger, (s'il ne s'en aperçoit pas du tout c'est encore mieux et ça arrive) et de voir aussi sa réaction.

Méfiez-vous quand même, il y en a qui comprennent aussi bien l'humour que l'argot chinois du douzième siècle. (J'en ai encore fait les frais récemment...).

Le listing n° 3 (JOUVENCE) m'a été inspiré par ces charlatans qui proposent des produits miracles pour devenir forts, minces, chevelus etc. Celui-là est un testeur-guérisseur pour CPC séniles. Si au lieu de le publier dans AMSTAR je l'avais commercialisé en vente par correspondance, j'aurais pu m'offrir le tout nouveau 6128 de luxe d'AMSTRAD (boîtier acajou massif, touches en nacre et moniteur en cristal de Bohême).

Non seulement je me suis bien amusé en le tapant, mais plus encore en le faisant subir à quelques victimes innocentes. Alors pourquoi pas vous ?



RAMPARTS

Arcade

Youpi ! voici un jeu qui défoule vraiment. Le Moyen Age est une époque formidable. Si en plus la vérité historique n'est pas totalement celle posée par Alain Decaux ce n'en est que plus amusant. Imaginez que vous êtes un chevalier preux, valeureux et tout le reste. Toujours en quête de ripaille et d'action d'éclat vous parcourez le pays. Hélas tout a une fin même la belle vie. Un sorcier maléfisant vous a transformés vous et votre compagnon Sir Larkin en 2 géants assez audacieux il faut bien le dire. En effet ces deux gargantuas en armures se lancent à l'assaut des châteaux qui parsèment la campagne anglaise. Vu leur taille ils n'ont



aucun problème pour se hisser à la force des bras le long des tours bleutées du premier tableau. Au fur et à mesure de la montée l'entreprise de démolition commence : un coup de poing massif ouvre une grande brèche dans le mur de pierre.

Un peu plus haut un nouveau coup révèle une pâtisserie cachée. Gloub on l'avale bien vite pour se redonner du tonus. Bien entendu le propriétaire des lieux ne se laisse pas faire et votre progression se fait sous une pluie de projectiles venant des différentes fenêtres et autres meurtrières. Votre indicateur de dommages subit des dégradations certaines. Lorsqu'il est au niveau le plus bas, votre chevalier clignote puis disparaît : c'est le GAME OVER.

Mais cela ne doit pas vous empêcher de continuer à détruire gaillardement le plus de tours possible car il n'y a rien de plus merveilleux que de voir un bâtiment s'écrouler dans un nuage de poussière.



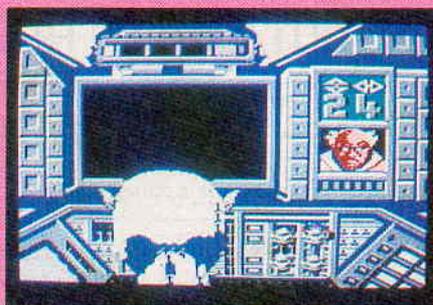
Notre avis :

Dernier en date de la série des jeux GO ! Ramparts est vraiment réussi : un thème original, des graphismes joyeux et la possibilité de jouer à deux (c'est encore plus amusant !). A vos armes preux chevaliers !

CAPTAIN AMERICA

Arcade

Le vaillant combattant étoilé doit de nouveau se battre pour défendre sa nation (son de trompettes). Que se passe-t-il donc ? Le docteur Mégalomann que tout le monde croyait mort vient de poser un ultimatum au président des Etats-Unis. Celui-ci doit renoncer à son pouvoir en faveur de Mégalomann sinon un missile à tête bactériologique décimera toute la population de l'Amérique du Nord. Un premier commando a été envoyé à l'assaut de l'an



robots qui se déplacent verticalement en échangeant une pastille dangereuse pour votre santé. Un bon lancer de bouclier et les deux automates disparaissent de la circulation. Il faut encore entrer dans la pièce et affronter les dangers qui s'y cachent.

Notre avis :

Captain America est graphiquement très fouillé et semble être assez intéressant mais nous n'avons qu'une pré-version entre les mains alors il est difficile de juger le logiciel dans son ensemble. Rendez-vous lors de la sortie de la version complète.

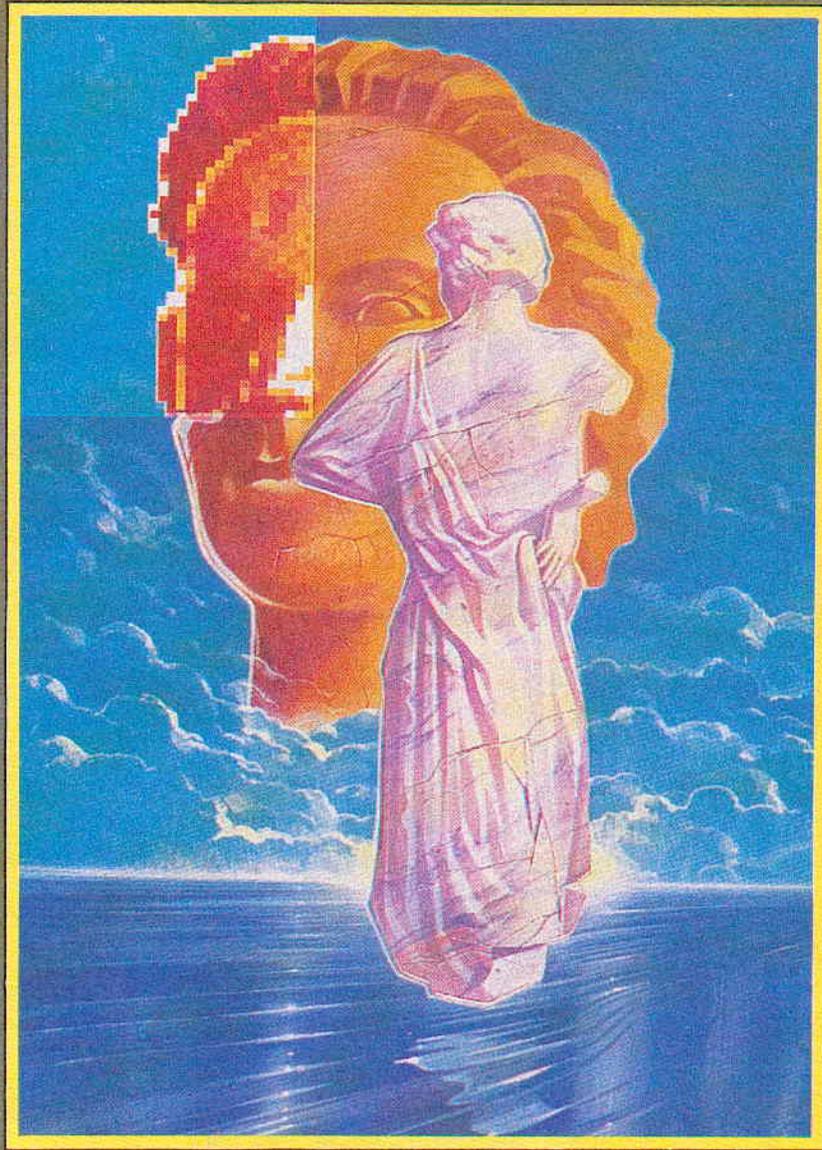


du maniaque. Le tube de la mort comprend plusieurs niveaux, 3 exactement. Chacun recelant des dangers innombrables. Les hommes déjà envoyés en mission sont presque tous morts tant l'air contenu dans le tube est rempli de virus mortel.

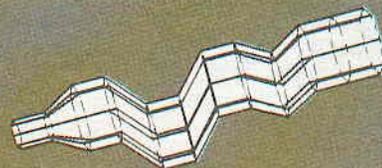
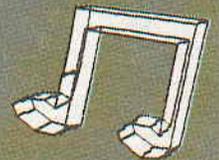
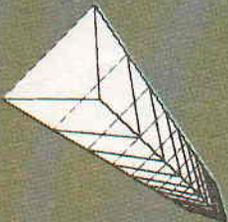
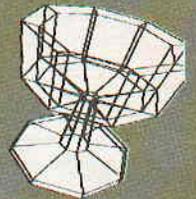
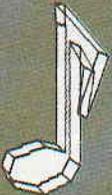
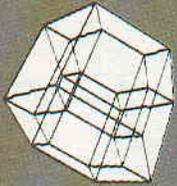
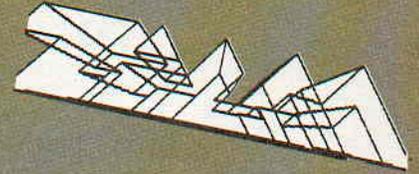
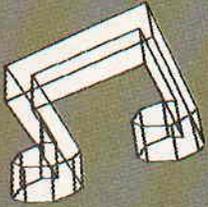
C'est donc une mission pour le super-héros bleu-blanc-rouge. Celui-ci dispose de ses réflexes ultra rapides de sa force et surtout de son bouclier en vibranium-Adamantium (si, si puisque je vous le dis). C'est un objet quasi-indestructible et qui, à la manière d'un boomerang, revient dans les mains de son propriétaire après que celui-ci l'ait lancé. Le premier écran, c'est-à-dire la page de base nous montre le "captain" de dos en train de manipuler l'orbivator ou ascenseur cosmique qui permet à notre héros de rejoindre n'importe quel niveau ou n'importe quel Quadrant. Ensuite, devant l'entrée de chaque pièce il y a deux



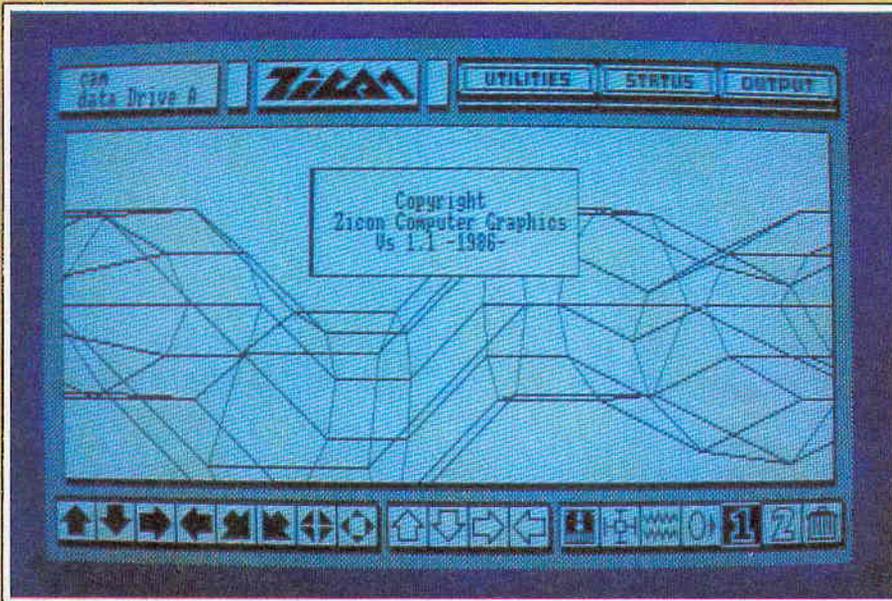
SON & GRAPHISME E



Utilitaires



3D ZICON



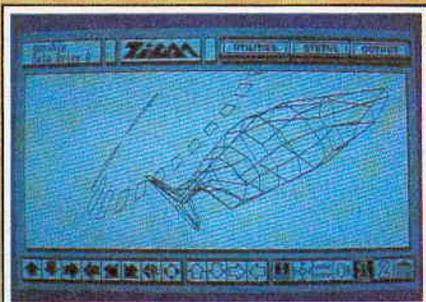
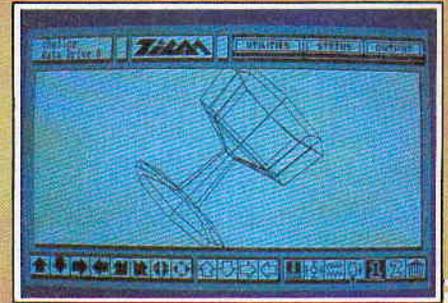
Heux possesseurs de la souris AMX, vous allez une fois de plus pouvoir dégourdir les pattes d'"el raton" (en espanol). Les autres ne doivent pas se sentir exclus pour autant : l'utilisation du logiciel ne requiert pas nécessairement un rongeur aux petites oreilles. Le titre du logiciel est assez clair : il s'agit de dessin en 3D.

La présentation est nette avec un écran blanc entouré de petites icônes. Celles-ci sont principalement regroupées vers le bas. Dans le bandeau du haut on trouve le menu des opérations sur le disque : chargement et sauvegarde, catalogue ou changement de drive. Les "utilities" sont les plus employées. En effet on ne dessine pas à "main levée" avec 3D Zicon. "Tube maker" est une option qui permet de tracer des figures de révolution en entrant simplement 4 paramètres : le nombre de côtés de la figure, le nombre de niveaux,

la taille d'un niveau et enfin la taille d'une face. Aussitôt un tube (ou un bracelet) apparaît à l'écran. Cet objet est manipulable par le programme grâce aux commandes du bas d'écran. Les flèches noires modifient l'inclinaison de l'objet suivant les axes X, Y et Z. Juste à côté des 4 petits triangles symbolisent le zoom avant et arrière. Ensuite une autre série de flèches, blanches cette fois-ci, déplacent l'objet par translations horizontales ou verticales. Une petite disquette vous donne immédiatement le catalogue des dessins présents sur le disque. La croix (w.-c., je n'ai pas pu résister !) est un centrage automatique qui permet de remettre la figure dans le droit chemin. L'option distorsion agit sur l'un au choix des 3 axes et allonge ou diminue la figure selon X, Y ou Z. Si votre objet vous semble trop symétrique et trop normal, un petit coup de lasso et le cube se transforme en polygone de la 4^e dimension. La poubelle dans le coin à droite vous sera également très utile puisqu'elle efface l'objet de la mémoire. Ouf ! La liste est presque terminée revenons au menu du haut. Profitons-en pour dénoncer un "bug" l'option "Sphèremaker", ou construction de sphère ne fonctionne pas c'est bien dommage. Il faut espérer que la version française ne possèdera pas ce défaut. En revanche sketch fonctionne tout à fait : il vous suffit de tracer à l'aide de droites votre figure puis d'entrer une épaisseur une fois le dessin

terminé. Votre dessin devient alors un volume. C'est magique, non ? Votre objet présente une symétrie ? Ne vous donnez pas trop de mal : grâce à Mirror l'autre moitié sera construite très facilement. Et ce, suivant X, Y ou Z. Il faut introduire d'ailleurs, une caractéristique de 3D Zicon : la possibilité de charger 2 objets à l'écran et de les "travailler" séparément. Quitte ensuite à les sauvegarder simultanément.

Le menu Status (Etats) est à manipuler avec précaution : il contient toutes les valeurs de déplacement, de rotation. Donc attention si vous modifiez ces données sans réfléchir vous risquez d'obtenir des dessins aberrants. Lorsque votre dessin est prêt, sauvé, il ne vous reste qu'à l'imprimer (par exemple) sur une compatible EPSON ou bien sur un "plotter". Enfin si vous souhaitez récupérer vos œuvres dans vos propres programmes, il vous est possible de sauver soit l'écran entier, avec la bordure soit uniquement les coordonnées des différents traits. 3D Zicon est un logiciel simple d'utilisation et comprenant de nombreuses options. Il aurait pu être plaisant s'il n'y avait ce "bug" assez gênant (le tracé de sphères) et surtout la limitation à un seul dessin sur l'écran.



THE ADVANCED OCP ART STUDIO

Run "STUDIO" et voilà l'un des plus puissant logiciel de dessin sur Amstrad qui se déclenche. Le prix à payer pour cette puissance est une occupation mémoire importante. Seuls les 6128 et les 464 équipés d'une extension de 64 ko pourront utiliser ce logiciel. Tant pis pour les autres, ils ne savent pas ce qu'ils perdent.

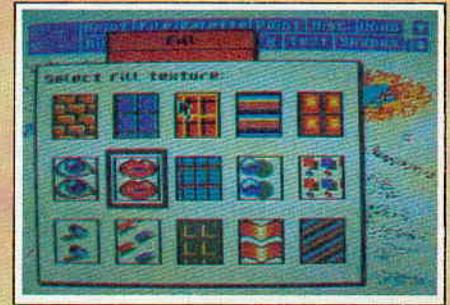
Comme de nombreux logiciels "modernes" la souris peut être utilisée comme accessoire. Mais le menu Misc permet d'employer le clavier et le joystick. Les menus dont il est question sont empruntés

aux Macintosh et autres Atari. C'est-à-dire qu'à la suite du "pointage" par le curseur de la souris un petit tableau se déroule et vous offre une série d'options.

Cela apporte un grand confort d'utilisation.

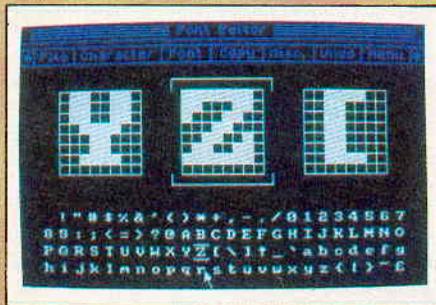
Décrire toutes les options une à une serait bien fastidieux (étant donné la quantité) mais voici les caractéristiques les plus marquantes du logiciel : la surface de travail n'est pas représentée en entier à l'écran. Deux petites flèches dans le coin droit permettent de "scroller" l'image sur les quelques centimètres manquants.

Vous voulez dessiner en mode 2 (640x200 points) c'est possible ! ainsi d'ailleurs qu'en mode 1. La palette en mode 0 se compose de 16 couleurs. Chacune de ces couleurs peut se voir attribuer 12 autres couleurs par rotation, ce qui permet des effets



tâtonnements.

Paint contient tous les outils pour dessiner au pinceau ou à l'aérographe. Les motifs de pinceau peuvent même être très complexes (mais alors les effets sont extraordinaires ! Ces brosses constituent des fichiers que l'on peut sauver sur disque. Une option UNDO existe : si vous avez fait un geste de trop, vous cliquez sur le menu et les dernières opérations effectuées sont effacées. Attention cependant : cette option agit sur tous les tracés effectués après une sélection du menu. Par exemple si vous aviez choisi un remplissage et que coloriez plusieurs figures. En utilisant UNDO vous effacerez toutes les surfaces remplies avec cette couleur et pas uniquement la dernière. La manipulation de fenêtres est-elle aussi performante (religieuse) puisque vous pouvez copier, étirer, renverser, sauver, changer les couleurs pour chaque morceau



d'animation. On trouve également et par ordre d'entrée en menu : un hard-copy d'écran avec 25 tailles de reproduction, une redéfinition du "driver" d'imprimante si vous

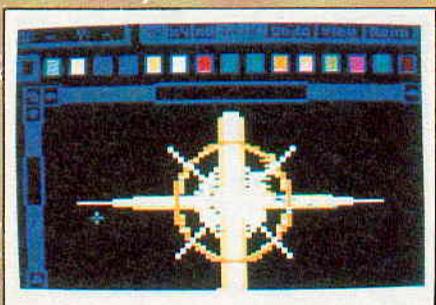
possédez une imprimante exotique du type AXW 8002 compatible Crackston. Les images sauvegardées peuvent être compressées ou non, avec un fichier palette (les couleurs sont restituées lors du chargement). A propos, s'il est possible de recharger une image créée avec OCP dans un programme

BASIC, en revanche il est moins évident de récupérer le fichier palette. Les images obtenues ne sont pas dans les bonnes couleurs, il faut alors procéder par

d'écran. Vous voulez écrire sur vos dessins, no problem, il y a une dizaine de polices disponibles plus un générateur de caractères au cas où vous ne trouveriez votre bonheur.

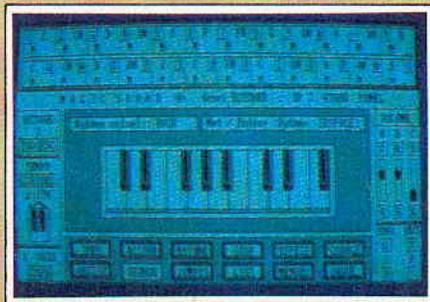
Magnify ne signifie pas magnifique mais agrandissement. Et cela par 2, 4 ou 8 fois ! Passons rapidement sur les tracés de cercles, de lignes, triangles, rectangles, rayons, ellipses qui sont beaucoup plus classiques.

OCP Art Studio offre de nombreuses possibilités, le débutant pourra obtenir des résultats intéressants mais c'est dans les mains d'un graphiste rompu à toutes les options du programme que ce logiciel donnera le meilleur de lui-même.



MAGIC SOUND

Vous ne savez pas jouer de la musique mais puisque l'on vous rebat les oreilles avec les possibilités sonores de l'Amstrad vous aimeriez bien juger de vos propres oreilles des effets possibles. Magic Sound est un utilitaire musical, possédant de nombreuses options de manière à tirer profit du générateur sonore de l'Amstrad. Il est bien entendu conseillé de brancher votre Amstrad sur un amplificateur extérieur, sinon le haut-parleur intégré ne rendra pas justice au programme. L'écran peut vous paraître chargé à première vue mais en fait, il contient tout ce qui est nécessaire à l'utilisation de Magic Sound. La preuve : le manuel se contente de reprendre les grandes lignes pour chaque

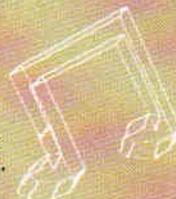


option. Le premier réflexe qui me vient en essayant un logiciel musical c'est de taper sur le clavier pour tenter d'en faire sortir des sons (je n'irais pas jusqu'à dire des notes). C'est un bon réflexe puisque j'obtiens un gargouillis entièrement dû à ma parfaite culture musicale. Je veux modifier l'octave (un son plus ou moins grave) : les touches TAB et ESC me le permettent. Le volume est réglable séparément sur les trois voies : cette fois c'est le pavé numé-



rique qui est mis à contribution. Vous voulez travailler sur 3 canaux : un ou plusieurs appui sur CAPS et vous passez de 1 à 3 voies. Un rectangle, juste au-dessus de la représentation du clavier, contient le message : rythme actuel : ROCK et un peu plus loin met/enlève Rythme [ESPACE]. Je m'exécute et je tape sur la barre d'espace. En effet un rythme se fait entendre dont le tempo est modifié par les touches CLR et DEL. Tout à fait au bas du clavier plusieurs petites cases portant une inscription sont entourées de noir. A l'aide des flèches du curseur je sélectionne l'une des options en appuyant sur ENTER (ou RETURN pour le 6128). La case "info" est presque de trop étant donnée la simplicité d'usage du programme.

Il reste une zone de l'écran qui n'a pas été décrite : le haut. On y trouve un tableau contenant des accords majeurs et mineurs, ainsi que le symbole des touches correspondantes. Le choix de l'option Accord permet de sélectionner un accord



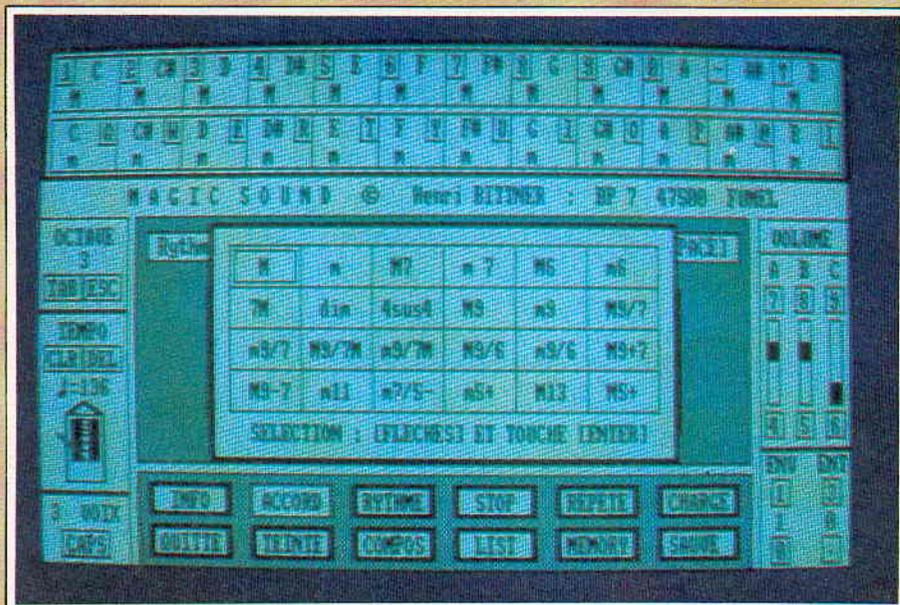
parmi 24 puis de lui donner une tonalité. "Rythme" vous offre une sélection de 9... rythmes bien entendu. "Compos" travaille lui sur "les séquences" de rythmes. 75 séquences correspondant à 1 mesure, peuvent être enregistrées sous forme de chiffres de 1 à 8. Les deux chiffres 0 et 9 servent uniquement en fin de séquence pour indiquer la fin (9) ou la répétition (0).

Pour les autres options QUITTE, CHARGE, SAUVE, TEINTE et STOP, il n'y a pas besoin d'explications. En revanche MEMORY requiert une petite pratique. C'est en effet une option puissante. A la fin de la notice on vous explique d'ailleurs comment composer un air avec batterie et basse. Memory "avale" vos notes au moment où vous les jouez puis vous les restitue avec l'option "répète".

Vous pouvez donc enregistrer chaque voie séparément puis les rassembler pour obtenir un produit fini. Les notes ainsi enregistrées peuvent être modifiées avec une option liste.

Une autre possibilité intéressante est le séquenceur qui détermine des suites de notes et qui gère leur répétition.

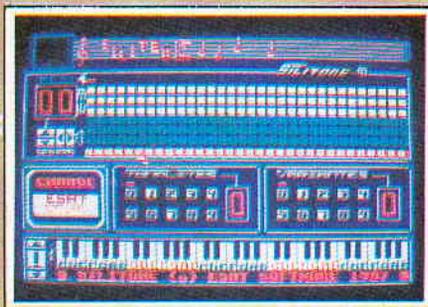
Magic Sound apporte un petit studio d'enregistrement sur votre Amstrad. Gageons



qu'avec sa simplicité et ses nombreuses options il saura devenir un véritable utilitaire et surtout un instrument de découverte pour les débutants. ■

3D STUDIO'

Oui bien sûr, la troisième dimension, surtout avec un logiciel de dessin c'est joli mais le problème c'est le temps mis pour l'affichage des dessins.

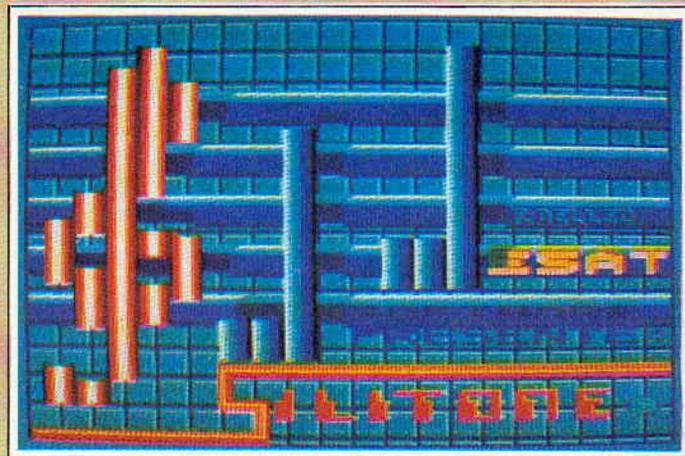
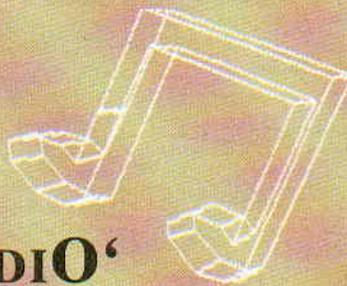
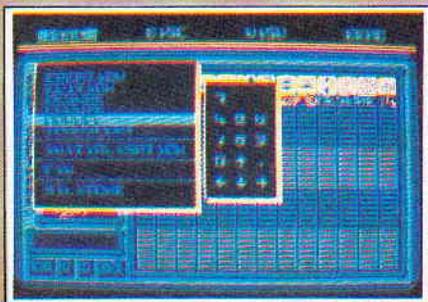


Oh bien madame Michu vous ne connaissez donc pas 3D Studio ! Avec ce logiciel (comme dit mon fils) vous pouvez animer des objets en 3D.

Rendez-vous compte ! "C'est pas possible tout de même les progrès qu'ils font maintenant avec leurs bombes atomiques... Laissons-là à deux ménagères et retournons à 3D Studio.

Ce logiciel est présenté sous forme d'un dossier bleu avec une disquette et un mode d'emploi à l'intérieur, tout ça pour le même prix.

On vous apprend dans les quelques feuillets qui constituent le manuel



que l'on peut comprendre et même aimer les maths grâce au programme et à la géométrie dans l'espace.

En tous cas cela me coûte rien d'essayer. ON vous conseille également de commencer votre apprentissage par l'utilisation d'objets déjà définis. En effet la disquette comprend quelques exemples qui vont de la croix à la navette spatiale. Les différents menus sont actionnés par les flèches du curseur et les options apparaissent en "vidéo inverse".

Le tout est très "dépouillé" sans gadgets tels menus déroulants et autres Machintosheries. De toutes façons nous sommes là pour faire des maths sans en avoir l'air. Un objet en 3D est constitué de faces, d'arêtes, et de points. On vous demande, lors de la création d'un objet un certain nombre de paramètres : nombre maximum de faces, de points et de points par face. Ces paramètres sont bien entendus limités par la mémoire. Ainsi il est impossible d'avoir pour un objet 99 faces, 99 arêtes et 99 points par face. Pour simplifier l'entrée des points on les désigne par une lettre (A, B,...). Il est conseillé de tracer la figure sur le papier pour repérer facilement les coordonnées des différents points. La méthode la plus rapide consiste à entrer les faces une à une. Par exemple un cube comporte 6 faces, la première face pourra être de la forme "ABCD". Le programme vous demandera les coordonnées des 4 points et constituera une face. Ensuite une entrée telle que CDEF vous apportera simplement une demande concernant les coordonnées de E et F puisque C et D sont déjà connus. Une fois toutes les faces entrées il est possible de modifier certaines coordonnées. N'oubliez surtout pas d'effectuer une sauvegarde : ce serait dommage de perdre de si précieuses données.

Cet objet créé ne doit pas rester figé, vous pouvez l'observer sous toutes les coutures :

avec une perspective cavalière ou comique. De plus vous pourrez vous plonger avec délice dans les rotations, les affinités et les translations. Votre objet ne semble pas assez réel, choisissez l'option arêtes cachées invisibles et au prix d'un temps de calcul plus importants, votre volume semblera plus "solide". L'animation est une fonction très intéressante. En entrant les sens de rotations sur les 3 axes (négatif, positif) puis le nombre de figures voulues. Les images vont se tracer une à une, arête par arête, et ce d'autant plus lentement qu'il y a de faces (je ne vous parle même pas de l'option arêtes cachées invisibles). Ensuite il est préférable de sauver l'animation pour ensuite l'exécuter. On peut alors faire varier la vitesse de défilement ainsi que le sens de rotation.



Le programme est assez simple d'emploi, ses performances sont bonnes. Une très bonne idée : la possibilité d'utiliser les objets ou les animations dans les programmes BASIC grâce à des modules indépendants. Quand à l'objet de l'auteur : faire "aimer" les maths à partir de la géométrie dans l'espace est-il atteint ?



SILIPACK

Silipack regroupe en fait 2 programmes : Silidrum et Silitone. Le premier, comme son nom l'indique aux anglophones concerne les percussions tandis que le second est un "séquenceur".

Après une présentation tonitruante sur un air extrait de Zoolook (J.-M. Jarre) Silidrum apparaît dans toute sa splendeur. Un tableau bleu comportant de multiples cases et plusieurs fenêtres composent le décor. Au-dessus des cases il y a un bandeau con-

tenant 13 instruments, de la grosse caisse au claquement de mains. L'envie est grande de taper sur tous ces objets afin d'égaliser le grand Phil Collins (ne rêvons pas, tout de même). Le menu propose 4 options MODE, DISC, VISU et DEMO. Selon le principe LIFO (Last In First Out), Démo vous propose 6 rythmes endiables qui vous aideront dans vos premiers pas de batteur. Voici le principe général de toute construction musicale. Installez-vous en mode création, sous chaque instrument une colonne de cases vides. Si, lorsque vous passez avec la flèche sur une des cases, vous validez l'emplacement cela cor-



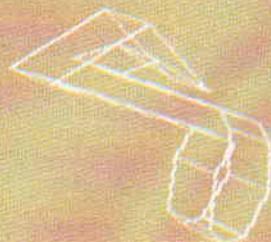
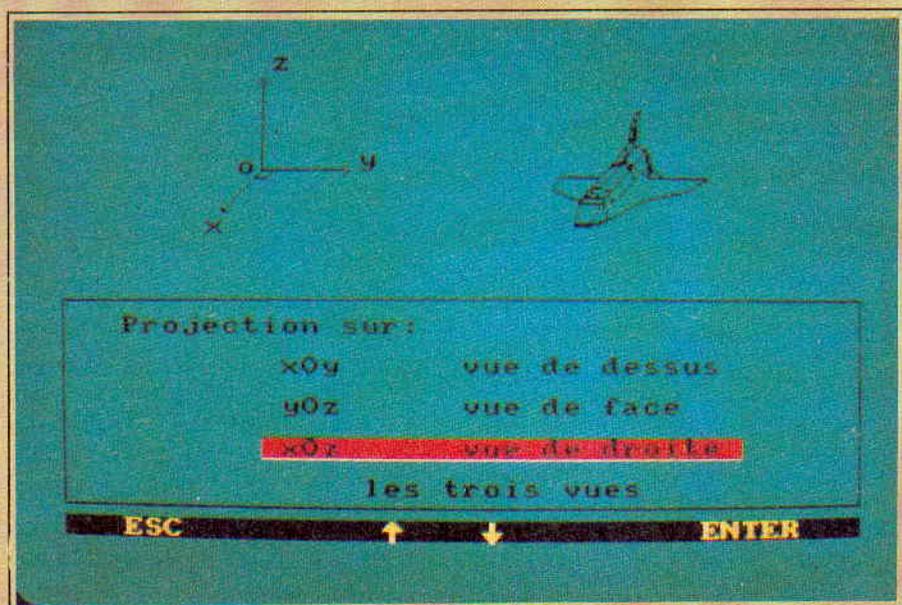
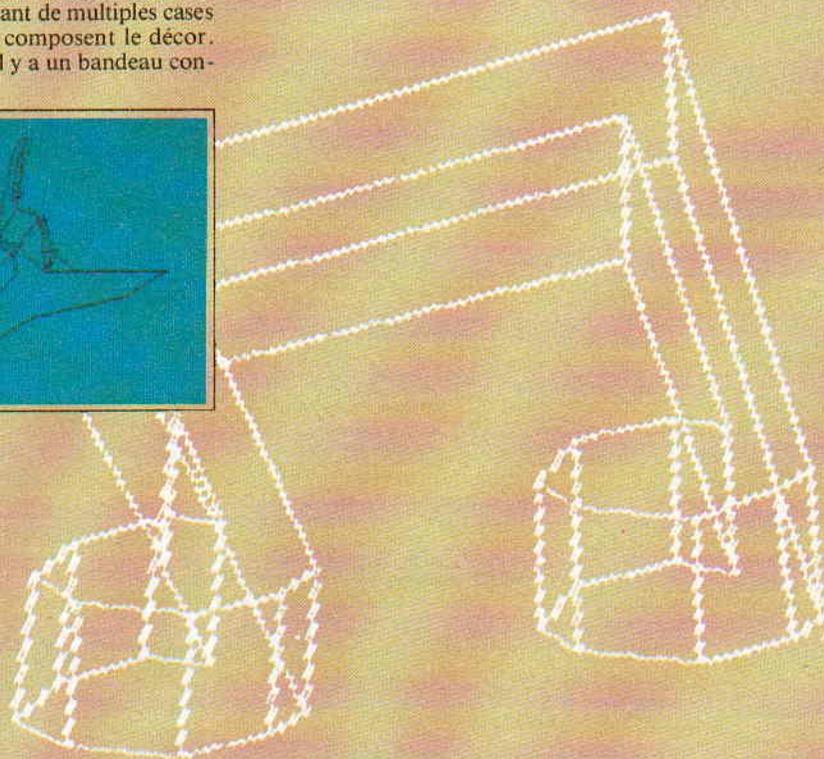
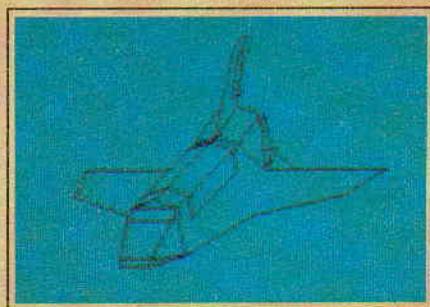
respondra à un "coup" sur l'instrument désigné. Des zones plus ou moins claires correspondent à une mesure. Le choix est possible entre 3 et 4 mesures. A voir de disposer correctement les instruments pour obtenir un rythme harmonieux (sur 3 voies au maximum).

La séquence étant définie vous pouvez l'enregistrer sous une lettre de A à P. Le tempo est modifiable et varie de 1 à 32. Vous souhaitez ajouter une mélodie, passez sur Silitone.

Là aussi musique de J.-M. Jarre (décidément). On découvre alors le tableau de bord du programme. Et celui-ci est plutôt chargé ! : un clavier, un choix de 10 tonalités, 10 enveloppes, une fenêtre de commandes. Une fenêtre d'erreur disque et une visualisation de séquence parmi les 16 disponibles. On peut écrire sur les 3 voies, cycler les séquences ; ajouter des morceaux de Silidrum.

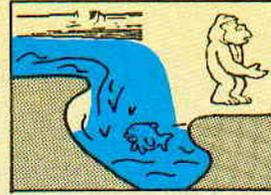
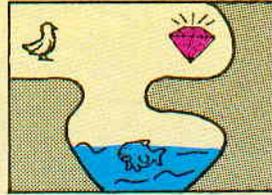
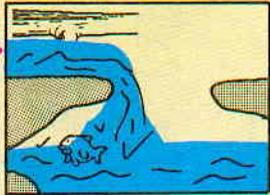
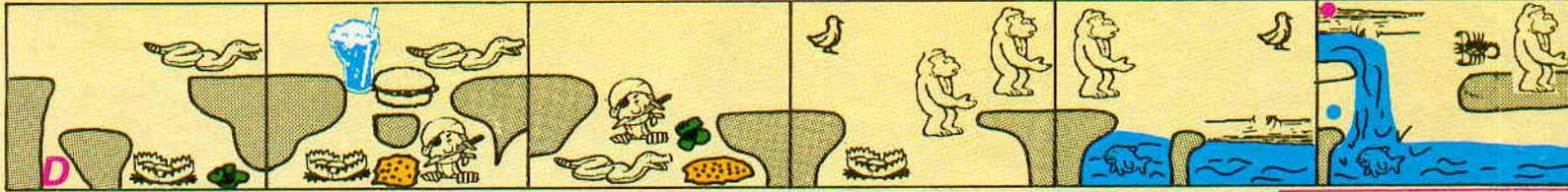
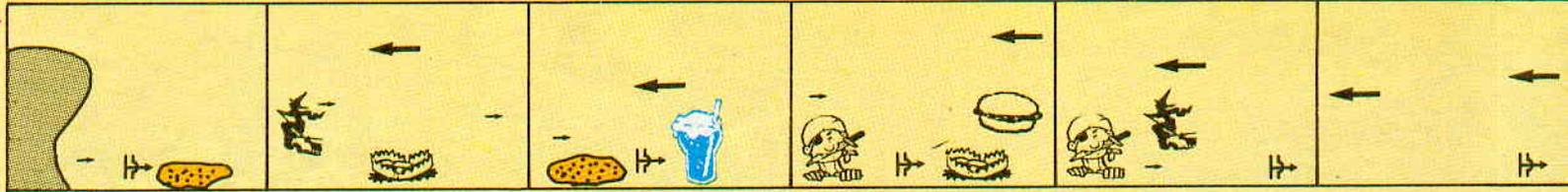
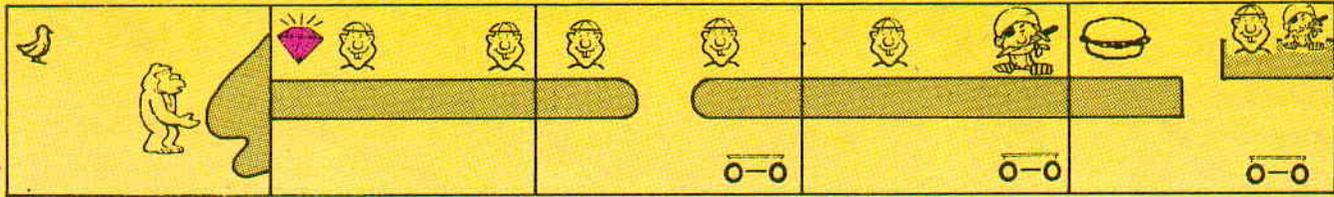
Hélas, le clavier n'est pas accessible directement et ma frime de néophyte s'est heurtée à la dure sélection des notes par l'intermédiaire de la flèche.

Silipack est un ensemble permettant d'obtenir des résultats surprenants (il n'y a qu'à écouter les musiques de présentation). Mais le tout fait un peu "touffu" et le débutant aura peut-être un peu de mal à s'y retrouver. Heureusement le manuel est là !





LIVRE



D DEPART



PIEGE



SERPENT



PLANTE CARNIVORE



CHASSEUR



SABLE MOUVANT



MINEUR



OISEAU



SINGE



POISSON



EAU



HOU



TRC



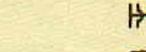
SCO



SOF



PAP



PAP



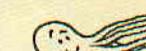
PAP



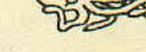
PIE



WA



SIR



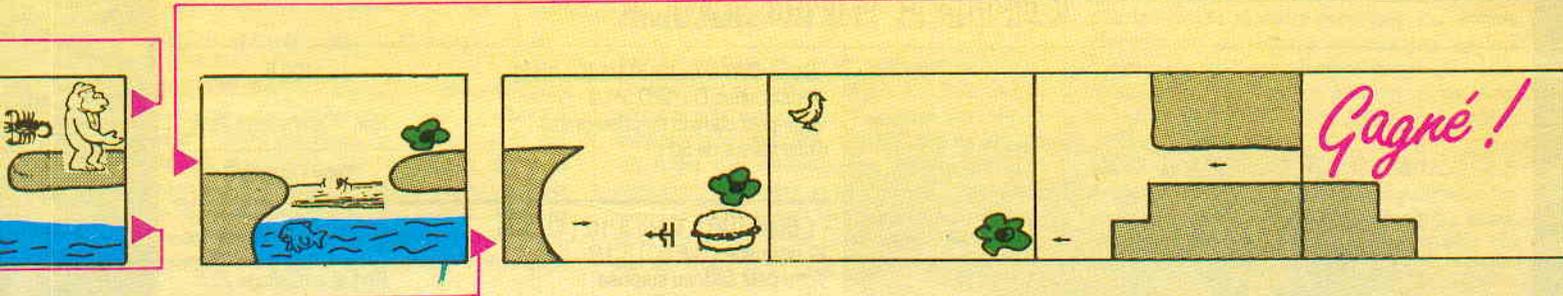
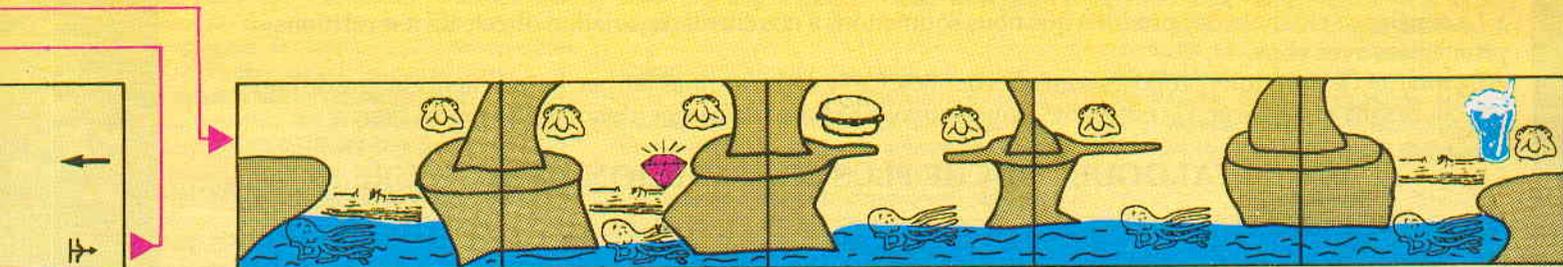
NO



NO

WINGSTONE

GRANJARD Olivier



HOMME PREHISTORIQUE

TRONC

SCORPION

SORCIER

PAPOU LANCE

PAPOU ARC

PAPOU SARBACANE

PIERRE PRECIEUSE

WAGON

SIRENE

NOURRITURE



PHARAON

Aventure ■

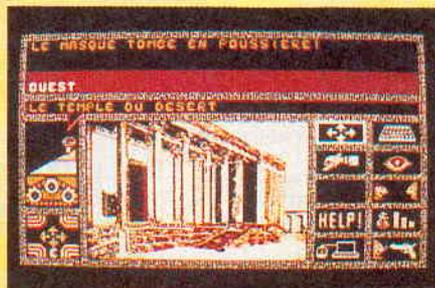
Ah ! Le mystère des grandes pyramides m'a toujours séduit... Certains naïfs croient que nous avons tout découvert, tout exploité et qu'il n'y a plus aucun intérêt à poursuivre des recherches archéologiques en Egypte. Toutes ces affirmations ne m'ont jamais empêché de continuer mes recherches, quitte à être en marge de l'université de Washington dont je fais partie !...

Et aujourd'hui, le résultat est là : j'ai découvert le secret d'Acktheon... Il était tout simplement le pharaon de l'antimatière. Vous vous rendez compte de l'importance militaire d'une telle connaissance ? Celui qui connaîtra la formule d'Acktheon pourra aller jusqu'à dissimuler certaines parties de la terre en cas de conflit...

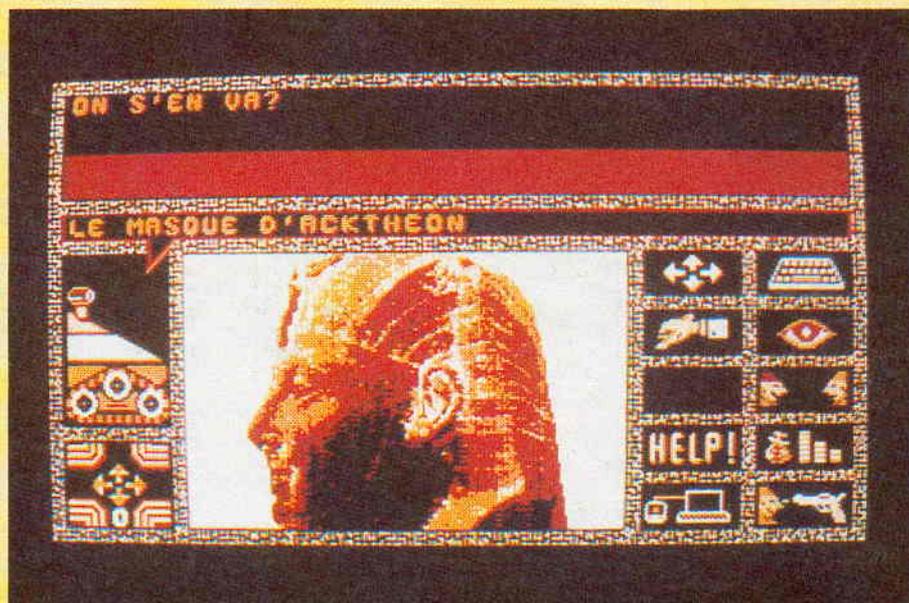
Je décide donc aussitôt de me rendre au Caire afin de faire "cracher" la formule à Acktheon... Je n'oublie pas de mettre dans mes bagages Fibroman, fruit des dernières recherches technologiques qui me sera bien utile et qui m'indique l'endroit où je me trouve. Possédant alors tous les éléments me permettant d'accéder à la victoire, je me retrouve à l'entrée de la cité et les difficultés commencent tout de suite. Seulement, on ne m'a pas aussi facilement !... Et je parviens à entrer dans la mosquée ce qui m'a valu l'épreuve du labyrinthe qui n'est autre qu'un labyrinthe immense et désarmant qui nécessite une grande réserve d'oxygène et la possession de harpons pour anéantir les énormes araignées qui le peuplent si l'on veut trouver la sortie...



Mais cette épreuve me permet aussi de commencer à résoudre l'énigme car je trouve sur le sol une petite pyramide et je sais qu'il me faudra en posséder trois pour espérer percer le mystère... Me trouvant en Egypte, je dois bien sûr considérer les désirs des dieux, des pharaons sans oublier le grand Sphinx. Il va donc falloir que je fasse un cadeau au dieu si je veux obtenir ses bonnes grâces (et l'aventure considère



met d'acheter l'objet de mes désirs à condition d'être assez rapide... Plus j'avance et plus je commence à comprendre tout le mécanisme ; je sens que bientôt Acktheon n'aura plus de secret



le progrès de notre société car il faudra lui faire un cadeau qui est tout ce qu'il y a de plus moderne...). Les habitants du Caire également vont m'être d'un grand secours mais pour certains d'entre eux je dois me plier à l'épreuve du Dollarium qui me per-

pour moi lorsque j'entends de grands bruits autour de moi. Que se passe-t-il ? Un tremblement de terre ?... Ah, si seulement, ce n'était que cela ! Car, en effet, je me suis fait rattraper par Yvan Skival et c'est la fin des haricots ! Comment ? Je ne vous ai pas parlé de lui ? C'est tout simplement mon homologue bulgare qui recherche lui aussi la formule magique... et qui vient de tout faire rater ! ●



Notre avis :

Pharaon est une aventure qui a l'originalité d'intégrer 2 jeux d'arcade dans le scénario même, ce qui risque d'enchanter certains... et de faire piquer des crises à d'autres. Les dessins sont digitalisés et, en général, agréables à l'œil ; l'analyseur de syntaxe est suffisamment souple et la gestion du jeu par icônes est simple d'utilisation... Somme toute, une bonne petite aventure sur fond de pyramide qui a son suspense et qui n'a pas peur de mélanger les époques et les objets qui s'y rapportent...

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez **DUCHET COMPUTERS** dont voici les coordonnées :

51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

MOTOS

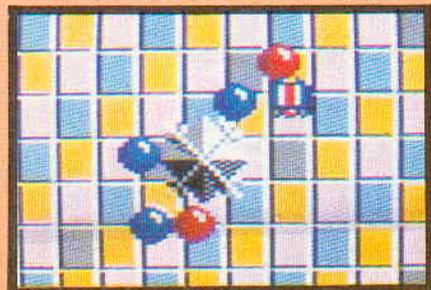
Arcade ■

L'état d'alerte rouge est en place car la base solaire est sérieusement menacée par l'invasion d'abeilles de l'espace ; mais que va-t-il se passer si personne ne se préoccupe de ce problème ?

Heureusement que vous êtes là à bord de votre vaisseau !... Pour défendre la base vous vous retrouvez donc sur des surfaces très colorées et composées de petits carrés. Malheureusement, chaque niveau a un peu trop tendance à être envahi alors il ne vous reste plus qu'à pousser, pousser ces odieux envahisseurs dans les profondeurs de l'abîme. Mais attention, vous devez faire rapidement le vide car, sinon, le tir commence et les petites cases se dérobent petit à petit sous vous-même et c'est alors la fin tragique !... Mais si vous réussissez à récupérer des capsules de puissance et de saut, vous avez alors la possibilité de vous attaquer aux ennemis les plus forts et de sauter les cases vides...

Notre avis :

Logiciel agréable très coloré présentant une bonne animation et permettant de passer un moment de détente avec un jeu pas difficile.

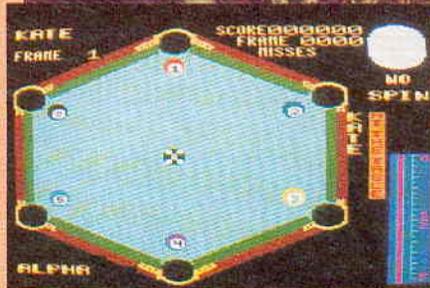
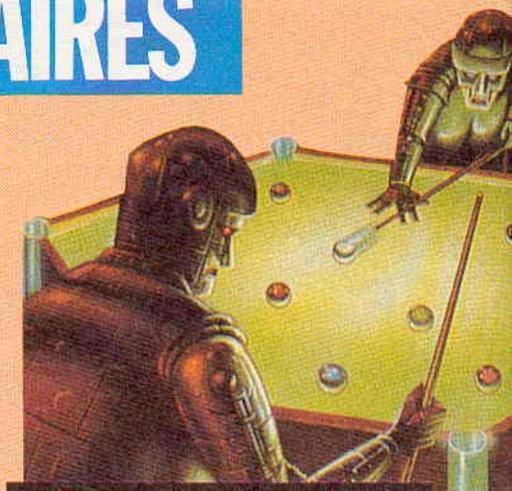


ANGLEBALL

Simulation ■

Ça ressemble à un billard, on dirait un jeu de billard... d'ailleurs c'est un billard à une différence près : la table est hexagonale ! Après avoir choisi votre mode de jeu (vous êtes en effet autorisé à jouer seul, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur), vous vous lancez véritablement dans la partie. Vous n'avez pas moins de 24 positions de boules différentes !... Soit largement de quoi vous entraîner sérieusement. La marche à suivre est la suivante : vous déterminez l'angle que vous voulez donner à la boule choisie puis vous sélectionnez la puissance avec laquelle vous tapez sur votre boule... cela donne en général des résultats plus ou moins satisfaisants mais il y a un point qu'il ne faut jamais oublier : il faut se servir des bords de la table pour taper une boule ou changer habilement de direction...

Et si par hasard, vous deveniez surdoué ou si vous vouliez faire preuve d'originalité, vous avez la possibilité de créer et de sau-



vegarder vos propres emplacements de boules...

Notre avis :

Graphisme de bonne qualité et réalisme sont au rendez-vous avec ce logiciel qui requiert quand même une qualité de base importante : ne pas perdre la boule...

MICROBALL

Arcade ■

Quoi de plus classique qu'un flipper !... Et pourtant, ça marche à tous les coups ! Vous vous mettez devant votre CPC, vous chargez la cassette et vous voilà fin prêt pour opérer des prouesses...

Notre avis :

Le graphisme est clair, net et sans bavure ; un petit détail malheureux : les flippers droit et gauche ont un espace entre eux ce qui fait que certaines balles sont insaisissables... L'animation est quant à elle relativement rapide mais attention, vous avez toujours l'inconvénient majeur d'un flipper sur micro : vous ne pouvez pas le secouer !

Celui-ci présente les particularités suivantes : les 5 cibles se trouvant sur la gauche vous permettent d'augmenter le multiplicateur de points qui vous octroie une balle supplémentaire si vous allumez le multiplicateur à 5x... Par ailleurs, le fait d'allumer les trois cibles A, B et C rapporte un petit pactole de points (sachez que vous avez la possibilité de faire tourner les lumières, ce qui est très pratique suivant l'endroit où se trouve votre balle...).



Enfin, vous obtenez des balles additionnelles chaque fois que vous atteignez les scores respectifs de 250 000, 480 000 et 720 000. Mais attention, ne soyez pas trop doué et n'effectuez pas ces scores avec la même balle car vous ne pouvez obtenir qu'une balle additionnelle par balle !...

L'ŒIL DE SET

Aventure/Jeu de rôle

5 h du matin ! Tyrkos est profondément dans les bras de Morphée lorsque, soudain, des coups forts et répétés se font entendre à la porte d'entrée. Réveillé en sursaut, le puissant guerrier Tyrkos se demande bien qui ose troubler son sommeil à une heure pareille...

Des gardes se tiennent dans l'encadrement de la porte et lui exposent tout de suite l'objet de leur visite : "Vite, habille-toi et suis-nous jusqu'au palais de Fynsk... Il s'est passé quelque chose de très grave et il a besoin de toi...". Ils se retrouvent tous au chateau du comté d'Okknokk dans le quart d'heure suivant.



Fynsk commence alors le récit de ses malheurs à Tyrkos, valeureux guerrier ; le souverain possédait un sceptre, l'œil de Set, qui lui donnait des pouvoirs surnaturels. Malheureusement, il vient de lui être dérobé par le nécromancien Atrackses qui est parti se réfugier dans son repère... Fynsk demande donc bien évidemment à Tyrkos de se rendre là-bas et de lui rapporter l'œil de Set. Il peut quand même faire deux choses pour lui : tout d'abord, un guide va l'accompagner jusqu'à l'entrée du souterrain devant mener au repère et ensuite, il suffira de prononcer son nom pour être téléporté dans le palais une fois la mission accomplie...

C'est ainsi que Tyrkos, courageux guerrier à l'épée longue et à la dague, se tient à l'entrée d'un tunnel qui se referme définitivement après son passage. Il se retrouve alors dans une salle qui sent les pièges à plein nez ; au milieu de la pièce se trouve un présentoir avec une gemme. Tyrkos la prend délicatement, déclenche aussitôt tout un système de trappes... et s'en tire miraculeusement sans aucune blessure ! Par contre, des zombies l'attendent dans la pièce suivante ; il faut absolument qu'il ne soit pas repéré mais comment faire ?... La petite pièce à côté peut-être ? Ayant tranquillement attendu que ces gardes inquiétants passent leur chemin, notre héros se retrouve dans une caverne avec crevasse mais ce n'est pas cette petite difficulté qui



va le bloquer ni même l'impressionnant lac de cave qui lui chauffe ensuite les oreilles... Heureusement, il y a un passage secret qui après l'élément feu lui fait découvrir l'élément eau qui, bien entendu, sert d'abri à un monstre hideux et visqueux. Tyrkos réussira-t-il à sortir vainqueur du combat inévitable ?...

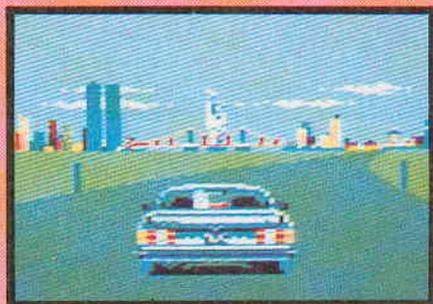
Notre avis :

Aventure agréable de nouveau style puisque vous progressez par une simple réponse à des questions à choix multiples... L'aspect donjons et dragons livre plusieurs labyrinthes. La musique de la présentation met dans l'ambiance et la fenêtre d'action présente un graphisme correct... Bref, si vous aimez ce genre, vous passerez quelques bonnes heures.

CRAZY CARS

Simulation

La formule 1, c'est entendu, est une discipline attrayante. La vitesse, et le plaisir de conduire sont des joies inaccessibles au commun des mortels. Mais que voulez-vous mon cher, ce bruit, cette combinaison si peu seyante, la possibilité de se salir sont autant de facteurs qui m'incitent à conduire ma propre voiture plutôt que de piloter un véhicule de compétition. C'est pourquoi voyez-vous je sais me contenter de ma petite Mercedes 500 SEC. Je ne demande qu'une chose que l'on me laisse rouler à ma vitesse : c'est-à-dire au maximum ! Pour cela il vous faut une route complètement libre, ainsi que des réflexes à toute épreuve. Crazy Cars vous offre presque la première condition quant à la



seconde elle ne dépend que de vous... Le jeu vous offre un décor plutôt américain puisqu'au loin il m'a semblé reconnaître des gratte-ciel et surtout les tours jumelles du World Trade Center. Démarrage sur les chapeaux de roue bien sûr. La route n'est pas vraiment droite et surtout n'est pas du tout plane, de nombreuses bosses secouent les suspensions et font perdre l'adhérence. Plus vous avancez plus les creux sont importants. On en arrive même à de véritables tremplins ! Le but du jeu est simple : parcourir le plus grand nombre de kilomètres. Pour cela vous disposez de plusieurs voitures : une Mercedes 500 donc, une Porsche 911, une Ferrari 308 et une Lamborghini Countach. Le tout étant divisé en 8 "étages" chronométrés. En effet vous avez au départ un total de 65 secondes qui diminue au fur et à mesure de votre avancée. A chaque fin d'"étage" vous pouvez obtenir un bonus en secondes qui vous permet de continuer la course.

Puis lorsque vous changez de niveau vous changez également de véhicules. Vos seuls obstacles : les virages très serrés et quelques véhicules sur la route.

Notre avis :

Si l'idée est originale et si le graphisme est bien fait en revanche l'intérêt n'est pas des plus évidents. On se fatigue assez vite de parcourir des kilomètres avec le même paysage de fond, et surtout sans rencontrer d'autres voitures, d'autant que le son est assez horripilant.



BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Aventure

Damn it, quelle chaleur ! Après la traversée du grand canyon, ce désert qui s'étend à perte de vue me donne la nausée. Sans compter que nos gourdes sont totalement vides et pas le moindre petit point d'eau à l'horizon !... Qu'allons-nous devenir ? Soudain, un point d'eau semble se dessiner... Allons-nous pouvoir nous enivrer de cet élément liquide qui a si bon goût lorsque nous en sommes privés cruellement ?



Alors que nous nous dirigeons avec avidité vers le point d'eau, des fumées apaches apparaissent sur notre droite ; l'effet est immédiat : les bandes qui nous pourchassent vont sûrement nous repérer tout de suite... Heureusement, ils ne nous ont pas vus (l'aventure ne va quand même pas s'arrêter si vite !)...

Après nous être copieusement abreuvés et après avoir évité un éboulement de justesse nous repreneons notre route vers notre idée fixe : l'or, cet or du filon fabuleux enfoui quelque part sur la nesa du cheval mort... Moi, Jimmy Mac Clure, je suis très bien placé pour connaître le secret que je tiens de la plus belle canaille qui existe, j'ai nommé Prosit qui n'hésite pas à faire le nettoyage par le vide de tout ce qui le gêne !... Notre but est comme vous le voyez très simple seulement pour y parvenir d'innombrables pièges nous attendent. Tout commence par un combat sans merci avec les Indiens... Heureusement que je tire toujours plus vite que mon ombre ! Réussissant à les maintenir à une distance



honorable, nous atteignons le passage qui va nous conduire à la Mesa et là... c'est la véritable débandade des Apaches. Nous pouvons dire que la Mesa nous a sauvés car, pour eux, cet endroit est maudit... (Voilà un chose quelle est bonne !). Tout à coup, mon regard perçant repère ce qui ressemble à un morceau de plan déchiré. Ne serait-ce pas le plan de la mine d'or de Prosit qu'il aurait perdu en cours de route ?

Les problèmes commencent à se poser lorsqu'il nous faut sortir du passage. Car, comme dans toute bonne aventure de cowboy, un guet-apens nous attend à la sortie mais ce n'est vraiment pas facile de se faire des vieilles peaux comme nous... Malgré tout, notre voyage va s'interrompre momentanément car il nous faut bivouaquer sans compter que Blueberry vient de faire une rencontre malencontreuse avec un serpent...

Notre avis :

Agréable aventure du même style qu'Astérix chez Rahazade où vous avez l'impression de suivre l'histoire en B.D. grâce à une superposition de fenêtres graphiques.

RYGAR

Arcade

La préhistoire et ses mœurs barbares ont rarement fait l'objet d'une adaptation en jeu d'arcade. Rygar est un homme vivant à cette époque troublée. D'ailleurs on peut déjà le remarquer : il n'est entouré que d'ennemis. Ils vont du petit dinosaure au ptérodactyle transportant chacun un punk bon teint (!).

Eh oui, la réalité historique ne semble pas vraiment respectée, mais enfin nous sommes dans un jeu d'arcade n'est-ce pas ? Votre arme est assez extraordinaire puisqu'il s'agit d'une roue dentée de large diamètre (très large même : elle est presque plus grande que le personnage !). Cette arme se dirige au joystick et vous pouvez l'envoyer de telle manière qu'elle



décrive un cercle et vienne détruire un ennemi qui se trouve derrière vous ou bien en hauteur. Pour corser le tout, chaque contact avec un adversaire est mortel.

Conclusion : il vaut mieux tirer dans le tas, c'est plus simple. Votre personnage peut également se propulser dans les airs : grâce à ses puissants muscles il peut même rester quelques temps en apesanteur.

Profitez-en pour vous diriger dans le bon sens. Sinon rien de spécial à signaler : les ennemis surgissent de partout, du ciel, des profondeurs de la terre et ainsi de suite.

Des formes bizarroïdes surgissent parfois du sol. Appelons-les coquilles d'escargots géants. Un coup de roue dentée, la coquille se brise et on peut récupérer une surprise à l'intérieur (Youpi !). Il s'agit quelquefois d'une vie supplémentaire (très rare) ou autre point de bonification. Chaque secteur se parcourt en temps limité mais l'in-

tervalle est très large : il s'agit de trouver le bon compromis entre la quantité d'ennemis détruits et le temps restant.

Notre avis :

Le jeu se déroule en scrolling latéral assez bien fait. Les graphismes du décor sont soignés mais les personnages sont un peu petits. L'action est assez trépidante puisqu'il y a des obstacles naturels tels des arbres, des rochers en plus des méchants habituels. Un jeu pas très original mais agréable à jouer.

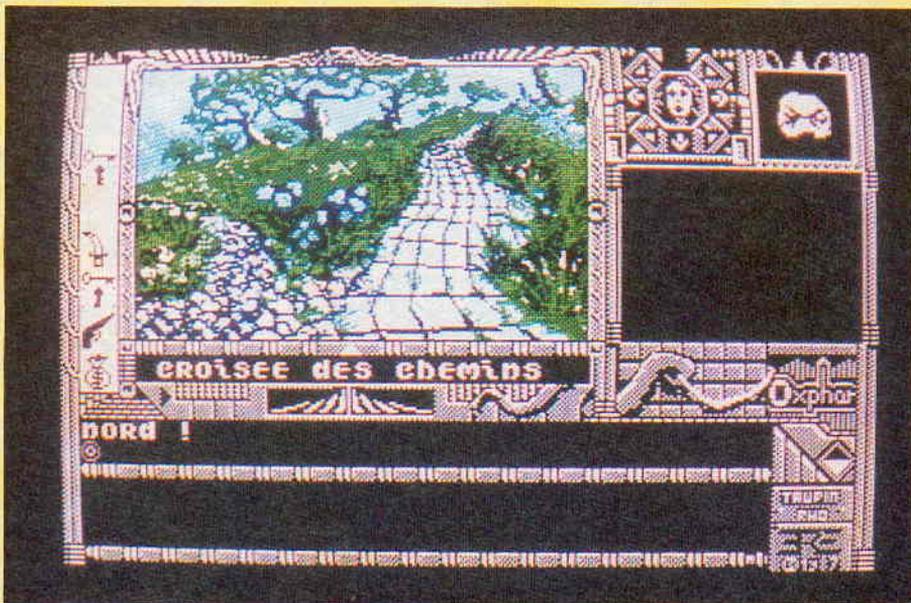
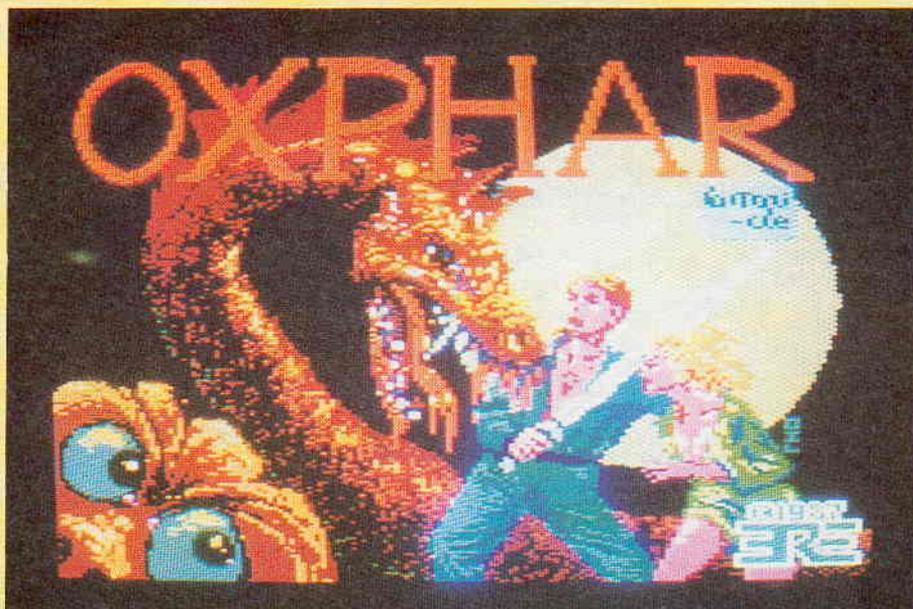


OXPHAR

Aventure ■

Ecoutez-moi bien tous... Je crois que j'ai fait un rêve merveilleux où j'ai rencontré des tas de personnages étranges qui sont suivant le cas cupides, violents mais aussi parfois séduisants. Tous ces aspects d'ailleurs ne font pas forcément partie du domaine du rêve ou du cauchemar car ils forment assez bien ce que nous appelons dans le réel une société...

Pour moi, tout a commencé lorsque je me suis présenté aux portes du pays de Do ; j'étais seul et sans défense et bien vite, je me suis aperçu que sans rien, on ne peut pas aller bien loin. Alors, j'ai découvert la clé me permettant d'accéder à une espèce de self-service regroupant des



armes, des clés et de l'argent (cupidité et violence semblent donc être les nerfs de la guerre dans cette histoire). Au cours de mes déplacements, je me retrouve confronté à un dragon qui me fait tellement peur que je le tue avant même de réfléchir. Cet acte me fait brusquement prendre conscience du pourquoi de ma présence dans cet étrange univers... Moi, Oxphar, je suis à la recherche de la pierre bleue de Savannah qui est, paraît-il, le symbole du bonheur. Mais pour avancer dans ce contexte, je dois faire confiance à un maître de cérémonie qui répond au doux nom de Gal, créature inquiétante et difforme qui ne va pas me laisser tomber durant tout le jeu...

Je découvre alors un havre de paix où je retournerai très souvent tellement c'est beau : il s'agit de l'étang de Gwenfar ; d'ailleurs ses eaux renferment des phénomènes surnaturels. C'est ainsi que je fais la connaissance de Gaena qui me fait prêter le serment du jeu de Do : "Je jure de

n'avoir ni plaisir, ni repos avant d'avoir trouvé la pierre bleue de Savannah"... Dès lors, je ne trouverai plus la paix avant d'être parvenu au bout de cette aventure.

Notre avis :

Fantastique logiciel qui vous plonge dans un tel contexte que vous ne pouvez le percevoir qu'en pénétrant pieds et poings liés dans l'aventure qui est, de plus, servie par un superbe graphisme...

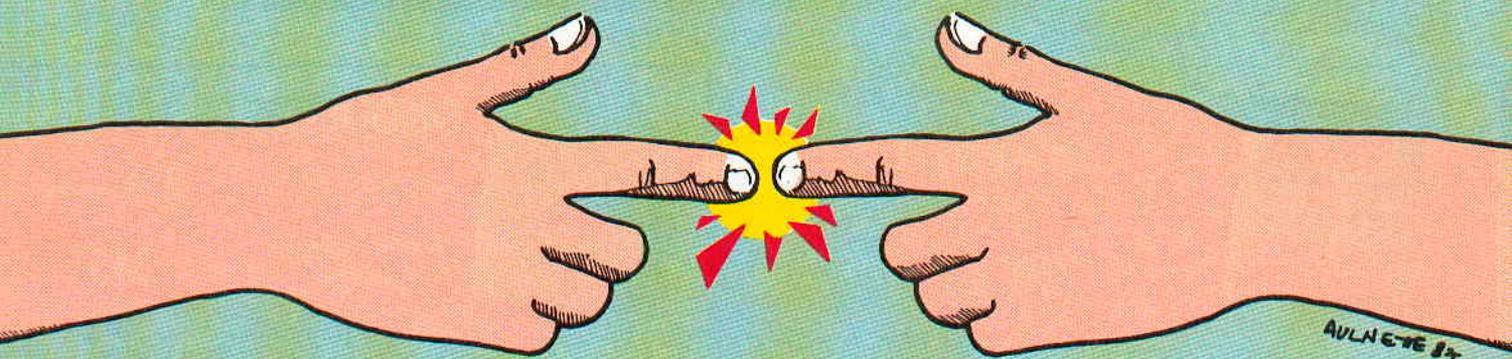
Rappelons qu'Oxphar est également un spectacle de théâtre fantastique utilisant les nouvelles technologies et qui a servi de base pour le thème et l'esthétique du logiciel. Alors, si la compagnie de la Manide passe dans votre ville, n'hésitez pas à aller voir le spectacle et à pénétrer dans l'Etrange...



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...

"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



ROAD RUNNER

Laurent Bader de Mulhouse vous rappelle que "short cut" signifie raccourci en anglais. C'est bien gentil mais à quoi cela va-t-il nous servir ? Mais à progresser dans Road Runner bien sûr ! En effet ces deux mots sont inscrits sur une pancarte désignant une grotte (miraculeuse). Il vous suffit de vous déplacer vers la gauche dès le début du jeu, puis de monter vers la grotte et se placer à son entrée pour immédiatement passer au niveau 2.



ALIENS

Electric Dreams a publié une nouvelle version de son jeu Aliens. Cette version comprend 6 modules. Le listing suivant permet à partir du jeu sauvé sur disquette de visiter tous les niveaux. Attention il s'agit de la version K7 transférée sur disque. Donc, en sauvant les différents fichiers vous trouverez des doublons, en l'occurrence MAZESC et TRACKDAT. Il faut les supprimer absolument : vous n'auriez pas assez de place sur la disquette. Maintenant que tous les fichiers sont installés, tapez le listing et sauvez-le sous le nom "ALIENS" en ayant soin d'effacer le fichier original portant la même dénomination. Voilà, un petit RUN et entrez le

niveau désiré. Le jeu démarre automatiquement.

Puisque ma bonté n'a pas de limite voici quelques codes pour jouer "normalement" : 5327H,6106E,0464D,0524D,7324G.

```
10 MEMORY &7FFF:LOAD "kernal",&8000
20 MODE 1
30 INPUT "niveau (1 a 8) ";niv
40 RESTORE 150
50 FOR n=1 TO niv
60 READ nom$
70 NEXT
80 L=LEN(nom$)
90 POKE 35153,L
100 FOR i=1 TO L
110 POKE 35153+i,ASC(MID$(nom$,i,1))
)
120 NEXT i
130 CALL &8000
140 END
150 DATA weapon,drop,catwalk,gallery,airduct,rescue,queen,success●
```

3D GRAND PRIX

Que saint joystick nous pardonne. Le truc permettant d'obtenir le choix du circuit dans 3D Grand-Prix était légèrement erroné. Il fallait taper CTRL+ESC et ARTWORK avec un "K" comme dans capitaine.

COMBAT SCHOOL

Arcade

Aujourd'hui est un grand jour, une fois ! En effet, Olivier vient d'être enfin retenu pour faire partie de l'élite de Combat School... (D'ailleurs, je me demande s'ils ne l'ont pas pris parce qu'il n'y avait plus personne d'autre sur la liste d'attente... Enfin ! Ne soyons pas mauvaise langue !). En parfait innocent qu'il est, il s'est imaginé qu'on allait tout de suite lui confier une mission délicate... Il a quelque peu déchanté lorsqu'il s'est rendu compte qu'il devait s'entraîner et devenir le meilleur dans six épreuves différentes... Pour commencer, juste histoire de se mettre dans l'ambiance, il doit effectuer une course d'obstacles (oh pas de petites haies mais de beaux et solides rondins que l'on superpose !) qui se termine par une petite échelle



Remis de cette première partie, notre ami doit effectuer un second parcours du combattant en sautant par-dessus des pierres, évitant des mines et allant même jusqu'à nager, intermède qui lui semble parfaitement enfantin ! Ayant aussitôt enchaîné sur une autre séance de tir sur cibles mouvantes et qui, cette fois, ne s'est pas avérée trop mauvaise. Il entame donc la dernière ligne droite (enfin, si l'on peut dire !) car, cette fois, il est confronté à une solide partie de bras de fer avant son dernier "défoulement" sur des cibles qui sont bien sagement alignées mais, attention, il y en a certaines sur lesquelles il vaut mieux ne pas s'attarder !

Comme vous devez vous en douter, notre Rambo de service n'a éprouvé que des difficultés toutes relatives (ou presque...) à sortir vainqueur des différentes ces épreuves... Par contre il lui reste encore à accomplir l'ultime épreuve qui n'est autre que de s'opposer en combat singulier avec son instructeur et là, je peux vous dire que ce n'est pas de la tarte ! ●

horizontale : un vrai parcours du combattant !... Je le récupère tout essoufflé mais il a quand même réussi à rester dans les temps. Alors, aussitôt, il enchaîne pour une séance de tir (avant d'être le meilleur, il aura quand même 3 séries différentes de tir à réussir !). Plus vif que l'éclair, il dirige son arme vers les cibles avant que celles-ci n'apparaissent seulement il anticipe tellement qu'il ne parvient pas à "descendre" le nombre minimum de cibles pour ne pas avoir de pénalités... Pauvre de lui ! Ce qui devait arriver arriva : 10 pompes à effectuer en 20 s... Dur, dur !

Notre avis :

L'adaptation de ce jeu de café est réussie au niveau du graphisme et de l'animation... Par contre, il faut signaler que le degré de difficulté ne résistera pas longtemps aux grands experts du maniement du joystick...

